



**Desafío**

**Embajadores de la marea de Plástico**

Ruta: Planeta Sano  
Guía de implementación en Venezuela



**SCOUTS**  
Venezuela



# CONTENIDO

<b>Introducción</b> .....	<b>3</b>
<b>Descripción del Desafío</b> .....	<b>4</b>
¿Por qué es importante un planeta sano?.....	5
<b>Objetivos del Desafío</b> .....	<b>6</b>
<b>ODS del Desafío</b> .....	<b>6</b>
<b>Indicadores de Logro</b> .....	<b>7</b>
<b>Proceso de Aplicación</b> .....	<b>11</b>
Fases.....	11
1. Auto Evaluación.....	11
2. Auditoria.....	11
3. Planifica y Ejecuta.....	11
Actividades y Proyecto.....	11
<b>Diagrama del Proceso de Aplicación</b> .....	<b>12</b>
<b>Ruta del Desafío</b> .....	<b>13</b>
Cuadro de Evaluación (Auto Evaluación).....	14
Auditoria.....	17
Actividades (Planifica y Ejecuta).....	18
Proyecto (Planifica y Ejecuta).....	22
<b>Reporte</b> .....	<b>25</b>
<b>Reconocimiento</b> .....	<b>25</b>
<b>Insignia</b> .....	<b>26</b>
Uso de la Insignia.....	27

# INTRODUCCIÓN



La basura marina y los microplásticos están inundando nuestros océanos, dañando los ecosistemas marinos y la salud humana en una escala sin precedentes.

En esta guía conocerás a detalle acerca del desafío Plastic Tide Turners (Embajadores de la marea de Plástico), la ruta de aprendizaje del mismo; los Objetivos de Desarrollo Sostenible con los que puedes trabajar dentro de la ruta, el proceso de aplicación y los requisitos para obtener el reconocimiento e insignia.

Al finalizar el proceso, serás acreedor de la insignia oficial del Desafío Embajadores de la marea de Plástico y formarás parte de la Red Global Tribu de la Tierra.

Los océanos te necesitan ¿Estás listo para sumergirte?

# DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO



El Desafío Plastic Tide Turners (Embajadores de la marea de Plástico) es una iniciativa global desarrollada por el PNUMA, adoptada por la Organización Scout Mundial como un componente integral de Tribu de la Tierra.

El Desafío orientará a los jóvenes a comprender el impacto que los humanos tienen en el mundo en lo que respecta al uso y consumo de plástico, así como también, el promover acciones para un planeta limpio y sano que contribuya a un mundo más sostenible.

Embajadores de la marea de Plástico apoya el desarrollo de un conjunto específico de competencias en los jóvenes para adoptar un comportamiento responsable hacia el ambiente, vinculado a la ruta de aprendizaje “Planeta Sano”.

Este desafío está diseñado para todos los jóvenes de 7 años en adelante, deseosos en adquirir herramientas para combatir problemas ambientales urgentes, tales como la contaminación por plásticos.

## ¿Por qué es importante un planeta sano?

Muchos de los residuos producidos no son biocompatibles, por lo tanto, no se descomponen por procesos naturales sin impacto negativo. Esto quiere decir, que permanecerán durante décadas y siglos, decayendo lentamente y emitiendo sustancias nocivas. Incluso, si los desechos se tiran en el suelo, se moverán libremente con el viento, especialmente los desechos ligeros como los plásticos, los cuales terminarán potencialmente en lagos, ríos y océanos.

Los desechos en las vías fluviales se convierten en un obstáculo para la vida silvestre acuática; y los plásticos en los océanos, con el tiempo se descompondrán en partículas más pequeñas que los peces confundirán con alimento. Por lo tanto, los desechos terminan en la cadena alimentaria y, en algún momento, lo más probable es que terminen en nuestras comidas.

Reducir la cantidad de residuos generados, no tirar basura, mejorar la gestión de residuos y aplicar la tecnología para procesar los residuos (como la recuperación de energía y el reciclaje) es, por tanto, la tarea a realizar.

Un planeta sano nos permitirá en última instancia, mantenernos sanos, tener acceso al agua potable, productos alimenticios, y nos permitirá disfrutar de una relación armoniosa con la naturaleza.

**Las rutas de la Tribu de la Tierra relacionados con el Desafío Embajadores de la marea de Plástico son:**



# OBJETIVOS DEL DESAFÍO

- Comprender qué es el plástico y cómo el plástico amenaza la vida en los océanos y en la tierra.
- Fomentar en los jóvenes los conocimientos, las habilidades y la actitud para ser responsables con el consumo diario, en particular con el plástico, encontrando alternativas amigables con el ambiente.
- Actuar para reducir el uso personal de plásticos de un solo uso.
- Crear un cambio duradero relacionado con el uso de plásticos desechables, desechos marinos y microplásticos, específicamente para prevenir la contaminación y recuperar los ecosistemas.
- Inspirar a reducir, reutilizar y reciclar plásticos de un solo uso.

# ODS DEL DESAFÍO

**SCOUTS**  
*for* **SDGs**

El Desafío Embajadores de la marea de Plástico es una de las muchas formas en que los jóvenes pueden contribuir a la movilización para alcanzar los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Las acciones de los jóvenes para completar el Desafío Embajadores de la marea de Plástico contribuyen a lograr principalmente los siguientes ODS:



# 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. El Desafío Embajadores de la marea de Plástico aborda las siguientes competencias a través de la ruta de aprendizaje “Planeta Sano”:

<b>Planeta Sano</b>	
<b>Corporalidad</b>	
Etapa 1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Disfruta de sus actividades.</li><li>• Identifica las destrezas que ha adquirido.</li><li>• Disfruta las actividades de agilidad tanto física como mental.</li></ul>
Etapa 2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elabora y lleva a cabo un cronograma de trabajo ante una tarea a ejecutar</li><li>• Participa espontáneamente en actividades que requieren utilizar sus capacidades y explica lo hecho y el aporte que ha dado.</li><li>• Aprende y disfruta de su relación con el medio natural, sin destruirlo.</li></ul>
Etapa 3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se plantea cómo quiere ser y actúa para lograrlo.</li></ul>
Etapa 4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende cómo su accionar afecta el medio, se esfuerza por mejorarlo.</li><li>• Manifiesta en su accionar su preocupación por cuidar objetos y espacios.</li></ul>
Etapa 5	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuida la vegetación cuando realiza actividades en un medio natural.</li></ul>
Etapa 6	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participa en actividades deportivas y recreativas en un medio ambiente natural, conviviendo armónicamente con ese ambiente.</li></ul>
<b>Creatividad</b>	
Etapa 1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participa en la discusión de cómo mejorar una actividad ya efectuada en la Manada.</li></ul>
Etapa 2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Amplía las ideas de otros, complementándolas con las suyas.</li></ul>
Etapa 3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Resuelve problemas de ingenio.</li><li>• Crea objetos que son útiles en la vida al aire libre, para tener bienestar.</li><li>• Comparte con otros miembros de su Patrulla una labor determinada</li></ul>
Etapa 4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participa en la solución de problemas y tareas buscando vías nuevas en cada ocasión.</li><li>• Expone verbalmente a sus iguales, cómo se siente ante situaciones novedosas.</li></ul>
Etapa 5	

- Se plantea más de una forma para resolver los problemas sobre los cuales desea actuar.
- Participa con ideas propias y novedosas, en discusiones destinadas a organizar actividades comunitarias o laborales.
- Participa en discusiones con sus iguales y propone vías de acción para atender el tema.
- Se vincula con jóvenes de otros Clanes u organizaciones para producir un resultado previamente definido.

#### Etapa 6

- Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
- Conoce y aplica diversas formas de asociación y organización para desempeñar actividades productivas.

### **Carácter**

#### Etapa 1

- Describe que le gusta más de lo que hace y explica su utilidad.

#### Etapa 2

- Identifica un error y trabaja para corregirlo.
- Enuncia una cosa que desea hacer mejor y solicita ayuda para ello.

#### Etapa 3

- Se propone alcanzar algo definiendo cuan bien lo quiere hacer.
- Asume funciones para las cuales se ha preparado.
- Toma decisiones para mejorar una tarea que ha realizado.

#### Etapa 4

- Al emprender una tarea consulta cómo puede hacerla mejor que en el pasado.
- Describe todos los logros que ha alcanzado hasta este momento de su vida y cuales quiere alcanzar.

#### Etapa 5

- Se responsabiliza por sus acciones.
- Busca trabajar al lado de personas con más experiencia, para aprender de ellas.
- Enuncia su vida futura mostrando una imagen positiva de sí mismo.

#### Etapa 6

- Mantiene autenticidad al demostrar coherencia entre su pensamiento, su expresión verbal y el resultado de su acción creadora.
- Asume la vida como un proceso constante de perfectibilidad, asumiendo la responsabilidad que tiene para que se dé y para que se alcancen logros.

### **Afectividad**

#### Etapa 1

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

#### Etapa 2

- Expresa sus pensamientos y acepta nuevas ideas.

#### Etapa 3

- Se acerca a los demás sin temor a ideas nuevas y sin timidez.



- Piensa independientemente.

#### Etapa 4

- Obedece con disciplina y razonadamente.
- Escoge lo que quiere leer.

#### Etapa 5

- Descubre y desarrolla sus capacidades de autodomio.

### **Sociabilidad**

#### Etapa 1

- Cuida el uso del material, de acuerdo a lo que se le pide.

#### Etapa 2

- Se interesa en adquirir habilidades de acuerdo a su edad e intereses.

#### Etapa 3

- Identifica cuales tareas puede asumir con mínima preparación sin que se corran riesgos.
- Pone en práctica lo que aprende para hacer buen uso de los materiales que utiliza en su casa y en la escuela.
- Hace buen uso de las áreas comunes y de los parques públicos.

#### Etapa 4

- Adquiere conocimientos para hacer buen uso de los recursos necesarios para lograr bienestar.
- Orienta a sus iguales para utilizar adecuadamente las instalaciones de uso comunitario.
- Se relaciona con integrantes de otras organizaciones para conocer su labor.
- Busca conocer las habilidades y conocimientos para asumir tareas que son delicadas o que solo pueden hacerse previa preparación personal.

#### Etapa 5

- Conoce organizaciones sociales de servicio de su comunidad, en las cuales puede prestar ayuda.
- Se integra a grupos que mantienen instalaciones de uso comunal.
- Reconoce los recursos que existen en su comunidad regional, y los cuidados que deben brindársele para su preservación.
- Elabora proyectos de servicio a la comunidad.

#### Etapa 6

- Vive y convive críticamente con las normas y valores que constituyen la nación, asumiendo un papel activo y constructivo ante los cambios que requerirá.
- Genera acciones que permiten utilizar adecuadamente los recursos del país (renovables o no) para el bienestar colectivo e individual, sin perjuicio el uno del otro.

### **Espiritualidad**

#### Etapa 1

- Le interesa conocer la vida en la naturaleza.
- Acepta el derecho de los demás a tener diferentes intereses.
- Se esfuerza por hacer bien las cosas.

#### Etapa 2

- Cuida a animales o plantas para que crezcan sanos.

### Etapa 3

- Comprende la importancia del respeto por la Vida.
- Se esfuerza en mejorar sus habilidades.

### Etapa 4

- Protege el medio para que perdure por la eternidad.

### Etapa 5

- Entabla conversaciones con otras personas sobre cómo mejorar la forma en que vivimos.
- Enseña a otros como la belleza de la naturaleza es manifestación de la obra de Dios.

### Etapa 6

- Identifica en la naturaleza, en el hombre y en si mismo, la presencia de Dios.

# PROCESO DE APLICACIÓN

## Fases

1

### Auto Evaluación

- Realiza la autoevaluación que encontrarás en las páginas siguientes referente a los problemas relacionados con los plásticos, los desechos y la contaminación plástica. Elige la hoja de acuerdo a tu unidad y marca las casillas junto a cada punto en el área “Planeta Sano” según tus hábitos.

2

### Auditoria

- Verifica el uso de plástico en tu vida personal a través del cuestionario de auditoría plástica que encontrarás en las páginas siguientes. Al finalizar el Desafío, puedes volver al cuestionario y comprobar cómo ha cambiado tu práctica y opinión sobre el uso del plástico.

3

### Planifica y Ejecuta

#### Actividades:

- Realiza cuatro **(4) actividades** acordes a las competencias de tu unidad siguiendo la ruta “Planeta Sano”.

En las próximas páginas encontrarás una muestra de actividades y temas que tanto jóvenes como adultos pueden utilizar para lograr la primera parte de la fase “Planifica y Ejecuta”. Es opcional la utilización de las mismas puesto que lo ideal es que los jóvenes puedan desarrollar sus propias actividades siguiendo las competencias mencionadas anteriormente.

#### Proyecto:

- Después de explorar y ejecutar las actividades, elabora un proyecto estableciendo un objetivo inteligente: específico, medible, alcanzable, realista, basado en el tiempo y que puedas evaluar posteriormente.

# DIAGRAMA DEL PROCESO DE APLICACIÓN



# RUTA DEL DESAFÍO

## Planeta Sano:



Los ecosistemas terrestres, lagos, ríos y océanos proporcionan alimento y agua para todos, pero están afectados por una contaminación excesiva. Los jóvenes trabajarán con la comunidad y distintas organizaciones para reducir, reutilizar y reciclar desechos. El asumir la responsabilidad y actuar contra la contaminación de estos ecosistemas es el resultado del aprendizaje para los jóvenes que se aventuran en este camino.



Cuidador



Sé consciente - Cooperera - actúa





# CUADRO DE AUTO EVALUACIÓN

## Fase: Auto Evaluación

Nombre:

Marca con  $\checkmark$  o X en qué nivel te ves a ti mismo para cada uno de estos objetivos de aprendizaje.

Descubrir: Estoy al comienzo de mi exploración.

Explorando: Estoy en mi exploración.

Consciente: He terminado mi exploración

Manada (edades comprendidas entre 7 y 11 años)	Estoy al inicio de mi exploración.	Estoy en mi exploración.	He terminado mi exploración.	Mis objetivos personales	Mis actividades
	(✓ o X)			Puedo elegir un problema en el que quiero trabajar a través de acciones positivas (asistido por un adulto)	Definir una actividad o proyecto
Planeta Sano					
1	Sé que impacto tiene la contaminación en los ecosistemas, la salud humana y las comunidades.				
2	Participo en eventos que abordan la contaminación del agua y los ecosistemas terrestres.				
3	No arrojé basura				

<b>Tropa (edades comprendidas entre 11 y 16 años)</b>	Estoy iniciando y necesito aprender más sobre los problemas.	Comencé un proyecto o actividad	Entiendo los problemas, participo en actividades y proyectos promoviendo soluciones	<b>Mis objetivos personales</b> Puedo elegir un tema que quiero impactar con acciones positivas	<b>Mis actividades</b> Definir una actividad o proyecto (personal o con mi equipo / patrulla)
	(√ o X)			Escribe notas para iniciar el Desafío Embajadores de la marea de Plástico	

**Planeta Sano**

1	Entiendo como los ecosistemas se ven afectados por la contaminación derivada de las actividades humanas					
2	Conozco los contaminantes más grandes a nivel local y regional. Sé que acciones tomar en entornos contaminados para salvaguardar la vida y la salud					
3	Sé cómo mis actividades al aire libre tienen un impacto en la naturaleza y cual es la diferencia entre buenas y malas prácticas.					
4	Soy consciente de como mi vida cotidiana impacta la vida en la tierra					
5	Quiero que mis experiencias de vida sean amigables con el ambiente					
6	Siempre que sea posible reduzco la contaminación para ayudar a proteger los ecosistemas					
7	Animo a mis compañeros a no tirar basura o realizar otras acciones que conduzcan a la contaminación					

<p align="center"><b>Clan</b> <b>(edades comprendidas entre 16 y 21 años)</b></p>	Estoy iniciando mi viaje	Comencé un proyecto o actividad	Entiendo los problemas, participo en actividades y proyectos y promoviendo soluciones	<p><b>Mis objetivos personales</b></p> <p>Puedo elegir un tema que quiero impactar con acciones positivas</p>	<p><b>Mis actividades</b></p> <p>Definir una actividad o proyecto (personal o con mi equipo / clan)</p>
	(√ o X)			Escribe notas para iniciar el Desafío Embajadores de la marea de Plástico	

**Planeta Sano**

1	Entiendo los impactos directos e indirectos de mi estilo de vida; qué cómo, lo que me pongo, que productos químicos uso en los ecosistemas, y aprendo formas y maneras de reducir el impacto					
2	Quiero reducir el impacto de mi estilo de vida en la producción de contaminantes					
3	Protejo a los demás de los efectos de la contaminación a través de mis hábitos y acciones personales en la comunidad.					
4	Estoy organizando eventos que abordan activamente la contaminación del agua y los ecosistemas terrestres.					
5	Estoy reduciendo conscientemente la producción de desechos en mi escuela/trabajo.					
6	Organizo campañas para reducir la contaminación					





# 2 AUDITORÍA

Fase: Auditoria

1	En el último mes, evité comer en lugares que sirven comida con cubiertos de plástico de un solo uso.	SI	NO	NO ESTOY SEGURO
2	El mes pasado utilicé bolsas de plástico de un solo uso.	SI	NO	NO ESTOY SEGURO
3	Compró los útiles del hogar en una bolsa de plástico.	NO	SI	NO LO SÉ
4	Bebo bebidas en un vaso de plástico.	NO	SI	NO LO SÉ
5	Me gusta beber refrescos con pitillos.	SI	NO	NO ESTOY SEGURO
6	Considero que el plástico de un solo uso es algo bueno.	Difiero	DE ACUERDO	NO ESTOY SEGURO
7	Puedo cambiar la forma en que mis amigos y familiares usan los plásticos en su vida cotidiana al hablar con ellos sobre los problemas relacionados con el plástico.	Difiero	DE ACUERDO	NO ESTOY SEGURO
8	¿Puede encontrar fácilmente bolsas de papel o de tela o puede hacer una bolsa usted mismo?	SI	NO	NO ESTOY SEGURO
9	¿Hay recicladores de plástico en tu ciudad?	SI	NO	NO LO SÉ
10	¿Crees que es posible gestionar sin plástico de un solo uso en nuestras vidas?	SI	NO	NO LO SÉ

# 3 ACTIVIDADES

## Fase: Planifica y Ejecuta

Es la fase de preparación a través de una serie de actividades que permitirán explorar y adquirir conocimientos sobre los plásticos y su repercusión en el planeta.

Las actividades planteadas en esta guía son de uso opcional, por lo que se pueden incorporar otras siempre que estas contribuyan al objetivo del Desafío y a la ruta de aprendizaje. El joven deberá realizar **cuatro (4) actividades** de acuerdo a las competencias de la unidad.

Se recomienda que las actividades se ejecuten en momentos diferentes y que cada una de ellas disponga del suficiente tiempo que permita, no sólo el desarrollo de la misma, sino también el aprendizaje posterior. Esto permite que la unidad constituya de manera organizada y según sus necesidades, una planificación con la cual pueda establecer un programa de calidad. Manteniendo así, la motivación y continuidad necesaria para impulsar en los jóvenes el sentido analítico, crítico y exploratorio en los diversos temas relacionados con la educación para el Desarrollo Sostenible.

El proceso de ejecución de la primera parte de la Fase “Planifica y Ejecuta” en cada unidad es de manera independiente, puesto que cada una organiza y decide cuando asumir el Desafío. No obstante, una vez que el pequeño grupo, el joven, o la unidad tome la decisión de iniciar, se sugiere que las actividades sean culminadas en un período no mayor a 6 meses, para así lograr un aprendizaje continuo.

### Actividades sugeridas



Cuidador

#### Manada (Edades comprendidas entre 7 y 11 años)

Ruta: Planeta Sano

**Audita tu hábito de plástico:** Evalúa la cantidad de plásticos que utilizas en el hogar.

**Vida marina:** Discute sobre la vida en el océano. ¿Cuál es la criatura marina más grande en la que puedes pensar? ¿Cuál es la más pequeña? ¿Qué vive en la costa y qué vive en el mar? Observa fotografías de referencia y haz una lista de todos los animales y las plantas marinas en las que puedas pensar. Realiza con creatividad, un dibujo, un collage o un modelo sobre cómo piensas que se vería la vida bajo el agua. Expón tu obra sobre el océano en un lugar público.

**Criaturas del océano:** Realiza un pequeño álbum en power point o

con alguna aplicación online sobre tus criaturas marinas favoritas y preséntala a tu grupo. Recuerda que no toda la vida marina vive dentro del mar, una parte de esta, vive al lado y otra parte vive sobre el mar (Ej: las Aves)

**Mosaico con tapas:** Realiza un mosaico creativo con la temática que te guste con tapas de botellas plásticas.

**Medios de comunicación marinos:** Crea un video corto, una historia fotográfica o una obra de teatro que explique cómo los humanos afectan al océano, y en consecuencia, afecta a la comunidad. Si hiciste un video o una historia fotográfica, compártelo por las redes sociales. Si escribiste una obra, preséntala a tu grupo, familia o comunidad.

**Música con residuos:** Elabora un instrumento musical con plástico o algún material que consideres basura. (Ej: maracas, tambores, panderetas)

**Spa sin plástico:** Investiga qué son los microplásticos y como están ocultos en productos de cuidado personal. Realiza exfoliantes naturales y concientiza sobre estos. (Ej: puedes utilizar aceite de coco, azúcar y sal; también puedes hacer máscaras faciales con miel y plátanos)

**Barcos marinos:** Construye un bote pequeño que flote y que no se voltee (puede ser con botellas plásticas) El barco que cargue la mayor cantidad de 'carga' y llegue a un punto determinado, gana. (Puedes utilizar cualquier objeto pequeño como monedas, o granos de arroz). ¿Qué crees que ayudará al bote a que se mantenga derecho y balanceado? Busca un lugar calmado de agua para probar tu barco marino.

**Temperaturas en Alza:** Utiliza una bandeja o tazón grande (de al menos 10 cm de profundidad), una piedra o ladrillo (para representar una isla), un marcador resistente al agua, cubos de hielo y agua. Coloca tu 'isla' en el tazón (puedes decorarla con árboles, casas y personas). Añade agua fría al tazón hasta que la base de la isla esté cubierta. Coloca algunos hielos en el tazón (necesitarás bastantes) para representar el hielo marino que se encuentra en el Ártico y en el Antártico. Marca el nivel del agua a un lado de la 'isla' antes de que se haya derretido el hielo. Espera hasta que todos los hielos se hayan ido. Marca nuevamente el nivel del agua en la isla. ¿Qué ha cambiado? Ahora coloca tu isla igual que la vez anterior, pero en lugar de poner los hielos en el agua, pon los hielos en tu isla. Este hielo representa el hielo de los glaciares y de las cimas de las montañas. Asegúrate de marcar el nivel del mar antes de que se haya derretido el hielo. Una vez que se haya ido todo el hielo, ¿qué

ha cambiado? ¿En qué difieren los hallazgos de la parte 2 del experimento en comparación con los hallazgos de la parte 1? ¿Por qué crees que esto sucede? ¿Qué significa esto para el aumento del nivel del mar a nivel global?



Cuidador

## Tropa (Edades comprendidas entre 11 y 16 años)

### Ruta: Planeta Sano

**Audita tu hábito plástico:** Realiza una revisión de la cantidad de plástico que es utilizado en el hogar.

**Extrayendo el agua dulce:** Individualmente o en grupo, investiga formas en las que el agua dulce puede ser extraída del agua salada. Diseña un experimento o una presentación para tu grupo para que les muestres cómo podrías hacerlo si tuvieses el equipo necesario.

**Censo de vida marina:** Busca una especie de la cual nunca hayas escuchado antes y tráela a la vida usando cualquier método de manualidad que te guste. Habla sobre por qué esta criatura es importante, aunque nunca antes la hayas visto o hayas escuchado sobre esta, y acerca de los problemas que podrían presentarse si esta se extinguiera.

**Plantadores de botellas:** Realiza un sistema de riego a base de goteo con botellas plásticas perforadas.

**¿Quién se come a quién?** Usa fotografías o dibujos de animales y plantas del mar para crear un móvil sobre una cadena alimentaria marina. Haz un marco usando los palos, el alambre o un viejo colgador de ropa. Empieza por pegar un carnívoro de nivel superior como un tiburón, luego usa la cuerda para adjuntar el siguiente nivel de la cadena alimentaria (Ej: un pez carnívoro), luego los herbívoros y luego las plantas. Discute sobre las cadenas alimentarias marinas. ¿Cuáles animales son predadores (que se alimentan de otros animales) y cuales animales son las presas (que son comidas por otros animales)? Habla también sobre los herbívoros (animales que sólo comen plantas), los carnívoros (animales que sólo comen otros animales) y los omnívoros (animales que comen tanto plantas como otros animales). ¿Dónde encajan los humanos?

**Collage con residuos:** Diseña con tu grupo un collage formado por desechos, donde representes el animal de tu patrulla o alguno que te guste.

**Cuidemos los océanos:** Diseña un poster, afiche o cartelera digital,

donde expreses tips e ideas para mantener los océanos y las cosas limpias, evitando el consumo de plástico en estas áreas. Además, da un mensaje de reflexión sobre la importancia de cuidar los océanos y el impacto negativo que tiene el plástico en estos.

**Mentes cambiantes:** Investiga el top 10 de los problemas causados por los residuos del plástico en el mar, una vez que los tengas, reúnete con tu grupo y diseña posibles campañas que ayuden a solucionar cada una de las problemáticas investigadas, preséntalas e invita a tomar acción siendo parte del cambio para cuidar al planeta.

**Barcos marinos:** Construye con tu grupo, un bote grande con material plástico que flote y que no se voltee. El barco que cargue la mayor cantidad de 'carga' y llegue a un punto determinado primero, gana.



## Cuidador

### Clan (Edades comprendidas entre 16 y 21 años)

Ruta: Planeta Sano

**Audita tu hábito plástico:** Realiza una revisión de la cantidad de plástico que es utilizado en el hogar.

**Donde termina la basura:** Dicta una charla a tu grupo sobre como la basura afecta los diversos ecosistemas del planeta, dependiendo su fuente y el tratamiento que se le da.

**Reutilizando mi plástico:** Investiga cuales son los objetos de plástico de un solo uso que más utilizas en tu vida diaria y en tu hogar. Elabora una lista y coloca 10 posibles maneras de reutilizarlos, convirtiéndolos en algo útil, coméntalo a tu grupo y aplícalo en tu hogar para sacar el mejor provecho a estos materiales.

**Sorpresas plásticas:** Investiga sobre algún artículo que la mayoría de la gente no sepa que contiene plástico. Por ejemplo, los filtros de cigarrillos tienen pequeñas fibras de plástico al igual que la ropa. Con tu grupo, expón los artículos recopilados y explica por qué es perjudicial para el ambiente.

**Explorando los mares polares:** Investiga cómo el cambio climático y el derretimiento de los hielos marinos está cambiando la forma en la que viven las personas que habitan en el Ártico y dependen de sus recursos naturales; y cómo esto a su vez está afectando al mundo entero.

**Video conservacionista:** Realiza un video sobre los océanos más

cercanos a tu país, en el, habla sobre datos curiosos e importantes que las personas deban conocer. Incluye un mensaje conservacionista donde invites a las personas a cuidar de estos y a reducir el consumo del plástico en este tipo de ecosistemas. Publícalo en tus redes sociales y compártelo con tu grupo.

**Regulador del plástico:** Investiga sobre los tipos de basura marina y clasifícalos según el porcentaje de impacto que tienen en los océanos. Comparte tu investigación, presta atención a los comentarios que estos tengan y debate con ellos posibles acciones que puedan realizar para mejorar esta problemática.

**El tiempo y la marea:** Investiga cómo la forma del suelo afecta a la amplitud de la marea. ¿En qué lugar del mundo se encuentra la amplitud de la marea más alta y más baja y por qué? Trata de obtener información sobre las alturas de la marea durante un año de la costa más cercana a ti. Traza la amplitud de la marea en un gráfico. ¿Qué te dice esto? ¿Por qué las mareas son particularmente altas en ciertos momentos del año? Si no puedes obtener datos sobre la amplitud de la marea, piensa en cómo las personas usan la información sobre las mareas y la amplitud de la marea. ¿Por qué es importante para algunas personas saber cuándo ocurrirán las mareas altas y bajas? Presenta tus hallazgos al resto del grupo.

**Acidificación del océano:** Diseña de manera individual o en grupo, información publicitaria para concienciar a las personas sobre la acidificación del océano (Ej: 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.

## **PROYECTO**

### Fase: Planifica y Ejecuta

Ésta es la Fase de ejecución del Desafío Embajadores de la marea de Plástico, la cual se refiere a la toma de acción o proyecto. Para esta fase se contribuye a abordar una necesidad específica relacionada a los problemas ambientales como resultado de la contaminación plástica, tomando en consideración el involucramiento de la comunidad y la sostenibilidad a largo plazo.

El tiempo aproximado en el cual se ejecuta el proyecto, partiendo desde su fase de diseño hasta la evaluación se estima en 30 días (**1 mes**). Este, dependiendo de la

magnitud y alcance planteado del proyecto.

## Consideraciones para la aplicación del Proyecto



### Manada (Edades comprendidas entre 7 y 11 años)

#### **Objetivos específicos:**

1. Comprender los beneficios del proyecto tanto para sí mismo, como para la comunidad y el planeta.
2. Desarrollar un proyecto involucrando a la comunidad respondiendo a las necesidades identificadas por la contaminación de plásticos.
3. Participar en la identificación del problema, ejecución del proyecto y evaluación.
4. Integrar a un sector de la comunidad en su fase de ejecución y evaluación (Instituciones Educativas, Grupos Juveniles, Familia, ONG`s, comunidad en general).

El proyecto diseñado en la unidad de manada recibe la coordinación del adulto responsable, el cual escucha las ideas planteadas por los jóvenes orientándolos para la mejor viabilidad del proyecto y dirigiendo así, el proceso de ejecución. El lobato o lobezna deberá tomar un papel fundamental en la etapa de identificación del problema, ya que debe comprender que a través de sus aportes se logrará un importante beneficio para la comunidad y el planeta.



### Tropa (Edades comprendidas entre 11 y 16 años)

#### **Objetivos específicos:**

1. Desarrollar un proyecto involucrando a la comunidad respondiendo a las necesidades identificadas por la contaminación de plásticos.
2. Planificar y ejecutar un proyecto.
3. Evaluar conclusiones para determinar acciones futuras en pro del mejoramiento de la iniciativa.
4. Integrar a un sector de la comunidad en su fase de ejecución y evaluación (Instituciones Educativas, Grupos Juveniles, Familia, ONG`s, Comunidad en General).

**Aspectos a considerar para el desarrollo del proyecto en la unidad de tropa:**

- La planificación del proyecto podrá ser individual, por patrullas, con toda la Tropa, con otros jóvenes de la comunidad, o con otras organizaciones. La concepción, estudio y definición del proyecto lo llevarán a cabo los jóvenes, y los adultos tendrán el papel de asesor en todo momento, canalizando adecuadamente la viabilidad del proyecto. No obstante, en la etapa de ejecución y desarrollo de las actividades relacionadas con el proyecto, si el mismo fue definido por una patrulla, se podrá contar con la participación abierta de los otros miembros de la unidad. De igual manera, si el proyecto fue definido por el joven de manera individual, se podrá contar con la participación de otros jóvenes no scouts, organizaciones, vecinos o familia. Evidentemente cuando la Tropa como unidad haya sido quien definió el proyecto, todos los miembros participarán de igual forma en la ejecución.
- Al finalizar la ejecución del proyecto se deberá evaluar y determinar acciones futuras en pro del mejoramiento de la iniciativa.
- Integrar a un sector de la comunidad en la fase de ejecución y evaluación del proyecto, entre los cuales podrían estar: Instituciones Educativas, Grupos Juveniles, Vecinos del sector, Familia, ONG`s.



## Clan (Edades comprendidas entre 16 y 21 años)

### **Objetivos específicos:**

1. Identificar problemáticas ambientales en la comunidad vinculados a la contaminación por plásticos.
2. Ejecutar un proyecto de sostenibilidad a largo plazo dando respuesta a la problemática de la contaminación por plásticos.
3. Comprender la conexión local-global del proyecto.
4. Evaluar los resultados del proyecto.
5. Integrar a un sector de la comunidad en su fase de ejecución y evaluación (Instituciones Educativas, Grupos Juveniles, Familia, ONG`s, Comunidad en General).

### **Aspectos a considerar para el desarrollo del proyecto en la unidad de Clan:**

- La planificación del proyecto será individual, por clanes, equipos organizados de rovers, o con personas no scouts de la comunidad. La concepción, estudio y definición del proyecto lo llevarán a cabo dichos jóvenes, el adulto tendrá el papel de asesor en todo momento, canalizando adecuadamente el proceso de viabilidad y sostenibilidad a largo plazo del proyecto. No obstante, en la etapa de ejecución y desarrollo de las actividades relacionadas con el proyecto, se podrá contar con la participación abierta de miembros de otras unidades, organizaciones, entre otros. Cuidando la correcta aplicación de la dinámica del Movimiento, es necesario el desarrollo de proyectos que involucre al menos un equipo de Rovers, donde éste estará asesorado y/u orientado por un adulto scout capacitado y opcionalmente un experto del tema del proyecto a ejecutar. De igual forma, si un (1) Rover desea aplicar el



Desafío de manera independiente, este puede ser ejecutado, siempre y cuando vincule al menos a alguna persona no scout de la comunidad.

- Al finalizar la ejecución del proyecto se deberá evaluar y determinar acciones futuras en pro del mejoramiento de la iniciativa.
- Integrar al menos un sector de la comunidad en la fase de ejecución y evaluación del proyecto, entre los cuales podrían estar: Instituciones Educativas, Grupos Juveniles, Vecinos del sector, Familia, ONG`s

## REPORTE

Es importante notificar al correo electrónico institucional del Cooperador Regional de Tribu de la Tierra cada vez que se ejecuten las actividades y proyectos de las Fases “Planifica y Ejecuta”, de esta forma, se llevará un seguimiento específico de las fases y sus participantes brindándoles una correcta orientación.

En tal sentido, se recomienda enviar **fotos y videos** correspondientes a la realización de las actividades a fin de lograr difundir y promocionar las mismas en todo el país, motivando a cada vez más jóvenes a involucrarse en acciones que vayan en pro de energías no contaminantes y por tanto, un planeta sano.

Una vez finalizada las **(4 actividades)** así como el Proyecto, el joven o adulto llenará la **Planilla de Reporte del Desafío Embajadores de la marea de Plástico** para optar finalmente por el reconocimiento e insignia.

Las notificaciones ayudarán, tanto al adulto responsable de la unidad, como al equipo del Programa Tribu de la Tierra, a hacer el debido seguimiento y acompañamiento en el proceso de ejecución. De igual manera, el participante también puede enviar su proyecto a [scouts.org](http://scouts.org) y volverse parte de la Red Mundial Tribu de la Tierra.

## RECONOCIMIENTO

Una vez validadas las fases del Desafío Embajadores de la marea de Plástico por el cooperador regional y emitido al cooperador nacional, los participantes serán miembros reconocidos de Tribu de la Tierra y podrán portar la insignia del Desafío Embajadores de la marea de Plástico. Dicho reconocimiento puede ser renovado en cada unidad cumpliendo con las competencias de esta.

El Reconocimiento del Desafío Embajadores de la marea de Plástico consta de un (1) Reconocimiento PDF el cual es enviado al adulto responsable del joven para que haga envío o entrega, así como una (1) insignia por joven o adulto acreditado, la cual es entregada en una ceremonia sencilla y significativa.

Ahora, como “Cuidador de un planeta sano” el joven puede continuar el camino recorriendo otros Desafíos para contribuir a los 17 ODS.

## INSIGNIA

La Insignia del Desafío Embajadores de la marea de Plástico busca concientizar acerca del uso y consumo de plástico, así como también, el promover acciones para un planeta limpio y sano que contribuya a un mundo más sostenible.



### Insignia:



En la imagen central de la insignia se encuentra una ola como representación de los océanos;



Dentro de la ola se presenta una botella acompañada de puntos blancos como la contaminación de las cuencas hidrográficas al redor del mundo;



Las manos representan a las comunidades que trabajan por la limpieza de los mares y la lucha por frenar la contaminación por plásticos.

## Uso de la Insignia

- **El o la joven** una vez obtenido su reconocimiento, portará la insignia durante el tiempo que dure en la unidad a la que pertenece. Asimismo, podrá seguir usándola en la siguiente unidad, siempre y cuando desarrolle el Desafío cumpliendo las competencias estipuladas para dicha unidad.
- **El adulto** también puede reconocerse en el desafío, ya que el desarrollo de la educación ambiental va de manera transversal en la estructura de la Asociación de Scouts de Venezuela. El adulto scout, ya sea de Manada, Tropa o Clan obtiene su Reconocimiento una vez cumplidas las Fases en la unidad que haya aprobado el Desafío Embajadores de la marea Plástico y podrá portar la insignia.
- **Adultos con roles Institucionales** Los adultos que no trabajan directamente con las unidades, tal es el caso de Jefes de Grupo, Comisionados, Adultos Colaboradores y Adultos Institucionales en general; también pueden optar por la insignia, trabajando de manera activa en el apoyo en el desarrollo de las fases de una unidad en específico en la cual se comprometa a colaborar de manera directa.





**SCOUTS**<sup>®</sup>  
Venezuela

## CONTACTO

---

☎ (+58) 212-951.56.13

📍 Oficina Scout Nacional, Edificio Askain,  
piso 1, Oficina 1-I. Plaza Bríón, Chacaíto.  
Urb, El Rosal. Caracas, Venezuela.

✉ [direccion@scoutsvenezuela.org.ve](mailto:direccion@scoutsvenezuela.org.ve)

[www.scoutsvenezuela.org.ve](http://www.scoutsvenezuela.org.ve)

📘 @Scouts.ve    🐦 @Scoutsvenezuela



**earthtribe**<sup>®</sup>