

COMUNIDADES SOSTENIBLES

6 AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD

2 HAMBRE CERO

5 IGUALDAD DE GÉNERO

SCOUTS Venezuela

Guía de Implementación en Venezuela

# SCOUTS por los ODS

GOBERNANZA PARTICIPATIVA 2023 VENEZUELA

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

TRABAJO DEC Y CRECIMIENT ECONÓMICO

7 ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE

9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA

POBREZA

10 REDUCCION DE LAS DESIGUALDADES

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	3
SCOUTS POR LOS ODS .....	4
SCOUTS POR LOS ODS Y LA ASV.....	4
INDICADORES DE LOGRO .....	5
SOBRE EL KIT DE ACTIVIDADES .....	16
<b>ODS N°1 - FIN DE LA POBREZA .....</b>	<b>18</b>
<b>ODS N°2 - HAMBRE CERO .....</b>	<b>25</b>
<b>ODS N°3 - SALUD Y BIENESTAR .....</b>	<b>28</b>
<b>ODS N°4 - EDUCACIÓN DE CALIDAD .....</b>	<b>32</b>
<b>ODS N°5 - IGUALDAD DE GÉNERO.....</b>	<b>35</b>
<b>ODS N°6 - AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO.....</b>	<b>38</b>
<b>ODS N°7 - ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE.....</b>	<b>42</b>
<b>ODS N°8 - TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO.....</b>	<b>44</b>
<b>ODS N°9 - INDUSTRIA INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA .....</b>	<b>47</b>
<b>ODS N°10 - REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES .....</b>	<b>49</b>
<b>ODS N°11 - CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES .....</b>	<b>54</b>
<b>ODS N°12 - PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLE.....</b>	<b>56</b>
<b>ODS N°13 - ACCIÓN POR EL CLIMA .....</b>	<b>60</b>
<b>ODS N°14 - VIDA SUBMARINA .....</b>	<b>64</b>
<b>ODS N°15 - VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES .....</b>	<b>67</b>
<b>ODS N°16 - PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS.....</b>	<b>70</b>
<b>ODS N°17 - ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS .....</b>	<b>73</b>

# INTRODUCCIÓN

En septiembre del año 2015, los países miembros de las Naciones Unidas se pusieron de acuerdo para juntos hacer una proyección de los próximos 15 años. Así fue como se conformó la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible y sus 17 objetivos, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Dicha agenda es un plan de acción en favor de las personas, el planeta y la prosperidad. También, tiene por objeto fortalecer la paz universal dentro de un concepto más amplio de la libertad. La aprobación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) representa una oportunidad histórica para unir a los países y las personas de todo el mundo y emprender nuevas vías hacia el futuro.

Los ODS están formulados para erradicar la pobreza, promover la prosperidad y el bienestar para todos, proteger el ambiente y hacer frente al cambio climático a nivel mundial. Estos son una visión ambiciosa que requiere de esfuerzo, por lo que es necesario la cooperación entre gobiernos y las organizaciones internacionales, pero hace falta mucho más. Faltan los cambios necesarios que como ciudadanos debemos empezar a realizar hoy mismo. El cambio más importante de todos vendrá liderado por los jóvenes, quienes serán sin ninguna duda, los que transformarán el mundo.



## SCOUTS POR LOS ODS

Scouts por los ODS nace como un esfuerzo mancomunado de Scouts de todo el mundo para lograr la contribución joven más grande del planeta y actuar en favor de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible promovidos por las Naciones Unidas en su Agenda 2030. Siendo una movilización sin precedentes de nuestro Movimiento, permitirá a 50 millones de Scouts afrontar los grandes retos que tanto el planeta como las personas nos enfrentamos día a día. No es un nuevo programa o premio mundial, sino un esfuerzo sistemático de niños, jóvenes y adultos para trabajar con mucho más énfasis a través de nuestro Programa Educativo, bajo nuestra Misión y Visión.



## SCOUTS POR LOS ODS Y LA ASV

La Asociación de Scouts de Venezuela entiende que la contribución a los ODS es un proceso educativo constante y transversal, encaminado a promover una ciudadanía global capaz de generar una cultura solidaria comprometida en la lucha contra la pobreza y la exclusión, así como, con la promoción del desarrollo humano y sostenible. Por tal razón, entre nuestros objetivos está el sumarnos al plan de acción global y potenciar a los miembros de nuestra Institución mediante

actividades, servicios y proyectos que puedan lograr un impacto positivo desde el involucramiento comunitario. Entendiendo así, que es a través de la participación juvenil y la alianza intergeneracional dentro y fuera del Movimiento Scout que logramos construir un mundo mejor para todos.

## INDICADORES DE LOGRO

Los indicadores de logro son aquellos que permiten desarrollar las competencias educativas de los jóvenes por medio de las distintas etapas de su proceso evolutivo. A través de Scouts por los ODS se pueden abordar diferentes competencias, tales como:

<b>CORPORALIDAD</b>
<b>ETAPA 1</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumple las tareas en la oportunidad en que se le pide.</li> <li>• Usa la lectura como mecanismo para el descanso.</li> <li>• Pide a familiares y adultos Scouts la ayuda que requiere para adquirir habilidades y las practica.</li> <li>• Disfruta las actividades de agilidad tanto física como mental.</li> <li>• Identifica las destrezas que ha adquirido.</li> <li>• Disfruta de sus actividades.</li> </ul>
<b>ETAPA 2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora y lleva a cabo un cronograma de trabajo ante una tarea a ejecutar.</li> <li>• Se asegura de mantener en buenas condiciones el lugar donde ha realizado actividades.</li> <li>• Cumple las actividades que se le asignan, en el tiempo señalado, con la ayuda de otros.</li> <li>• Participa espontáneamente en actividades que requieren utilizar sus capacidades y explica lo hecho y el aporte que ha dado.</li> <li>• Participa en actividades que le enseñen a mejorar la calidad de vida.</li> <li>• Practica actividades individuales y en grupo, de carácter físico y mental.</li> <li>• Integra su creatividad mental y su destreza física para provecho de su entorno.</li> <li>• Utiliza su cuerpo y su mente, de forma que se siente satisfecho consigo</li> </ul>

mismo.
<b>ETAPA 3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora su horario de actividades, dando especial atención a las que contribuyen a su desarrollo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se vincula a grupos para realizar las actividades de su interés.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumple un horario de estudios que le permite cumplir con lo que se le pide.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se plantea cómo quiere ser y actúa para lograrlo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe lo que quiere lograr en la vida y cómo lo está logrando.</li> </ul>
<b>ETAPA 4</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecuta un programa de sus actividades de una semana, para cumplir con los diferentes roles que ejerce (familia, Scouts, estudios/ trabajo).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente en la decisión de cómo invertir su tiempo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compagina las formas de descanso que le gustan con las obligaciones que le son propias.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Razona cuales actividades son perjudiciales para su desarrollo social.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende los riesgos físicos y emocionales de una conducta sin autocontrol.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribuye su tiempo entre actividades físicas y mentales, entre acción y pasividad, entre la soledad y el compartir.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende cómo su accionar afecta el medio, se esfuerza por mejorarlo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se involucra en su comunidad para mejorarla.</li> </ul>
<b>ETAPA 5</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza su uso del tiempo y se impone correctivos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica medios para adquirir habilidades y contacta a quienes las proveen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene un programa de acción que está balanceado entre lo físico, lo social y lo reflexivo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfruta estar en grupo y la soledad.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se vincula con grupos y acciones que le hacen sentirse bien y le aportan a su desarrollo personal.</li> </ul>
<b>ETAPA 6</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce su organismo, lo conserva armónicamente en buen estado y desarrolla sus posibilidades físicas, mentales y sociales.</li> </ul>

<b>CREATIVIDAD</b>
<b>ETAPA 1</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relata una vivencia, exponiendo los hechos en secuencia.</li> <li>• Utiliza la creación a través de la mano para dar a conocer sus sentimientos.</li> <li>• Participa con gusto en actividades con sus iguales de otras Unidades.</li> </ul>
<b>ETAPA 2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea historietas para explicar cómo resolver situaciones de su comunidad.</li> <li>• Amplía las ideas de otros, complementándolas con las suyas.</li> <li>• Obtiene insignias libremente escogida y apoyado por sinodales de la comunidad.</li> <li>• Se mantiene activo e integrado cuando acude a actividades de otras organizaciones de las cuales no es miembro frecuente.</li> </ul>
<b>ETAPA 3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resuelve problemas de ingenio.</li> <li>• Aporta ideas propias a las actividades de Patrulla, razonando su escogencia.</li> <li>• Elabora reportes sobre sus aprendizajes sobre la conservación del entorno y los da a conocer a otros.</li> <li>• Utiliza medios no verbales para divulgar su punto de vista.</li> <li>• Trabaja solo y en Patrulla para adquirir habilidades y conocimientos nuevos.</li> <li>• Diseña actividades para acercarse a otras nacionalidades y las disfruta.</li> <li>• Comparte con otros miembros de su Patrulla una labor determinada.</li> <li>• Escoge su participación en un servicio, tomando en cuenta sus intereses y los demás miembros de la Patrulla.</li> </ul>
<b>ETAPA 4</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la solución de problemas y tareas buscando vías nuevas en cada ocasión.</li> <li>• Aprovecha ideas de otros para crear nuevas soluciones a situaciones de rutina.</li> <li>• Expone verbalmente a sus iguales, cómo se siente ante situaciones novedosas.</li> <li>• Describe con propiedad los aportes de Venezuela a la comunidad internacional de hoy.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en labores nuevas que le reportan aprendizaje de nuevos conocimientos y destrezas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informa a sus mayores los logros en sus tareas del equipo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se informa de los cambios positivos que se observan en su comunidad.</li> </ul>
<b>ETAPA 5</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se plantea más de una forma para resolver los problemas sobre los cuales desea actuar.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en discusiones con sus iguales y propone vías de acción para atender el tema.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Busca información sobre procesos que están cambiando en el país, y analiza lo que conoce.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica a adultos no Scouts lo que piensa y siente, luego de participar en un proyecto social.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Busca información de acciones que se estén realizando en otros lugares para ayudar a mejorar las condiciones de vida.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contribuye al éxito de proyectos de otros miembros de la Unidad, que hagan aportes a mejorar la calidad de vida de otros o propia.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se prepara antes de asumir labores para las cuales requiere destrezas que no tiene.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se vincula con jóvenes de otros Clanes u organizaciones para producir un resultado previamente definido.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invita a su Unidad a personas de otras organizaciones para compartir actividades.</li> </ul>
<b>ETAPA 6</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza diferentes tipos de trabajo que están presentes en su entorno, determinando cómo cada uno de ellos contribuye a la sociedad, las normas que lo rigen, y cómo responden a sus propios intereses.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expone lo que piensa y siente a través de los distintos medios de expresión,</li> <li>• creando en los ambientes donde actúe, espacios gratos que faciliten el encuentro y el entendimiento entre las personas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce y aplica diversas formas de asociación y organización para desempeñar actividades productivas.</li> </ul>



<b>CARÁCTER</b>
<b>ETAPA 1</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica cuando una conducta está de acuerdo con los valores Scouts.</li> <li>• Escoge el momento en que desea pasar las pruebas en la Manada.</li> <li>• Explica la Ley y la Promesa refiriéndose a conductas válidas en la sociedad.</li> <li>• Acepta las normas impuestas por los adultos para mejorar la calidad de vida.</li> <li>• Sigue las sugerencias de sus mayores para mejorar su conducta.</li> <li>• Informa a sus mayores como va a realizar una tarea que se le asigna.</li> <li>• Informa a los adultos scouts que lo acompañan, las pruebas y especialidades que quiere aprender.</li> <li>• Lista lo que le gusta y lo que no le gusta de sus resultados.</li> <li>• Pide participar en actividades nuevas.</li> </ul>
<b>ETAPA 2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina el conocimiento y las habilidades con las cuales quiere pasar a la siguiente Unidad.</li> <li>• Elabora un conjunto de normas para hacer bien sus tareas en ella.</li> <li>• Identifica un error y trabaja para corregirlo.</li> <li>• Participa en la toma de decisiones para definir las habilidades que quiere aprender un tiempo libre.</li> <li>• Ofrece su ayuda en las actividades que realiza con habilidad.</li> <li>• Enuncia una cosa que desea hacer mejor y solicita ayuda para ello.</li> <li>• Se plantea lo que desea hacer cuando se integra a un grupo de iguales y evalúa como lo ha hecho.</li> <li>• Repite las tareas hasta que está satisfecho con su logro.</li> </ul>
<b>ETAPA 3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra en sus actos lealtad y veracidad.</li> <li>• Razona sus respuestas.</li> <li>• Solicita a sus mayores, opinión sobre sus logros y medios para perfeccionarlas.</li> <li>• Se propone alcanzar algo definiendo cuan bien lo quiere hacer.</li> <li>• Toma decisiones para mejorar una tarea que ha realizado.</li> <li>• Asume funciones para las cuales se ha preparado.</li> <li>• Identifica tanto las cosas buenas que ha hecho, como las que debe mejorar.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene al día el control de su progreso personal, en aquello que le gusta.</li> </ul>
<b>ETAPA 4</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalúa sus acciones en relación con las normas que ha ayudado a definir.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se plantea nuevas formas de vida para su vida adulta y se prepara para ella.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emprende una tarea y consulta cómo puede hacerla mejor que en el pasado.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colabora con otros para que dominen una tarea que sabe hacer bien.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepta las observaciones de otro cuando se le pide mejorar su desempeño.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra satisfecho cuando hace un esfuerzo por actuar bien, sin importar el resultado.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se prepara con ahínco y acepta los resultados como expresión de su mejor esfuerzo.</li> </ul>
<b>ETAPA 5</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se responsabiliza por sus acciones.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rinde informe del resultado de las labores que asume y lo discute con sus iguales</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista sus logros y las mejoras que desea en cada tarea que asume</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora una meta para su crecimiento personal.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Busca trabajar al lado de personas con más experiencia, para aprender de ellas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se autoevalúa ante sus compañeros de Unidad, y describe sus destrezas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Busca la opinión de otros cuando considera que su labor no es lo que él esperaba.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa con libertad lo que disfruta y le gusta.</li> </ul>
<b>ETAPA 6</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra sus capacidades personales para desempeñar cualquier labor que asume, en forma responsable, en su equipo, y con deseos de búsqueda constante del perfeccionamiento.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene autenticidad al demostrar coherencia entre su pensamiento, su expresión verbal y el resultado de su acción creadora.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asume la responsabilidad de su propia formación.</li> </ul>

<b>AFECTIVIDAD</b>
<b>ETAPA 1</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le interesa conocer a otros.</li> <li>• Plantea sus ideas francamente.</li> <li>• Ejerce su capacidad de cambio a la vez que se siente tranquilo.</li> </ul>
<b>ETAPA 2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra afecto a los demás sin dejar de apreciarse a sí mismo.</li> <li>• Disfruta actividades con niños y niñas de su edad, en un ambiente social.</li> <li>• Expresa sus pensamientos y acepta nuevas ideas.</li> </ul>
<b>ETAPA 3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepta su realidad y es feliz en ella.</li> <li>• Se acerca a los demás sin temor a ideas nuevas y sin timidez.</li> <li>• Descubre que el amor es la base de las relaciones humanas y centro de su felicidad.</li> <li>• Piensa independientemente.</li> <li>• Lee para buscar su desarrollo personal.</li> <li>• Practica expresiones de afecto.</li> </ul>
<b>ETAPA 4</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepta y comprende el punto de vista y la verdad de los demás</li> <li>• Expresa su visión del mundo y la acepta como propia.</li> <li>• Participa en actividades que pretenden la felicidad ajena, entendiendo en ellas un acto de amor.</li> <li>• Acude a sus padres y hermanos mayores en busca de respuestas a sus inquietudes.</li> <li>• Escoge lo que quiere leer.</li> <li>• Expresa satisfacción por los nuevos conocimientos y habilidades adquiridas.</li> <li>• Conversa con sus padres y profesores o tutores los intereses del momento y su visión de su futuro.</li> </ul>
<b>ETAPA 5</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayuda y recibe ayuda de otros, obteniendo de ellos un aprendizaje.</li> <li>• Reconoce en los demás el derecho a ser distintos.</li> <li>• Acepta el mérito de su propio éxito, sin hacer alarde de ello.</li> <li>• Ayuda a los más jóvenes en sus tareas, y en el uso del tiempo libre en</li> </ul>

forma sana y divertida.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Practica actividades en su comunidad y se integra con grupos humanos diferentes.</li> </ul>
<b>ETAPA 6</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integra a grupos, asociaciones u organizaciones para el desempeño de actividades productivas, de servicio o de aporte.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adapta sus actividades para que todos puedan participar y sentirse bien con lo que hacen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.</li> </ul>

<b>SOCIABILIDAD</b>
<b>ETAPA 1</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversa con sus padres sobre las normas que se le piden cumpla, para saber el porqué de ellas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica la Ley de la Manada en su vida diaria.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obedece las instrucciones que le son dadas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumple con las tareas que se le asignan.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende la importancia de la paz entre los pueblos.</li> </ul>
<b>ETAPA 2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende las razones de las normas que debe cumplir.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica las normas de conducta.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se acerca a personas de la sociedad que contribuyen al bienestar colectivo para conocer su labor.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se interesa en adquirir habilidades de acuerdo a su edad e intereses.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observa con cuidado las normas que le son dadas cuando se le asigna una tarea.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza los símbolos de la hermandad mundial y conoce su significado.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone a su familia adoptar normas que le han dado resultado en otros medios.</li> </ul>
<b>ETAPA 3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica lo que la sociedad le da para su beneficio.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica por lo menos una labor productiva de su interés e investiga oportunidades en su entorno.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepta la dirección de personas más experimentadas, cuando asume tareas</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• nuevas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce sus habilidades y las que quisiera tener.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica cuales tareas puede asumir con mínima preparación sin que se corran riesgos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se fija niveles de excelencia al aprender nuevas destrezas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeta las opiniones diferentes a la suya y busca puntos de encuentro.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumple las normas básicas para la convivencia armónica con su medio social.</li> </ul>
<b>ETAPA 4</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se preocupa por mejorar su vivencia de los valores éticos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquiere conocimientos para hacer buen uso de los recursos necesarios para lograr bienestar.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con integrantes de otras organizaciones para conocer su labor.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente en proyectos elaborados por los más experimentados, y para los cuales puede dar aportes positivos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asume tareas concretas cuando está seguro de que tiene suficiente preparación.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se involucra con nuevas tareas cuando domina las que puede realizar en un momento determinado.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudia la realidad de otros pueblos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Defiende la libre expresión de los hombres.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantea a sus padres y Adultos scouts sus opiniones, acatando las instrucciones que le son dadas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica en su casa actitudes, habilidades y conocimientos desarrolladas en los Scouts.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en proyectos desarrollo comunitario de carácter interinstitucional.</li> </ul>
<b>ETAPA 5</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se involucra en acciones de grupos, para el análisis de los valores éticos que deben regir la conducta humana.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce organizaciones sociales de servicio de su comunidad, en las cuales puede prestar ayuda.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades de servicio que se llevan a cabo en el medio donde se encuentra.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza los mecanismos e instancias, para la defensa del individuo.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asume compromisos con su comunidad cuando está convencido que le interesan y le son de provecho.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invita a jóvenes de otras instituciones para que se integren a sus proyectos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mantiene involucrado con una tarea, perfeccionando su desempeño y proporcionando nuevas alternativas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se vincula con proyectos para la integración de los países.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integra a acciones para defender la paz en el país y en el mundo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integra a equipos de trabajo para defender sus derechos y ejercer sus deberes ciudadanos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integra a equipos de acción de bienestar colectivo de permanencia en el tiempo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepta las normas sociales sin renunciar al derecho de poder cambiarlas.</li> </ul>
<b>ETAPA 6</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos luchando por la comprensión y la paz.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actúa de acuerdo con las normas éticas y de buena costumbre, que da la sociedad.</li> </ul>

<b>ESPIRITUALIDAD</b>
<b>ETAPA 1</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepta el derecho de los demás a tener diferentes intereses.</li> <li>• Se esfuerza por hacer bien las cosas.</li> </ul>
<b>ETAPA 2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra contento al participar en actividades con iguales de otras instituciones.</li> <li>• Practica en su grupo de pares la igualdad de derechos y deberes.</li> <li>• Busca dentro de sí las razones para su conducta y se esfuerza por cumplir con lo que es mejor para todos.</li> <li>• Cumple los deberes que se derivan de su Fe según las costumbres de su Iglesia y respeta la de los demás.</li> </ul>

<b>ETAPA 3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende la importancia del respeto por la Vida.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se esfuerza en mejorar sus habilidades.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene una visión positiva del país y con gran potencial.</li> </ul>
<b>ETAPA 4</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece comunicación con las personas más diversas con franca confianza en sí mismo y en sus ideas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investiga la opinión de otros y relata las conclusiones, aun cuando difieran de las suyas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Busca el avance propio y el avance de quienes le rodean, a través de valores que mejoran la calidad de vida.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se inspira en Dios para asumir su papel en la sociedad.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades donde refleja su apego a la Vida.</li> </ul>
<b>ETAPA 5</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se comunica con personas de pensamientos diferentes de forma armónica.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en grupos humanos que, con intereses comunes, actúan como pueblo que busca la verdad.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entabla conversaciones con otras personas sobre cómo mejorar la forma en que vivimos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubre valores en personas de su entorno, con las cuales no comparte intereses.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Busca en su interior cualidades humanas para el bienestar de otros.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace concreta la manifestación personal de su Fe en obras de acción social realizadas en grupo.</li> </ul>
<b>ETAPA 6</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integra sus principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social.</li> </ul>

# SOBRE EL KIT DE ACTIVIDADES

## ¿Qué es el Kit de actividades?

El kit de actividades Scouts por los ODS es un conjunto de actividades para que los jóvenes puedan:

- Tomar conciencia y aprender sobre los ODS.
- Entender su papel, saber cómo actuar y defender los ODS.
- Comprometerse a contribuir los ODS.

A través del desarrollo de competencias (conocimientos, habilidades y actitudes, así como la capacidad de combinarlas) para lograr los ODS, el kit de actividades pretende inspirar y permitir a los jóvenes abordar los problemas que más les interesan en sus comunidades vinculándolos, además, a los **programas mundiales e iniciativas** promovidas por la Asociación de Scouts de Venezuela.



## ¿A quién va dirigido?

Este kit está dirigido a jóvenes y adultos, Scouts y no Scouts, que quieran realizar una actividad sobre los ODS y contribuir a poner fin a la pobreza, proteger el planeta y mejorar las vidas y las perspectivas de las personas en todo el mundo.

Para ello, se proponen tres (3) grupos de actividades enfocadas a las tres ramas contempladas en la Asociación de Scouts de Venezuela:

- De 7 a 11 años (Manada)
- De 11 a 16 años (Tropa)
- De 16 a 21 años (Clan)



## PARA DESARROLLAR LOS ODS SE NECESITA:

### **Tomar conciencia, estar listo para actuar y estar preparado para defender los ODS.**

Los jóvenes son los actores clave para el logro del desarrollo sostenible. Este conjunto de actividades está diseñado para que los jóvenes sean conscientes, se preparen para actuar y den los primeros pasos para convertirse en defensores de la sostenibilidad. Este kit ofrece tres formas diferentes de combinar las actividades según los rangos de edades de los participantes. Sin embargo, puedes crear tu propia combinación siempre y cuando incluya actividades que cubran los tres pasos: concientización, herramientas para actuar y defender los ODS.

Independientemente de cómo decidas realizar las actividades o incluso si decides crear tus propias actividades; deberás desarrollar estos tres pasos con mayor o menor profundidad. Al completar todas las actividades con un grupo de participantes deberás tener en cuenta:

- **TOMAR CONCIENCIA:** Sé lo que son los ODS y cómo se aplican a mi vida. Puedo conectar la Promesa Scout y lo que hago en el Escultismo con los ODS. Sé que puedo ser un agente de cambio para la sostenibilidad.
- **LISTO PARA ACTUAR:** Puedo vincular los problemas locales en mi comunidad, mis acciones con su impacto en los problemas globales y saber que tengo un papel en la contribución al logro de los ODS. Tengo nuevas ideas sobre cómo tomar medidas concretas para los ODS.
- **DEFENSA DE LOS ODS:** Me comprometo a promover los ODS e implicar a otros a aprender para prepararme y actuar en favor de los ODS

***El cambio comienza aquí y ahora.***

***¿Te sumas al reto del Desarrollo Sostenible?***



## ODS N°1 - FIN DE LA POBREZA

Millones de personas en todo el mundo carecen de los recursos básicos para disfrutar de una vida digna. Este objetivo busca garantizar que todas las personas tengan acceso a alimentos, viviendas, ropa, asistencia sanitaria y educación. Esto con el fin de que puedan participar plenamente en la sociedad.

La pobreza va más allá de la falta de ingresos y recursos para garantizar unos medios de vida sostenibles. Entre sus manifestaciones se incluyen el hambre y la malnutrición, el acceso limitado a la educación, la discriminación, la exclusión social y la falta de participación en la adopción de decisiones. El crecimiento económico debe ser inclusivo con el fin de crear empleos sostenibles y promover la igualdad.

### Actividad: ODSLandia

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

Como introducción a la actividad adentraremos a los participantes en su nueva ciudad: "ODSLandia" dedicada a los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Cada una de las metas del objetivo serán partes de esa ciudad, a las que los jóvenes tendrán que ir para conseguir todas las partes del ODS 1. Para ello, al superar la prueba en cada uno de los sitios se les dará un trozo de este objetivo.

Los sitios por los que deberán ir pasando (en formato de postas) son:

Orden	Sitios	Meta	Explicación
1	Banco	11	Erradicar la pobreza extrema consiguiendo un mayor ingreso por persona al día.
2	Casa cultural	12	Reducir la proporción de hombres, mujeres, niños y niñas que viven en la pobreza.

3	Alcaldía	13	Poner en práctica medidas apropiadas de protección social para lograr una amplia cobertura de personas vulnerables.
4	Asociación de vecinos	14	Garantizar los mismos derechos a recursos económicos, servicios básicos, las nuevas tecnologías, con independencia de clases sociales.
5	Hospital	15	Reducir la vulnerabilidad a fenómenos relacionados con desastres económicos, sociales o ambientales.

Para la superación de las pruebas, en las postas dispondrán de entre 15 y 20 minutos, en función de cómo se vea que los jóvenes van desarrollándolas. Adicional, se debe contemplar las pruebas por las que deberán ir pasando y la explicación de cada una de ellas es la siguiente:

**1. BANCO. Explicación:** Para poder tener mayores ingresos es necesario negociar con el banco para que la ciudadanía de ODSLandia le cobren menos intereses y le permitan más facilidades de tener dinero del banco.

**Prueba:** Para convencer al banco de que esta es la mejor opción, tendrán que hacer entender al banco que su trabajo es estable y que van a tener muchas ganancias. El trabajo propuesto es hacer "pisapapeles al gusto". Para esto, los participantes tendrán que escoger las mejores piedras del lugar. Posteriormente, deberán decorarlas como los tipos de monedas y billetes en circulación, para esto se les facilitará una plantilla.

**2. CASA CULTURAL. Explicación:** Para reducir la proporción de hombres y mujeres en situación de pobreza es necesario que las actividades que se desarrollan normalmente en la Casa Cultural de ODSLandia sean gratuitas para todas las personas, así podrían participar, aunque tengan pocos recursos.

**Prueba:** Para esta posta será necesario que los jóvenes desarrollen una dramatización donde simulen tener acceso gratuito a la gran obra "diferentes pero iguales" donde los jóvenes se agruparan por equipos. Un equipo deberá dramatizar un baile o alguna representación de algún país de África, otro deberá representar algo cultural de España, otro grupo representará algo de China y otro sobre Latinoamérica. Mientras un grupo realiza su presentación, los demás serán espectadores.

**3. ALCALDÍA. Explicación:** Para que la alcaldía ponga en práctica las medidas necesarias con el fin de que las personas de la ciudad cuenten con servicios públicos y nadie se vea en una situación vulnerable, es necesario que la propia alcaldía cuente con un listado de todas las personas que viven en ODSlandia.

**Prueba:** El equipo al pasar por la alcaldía, tendrá que diseñar su propia cédula, para que esta entidad tenga constancia de todas las personas que existen censadas en ODSlandia.

**4. ASOCIACIÓN DE VECINOS. Explicación:** Para conseguir los mismos derechos a todas las personas de la ciudad, se puede empezar actuando en la comunidad en la que vives. Por ello, visita nuestra Asociación de Vecinos, para que entre todos se reivindiquen los derechos de las personas de la comunidad. Empezaremos por algo sencillo: que la comunidad tenga un buen servicio de recolección de basura.

**Prueba:** En esta prueba se hará un juego de reciclaje. Para ello se dispondrán los contenedores de reciclaje (pueden ser contenedores dibujados, hechos con cartón, tobos plásticos u otros, lo importante es que tengan sus respectivos colores). Se les explicará brevemente sobre cómo clasificar cada desecho y posteriormente ellos encontrarán desechos alrededor de ODSlandia, estos deberán ir diciendo en qué contenedor lo colocarían para clasificarlo.

**5. HOSPITAL. Explicación:** El Hospital de ODSlandia es privado y por ello, parte de la población no puede acceder a sus servicios. Es necesario que hagan lo posible para que esto deje de ser así y conviertan el Hospital en un servicio público para que todas las personas puedan acceder a él.

**Prueba:** Para conseguir esto, los ciudadanos han decidido llevar a cabo varias acciones para visibilizar esta situación. En el tiempo que dispongan deberán construir una ambulancia.

**La lucha por la riqueza y el poder**

**Edades entre 11 y 16 años (tropa)**

Mediante un juego dinámico se le mostrará a la unidad la desigualdad de riquezas que hay en el mundo. Al finalizar la actividad se reflexionará sobre lo que han sentido. Los participantes distribuirán la riqueza y el poder del mundo entre ellos.

**Parte 1: la lucha (10 minutos)** El adulto debe explicar que el fin del juego es conseguir la mayor cantidad de monedas (pueden ser monedas dibujadas o cualquier otro recurso que pueda simular una moneda). Para ello sólo hay una regla: ningún participante tiene permitido tocar a otro miembro del grupo en ningún momento (se puede estipular un castigo; en el caso que lo hicieran, por ejemplo, pagar 1 moneda). Solicita a los participantes a excepción de aquellos que representan a los inmigrantes, que se sienten en el suelo formando un círculo.

El adulto reparte las veinte monedas entre 4 o 5 participantes. A otros 4 o 5 les entrega un par de medias a cada uno (deben ponerse las medias en las manos y no quitarlas durante todo el juego). Las otras 100 monedas deben ser repartidas uniformemente en el centro del círculo.

Cuando el adulto haga una señal, los participantes deberán recoger la mayor cantidad de monedas posibles; después cada uno debe informar de su riqueza al resto del grupo y anotar en el cuadro de la riqueza (en un cuaderno colocar nombre y número de monedas).

El adulto debe recordar al grupo que esas monedas representan su riqueza y el poder en el mundo. La cantidad de riqueza que poseen influirá en su capacidad de satisfacer sus necesidades. Ejemplo: educación básica, alimentación y nutrición, buena asistencia médica, vivienda digna, educación universitaria, carro, computadora, juguetes, televisión, y otros artículos de lujo. Las implicaciones serán las siguientes:

- **6 o más monedas:** las personas pueden solventar sus necesidades básicas y la mayoría de sus deseos.
- **3 a 5 monedas:** las personas podrán tener sus necesidades básicas cubiertas.
- **2 o menos monedas:** las personas tendrán dificultad de sobrevivir debido a enfermedades, a la falta de educación, a la desnutrición y a la falta de vivienda

**Parte 2: las donaciones (10 minutos)** El adulto debe explicar a los participantes que, si lo desean, pueden dar monedas a otros. Sin embargo, no están obligados a hacerlos. Aquellos que repartan sus riquezas serán gratificados con honores, formando parte de la lista de “donantes honorables”. Una vez realizadas las donaciones, ¿algún participante cambió de categoría después de haber dado o recibido monedas? Los resultados deben ser anotados en el cuadro de la riqueza mediante flechas.

**Parte 3: la creación de la justicia económica (40 minutos)** El adulto divide a los participantes en tres grupos según el número de monedas que tengan (mucha riqueza, cierta riqueza, poca riqueza); sitúa un inmigrante en cada grupo y toma nota de sus reacciones por haber sido colocado en cierto grupo y no en otro.

Indica a cada grupo la tarea de crear un plan para realizar una distribución justa de las monedas (la riqueza del mundo) con el fin de disminuir la brecha existente entre las diferentes categorías de poder y riqueza (tienen 10 minutos para idearlo, no es necesario que profundicen mucho en él, solo destacar algunas posibles acciones).

**El plan de cada grupo debe:**

- Explicar que necesita hacerse (si es que hay algo).
- Describir lo que el grupo planea hacer y por qué.
- Mostrar porqué su plan es justo.

El portavoz de cada grupo debe presentar su plan a los demás y responder a sus preguntas. El monitor/a puede hacer una lista de los planes propuestos sobre una hoja de papel grande. Después se llevará a cabo una votación para decidir qué plan adoptar.

**La distribución de los votos será la siguiente:**

- Cada participante en el grupo “gran riqueza y poder”: 5 votos.
- Cada participante en el grupo “cierta riqueza y poder”: 2 votos.
- Cada participante en el grupo “poca riqueza y poder”: medio votos.

Una vez realizada la votación, se registran los votos en la hoja de papel y se anuncia que plan se pondrá en marcha. Por último, se lleva a cabo ese plan haciendo una redistribución de la riqueza.

### ***Sugerencias:***

En lugar de medias se pueden usar otros métodos para enfatizar que algunos jugadores tienen más riqueza y poder que otros: tener una mano atada a la espalda, retenerlos 15-30 segundos a la hora de recoger las riquezas, etc.

Las preguntas de la evaluación final son muy complejas, por lo que si el grupo es demasiado grande o no hay mucho tiempo se pueden dividir las preguntas en subgrupos mezclados (formados por personas de todas las categorías de riqueza).

### ***Luego reflexiona:***

- ¿Cómo se han sentido en cuanto a la manera en que se adquirieron y distribuyeron las monedas? ¿fueron tratadas en igualdad?
- ¿Qué motivo ha llevado a regalar monedas si así lo han hecho? ¿para ser honrados? ¿por sentimiento de culpa? ¿por otra cosa?
- ¿Cómo se han sentido las personas que recibieron monedas? ¿agradecidos? ¿sintieron que se les trató justamente? ¿lo que les ocurrió es parecido a los que le sucede a la gente en el mundo?
- ¿Qué diferencias existieron en los planes recomendados para una distribución justa? ¿reflejaban los planes la riqueza del grupo que presentaba la propuesta?
- ¿Por qué se les dio más votos a unas personas que a otras?
- ¿Qué podrían hacer los que no “tienen” para mejorar su situación?
- ¿Crees que debe haber una redistribución de la riqueza y el poder en todo el mundo? ¿Cómo se llevaría a cabo? ¿se puede usar el discurso de los Derechos Humanos para apoyarla?

## **Actividad: Construyendo un mundo sin hambre**

### **Edades entre 16 y 21 años (clan)**

La actividad se basa en fomentar la conciencia y la acción para contribuir a la erradicación del hambre y la pobreza extrema, y promover el desarrollo sostenible. Para ello, necesitarán implementos como cartulinas, marcadores y materiales de

arte. Un espacio amplio al aire libre o en una sala grande, y alimentos no perecederos que puedan utilizar para establecer la dinámica de la actividad.

Antes de iniciar, se presentará el ODS 1 y se habla sobre la importancia de erradicar la pobreza y el hambre en el mundo. Se discuten los factores que contribuyen a la pobreza y el hambre, como la falta de acceso a alimentos nutritivos, la desigualdad social y económica, la falta de educación y oportunidades, entre otros.

**Dinámica:** Los participantes se dividen en grupos y se les asigna la tarea de construir una casa utilizando materiales como cartulinas, rotuladores y materiales de arte. Cada grupo tendrá un presupuesto limitado de "dinero" ficticio para comprar los materiales.

**Desafío:** Una vez que los grupos han construido sus casas, se les presenta un desafío adicional: deben seleccionar alimentos no perecederos de una lista y crear una despensa para abastecer la casa. Los alimentos deben ser nutritivos y equilibrados, y los grupos deben asegurarse de que puedan durar mucho tiempo.

**Reflexión:** Después de la actividad, se invita a los participantes a reflexionar sobre las lecciones aprendidas y las conexiones con el ODS 1. Se discuten las dificultades que enfrentaron al construir la casa y la despensa, y cómo estas dificultades se relacionan con los desafíos que enfrentan las personas en la vida real. Se discuten las formas en que los Scouts pueden contribuir a la erradicación del hambre y la pobreza extrema, y se les anima a tomar medidas concretas para hacerlo.

**Acción:** Los rovers pueden llevar a cabo una campaña de recolección de alimentos no perecederos y donarlos a una organización local que trabaje en la lucha contra el hambre y la pobreza. También pueden difundir información sobre el ODS 1 y su importancia a través de las redes sociales y otras plataformas.

### Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:







## ODS N°2 - HAMBRE CERO

Aunque hay alimentos para todos, muchas personas, incluidos niños y niñas, siguen sin tener suficiente comida. El objetivo se centra en las prácticas agrícolas deficientes, el desperdicio de alimentos y la degradación del ambiente para que nadie pase hambre.

Ahora mismo nuestros suelos, agua, océanos, bosques y nuestra biodiversidad están siendo rápidamente degradados. El cambio climático está poniendo mayor presión sobre los recursos de los que dependemos y aumentan los riesgos asociados a desastres tales como sequías e inundaciones. Muchos campesinos ya no pueden ganarse la vida en sus tierras, lo que les obliga a emigrar a las ciudades en busca de oportunidades.

### Actividad: Colorea mi plato

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

Antes de iniciar, se presentará el ODS 2 y se habla sobre la importancia de la seguridad alimentaria y la nutrición en el mundo. Se les explicará las propiedades del "color" de cada alimento animándolos a comer sin desperdiciarlos en casa. Luego de haber explicado, se le entregará a cada joven una plantilla con diferentes alimentos los cuales deberán colorear de acuerdo al color que crean correspondientes.

- **Alimentos amarillos:** Destacables por su rico contenido de vitamina C.
- **Alimentos verdes:** Protegen contra tipos de cáncer, mantienen huesos y dientes fuertes y ayudan a la salud visual.
- **Alimentos anaranjados:** Ricos en vitamina A.
- **Alimentos azules y morados:** Mejoran la salud mental y protegen al corazón.
- **Alimentos rojos:** Ricos en vitamina C, benefician a la salud del corazón.

### Actividad: Comercio justo

#### Edades entre 11 y 16 años (tropa)

Para comenzar, se dividirá a los participantes por equipos (patrullas). Cada uno de ellos será una cooperativa de agricultores que se dedicará a un cultivo en concreto.

Es recomendable que elijan qué cultivo, y que se les proporcione material para que diseñen su marca y logotipo (puede ser en un banderín). Una vez que los grupos estén listos, dará comienzo el juego que se dividirá en las siguientes etapas:

**La cosecha:** En un minuto y medio, cada equipo deberá trasladar la máxima cantidad de tierra posible (simulando que es harina) desde un recipiente a otro (habrá dos recipientes por equipo) para ello sus integrantes solo podrán valerse de una cuchara y una mano, y se irán turnando mediante relevos. La cantidad de tierra que hayan sido capaces de transportar se traducirá en número de kilos que conseguirán en su cosecha.

**Entidades intermediarias:** Para realizar este reto, cada equipo elegirá a una persona representante para resolver una serie de operaciones matemáticas en un minuto de tiempo. Se irá de una en una y se contabilizará el número de aciertos para simbolizar el precio que las cooperativas recibirán por sus productos, cada acierto, supondrá un céntimo de dólar por kilo obtenido en la prueba anterior. En este paso se observará que el papel de algunos de los intermediarios suele ser bastante abusivo.

**Campañas de marketing:** Para comenzar con esta prueba se explicará que cada cooperativa tiene que mejorar su imagen corporativa, de otro modo no podrá hacer llegar sus productos al público. Para ello los equipos elegirán a dos representantes esta vez. Una persona que diseñe una imagen para la campaña, es decir, que piense en los elementos que configurarían un cartel publicitario y otra que lo realice. La trampa será que quien pinte solo podrá usar su nariz (si es demasiado difícil puede cambiar la nariz por la mano izquierda o derecha, dependiendo si la persona es diestra o zurda permitiéndole usar la que no sea habitual). El resto del equipo tendrá que adivinar cuáles son los elementos del cartel en un minuto de tiempo. Dependerá del éxito de la campaña de cada equipo y de sí el público la entiende que el marketing aporte beneficios o pérdidas a las cooperativas (esto será valorado por las personas responsables).

**Venta al público:** Esta dinámica tendrá el objetivo de señalar las diferencias entre las grandes cadenas de distribución y los comercios locales. En la misma zona donde se esté desarrollando el juego, se habrán escondido previamente una gran cantidad de pedazos de papel de dos tipos, unos de papel de periódico en blanco y negro, y otros de recortes de revistas o folletos en color.

Los primeros serán más visibles y abundantes, mientras que de los segundos habrá una menor cantidad, estarán más escondidos y serán más pequeños. En un minuto

de tiempo, todos los equipos tendrán que recopilar el máximo número de papeles posible.

En el recuento, se les explicará que este proceso ha simbolizado una compra por parte del público. Previamente, se habrán recogido más pedazos de periódico que de papeles a color. Estos representaban los productos producidos de manera extensiva y comercializados en grandes superficies; obtenerlos es más sencillo porque su precio es menor y los supermercados cuentan con más medios para su venta, pero ello no significa que su calidad sea mejor. Por el contrario, los papeles de color eran los productos del comercio local y procedentes de agricultura ecológica. Puede que tengamos que movemos un poco más para ir a este tipo de tiendas, y que su precio siendo más justo, sea algo más elevada, pero su calidad es notablemente mayor.

En el cálculo, estos productos costarán el triple porque cada venta simboliza unas condiciones más justas para las cooperativas.

Una vez que se hayan completado todas las etapas anteriores, se reunirá a todos los equipos para hacer un debate en conjunto. En primer lugar, se planteará si los beneficios obtenidos después de cada prueba han sido justos desde el punto de vista de las cooperativas. A modo de conclusión de la actividad, podrán explicar las ventajas que supone optar por este tipo de alternativa de consumo a nivel global.

### Actividad: Huerto en casa

#### Edades entre 16 y 21 años (clan)

Cultiva un pequeño huerto en casa, puedes partir con hierbas medicinales y luego ir avanzando hasta tener tu propio huerto. La agricultura familiar asegurará alimento suficiente para todos.

### Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:



### 3 SALUD Y BIENESTAR



## ODS N°3 - SALUD Y BIENESTAR

Para lograr el desarrollo sostenible es fundamental garantizar una vida saludable y promover el bienestar para todos a cualquier edad. Se han obtenido grandes progresos en relación con el aumento de la esperanza de vida y la reducción de algunas de las causas de muerte más comunes relacionadas con la mortalidad infantil y materna.

### Actividad: Limpio y sano debes crecer

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

Los participantes se convertirán en profesionales de la medicina y viajarán por diferentes continentes para ver si las condiciones de vida de las personas se desarrollan en un entorno sano. Dependiendo del número de integrantes del grupo, se pueden hacer equipos. Lo ideal es realizar esta actividad en formato de postas.

**EUROPA - IMPORTANCIA DEL DESCANSO:** Antes de comenzar un viaje por un continente con tanta historia, se preguntará si las personas del grupo han dormido correctamente, también se les pedirá información sobre sus rutinas de descanso diarias. A continuación, se explicará la importancia del descanso apropiado en la vida de las personas.

La prueba consistirá en observar diez elementos durante 30 segundos e intentar mencionarlos todos de memoria. Se puede hacer una variante colocando 3 de las personas participantes a cierta distancia de los diez elementos y haciendo que den siete vueltas sobre sí mismos, vayan corriendo hacia los elementos y así los memoricen (es posible que tras las vueltas estén más concentrados en mantener el equilibrio que en la memorización y por ello se hará hincapié en la importancia de descanso para el rendimiento).

**AMÉRICA - ALIMENTACIÓN SANA.** Al llegar a América se les explicará que este es un continente muy rico y diverso con una cantidad de ecosistemas muy variados de Norte a Sur, pero del mismo modo, también existe mucha desigualdad. Estados Unidos es un país muy desarrollado e industrializado, y, sin embargo, en el Sur hay lugares donde sus habitantes no tienen muchos recursos. En la alimentación pasa lo mismo: mientras que en un sitio botan

mucha comida y consumen productos poco sanos, en otros hay personas que sufren por hambre ¿Cuál sería la solución? La prueba que tendrán que superar será probar varios alimentos con los ojos tapados.

**OCEANÍA - AMISTAD Y SALUD EMOCIONAL:** Para comenzar se preguntará si alguien conoce algo de Oceanía. Si es necesario, se explicará que además de Australia este continente está formado por muchos países que son islas. Algunas de ellas muy pequeñas, sin embargo, vivir en una isla pequeña no significa que las personas tengan que estar aisladas.

La salud también tiene un componente emocional y todas las personas necesitamos rodearnos de familia y amistades. A continuación, se les planteará que tendrán que poner a prueba su agudeza auditiva sabiendo diferenciar las voces del resto de sus compañeros. Mientras que uno se tapa los ojos los demás irán diciendo uno a uno “¿Quién soy?” con el objetivo de averiguar su nombre, repitiendo el ejercicio con todas las personas del grupo.

**ASIA - HIGIENE:** Sería interesante, aunque no indispensable que esta prueba se desarrollase cerca de un punto de agua. Se les dará la bienvenida a los jóvenes y se les preguntará qué tal su viaje, invitándoles a asearse si así lo desean. Se le explicará también la importancia que tiene la higiene en la salud de las personas y se pedirá al grupo que haga un breve ejercicio repasando sus acciones de higiene cotidianas. Una vez finalizado este paso, se les pedirá que imaginen como llevarán a cabo estas actividades si no tuvieran agua. La realidad es que hay millones de personas en el mundo que no tienen agua corriente en su casa, mientras que otras la malgastan. Se les pedirá que ilustren cómo hacer un buen cepillado de dientes. Para ello contarán con su cepillo y con pasta. Se les puede pedir que lo hagan sin agua, aunque al final de la prueba se les permita enjuagarse.

**ÁFRICA – DEPORTE.** El adulto preguntará cuáles son los componentes de una vida sana haciendo hincapié en el ejercicio y sus beneficios en el organismo. Se reflexionará también sobre qué medios necesitamos para hacer deporte, muchas personas pagan dinero por ir al gimnasio, sin embargo, en otros lugares del mundo la gente incorpora el ejercicio en su vida diaria. Muchas personas en África tienen que hacer esfuerzos y largas caminatas para conseguir agua y comida, por ejemplo. La prueba consistirá en una carrera de relevos donde tengan que buscar algunas frutas (o material que las simulen).

## Actividad: Pancartas por la salud

### Edades entre 11 y 16 años (tropa)

Se comenzará explicando la dinámica: Dada la importancia de tener buena salud, y que hay mucha gente que no sabe qué puede hacer para mantener una vida sana, vamos a elaborar un "Manual para la vida sana". Y preguntaremos ¿qué hábitos conocen que lleven a una vida sana? (2 minutos)

Se dará un par de minutos para que hablen por grupos (patrullas) y piensen ideas.

- Se agruparán los hábitos en categorías (alimentación, actividad física, higiene, salud mental.).
- Cada grupo (patrulla) deberá:
  1. Buscar información sobre los diferentes elementos que lleven a una vida sana que puedan incluir en su categoría.
  2. Preparar una pancarta donde se incluyan: el título en grande y una serie de recomendaciones relacionados con los elementos de su categoría, acompañados de imágenes, dibujos o lo que consideren oportuno. Incluso las letras pueden hacerlas en formato collage recortando de revistas.
  3. Seleccionar a dos personas como expositores que presentarán la pancarta preparada por el grupo a todos los demás.
  4. Se pondrán en común las pancartas, siendo presentados de uno en uno y pudiendo hacer preguntas y comentarios.
  5. Terminadas las presentaciones, se reflexionará sobre las ideas principales de la actividad.

## Actividad: Ayudando a la salud

### Edades entre 16 y 21 años (clan)

Organiza y motiva una campaña integral de ayuda a la salud en tu comunidad, con el objetivo de apoyar a los bancos de sangre locales y concientizar sobre los problemas que enfrenta la salud pública en nuestro país. La campaña consistirá en dos etapas:

- **Campaña de donación de sangre:** Organiza un evento de donación de

sangre en colaboración con un banco de sangre local. Promociona la importancia de la donación de sangre entre los miembros del grupo y en la comunidad en general. Proporciona información sobre los requisitos para ser donante, los beneficios de donar sangre y cómo se utiliza para salvar vidas. Realiza una investigación previa para asegurarte de que los miembros del grupo cumplan con los requisitos para ser donantes. Coordinen una fecha y lugar para realizar la donación en conjunto, y asegúrense de comunicar y promocionar el evento en las redes sociales y otros medios locales.

- **Campaña de donación de medicamentos:** En caso de que no sea posible realizar la campaña de donación de sangre, prepara una campaña alternativa de donación de medicamentos. Pide a los miembros del grupo y a la comunidad que donen medicamentos no vencidos y en buen estado. Informa sobre la importancia de donar medicamentos para ayudar a aquellos que no tienen acceso a los tratamientos necesarios. Establece puntos de recolección seguros y accesibles para recibir las donaciones. Asegúrate de verificar la fecha de vencimiento y la calidad de los medicamentos antes de entregarlos a organizaciones o instituciones locales que se encarguen de su distribución.

Al finalizar las campañas de donación, reúne a los miembros del grupo para una reflexión sobre la importancia de la ayuda en la salud pública y los desafíos que enfrenta nuestro país en este aspecto. Discutan cómo las acciones individuales y colectivas pueden marcar la diferencia y cómo la solidaridad puede contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas. Anima a los participantes a compartir sus experiencias y sentimientos durante las campañas, así como las lecciones aprendidas. Fomenta la conciencia sobre la importancia de mantener un compromiso continuo con la ayuda en la salud, ya sea a través de futuras campañas o de otras formas de voluntariado en el ámbito de la salud.

### Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:



**4 EDUCACIÓN DE CALIDAD****ODS N°4 - EDUCACIÓN DE CALIDAD**

El objetivo de lograr una educación inclusiva y de calidad para todos se basa en la firme convicción de que la educación es uno de los motores más poderosos y probados para garantizar el desarrollo sostenible. Con este fin, el objetivo busca asegurar que todas las niñas y niños completen su educación primaria y secundaria gratuita para 2030. También aspira a proporcionar acceso igualitario a formación técnica asequible y eliminar las disparidades de género e ingresos, además de lograr el acceso universal a educación superior de calidad.

**Actividad: La escuela de Nayah****Edades entre 7 y 11 años (manada)**

La dinámica de la actividad consiste en contar una historia la cual los jóvenes irán dibujando. La información que se proporcionará será la siguiente:

*"Nayah es una niña que vive en una aldea de África ¿Cómo se llama esa aldea?"*

- Se les pedirá que la dibujen: cómo son las casas, las calles, si hay naturaleza alrededor...

*"Su casa es modesta, pero ella, su padre, su madre y su hermano pequeño son felices."*

- Ahora dibujarán como es la casa y la familia de Nayah.

*"Ella va a la escuela junto con muchos niños y niñas de su aldea. Allí aprenden muchas cosas, es una escuela mágica."*

- Dibujarán la escuela de Nayah.

*"Amina la prima de Nayah no tiene tanta suerte. A ella sus padres no le permiten ir a la escuela, en lugar de eso ayuda a la familia a trabajar."*

- Dibujarán en qué consiste el trabajo de la fama de Amina.

*"Sin embargo, Amina sí se reúne con Nayah y el resto de las personas de la aldea para jugar, en esta aldea las personas hacen todo juntas; juegan, cocinan para*



*toda, se ayudan y festejan.”*

- ¿Cómo es una fiesta en la aldea de Nayah y Amina? ¿Que necesitan?  
¿Cuándo son las fiestas?

*“Entre todos los niños y niñas de la aldea ingenian un plan para explicarle a la familia de Amina por qué es importante que ella vaya a la escuela.”*

- Los jóvenes pensarán en qué consiste este plan y cuáles son las razones por las que una niña tiene que ir a la escuela y lo dibujarán.

Finalmente, cuando se hayan dibujado todas las escenas se elegirán distintos dibujos de diferentes personas. Lo importante es que se vayan analizando muy bien como imaginan que es la vida en África, cuáles son las diferencias con nosotros e ir desmontando estereotipos que se pueden tener. También será necesario explicar cuáles son las consecuencias de no ir al colegio.

### **Actividad: La escuela del futuro**

#### **Edades entre 11 y 16 años (tropa)**

Antes de comenzar el rastreo, este se deberá preparar estableciendo un recorrido amplio y escondiendo en algunos puntos diferentes mensajes cifrados que contendrán preguntas de cultura general. El código empleado para los mensajes será definido por el adulto responsable de la actividad (morse, murciélago u otros).

Por equipos (patrullas), irán encontrando diversas señales de pista que los guiarán hasta el lugar donde estarán los mensajes. Deberán copiar el mensaje con el código en su cuaderno, es decir, podrán levantar el mensaje, observar o copiar, pero los equipos no podrán llevarlos consigo. Una vez que hayan terminado el recorrido procederán a descifrar los mensajes y contestarlos. Algunas preguntas pueden ser: Nombra los continentes, nombra 3 estados y sus capitales, ¿Cómo se llaman los animales que comen plantas? ¿cuál es la capital de Mérida? O cualquier otra pregunta a consideración del adulto y el nivel de dificultad que se desee generar. El primer equipo que logre descifrar todo de manera correcta será el ganador.

Una vez que hayan comprendido el propósito del juego, se conversará sobre la importancia de la educación, recalcando la inclusión positiva del uso de las nuevas tecnologías que facilitan el proceso de enseñanza.

## Actividad: Nueva vida

### Edades entre 16 y 21 años (clan)

Los jóvenes harán una recolecta de libros (en buen estado). Pueden ser libros propios que ya no utilicen o también pueden preguntarles a familiares, amigos o vecinos que deseen donar los suyos. Una vez que ya tengan una cantidad de libros considerables, pueden realizar una biblioteca móvil en algún espacio comunitario donde las personas que no tienen los recursos suficientes para adquirirlos puedan acercarse y tomar el libro que deseen. Finalizada la jornada, en caso de que hayan quedado libros pueden donarlos a una biblioteca.

### Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:



**5 IGUALDAD DE GÉNERO****ODS N°5 - IGUALDAD DE GÉNERO**

Si bien se han producido avances a nivel mundial con relación a la igualdad entre los géneros, las mujeres y las niñas siguen sufriendo discriminación y violencia en todos los lugares del mundo. La igualdad entre los géneros no es solo un derecho humano fundamental, sino la base necesaria para conseguir un mundo pacífico, próspero y sostenible.

Si se facilita a las mujeres y niñas igualdad en el acceso a la educación, atención médica, un trabajo decente y representación en los procesos de adopción de decisiones políticas y económicas, se impulsarán las economías sostenibles y se beneficiará a las sociedades y a la humanidad en su conjunto.

**Actividad: Todo es para todas****Edades entre 7 y 11 años (manada)**

Se divide al grupo en equipos de tres o cuatro personas y se desarrollarán diferentes pruebas.

- La primera prueba consistirá en distribuir en el espacio que tengamos, carteles con fotografías donde aparecerán diferentes oficios/profesiones que los jóvenes deberán buscar. Además de esta búsqueda, deberán encontrar una serie de fotografías de personas (se recomienda diversidad) y relacionarlos con la profesión que creen que es la suya.
- La segunda parte de la actividad residirá en una carrera de relevos en la que, por grupos, se le darán una serie de marcadores de diferentes colores. Cada uno saldrá a correr con un color en la mano que deberá dejar en una de las cajas que se colocan al final del recorrido eligiendo si el color es para el género femenino, masculino, o para ambos.
- Finalmente se juntará a los participantes para realizar un pequeño debate adaptado a sus edades, donde ellos explicarán el por qué los colores los han relacionado con un género o con otro, además de explicar por qué las profesiones las han relacionado de esa manera.

Una vez hayan finalizado el juego, se reunirá a todos los jóvenes para evaluar la actividad. En primer lugar, se les pedirá que digan la prueba que más le ha gustado. A continuación, se hará una reflexión para ver qué cosas se les ocurren para romper los estereotipos y eliminar la correlación errónea sobre los colores.

### **Actividad: Hoy me toca a mí**

#### **Edades entre 11 y 16 años (tropa)**

Primero, se trabajará de forma individual. Se les proporcionará a los jóvenes una tabla general con una lista de tareas domésticas (puede ser en una lámina de papel bond) donde cada participante podrá visualizar y en su cuaderno colocar el nombre de quién hace esa tarea en casa.

Luego, se trabajará en grupos (puede ser por patrullas) y se les darán unas preguntas que inviten a la reflexión sobre sus realidades. Algunas preguntas pueden plantearse:

- ¿Quién colabora más en casa?
- ¿Quién se encarga más de la limpieza de la casa?
- ¿Y de otras tareas, por ejemplo, arreglar artefactos o llevar el vehículo al taller?
- ¿Los hijos e hijas hacen/ayudan/colabora igual que los padres y madres?
- ¿Crees que ha cambiado la situación desde tus abuelos hasta ahora? ¿Por qué?
- ¿Cómo crees que se deberían repartir las tareas domésticas?
- ¿Qué más tiene que cambiar?

Después de ese debate en pequeños grupos, se volverá a reunir al grupo entero para poner las conclusiones de cada uno. Una vez haya finalizado la actividad, y permaneciendo todo el grupo, se pondrá en una lámina, una tabla que indique: hombre, mujer. Se irán diciendo las tareas domésticas y las personas participantes deberán decir quién puede hacer cada una de ellas. La idea es que se den cuenta que tradicionalmente el peso de las tareas doméstica ha caído sobre la mujer (casi siempre en la madre).

### **Actividad: ¿Qué es lo ideal?**

#### **Edades entre 16 y 21 años (clan)**

Para iniciar la actividad dividiremos a los jóvenes en tres grupos: uno de chicos, otro de chicas, y otro mixto. Luego, daremos periódicos y revistas a cada grupo. También les dejaremos que usen sus teléfonos para investigar diferentes páginas de marcas conocidas, prensa digital, etc.

Pueden proponerse marcas/webs concretas por parte de la persona responsable o bien que entre el grupo hagan diferentes propuestas y todas las personas participantes puedan acceder.

Tras estar investigando los diferentes anuncios, les daremos una hoja a cada grupo. Al grupo masculino enteramente les diremos que describan como sería la mujer ideal. Al grupo femenino, les pediremos lo mismo, pero con el hombre ideal. Y al grupo mixto les pediremos que describan a ambos, hombre y mujer ideal.

La actividad en sí consistirá en, una vez que hayan terminado de describir lo que se les ha pedido, lo pongan en común al grupo entero. Veremos entonces cómo la descripción que den generalmente se ajustará a las imágenes que han visto anteriormente en los medios de comunicación y publicidad.

Tras esta exposición, reflexionaremos acerca de la imagen que nos muestran los medios de comunicación y publicidad, y veremos si se ajustan o no a la realidad y diversidad que nos encontramos en nuestro día a día.

Les daremos herramientas e información para que sean capaces de filtrar la información y mensajes que les llega, para que sean críticos con el modelo de imagen "ideal" actual.

### Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:





## ODS N°6 - AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO

El agua libre de impurezas y accesible para todos es parte esencial del mundo en que queremos vivir.

La escasez de recursos hídricos, la mala calidad del agua y el saneamiento inadecuado influyen negativamente en la seguridad alimentaria, las opciones de medios de subsistencia y las oportunidades de educación para las familias pobres en todo el mundo.

La sequía afecta a algunos de los países más pobres del mundo, recrudece el hambre y la desnutrición. Para el 2050, al menos una de cada cuatro personas probablemente vivas en un país afectado por escasez crónica y reiterada de agua dulce.

### Actividad: ¿Qué pasó con la laguna?

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

Una vez que a los jóvenes se les haya asignado un disfraz o máscara (de ranas y patos) el adulto leerá el siguiente cuento en voz alta, mientras los jóvenes sin saber el cuento improvisan lo que vayan escuchando según su personaje.

#### ¿Qué pasó con la laguna?

*"Una vez en una laguna muy grande nadaban las ranitas y los patitos muy felices, saltaban de mucha emoción. Cuando llovía y había relámpagos (se hace el ruido de los relámpagos) las ranitas se resguardaban en una cueva, y los patitos corrían hasta los árboles. Cuando salieron de sus refugios se quedaron muy sorprendidos con lo que vieron (actúan sorprendidos) la hermosa laguna estaba llena de basura, y ni las ranitas ni los patitos sabían qué había ocurrido. Entonces decidieron caminar al otro lado de la laguna, para eso debían pasar por un puente muy peligroso (deberán pasar como cuerda floja) luego, una tormenta los atacó y caminaban en contra del aire con mucho esfuerzo, y después de la tormenta había demasiado sol que producía mucho calor. Cuando llegaron al otro lado de la laguna se dieron cuenta que había un parque con muchos niños, pero no miraban por ningún lado un basurero, debían hablar con los niños, pero eran muy pequeños entonces tenían que saltar y gritar lo más alto que podían (niños saltan y gritan) hasta que los niños se dieron cuenta y les preguntaron a los patitos que pasaba*

*(niños con disfraces de patitos cuentan el problema de la basura) cuando los niños escucharon les preguntaron a las ranitas que podían hacer (niños disfrazados de ranitas proponen los basureros) los niños hicieron caso, y empezaron a recoger la basura. Los animalitos regresaron muy felices a su laguna que ahora está muy limpia.”*

Al finalizar el cuento, el encargado podrá hacer la reflexión de la importancia de tirar la basura en su lugar para que las lagunas no se contaminen y los animales puedan vivir de una buena manera.

### Actividad: Haz tu propio filtro

#### Edades entre 11 y 16 años (tropa)

Se corta la botella a la mitad, en la parte de la boquilla se colocan los materiales en el siguiente orden: algodón, piedras, arena. La segunda mitad de la botella se utiliza como recipiente del agua filtrada. Por último, se vierte el agua sucia y se observa el proceso de filtración. Se recomienda que esta actividad se realice como competencia entre las patrullas evaluando qué agua es mejor filtrada.

### Actividad: H2O

#### Edades entre 16 y 21 años (clan)

De manera individual o por pequeños grupos dependiendo del número total de participantes, se asignarán contextos de partida que especifiquen el lugar donde se habita, los ingresos con los que se cuenta mensualmente y los litros de agua que se emplean al día para las labores cotidianas.

Esta información será importante porque el juego consistirá en mantener el acceso al agua potable en todo momento. Antes de comenzar, se explicará y se hará una puesta en común sobre cómo usamos el agua en nuestra vida y la desigualdad en el acceso que existe a nivel mundial.

Se explicará que durante el juego cada participante tendrá que buscar la manera de satisfacer cuatro necesidades para las que se necesita el agua:

- **Beber y cocinar:** La consecuencia de no contar con agua en condiciones es la expansión de enfermedades.

- **Aseo personal:** Ligado con la mala higiene.
- **Limpieza del entorno:** Ligado con una casa insalubre.
- **Saneamiento:** Ligado con la contaminación de acuíferos.

En el contexto inicial, todas las personas partirán de la base en la que, por falta de agua, vivirán en malas condiciones. Pero cada una de estas cuatro situaciones desfavorables no podrá mantenerse en el tiempo, o el equipo será eliminado. De este modo:

- Las enfermedades no pueden prolongarse más de 5.
- La mala higiene, más de 10.
- La casa insalubre, más de 15.
- La contaminación de acuíferos, más de 20.

Para conseguir aliviar estos casos, se deberán satisfacer las necesidades según las exigencias del contexto de partida mencionado. Así pues, quienes vivan en Estados Unidos destinarán una mayor cantidad de agua para su aseo que quien viva en Mali, y contará con unos fondos mensuales distintos. Cuando un equipo demuestre que tiene cubierta una necesidad, se le otorgará una tarjeta (asignando un color determinado para cada una de las cuatro necesidades mencionadas).

Además de estos contextos, también existirán otros factores que facilitarán o entorpecerán el acceso al agua potable. Estos serán el precio del litro de agua y la facilidad de acceso a la misma, y se repartirán a los equipos en tarjetas.

Cuando un equipo tenga claro su contexto de partida y las tarjetas con las que cuenta, podrá negociar con los demás para vender agua o prestar servicios durante un tiempo determinado. Lo ideal es que los adultos responsables no intervengan en el juego, pues seguramente se den situaciones de abuso de poder.

La labor de los adultos será llevar la cuenta de las necesidades que cada equipo tiene cubiertas, y durante cuánto tiempo están sin cubrir. Esta información será pública en todo momento

### **Observación:**

Lo ideal es realizar esta actividad en una zona limitada, para que se pueda llevar la cuenta de cómo se está desarrollando el juego y con cuánto tiempo se va contando. Una opción es hacerlo cerca de una piscina o lago, para que, quien vaya muriendo tenga que lanzarse al agua. La evaluación principalmente consistirá en



dejar que las personas participantes cuenten cómo se han sentido durante la actividad. Es importante llevar el debate hacia la situación que se da en el mundo. Puedes aportar datos sobre el acceso al agua a nivel internacional, o sobre los conflictos que existen entre algunos países a cuenta del acceso al agua por parte de sus habitantes.

### Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:



## 7 ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE



### ODS N°7 – ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE

Es necesario, por un lado, lograr proporcionar energía asequible y fiable a los miles de millones de personas que siguen dependiendo de la leña y el carbón para cocinar y como fuente de calefacción, afectando nocivamente su salud.

Este objetivo, por otro lado, pone de relieve la necesidad de disponer de energía limpia y renovable para ayudar a combatir el cambio climático y la contaminación del planeta.

#### Actividad: Clasifiquemos la energía

##### Edades entre 7 y 11 años (manada)

Para esta actividad será necesario contar con los siguientes materiales: imágenes de energías renovables y no renovables, dos cajas de cartón reciclada y marcadores.

A una caja se le escribirá con marcador “Renovables” y a la otra “No renovables”, se colocarán las imágenes regadas en un espacio amplio. Los jóvenes deberán de correr a buscar una imagen y colocarla en la caja que corresponde. Se recomienda que el encargado se coloque al lado de las cajas para supervisar y responder dudas.

#### Actividad: Fuego improvisado

##### Edades entre 11 y 16 años (tropa)

Para esta actividad será necesario contar con los siguientes materiales: 2 Latas por equipo (patrulla), alcohol, algodón y un encendedor.

Se corta la parte baja de ambas latas, en una mitad se abrirán huecos, a la otra mitad se le colocará adentro el algodón húmedo en abundante alcohol. Utilizando ambas mitades se cierra la lata a forma que la mitad de los huecos queden arriba. Se encenderá el algodón con ayuda del encendedor y se tomará tiempo de duración el fuego. Al finalizar se podrá preguntar lo siguiente:

- ¿Cuánto tiempo duró?

- ¿Qué puedo hacer para que pueda durar más tiempo?
- ¿Para qué lo puedo utilizar?

Se reflexiona que muchas personas aún en la actualidad utilizan este tipo de herramientas para adquirir luz y calor en sus viviendas. ¿Qué puedo hacer para mejorar esto?



### Actividad: FoCOS

### Edades entre 16 y 21 años (clan)

Se requerirá como muestra bombillos fluorescentes y bombillos ahorradores. Se explicará la diferencia entre ambos bombillos, cómo funcionan y la importancia de utilizar los ahorradores.

Para entender de forma sencilla por qué algunos focos iluminan igual que otros, pero tienen un consumo mucho menor, debes conocer un principio básico: que ese foco transforma la energía recibida en dos cosas: calor e iluminación (luz); entonces si un foco se calienta mucho, estará desperdiciando parte de la energía recibida en producir calor y con la energía sobrante produce un poco de iluminación. Después de informarte bien, genera una campaña a tu comunidad sobre por qué son más beneficiosos los bombillos ahorradores.

### Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:



## 8 TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO



### ODS N°8 - TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO

Este ODS está estrechamente vinculado con la erradicación de la pobreza, ya que la mejor manera de cumplir ese objetivo es mediante empleos estables y bien remunerados. Además de la creación de empleos, es pertinente mejorar las condiciones de trabajo de los empleos ya existentes, tanto condiciones físicas laborales como las remuneraciones

a estos trabajos, y el acceso en igualdad de oportunidades en el mercado laboral.

#### Actividad: Mímicas laborales

##### Edades entre 7 y 11 años (manada)

El adulto encargado repartirá hojas y dará la instrucción de que cada joven debe dibujar el trabajo de sus sueños (tratando de ubicarlos a una distancia donde no pueden ver el dibujo de sus compañeros), una vez que hayan finalizado su dibujo, cada uno pasará al frente y deberá hacer mímicas de esta ocupación, no pueden realizar ruidos y no pueden hablar, únicamente actuar. El resto del grupo tendrá que adivinar qué profesión se trata.

#### Actividad: Feria de empleos

##### Edades entre 11 y 16 años (tropa)

Cada joven previa preparación deberá presentar alguna área de conocimiento o especialidad scout que se relacione con la profesión que desea desempeñar de adulto y exponerla ante su unidad en una "Feria de empleos". Si la especialidad que desea desarrollar vinculada a su futura profesión no se encuentra dentro del catálogo, es posible que el joven puede crear su propia especialidad. El adulto orientará en cuanto al desenlace de las presentaciones y finalizará con una reflexión respecto a la importancia de las profesiones y como contribuyen al crecimiento personal y económico en todos los aspectos.

## Actividad: Empresarios y demandantes

### Edades entre 16 y 21 años (clan)

En primer lugar, se dividirá al grupo por la mitad, ya que cada una de las partes tendrá un papel distinto: mientras que unas personas serán empresarias, las otras se convertirán en demandantes de empleo. Para desarrollar la actividad, se contará con una lista de capacidades o factores que suelen ser valorados en el ámbito laboral.

- Creatividad, capacidad de retención, captación de fondos, pensamiento crítico, trabajo en equipo, capacidad lógica y analítica, comunicación, destreza manual, responsabilidad, entre otros.

Las personas empresarias deberán inventar su propia compañía (una o más de una, en función del número de participantes, divididas en equipos de dos o tres personas). Su misión será valorar de qué manera los factores de la lista son requisitos que debe cumplir su personal. Por ejemplo, la comunicación en otros idiomas es importante para la expansión internacional, pero también es esencial para dar a conocer la empresa, para la publicidad de la misma, o para el trabajo interno; la destreza manual es necesaria en la fabricación de un producto... Según la actividad a la que se dediquen, unas serán más útiles que otras.

Una vez que tengan claro el tipo de empresa a la que pertenecen y hayan analizado qué perfil posee su personal, tendrán que redactar una convocatoria de empleo, con los requisitos necesarios para un puesto concreto.

De manera paralela, las personas que vayan a ser demandantes de empleo también contarán con la lista mencionada, pero en su caso a cada una se les asignarán cinco (5) atributos (puede ser por sorteo, o de manera aleatoria, no importa si se repiten) A partir de las capacidades personales, cada una deberá elaborar su propio CV teniendo en cuenta que se disponen a buscar trabajo.

Una vez que las partes estén listas, se realizarán los procesos de selección y se valorará si las personas aspirantes están de verdad preparadas o si los requisitos que las empresas solicitan son abusivos. El objetivo es evaluar si los sistemas educativos tradicionales se adaptan realmente a las necesidades de la sociedad. También se puede preguntar:

- ¿En qué grado las capacidades de la lista son más útiles para una empresa o para el desarrollo personal y cultural de las personas?
- ¿Algunas de ellas se pueden sustituir por máquinas? Por ejemplo, cálculo, retención o memorización de datos.
- ¿Cuáles se adquieren en el sistema educativo, cuáles no, y cómo se debería adaptar este?
- Dicen que la información es poder ¿cómo influye internet en esto? ¿se debe poner filtro? ¿se debe creer todo? ¿es injusto que no todas las personas tengan el mismo acceso?

### Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:



## 9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA



### ODS N°9 - INDUSTRIA INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA

Las inversiones en infraestructura (transporte, riego, energía y tecnología de la información y las comunicaciones) son fundamentales para lograr el desarrollo sostenible y empoderar a las comunidades en numerosos países.

Desde hace tiempo se reconoce que, para conseguir un incremento de la productividad y de los ingresos y mejoras en los resultados sanitarios y educativos, se necesitan inversiones en infraestructura. El ritmo de crecimiento y urbanización también está generando la necesidad de contar con nuevas inversiones en infraestructuras sostenibles que permitirán a las ciudades ser más resistentes al cambio climático e impulsar el crecimiento económico y la estabilidad social.

#### Actividad: La ciudad de mis sueños

##### Edades entre 7 y 11 años (manada)

Se le entregará una hoja a cada joven y se le dará la instrucción de dibujar cómo se imaginan la ciudad de sus sueños en un futuro, mientras empiezan a dibujar, el encargado de la actividad preguntará en general lo siguiente:

- ¿Cómo serán los carros?
- ¿Cuál será el edificio más alto?
- ¿Dónde estarán las granjas?

#### Actividad: Medio de transporte sostenible

##### Edades entre 11 y 16 años (tropa)

Los jóvenes dispondrán del tiempo y material suficiente para el diseño y realización de un medio de transporte por equipos (patrullas). Dicho medio de transporte puede ser construido con la ayuda de nudos scouts y con materiales reciclables como cartón, plástico o cualquier otro. Una vez fabricados, por equipos deberán trabajar unidos y conducirlos (en formato de competencia entre las patrullas) desde un punto hasta una distancia delimitada indicada por el adulto responsable

de la actividad, posteriormente, explicarán qué hace que el medio de transporte creado sea sostenible.

### Actividad: Desarrollando países

#### Edades entre 16 y 21 años (clan)

El objetivo de la actividad es la elaboración de un listado con cinco países subdesarrollados o en vías de desarrollo y elaborar un plan de desarrollo industrial sostenible para cada uno de ellos. Analizarlos y estudiarlos en profundidad, para elaborar el mencionado plan y generar ideas que puedan servir de motor de cambio para la economía y desarrollo de cada país.

En un primer momento de la actividad, entre todas las personas participantes, se elaborará la lista con los cinco países sobre los que realizar el plan de desarrollo industrial. Posteriormente, se organizarán en grupos reducidos de cuatro personas. A cada grupo se le asignará un país, y tendrá que hacer un estudio en profundidad del mismo para poder diseñar el plan de desarrollo industrial más apropiado a las características y recursos del país.

Diseñado y elaborado el plan de desarrollo, cada grupo expondrá el resultado de su estudio y explicará el plan de desarrollo industrial sostenible que hayan diseñado. Se valorará el estudio de cada país, así como la imaginación y creatividad aplicada en el diseño y realización del plan de desarrollo.

### Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:







## ODS N°10 - REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES

La comunidad internacional ha logrado grandes avances sacando a las personas de la pobreza. Los países menos adelantados, los países en desarrollo sin litoral y los pequeños Estados insulares en desarrollo continúan avanzando en el ámbito de la reducción de la pobreza. Sin embargo, siguen existiendo desigualdades y grandes disparidades en el acceso a los servicios sanitarios y educativos y a otros bienes productivos.

Además, a pesar de que la desigualdad de los ingresos entre países ha podido reducirse, dentro de los propios países ha aumentado la desigualdad. Existe un consenso cada vez mayor de que el crecimiento económico no es suficiente para reducir la pobreza si este no es inclusivo ni tiene en cuenta las tres dimensiones del desarrollo sostenible: económica, social y ambiental. Con el fin de reducir la desigualdad, se ha recomendado la aplicación de políticas universales que presten también especial atención a las necesidades de las poblaciones desfavorecidas y marginadas.

### Actividad: Una buena acción para cada situación

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

El adulto de programa previo a la actividad deberá definir situaciones realistas, cuyo objetivo final sea cumplir una buena acción. Para esto, se definirá de 2 a 4 escenarios hipotéticos, en los cuales se evidencie una desigualdad. Se debe tener en cuenta que el adulto deberá idear por lo menos una solución para cada escenario. Se recomienda que el adulto ilustre cada una de las situaciones para potenciar la imaginación de los jóvenes.

Entre las situaciones que se sugiere abordar están: personas con discapacidad auditiva, personas de la tercera edad, discriminación cultural o religiosa, desigualdad educativa, desigualdad de género y desigualdad económica. Se puede integrar otros escenarios desfavorables para una población.

Para llevar correctamente esta actividad el adulto responsable deberá explicar temas como desigualdad, discriminación e irrespeto; para asegurar que los jóvenes entiendan mejor la actividad.

En la actividad, el adulto presentará las situaciones y el preguntará a la manada, qué piensan sobre esa situación en particular. Nota: El adulto deberá de ser lo más descriptivo para asegurarse que los jóvenes entiendan la desigualdad en ese entorno y poder identificarlo en sus realidades. Una vez que la manada exprese su opinión, se abordarán las siguientes preguntas:

- ¿Detectas alguna desigualdad?
- ¿Qué harías ante una situación como esta?
- ¿Cómo podemos actuar ante esta situación?
- ¿Cómo harías una buena acción en esa situación?

Al finalizar, el adulto explicará mejor la desigualdad y le dirá a la manada cómo el actuaría con respeto y de una forma adecuada. Es necesario que tanto las situaciones y las posibles soluciones estén planteadas de forma que la manada comprenda la situación y cómo ellos debería actuar.

### Actividad: La carrera desigual

#### Edades entre 11 y 16 años (tropa)

**Paso 1.** Los participantes deben distribuirse en un lugar amplio y comenzar a caminar. Al escuchar la voz de mando "Parejas", cada persona se pondrá a charlar con la persona que tiene más cerca sobre aspectos de su vida (nacionalidad, lo que le gusta hacer, deporte, equipo favorito, entre otras). Cuando se diga "cambio", las parejas se separarán y cada miembro deberá anotar en un papel los elementos que le identifican en relación a la otra persona, ya sea por afinidad u oposición (por ejemplo, si la otra persona es un chico y yo una chica, anotaremos en el papel chica, si soy un chico, anotaremos chico). Hecho esto, se buscará a otra persona con la que seguir conversando. Esto se repetirá en tres o más ocasiones.

**Paso 2.** Transcurrido el tiempo, se reunirá a todo el grupo y se anotarán los rasgos identitarios señalados por cada persona en una lámina grande. Se puede completar la lista si se considera necesario con rasgos importantes (nacionalidad, religión, género, etc.). Se debe recalcar que cada persona posee diferentes rasgos identitarios que se muestran en función de la persona con la que se relacione (por afinidad u oposición). (10 minutos)

**Paso 3.** Luego, todo el grupo debe hacer una fila (uno al lado del otro). Lo intentarán, pero pronto se verá que el espacio no es suficiente. Comentaremos que

en nuestra sociedad existen múltiples desigualdades y discriminaciones según el género, orientación sexual, religión, ideología, nacionalidad, etc., con el que nos identifiquemos o nos identifiquen. Y para ejemplificar estas desigualdades, y dado que no tenemos espacio en la línea de salida para que cada quien salga a la vez, vamos a utilizar los rasgos que se han identificado para reordenar dicha línea de salida. (5 minutos)

**Paso 4.** Seleccionaremos un primer rasgo de la lista, por ejemplo, el sexo. Si en la sociedad en que vivimos se ven privilegiados por ser mujer u hombre, darán un paso adelante. Si, por el contrario, consideran que por ser de ese o aquel sexo se ven discriminados, darán un paso atrás. Después de que el grupo se ubique, preguntaremos sobre por qué han dado un paso adelante o atrás y recogeremos las ideas en otra lámina. (10 minutos)

**Paso 5.** Leeremos dos o tres rasgos identitarios más (origen étnico, edad, religión, etc.), especificando que la línea de salida siempre será el último lugar en el que estén (es decir, no se vuelve a la casilla de salida). (10 minutos)

**Paso 6.** Al final de esto, los participantes verán una línea de salida muy desigual, en función de los rasgos identitarios con los que se asocien los participantes. Cuanto más diverso sea el grupo, más se evidenciará la desigual línea de salida.

**Paso 7.** Seguidamente, se procede a hacer la "carrera desigual" de un punto a otro y la persona que llegue de primera, se le otorgará una medalla o trofeo simbólico.

**Paso 8.** Finalmente, se reunirá a todo el grupo y se preguntará ¿Qué ha pasado? ¿Por qué ha cambiado la línea de salida? Y ¿por qué para unas personas resultó más rápido llegar a la meta? Debatiremos con el grupo lo experimentado y cómo se han sentido. (10 minutos)

**Paso 9.** Se debe cerrar la dinámica reflexionando sobre si una persona puede tener múltiples rasgos identitarios y cada rasgo identitario puede ser fuente de desigualdad, para evaluar el grado de vulnerabilidad de una persona es necesario tener en cuenta cómo interseccionan las diferentes formas de desigualdad en una misma persona.

Esto que hemos hecho es una aproximación a este análisis interseccional en el que no sólo vale con reconocer las diferentes identidades, sino que hay que entender cómo afectan el conjunto de posibles formas de discriminación sobre una misma

persona. Esto nos vale de ejemplo, para entender por lo que pasa una persona inmigrante.

**Actividad: Foto palabras**

**Edades entre 16 y 21 años. (clan)**

En este espacio los jóvenes podrán analizar la desigualdad social. Una imagen vale más que mil palabras y por ello vemos necesario y útil compartir estas fotografías para que analicen críticamente la situación política mundial y las desigualdades sociales.

Se observará el video y se procederá a realizar la actividad.

<https://www.youtube.com/watch?v=ojI69FKxqdE>

Escoge una de estas dos imágenes y haz una composición que responda al menos a las siguientes preguntas:



- Equidad, desigualdad y justicia son tres conceptos relacionados entre sí. ¿Dónde y cómo los verías interrelacionados en estas imágenes?
- ¿Qué es para ti la equidad social? Pon ejemplos.
- ¿Están relacionados los conceptos de Justicia Social y Derechos Humanos? ¿Cómo?

**Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:**





## ODS N°11 - CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES

Las ciudades son centros dinámicos para las ideas, el comercio, la cultura, la ciencia, la productividad y mucho más. Sin embargo, las ciudades enfrentan a un gran número de problemas, como la contaminación, la falta de servicios básicos para muchos ciudadanos, y el deterioro de las infraestructuras.

Nuestras ciudades y aldeas deben estar limpias, seguras, contar con buenas viviendas y disponer de servicios básicos como el agua y la electricidad. También deben contar con sistemas de transporte limpio y con zonas verdes que todos puedan disfrutar.

### Actividad: Conociendo mi Ciudad

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

Para esta actividad necesitarás los siguientes materiales:

- 1 mapa grande de la ciudad.
- Etiquetas: Casas, edificios, vehículos, centros de salud, parques, entre otros.

Los jóvenes deben identificar en el mapa de la ciudad y colocar las etiquetas de su casa, sitio de salud más cercano, parque, parada de bus, y cualquier otro atractivo o sitio en particular que consideren necesario en su vida cotidiana. Al final cada uno debe exponer la importancia de los sitios para la vida en su ciudad.

### Actividad: Mi Patrimonio

#### Edades entre 11 y 16 años (tropa)

Por equipos (patrullas) deberán seleccionar un monumento, patrimonio o entorno natural, seguidamente, lo dibujarán en una cartulina en conjunto. El equipo, hará un listado de actuaciones referente a la protección y conservación del espacio. Por último, le enseñará al adulto responsable el listado y el dibujo del entorno que seleccionaron, para esto reflexionará sobre su compromiso por la protección de ese patrimonio.

## Actividad: Espacios Públicos Seguros e Inclusivos

### Edades entre 16 y 21 años (clan)

El joven deberá investigar sobre la importancia de contar con espacios públicos, que cuenten con seguridad y accesibilidad para todos. Algunos de los temas que puedes investigar es la accesibilidad de los baños públicos para las personas con discapacidad, la importancia de que la información este en braille, parques con rampas para el acceso de todos o juegos aptos para personas con discapacidades. Una vez que se haya indagado en el tema. Se puede optar por dos rutas:

- Realizar charlas sobre la importancia de contar con espacios públicos y de cómo integrar a todas las personas en ellos a las unidades menores y los adultos scouts de su Grupo Scout.
- Realizar charlas sobre la importancia de contar con espacios públicos y de cómo integrar a todas las personas en ellos a su comunidad.

En el caso de escoger la segunda ruta, se recomienda que esta se realice en un parque o una zona de acceso al público en general.

## Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:





## ODS N°12 - PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLE

Para lograr el crecimiento económico y el desarrollo sostenible, es urgente reducir la huella ecológica mediante un cambio en los métodos de producción y consumo de bienes y recursos.

La gestión eficiente de los recursos naturales compartidos y la forma en que se eliminan los desechos tóxicos y los contaminantes son vitales para lograr este objetivo. También es importante instar a las industrias, los negocios y los consumidores a reciclar y reducir los desechos, como apoyar a los países en desarrollo a avanzar hacia patrones sostenibles de consumo para 2030.

### Actividad: El pueblo responsable

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

El pueblo dispone de un recurso renovable indispensable para su supervivencia: ifrutas! (se puede simular que las frutas serán hojitas naturales) ¿Cómo podemos aprovecharlas, disfrutar de ellas y, al mismo tiempo, conseguir que no se nos acabe? Sin este recurso nuestro pueblo está perdido y sus habitantes morirán, debemos ser responsables y disfrutar de él con moderación.

Se divide el grupo en pequeños pueblos de 4 o 5 personas. Cada pueblo tiene a su disposición entre 16 y 20 frutas (hojitas), dependiendo del número de habitantes que tenga (la proporción debe ser 4 frutas (hojitas) por habitante). Una vez censados los habitantes de cada pueblo se consensua un nombre, se elige a un representante y se coloca la constitución a la vista de toda la colonia.

El número de rondas depende de cómo se desarrolle el juego, lo recomendable son tres rondas y no más de cuatro. En la primera ronda, cada habitante por turnos recoge las frutas (hojitas) que considere oportunas para su subsistencia.

Puede agarrar todas las frutas que quiera en cada ronda, pero ¡ojo!, para subsistir es suficiente con una sola fruta. La persona representante de cada pueblo se encarga de apuntar cuántas frutas (hojitas) consume cada habitante. Al final de la ronda cuenta las frutas restantes y pide un número equivalente antes de empezar la siguiente ronda (por ejemplo: si quedan 3 frutas (hojitas) se añaden otras 3 y



la siguiente ronda empieza con 6) Entre ronda y ronda se comprueba que todas las personas de cada pueblo hayan agarrado por lo menos una fruta, de no ser así, no podrá sobrevivir y por lo tanto habrá muerto, lo cual también implica la muerte de todo el pueblo.

Tras la cuarta ronda cada pueblo explica al resto qué les ha sucedido, qué problemas han tenido y cómo los han solucionado.

- ¿Qué pueblo ha sobrevivido? ¿cómo han llegado a ese punto? ¿qué estrategias han utilizado?
- ¿Qué pueblo tiene la confianza de que siempre tendrá las suficientes frutas para sus habitantes?
- ¿Este pueblo podría haber logrado la “sostenibilidad de sus frutas” sin comunicación? ¿Qué pueblo tiene más frutas al final del juego? ¿cómo lo ha hecho?
- En general, ¿qué habitante ha conseguido más? ¿cómo lo ha hecho? ¿implica que alguien de su mismo pueblo se haya quedado en el camino?
- ¿Con qué recursos naturales puede suceder algo similar en el mundo?
- ¿Cómo puede verse reflejado el juego en la vida real?

### **Actividad: Agua que no has de beber, no la dejes correr**

#### **Edades entre 11 y 16 años (tropa)**

Dividiremos a los jóvenes en grupos (patrullas). Para esta actividad necesitaremos dos vasos grandes de plástico por cada patrulla, colocaremos con un marcador permanente la misma marca en los dos (la marca la calcularemos echando cuatro vasos de agua normales dentro de uno de los vasos).

Con ayuda de un punzón haremos cuatro o cinco agujeros de aproximadamente 2-3 milímetros en uno de los vasos grandes (los huecos tendrán que estar hechos más bien hacia la parte de abajo y con distancia entre ellos).

En formato de carrera, se hará un recorrido en línea recta de aproximadamente diez metros y al final pondremos el vaso grande sin huecos, vacío. Al principio del recorrido, algunos participantes llevarán cada uno un vaso de plástico normal también vacío. Y otros participantes llevarán el vaso grande con huecos lleno de agua (para que no se salga el agua antes de empezar la carrera), este vaso a su

vez lo meteremos dentro de otro vaso igual, pero sin huecos para que el agua no se derrame.

En cuanto el adulto responsable de la salida, todos los equipos saldrán a la vez y recorrerán la distancia de diez metros, con la dificultad que los jóvenes con el vaso pequeño tendrán que ir atrapando en movimiento toda la cantidad de agua que puedan hasta llegar al final.

Cuando lleguen echarán el contenido en el vaso grande que hemos depositado allí. Ahora comprobaremos cuál de los grupos ha recopilado la mayor cantidad de agua. Sugerencia: Podemos poner los vasos de cada grupo de un color para diferenciarlos más fácilmente.

Al finalizar la actividad se explicará que muchas veces se desperdician los recursos y no son aprovechados correctamente. Por ejemplo, al querer trasladar el agua u otro producto por ejemplo alimentario, estamos perdiendo materias primas y generando más contaminación.

## **Actividad: Moda Solidaria y Sostenible**

### **Edades entre 16 y 21 años (clan)**

La cantidad de ropa que una persona utiliza muchas veces es más de la que de verdad necesita. Para esto, los jóvenes investigarán sobre el tiempo de vida de las prendas que utilizan, luego deberán determinar si alguna de sus prendas alcanzado dicho tiempo y cuántas veces han utilizado esa ropa. Una vez culminada la reflexión, se puede tomar dos rutas:

1. Realizar un centro de acopio donde las personas donen ropa que ya no usen y que puedan intercambiar una prenda por otra.
2. Realizar un centro de compra de ropa utilizada, con el objetivo de que el dinero recolectado sea donado a una fundación.

Esta actividad puede ser promocionada a través de las redes sociales para tener un mejor alcance.

**Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:**





## ODS N°13 - ACCIÓN POR EL CLIMA

El cambio climático afecta a todos los países en todos los continentes. Tiene un impacto negativo en la economía nacional y en la vida de las personas, de las comunidades y de los países. En un futuro las consecuencias serán todavía peores. Las personas viven en su propia piel las consecuencias del cambio climático, que incluyen cambios en los patrones climáticos, el aumento del nivel del mar y los fenómenos meteorológicos más extremos.

El cambio de actitudes se acelera a medida que más personas están recurriendo a la energía renovable y a otras soluciones para reducir las emisiones, pero el cambio climático es un reto global que no respeta las fronteras nacionales.

### Actividad: Campaña de soluciones

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

En la primera sesión se realizará una introducción utilizando una historia inventada. Por ejemplo: ¡Atención, se ha recibido un mensaje urgente!

*"El Planeta Tierra te necesita. Han llegado noticias de que hay algunos problemas en el planeta que podrían hacerle enfermar, y necesita tu ayuda; para ello se ha creado un cuerpo de personas especiales, denominado detectives del Planeta Tierra, que tiene como misión localizar las cosas que hacemos cada día y que ponen en peligro al planeta, para acabar con esas acciones. Entrar en este cuerpo no es fácil, se necesita personas valientes, curiosas, activas y comprometidas; ¿crees que tienes esas cualidades? Si es así, te invitamos a que seas parte de "detectives del Planeta Tierra" pero, no todo el mundo puede ser detective. Tendrás que pasar algunas pruebas y demostrar lo que vales. ¿Te atreves?"*

Cuando hayamos captado la atención de los jóvenes, les daremos un carnet del cuerpo de detectives del Planeta Tierra. Se le indicará a cada participante que tienen que rellenarlo con sus datos y poner una foto o un dibujo.

El carnet en su parte posterior tendrá varias casillas que cada detective deberá tachar cuando haya realizado una acción que beneficie al planeta; estas casillas se dividirán en diferentes temáticas: energía, agua, reciclaje. Cada acción que las

personas participantes desarrollen en casa, colegio, etc. durante la semana, conllevará tachar una casilla. Esto se realizará durante dos semanas (aunque el tiempo se puede adaptar según las necesidades); es importante que, tras este periodo, se pongan en común las acciones realizadas, para que puedan ser replicadas posteriormente por otros niños, pues si alcanzan un mínimo de acciones (lo que debe intentarse por todos los medios para que todo el grupo pase a la siguiente fase) se les dará un carnet definitivo, pero que conlleva el compromiso de seguir realizando estas actividades en el día a día. Algunos ejemplos de cosas que pueden realizar en casa:

**ENERGÍA.** Fomentar el uso de regletas con interruptor y apagar siempre que no se usen los elementos conectados a ellas, apagar electrónicos como el televisor, computadora o videojuegos. Estar pendiente cuando haya que sustituir bombillas, fomentar en casa el uso de iluminación led y la luz solar.

**AGUA.** Evitar el baño y sustituirlo siempre por la ducha. Al ducharse, lavarse los dientes y fregar platos, evitar siempre dejar correr el agua. (Enjabonarse con el grifo cerrado, abrir el grifo solo para enjuagarse la boca, usar un recipiente con agua para limpiar los platos)

**RECICLAJE.** Tener varios recipientes en casa para separar correctamente cada tipo de residuo, reutilizar el papel y el plástico tantas veces sea posible, fomentar en casa la compra de que sean reutilizables para guardar alimentos, juguetes, tornillos y tuercas, entre otros.

## Actividad: Rompecabezas del cambio climático

### Edades entre 11 y 16 años (tropa)

Los jóvenes se dividirán por grupos (patrullas). A cada grupo se le dará un recipiente que estará lleno de tierra, pueden ser vasos plásticos, botellas o cualquier objeto que permita colocar dentro de sí papeles pequeños que formarán una frase u oración a través de un rompecabezas. Cuando el adulto lo indique, todos podrán comenzar a descifrar el mensaje. Una vez que encuentren todas las letras que hay dentro del recipiente, tendrán que ordenarlas y así obtendrán la resolución del rompecabezas y, por tanto, una acción a ejecutar. Aquel grupo que haya terminado primero la resolución de la oración deberá notificar a su adulto responsable y procederá a exponer lo indicado, de esta forma vamos a fomentar la competencia entre los grupos.

Oraciones sugeridas en el rompecabezas:

- ODS 13. Expón 3 medidas para reducir el cambio climático.
- ODS 13. Haz una lista de compromiso para reducir el calentamiento global.
- ODS 13: Explica cómo reducir la contaminación.
- ODS 13: Nombra las causas de la contaminación.

Una vez culminados todos los equipos, nos volveremos a reunir y comentaremos la actividad. ¿qué creen que hemos querido decir con esto? ¿Qué diferencia hay entre actuar uno y actuar muchos?

### **Actividad: Con ojos de artista**

#### **Edades entre 16 y 21 años (clan)**

Esta es una actividad de creatividad y de concienciación para el reciclaje de los residuos. Serán necesarios los siguientes materiales: Cartulinas, pega, hojas de papel, lápices de colores, acuarelas, marcadores, y residuos procedentes de los hogares de los participantes.

Cada uno de los participantes deberá presentar un objeto considerado inservible de su casa: envases de metal, objetos rotos o fuera de uso, objetos de plástico, ropa vieja, calzado en malas condiciones etc.

Para la primera sesión y como primer paso, cada participante pondrá sobre la mesa el objeto que ha traído, envuelto de tal manera que no se sepa qué contiene el paquete. En segundo lugar, quien dirija la actividad pedirá a los participantes que intercambien sus objetos con sus compañeros, de manera que nadie conserve el suyo.

Quien dirija la actividad repartirá hojas en blanco y les indicará que abran los paquetes y miren con ojos de inventor o artista el objeto que les haya tocado. Y en un plazo de unos minutos, busquen y escriban qué usos se le podría dar a ese objeto en el estado en el que está.

Pasados cinco o seis minutos, cada participante irá leyendo sus notas describiendo el objeto que le ha tocado y los nuevos usos que puede tener. Por cada uso que el compañero haya reseñado se le concederá un punto. Cuando acabe cada participante debe decir los usos que él ha encontrado, los demás compañeros podrán aportar otros que a ellos se les ocurran.

Las puntuaciones servirán para saber quién ha utilizado mejor su imaginación e ingenio para aprovechar los recursos disponibles, y quien ha sido capaz de mirar con ojos nuevos.

En la segunda sesión se les planteará que expresen libremente qué les sugiere el concepto cambio climático: puede ser una palabra, una idea, una frase, un sentimiento, lo que se les ocurra. Y se tomará nota de los aportes en una lámina de papel bond.

El responsable de la actividad pedirá que se formen aleatoriamente grupos de cuatro o cinco participantes y les propondrá que realicen una obra de creación inspirada en las ideas, conceptos o sentimientos que hayan surgido al hablar del tema. Para llevar a cabo su propósito, deberán ponerse de acuerdo entre ellos sobre qué materiales van a utilizar y si van a crear una pintura, un collage, una escultura, una canción, un juguete, un aparato inventado, entre otros.

El responsable de la actividad invitará a los grupos a utilizar los materiales traídos de casa, entre otros. Los grupos podrán intercambiarse objetos para tal fin entre ellos.

### Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:





## ODS N°14 - VIDA SUBMARINA

El océano impulsa los sistemas mundiales que hacen de la Tierra un lugar habitable para el ser humano. Nuestra lluvia, el agua potable, el tiempo, el clima, los litorales, gran parte de nuestra comida e incluso el oxígeno del aire que respiramos los proporciona y regula el mar.

Proteger nuestros océanos debe seguir siendo una prioridad. La biodiversidad marina es vital para la salud de las personas y de nuestro planeta. Las áreas marinas protegidas se deben gestionar de manera efectiva, al igual que sus recursos, y se deben poner en marcha reglamentos que reduzcan la sobrepesca, la contaminación marina y la acidificación de los océanos.

### Actividad: Buzos conscientes

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

De acuerdo al número de participantes podemos dividir al grupo en pequeños equipos. En este caso el juego se desarrollará a modo de gymkhana. Para comenzar, se les explicará que nos ambientaremos para realizar una visita a diferentes especies marinas en el océano por lo que nos convertiremos en buzos.

Lo primero que habrá que hacer, es fabricar una máscara para poder bucear. La máscara puede ser hecha con cartón o los materiales que el adulto responsable considere.





Los animales marinos que veremos serán los siguientes (Los adultos deberán simular los personajes):

**La ballena azul.** Es muy hermosa y grande pero la pobre sufre de grandes amenazas en su hábitat. El ser humano a través de la caza, las redes de pesca, los choques con barcos, la contaminación y el cambio climático amenazan con su vida. La ballena está triste porque si su hábitat se destruye, su supervivencia está en peligro. Para que entiendan su problema, el equipo deberá cruzar una tela de arañas hecho con mecatillo (simulando las grandes redes de pesca). Todas las personas deberán pasar juntas y sin tocar la red.

**La tortuga marina.** Es una excelente nadadora y también le gusta visitar las playas para cavar sus nidos y poner sus huevos. Muchas tortugas son asesinadas por sus huevos y a veces las bebés tortugas no logran llegar al mar por lo depredadores. Para combatir esta situación, el equipo deberá colocarse en una distancia delimitada y trasladar con las manos la mayor cantidad de agua posible echándola en un envase. De esta manera simularemos llevar a las bebés tortugas hasta el mar rápidamente para que no se las coma ningún depredador.

**Manatí.** Los manatíes son mamíferos marinos que viven en las aguas poco profundas. Están en gran amenaza debido a la contaminación, pero, sobre todo por las colisiones con los barcos que navegan por las aguas donde habitan. Para que el equipo entienda mejor la vida del manatí, tendrán que trasladar con una cuchara una pelota pequeña evitando que esta se caiga al suelo mientras se acercan barcos (adultos) que podrían generar una colisión.

Una vez que finalice el juego, se reunirá a todos para reflexionar sobre las explicaciones que se les han ido dando en cada una de las pruebas. Los adultos responsables pedirán a las participantes que repitan lo que los animales marinos les han contado para comprobar si les ha quedado todo claro. A continuación, se les preguntará su opinión, y si creen que el ser humano se porta bien con el planeta. La conclusión tiene que ser que hay mucho que podemos hacer, y que hay un montón de personas que contribuimos a frenar el cambio climático. Si contaminamos menos, si reducimos el uso de plásticos y si reciclamos, podremos ayudar a nuestros amigos los animales.

### Actividad: Bolsas ecológicas

## Edades entre 11 y 16 años (tropa)

Para el 2050 habrá más plástico en el océano que peces. Esta actividad consiste en realizar bolsas ecológicas por medio del reciclaje de telas. Es necesario solicitar a los jóvenes previamente que lleven pinturas, hilo y aguja, tijera, telas que sean aptas para pintar y los materiales que el adulto responsable considere pertinentes para su elaboración. Se sugiere llevar una bolsa de tela de referencia para la toma de medidas.

Los jóvenes agregarán con lápiz las medidas de la bolsa, posteriormente pintarán un pedazo de la tela con mensajes o figuras alusivas al cuidado del planeta y finalizarán cosiéndolas.

Es importante concluir que si todos optamos por usar estas bolsas reutilizables estaremos generando menos residuos y reduciremos la contaminación que producen los plásticos. Se sugiere visitar algún supermercado y donar las bolsas realizadas a los visitantes, promoviendo de esta forma el no utilizar las bolsas plásticas.

## Actividad: Acidificación del océano

### Edades entre 16 y 21 años (clan)

Diseña de manera individual o en grupo, información publicitaria para concientizar a las personas sobre la acidificación del océano (Ejemplo: una tira cómica, un póster, un artículo de periódico, un pequeño programa de radio o un video). Explica en la información publicitaria ¿Por qué se está haciendo más ácido el océano? ¿Cuáles son los impactos de la acidificación del océano sobre la vida marina? ¿Por qué podría esto ser importante para las personas? Difundan la información tan ampliamente como puedan.

## Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:





## ODS N°15 - VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES

El 30% de la superficie terrestre está cubierta por bosques, y estos, además de proporcionar seguridad alimentaria y refugio, son fundamentales para combatir el cambio climático, pues protegen la diversidad biológica y las viviendas de la población indígena.

Cada año desaparecen 13 millones de hectáreas de bosque y la degradación persistente de las zonas áridas ha provocado la desertificación de 3.600 millones de hectáreas.

La deforestación y la desertificación, provocadas por las actividades humanas y el cambio climático, suponen grandes retos para el desarrollo sostenible y han afectado a las vidas y los medios de vida de millones de personas. Se están poniendo en marcha medidas destinadas a la gestión forestal y la lucha contra la desertificación.

### Actividad: Frijol mágico

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

Para esta actividad se requieren frijoles en buen estado, frasco de compota limpio y seco, algodón, agua preferiblemente en una botella de spray, cinta adhesiva, papel y marcadores.

Se les indicará a los jóvenes que deben colocar un algodón en el frasco de compota y evitar aplastarlo. Luego, se pondrán los frijoles con cuidado en diferentes partes del frasco, evita que queden pegados o que queden en el fondo. Se agregará agua con cuidado para humedecer el algodón. Evita que sea en exceso. Con ayuda de la cinta adhesiva se pegará un pedazo de papel indicando la fecha en que han colocado el frijol en el frasco, de esta manera será más fácil hacer la observación. Para finalizar, se colocará el frasco cerca de la luz. Al día número 9, se observará cómo las plantas ya salen del recipiente. Los jóvenes deberán cuidar de ella.

### Actividad: Bosque, cuidados y amenazas

#### Edades entre 11 y 16 años (tropa)

El lugar donde se desarrolle esta actividad se va a convertir en un bosque. Delimitaremos un campo que será el bosque, podemos delimitarlo con tiza o con una cuerda. Repartimos los siguientes papeles entre los participantes:

- 1 persona hace de guardabosques. Misión: Cuidar el bosque.
- 3 personas hacen de leñadoras. Misión: Talar la mayor cantidad de árboles posibles.
- El resto de los participantes serán árboles.

Una vez situados los participantes que hacen de árboles, explicamos el juego. Las personas que hacen de leñadoras tendrán 1 minuto para talar árboles. Para ello solo han de tocarlos y los árboles se quedarán tirados en el suelo.

Al mismo tiempo, la persona que cuida el bosque irá sembrando nuevos árboles. Para hacerlo ha de acariciar a los árboles tirados en el suelo y ayudarles a sentarse. Los árboles no podrán levantarse en un solo movimiento, sino que primero se sentarán con la ayuda del guardabosque, luego se pondrán de rodillas y finalmente se pondrán de pie para seguir jugando. Mientras los nuevos árboles crecen, podrán volver a talarlos. (5 minutos.) Al terminar el primer minuto del juego, contamos cuántos árboles fueron talados y los anotamos junto al número de guardabosques. (1 minuto)

Volvemos a repetir el juego, se cambiarán los roles y esta vez habrá un guardabosque más. Y así sucesivamente, agregando guardabosques. No olvides anotar los resultados de cada ronda junto al número de guardabosques (5 minutos). Una vez terminado el juego, comunicamos a los participantes el número de árboles que se talaron en cada ronda del juego destacando el número de guardabosques que había cada vez.

A continuación, realizamos una lluvia de ideas sobre el juego. Podemos plantear algunas de las siguientes preguntas:

- ¿Qué ha pasado en el juego? ¿Qué conclusiones podemos sacar?
- ¿Qué ha sido más rápido, talar árboles o que crezcan nuevos?
- ¿Ha habido diferencias cuando han participado más guardabosques? ¿Por qué?
- ¿Encuentras parecidos entre el juego y lo que pasa en realidad?
- ¿Por qué es importante proteger los bosques?
- ¿Qué podemos hacer para protegerlos?

Para terminar, introducimos el ODS 15 destacando la importancia de cuidar los bosques.

## Actividad: Catálogo en extinción

### Edades entre 16 y 21 años (clan)

La actividad consiste en la elaboración de un catálogo de especies protegidas de flora y fauna (puede ser digital). Se establecerá un número concreto de especies protegidas o en peligro de extinción que tendrán que recoger en el catálogo, por ejemplo, de 8. Para que el estudio sea completo, se centrarán en una especie y elaborarán un listado de medidas de protección sobre la misma. Previo a la elaboración del catálogo, se mostrarán y analizarán los documentos propuestos para la actividad, que servirán de guía para el desarrollo de la misma. A modo de evaluación de la actividad, se realizará una breve reflexión sobre el tema trabajado en la actividad.

Las personas participantes, se organizarán en pequeños grupos o de manera individual. Elaborarán su catálogo (de 8 especies) y su listado de medidas sobre una en concreto. Elaborados los catálogos, se sugiere exhibirlos a las unidades menores o difundirlos a través de los medios digitales para que otras personas también tengan conocimiento del tema.

## Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:





## ODS N°16 - PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS

Demasiadas personas sufren la guerra y la violencia. El objetivo se apoya en la búsqueda de medios para garantizar que todas las personas vivan en una sociedad pacífica, donde puedan tener acceso a la justicia y no tengan que vivir con miedo. Entendiendo que es necesario contar con paz y justicia para poder desarrollarse de forma plena.

### Actividad: Rompecabezas de paz

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

Antes de realizar esta actividad es importante tener preparados los rompecabezas y las diferentes imágenes que representen valores como la equidad, la paz, la integración entre otros, así como tener aspectos negativos como la guerra, personas peleando, la discriminación u otros. Las distintas imágenes deberán conformar un solo rompecabezas.

Se formarán grupos y se les entregará dos juegos de rompecabezas a los participantes, uno con una acción buena y otro con una negativa. Al finalizar se hablará con ellos de qué es lo que ven en las imágenes y se les dará una reflexión acerca del tema.

### Actividad: Scouts refugiados

#### Edades entre 11 y 16 años (tropa)

El adulto asignará a cada grupo una situación política/social/económica: por ejemplo "dictadura militar", "zona de guerra", "área devastada por un desastre natural", "democracia estable", etc. (deberíamos colocar carteles con amplias descripciones de estas situaciones en algún lugar visible).

También explicará que en cada grupo hay un "refugiado en potencia", una persona que no está de acuerdo con su situación y que está decidida a irse. El grupo deberá decidir si permitirá esta marcha o si, previniéndola, la impedirá.

Les daremos 15 minutos para que se adapten a su nueva situación con base a las características que les han correspondido.

Pasado ese tiempo, si el refugiado ha decidido irse, escogerá otro grupo e intentará entrar en él. Estos otros grupos determinarán si lo admiten o lo rechazan. En el último caso harán todo lo posible por impedirle entrar. El refugiado intentará conseguir su entrada negociando con base a diversas razones o bien la forzará "a escondidas". Tanto en un caso como en otro, una vez instalado no podrá ser expulsado (tendremos en cuenta que, por problemas de espacio, "la población" de un país no ha de pasar de 10 personas).

Una vez integrados los refugiados en los nuevos grupos los antiguos miembros decidirán cuál será su situación "social" dentro del grupo: si se podrán integrar plenamente o serán marginados, qué trabajos les serán encomendados, etc.

Después de haber transcurrido el tiempo estipulado como necesario por el adulto, pasaremos a hacer una puesta en común y reflexión, en la que los refugiados y los distintos países explicarán su historia y los problemas y sentimientos experimentados durante la actividad: Algunas preguntas a responder serán:

- **Por los refugiados:** ¿por qué huyeron?, ¿qué circunstancias provocaron su marcha?, ¿cómo se sintieron?, ¿rechazados o apoyados?, ¿Cómo se sienten ahora, en su nueva situación?
- **Por los países:** ¿Por qué decidieron admitir a los refugiados en su comunidad?, si el grupo ha crecido ¿será eso positivo para su comunidad?, en caso de haber cerrado sus "fronteras" ¿cuáles son las razones que les han llevado a impedir la entrada de otras personas?

## Actividad: La justicia es paz

### Edades entre 16 y 21 años (clan)

En esta actividad, se va a realizar un nuevo símbolo de la paz. En este caso, el logo va a incluir la justicia, una justicia accesible para todas las personas.

Previamente a la elaboración del nuevo símbolo de la paz, se llevará a cabo un debate donde se realizará la lectura de la Declaración de los Derechos Humanos y se planearán las siguientes preguntas (a modo de sugerencia):

- ¿Se respetan los derechos humanos en todo el mundo?
- ¿Qué ocurre cuando no se respetan?

- ¿Qué derecho te parece más importante?
- ¿Crees que falta algún derecho?
- ¿Qué es la paz?
- ¿Cómo se vive en los países en paz?
- ¿Cómo se vive en los países donde reina la violencia?
- ¿Qué podemos hacer cada uno/a de nosotros/as por la paz?

Transcurrido el tiempo destinado al debate, el grupo se organizará en pequeños grupos. Cada pequeño grupo, diseñará y realizará un nuevo símbolo de la paz que vaya acompañado de la justicia.

A modo de conclusión, cada persona participante hará una pequeña reflexión sobre lo que ha significado la actividad y qué se lleva de aprendizaje.

### Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con el ODS:





## 17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS



### ODS N°17 - ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS

Para la realización y el cumplimiento de los 16 ODS anteriores necesitamos unirnos todos los sectores de la sociedad, el sector público, el privado, las organizaciones civiles, los grupos de amigos, la sociedad civil, las empresas, representantes de los distintos grupos de interés y nosotros como scouts también debemos aportar nuestro siempre listo.

Las alianzas múltiples serán fundamentales para mejorar la eficacia, la repercusión y acelerar los progresos para cumplir con los objetivos propuestos. Los ODS no tendrán mucho sentido si no se cuenta con los medios para implementarlos. Las finanzas, la tecnología, las capacidades, las asociaciones y los datos son las principales herramientas para conseguirlo. Adicionalmente, el éxito depende de si existe una economía mundial estable y de las posibilidades de cada país de aplicar opciones políticas destinadas a conseguir todos los objetivos.

#### Actividad: Las islas

#### Edades entre 7 y 11 años (manada)

Para esta actividad es necesario un espacio amplio. Se señalarán tres islas con algunas cuerdas o dibujadas en el suelo (pequeña, mediana y grande) tendrán entre sí poca distancia, de modo que sea posible estar sobre una isla y alcanzar otra con el brazo o pie.

La explicación del juego se realizará mientras se va jugando, a través de la narración de una historia que será representada por los jóvenes. Por lo que, les avisaremos que van a ser actores y actrices de una obra de teatro. Para lo que daremos las siguientes indicaciones:

Invitamos a los jóvenes a que se pongan de pie y se sitúen como si fueran en un barco, de modo que todos estén muy juntos y mirando hacia una misma dirección.

Iniciamos nuestra narración. Estamos navegando en un barco y el mar está muy tranquilo. Pedimos a los jóvenes que se muevan suavemente como lo harían viajando en el barco.

Sin embargo, el oleaje va aumentando, por lo que indicamos que se muevan como corresponde a navegantes con un mar agitado.

Y aumenta tanto, tanto, que el barco se rompe y todas las personas que van en él caen en el mar, y en ese momento todos caen dispersos al agua. Por suerte, vemos que hay a lo lejos unas islas. Vamos nadando hacia ellas hasta que llegamos. (Que no quede nadie afuera ni ninguna isla vacía). Una vez que estamos sobre las islas nos damos cuenta de que estas islas están al revés y que poco a poco se van hundiendo. ¿Cómo pueden estar unas islas boca abajo? Para que no se hundan con nuestro peso, tenemos que darles la vuelta. Para ello no podemos tocar el agua, ya que está plagada de tiburones. Nos quedan 10 minutos para que las islas se hundan, por lo que antes de que pase este tiempo hemos de darles la vuelta.

### ***Sugerencias:***

Los jóvenes deben encontrar la solución por ellos mismos, como pasar a otras islas para poder darle la vuelta a la que queda vacía. En el caso de que no den con la solución podemos volver a repetir el juego para dar otra oportunidad.

Una vez terminado, realizamos una lluvia de ideas con los jóvenes para lo que podemos utilizar estas preguntas:

- ¿Qué ha ocurrido en el juego?
- ¿Hemos conseguido solucionar el problema?
- ¿Cómo hemos conseguido solucionar el problema?
- ¿Hemos contado con el apoyo del grupo?

Terminaremos la actividad destacando que para conseguir los ODS también es necesaria la cooperación, el trabajo en equipo y la colaboración de todas las personas.

## **Actividad: Nudo Humano**

### **Edades entre 11 y 16 años (tropa)**

Se pide a todos los participantes que formen un círculo mirando hacia el centro hombro con hombro. Se le tiene que pedir a todos los participantes que estiren el brazo derecho y tomen la mano de alguien de enfrente. A continuación, deben

sacar el brazo izquierdo y agarrar otra mano al azar de otra persona situada enfrente. En un plazo de tiempo determinado, el grupo tendrá que desenredarse los brazos sin soltar las manos. Si el grupo es demasiado grande, haz varios círculos pequeños para que los grupos compitan entre ellos. La modalidad del juego es que los jóvenes deben tener los ojos cubiertos y deben elegir a un miembro del grupo que tenga los ojos destapados para guiar a todo el grupo. La reflexión, como en cualquier juego de trabajo en equipo, debe de ir orientada a la importancia de la comunicación y de que todos los miembros del equipo trabajen en la misma dirección. El objetivo 17 nos deja esta idea, si todos trabajamos en la misma dirección vamos a lograr cambiarlo.

### **Actividad: Asamblea General de las Naciones Unidas**

#### **Edades entre 16 y 21 años (clan)**

Los jóvenes se dividirán en equipos y serán representantes de un país miembro de la Asamblea General de la ONU.

Cada equipo tendrá la libertad de poner un nombre a su país imaginario e inventar su cultura, características, entre otros. Para preparar su exposición a la Asamblea General, los equipos deberán responder las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el problema?
- ¿Por qué es un problema?
- ¿A quiénes afecta y cómo?
- ¿Sucede en otros países?
- ¿Se han tomado medidas ya para solucionarlo? ¿Cuáles?
- ¿Qué tipo de ayuda se necesita?

Además, cada equipo preparará una estrategia empleando los ODS de la agenda 2030, para presentar su problemática ante los demás países de la Asamblea General y de esta manera lograr que el resto de los países vote para que su problemática quede como prioridad internacional.

Luego de que todas las problemáticas hayan sido presentadas, se realizará la votación. Para esto, cada país tendrá un voto, pero no podrá votar por sí mismo. La problemática que tenga más votos quedará como prioridad internacional.

**Programas mundiales e iniciativas que se vinculan con los ODS:**

