

## GUÍA EDUCATIVA PARA LA GESTIÓN DE RIESGOS



## INDICE

Introducción .....	3
Objetivos.....	4
Definiciones .....	5
Indicadores de logros .....	6
Proyecto Educativo .....	10
Scouts por los ODS.....	11
<b>Oportunidades de Aprendizaje sugeridas</b>	
Manada .....	12
Tropa .....	17
Clan .....	20
Referencias .....	28

## INTRODUCCIÓN

La Asociación de Scouts de Venezuela y sus programas educativos vienen dando mayor participación a los jóvenes en la toma de decisiones, promoviendo actividades que se fundamenten en el fortalecimiento del carácter y liderazgo de los mismos, brindando espacios de expresión (a través del juego) pudiendo obtener acciones en favor de la ciudadanía, mediante la toma de decisiones, la coeducación y la participación de la comunidad.

Hoy en día, los niños y los jóvenes se enfrentan a más violencia y a múltiples tipos de daños y abusos (físicos, emocionales y mentales). Es por eso por lo que existe una necesidad global de apoyar mejor a los niños y jóvenes en temas de Gestión de riesgos, A Salvo del Peligro, seguridad en línea, salud mental, las relaciones, el acoso, entre otros. Como Movimiento mundial, el papel de todos nosotros es construir un mundo que esté a salvo de cualquier peligro. La seguridad es un componente central de cada uno de los ocho pilares del Método Scout, y juntos los ocho pilares construyen un espacio seguro para los jóvenes.

En este sentido, la gestión de riesgos se toma como un tema transversal y será abordado desde la perspectiva juvenil, a través del programa de jóvenes, contribuyendo en el empoderamiento de los jóvenes para que desarrollen habilidades, conocimientos críticos y crear conciencia. Tomando en cuenta a los jóvenes como centro del proceso educativo, es importante su involucramiento en del desarrollo de oportunidades de aprendizaje **D.U.R.A.S** = (**D**esafiante, **Ú**til; **R**ecompensante, **A**tractiva, **S**egura) donde la seguridad no queda como un tema aislado, y para el cual es importante el apoyo adulto.

Es por ello que se ofrecen oportunidades de aprendizaje, donde la Asociación de Scouts de Venezuela quiere empoderar a los jóvenes para que desarrollen resiliencia, una salud mental equilibrada, confianza en sí mismos, sean proactivos en la creación de un espacio seguro y cuiden de los demás además de apoyar y mejorar las habilidades de los adultos en torno a temas que podrían enfrentar sin previo aviso en un campamento Scout o en cualquier ámbito de desarrollo de una actividad.

Esta guía está orientada para ayudar a los adultos y/o jóvenes a abordar estos temas complejos en un entorno seguro y amigable para los jóvenes.

Como se señala en la política A salvo del Peligro, "el Método Scout es una herramienta muy valiosa y de apoyo para el desarrollo de los jóvenes; sin embargo, también es vulnerable a la violación. Para minimizar este riesgo, es importante ser consciente de las amenazas potenciales y desarrollar estrategias para controlarlo.

## **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar en los jóvenes conocimientos y habilidades para que aborden las situaciones cotidianas desde el punto de vista de la protección contra el peligro, y estar preparados en materia de protección contra el daño.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Incluir en el Programa de Jóvenes orientaciones sobre el desarrollo y el mantenimiento de un entorno seguro para los jóvenes.
- Sensibilizar sobre los temas relacionados con la protección contra el peligro a través de las competencias educativas del Programa de Jóvenes.
- Permitir que los jóvenes comprendan mejor los desafíos y las consecuencias que estos temas pueden tener en su vida cotidiana.
- Permitir que los jóvenes desarrollen la conciencia de "A salvo del Peligro" y "Gestión de Riesgos"
- Empoderar a los jóvenes para que actúen y promuevan la política de Gestión de Riesgos a nivel local, nacional, regional e internacional.
- Apoyar a los adultos para que aborden los problemas de A Salvo del Peligro con los jóvenes.
- Animar a los jóvenes a que actúen en una educación entre iguales en torno a la seguridad frente al peligro.

## DEFINICIONES

**Abuso:** Este término se utiliza para describir una serie de formas en que el maltrato puede ser infligido a niños y jóvenes. El abuso puede clasificarse en diferentes tipologías, como físicas, psicológicas, emocionales y adoptar diversas formas como el acoso, el abandono, el abuso sexual o la explotación. Es importante señalar que los niños y los jóvenes pueden sufrir una o una combinación de estas formas de abuso. El abuso puede tener lugar en casa, en la escuela, en los Scouts o en cualquier otro lugar.

**A Salvo del Peligro:** En el contexto del Movimiento Scout, mantener a los niños y jóvenes a salvo de todo peligro engloba todas las áreas de trabajo de protección de niños y jóvenes, e incluye una gama completa de estrategias, sistemas y procedimientos que buscan promover el bienestar, desarrollo y seguridad de niños y jóvenes como una prioridad en todas las actividades relacionadas con el Movimiento Scout.

**Entorno seguro:** Un entorno seguro es un entorno que promueve y apoya el bienestar de los niños y jóvenes, al tiempo que trabaja para tratar y prevenir las prácticas peligrosas.

**Peligro:** Este término se refiere a cualquier efecto perjudicial sobre el bienestar físico, emocional o psicológico de una persona y su integridad.

**Prevención:** La prevención es el conjunto de acciones, planes y mecanismos de mitigación y preparación implementados con anticipación para evitar o disminuir el impacto de un peligro.

**Protección de Niños y Jóvenes:** Este término se utiliza para definir la salvaguarda y promoción del bienestar de los niños y jóvenes, lo que incluye, entre otros:

- proteger a los niños y jóvenes de los abusos
- prevenir el deterioro de la salud o el desarrollo de un joven
- velar por que el Movimiento Scout proporcione a los niños y a los jóvenes un medio ambiente sano en el que puedan crecer y desarrollarse
- tomar medidas para promover la seguridad de los niños y jóvenes en todas las situaciones posibles.

**Salud:** La salud es una condición fundamental para el desarrollo y la vida de los seres humanos. En su definición más sencilla, se puede entender como un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no simplemente como la ausencia de enfermedad o afecciones físicas.

## INDICADORES DE LOGROS

Los indicadores de logro permiten desarrollar las competencias educativas de los jóvenes mediante las etapas de su proceso evolutivo. A través de actividades enmarcadas en la Gestión de Riesgos se pueden abordar diferentes competencias, tales como:

### CORPORALIDAD

#### Etapa 1

- Cumple las tareas en la oportunidad en que se le pide.
- Disfruta las actividades de agilidad tanto física como mental.

#### Etapa 2

- Utiliza su cuerpo y su mente, de forma que se siente satisfecho consigo mismo
- Cumple las actividades que se le asignan, en el tiempo señalado, con la de otros.
- Participa espontáneamente en actividades que requieren utilizar sus capacidades y explica lo hecho y el aporte que ha dado.
- Participa en actividades que le enseñen a mejorar la calidad de vida.

#### Etapa 3

- Utiliza la conversación con otros como medio para descansar.
- Se plantea cómo quiere ser y actúa para lograrlo.

#### Etapa 4

- Comprende los riesgos físicos y emocionales de una conducta sin autocontrol
- Distribuye su tiempo entre actividades físicas y mentales, entre acción y pasividad, entre la soledad y el compartir.

#### Etapa 5

- Mantiene un programa de acción que está balanceado entre lo físico, lo social y lo reflexivo

### CREATIVIDAD

#### Etapa 1

- Utiliza la creación a través de la mano para dar a conocer sus sentimientos.

#### Etapa 2

- Amplía las ideas de otros, complementándolas con las suyas.
- Crea historietas para explicar cómo resolver situaciones de su comunidad.

#### Etapa 3

- Resuelve problemas de ingenio

#### Etapa 4

- Participa en la solución de problemas y tareas buscando vías nuevas en cada ocasión.

- Aprovecha ideas de otros para crear nuevas soluciones a situaciones de rutina.
- Participa en labores nuevas que le reportan aprendizaje de nuevos conocimientos y destrezas.

#### **Etapa 5**

- Se plantea más de una forma para resolver los problemas sobre los cuales desea actuar.
- Participa en discusiones con sus iguales y propone vías de acción para atender el tema.

#### **Etapa 6**

- Expone lo que piensa y siente a través de los distintos medios de expresión, creando en los ambientes donde actúe, espacios gratos que faciliten el encuentro y el entendimiento entre las personas.
- Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.

### **CARACTER**

#### **Etapa 1**

- Identifica cuando una conducta está de acuerdo con los valores Scouts.
- Informa a sus mayores cómo va a realizar una tarea que se le asigna.

#### **Etapa 2**

- Se plantea lo que desea hacer cuando se integra a un grupo de iguales evalúa cómo lo ha hecho.

#### **Etapa 3**

- Razona sus respuestas.
- Identifica tanto las cosas buenas que ha hecho, como las que debe mejorar.

#### **Etapa 4**

- Explica con ejemplos la importancia de vivir de acuerdo con la Ley y la Promesa, y los utiliza en su vida cotidiana.
- Aplica los valores Scouts cuando determina las normas que deben regir a la Patrulla.

#### **Etapa 5**

- Vela porque en su Unidad todos vivan de acuerdo con los Valores Scouts.

#### **Etapa 6**

- Identifica sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
- Demuestra sus capacidades personales para desempeñar cualquier labor que asume, en forma responsable, en su equipo, y con deseos de búsqueda constante del perfeccionamiento.

## **AFECTIVIDAD**

### **Etapa 1**

- Se observa a sí mismo y comprende que es único

### **Etapa 2**

- Se quiere a sí mismo y descubre su propia capacidad para relacionarse con otros.
- Muestra afecto a los demás sin dejar de apreciarse a sí mismo

### **Etapa 3**

- Se acerca a los demás sin temor a ideas nuevas y sin timidez.
- Piensa independientemente.
- Practica expresiones de afecto.

### **Etapa 4**

- Expresa satisfacción por los nuevos conocimientos y habilidades adquiridas.
- Acepta y comprende el punto de vista y la verdad de los demás.

### **Etapa 5**

- Se relaciona con personas de otro sexo en forma grata y con afecto por parte de los dos
- Reconoce en los demás el derecho a ser distintos.

### **Etapa 6**

- Demuestra conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones y sin perjuicio de la propia persona.

## SOCIABILIDAD

### Etapa 1

- Aplica la Ley de la Manada en su vida diaria.
- Obedece las instrucciones que le son dadas.

### Etapa 2

- Comprende las razones de las normas que debe cumplir.
- Aplica las normas de conducta.
- Se acerca a personas de la sociedad que contribuyen al bienestar colectivo para conocer su labor.

### Etapa 3

- Respeta las opiniones diferentes a la suya y busca puntos de encuentro.

### Etapa 4

- Adquiere conocimientos para hacer buen uso de los recursos necesarios para lograr bienestar.
- Aplica en su casa actitudes, habilidades y conocimientos desarrolladas en los Scouts.

### Etapa 5

- Se integra a equipos de acción de bienestar colectivo de permanencia en el tiempo.

### Etapa 6

- Actúa de acuerdo con las normas éticas y de buena costumbre, que da la sociedad

## ESPIRITUALIDAD

### Etapa 1

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

### Etapa 2

- Practica en su grupo de pares la igualdad de derechos y deberes.
- Descubre cualidades en otras personas.

### Etapa 3

- Se alegra de formar parte de un grupo y se comporta con camaradería
- Acepta que cada persona es única, identifica las virtudes de cada quien.

### Etapa 4

- Participa en actividades donde refleja su apego a la Vida.

### Etapa 5

- Busca en su interior cualidades humanas para el bienestar de otros

### Etapa 6

- Practica la aceptación e igualdad sin distinción de género y aprecia como esta conducta mejora su vida

## **GESTIÓN DE RIESGOS Y EL PROYECTO EDUCATIVO**

La gestión de riesgos y seguridad en actividades scouts es un componente esencial del proyecto educativo de la Asociación de Scouts de Venezuela (ASV). La ASV, se esfuerza por garantizar la seguridad y el bienestar de sus miembros durante todas las oportunidades de aprendizaje. Esto se logra a través de una serie de políticas y procedimientos diseñados para minimizar los riesgos y garantizar una respuesta efectiva en caso de emergencias.

Partiendo del abordaje educativo para el desarrollo de los jóvenes, la relación del proyecto educativo de la ASV con la gestión de riesgos y seguridad viene dada con varios aspectos clave:

**Educación para la vida:** El escultismo es una forma de “*educación para la vida*” que complementa la educación formal. A través de sus actividades, los scouts aprenden a manejar una variedad de situaciones, incluyendo aquellas que pueden presentar riesgos. Esto incluye aprender habilidades prácticas, como primeros auxilios, así como habilidades de liderazgo y toma de decisiones.

**Desarrollo de habilidades y competencias:** Las actividades scouts están diseñadas para ayudar a los jóvenes a desarrollar una amplia gama de habilidades y competencias. Esto incluye la capacidad de evaluar y manejar riesgos. A través de actividades prácticas y desafiantes, los scouts aprenden a entender y responder a una variedad de situaciones de riesgo.

**Empoderamiento Juvenil:** Uno de los objetivos del proyecto educativo de la ASV es formar ciudadanos activos y autorrealizados. Esto incluye la capacidad de tomar decisiones informadas y responsables, incluyendo aquellas relacionadas con la seguridad y la gestión de riesgos.

**Promoción de la seguridad y la prevención de riesgos:** La ASV promueve activamente la seguridad y la prevención de riesgos en todas sus actividades. Esto se refleja en sus políticas y procedimientos, que incluyen directrices claras sobre la planificación y ejecución segura de actividades, así como la autoeducación y apoyo continuo para los jóvenes scouts.

En resumen, la gestión de riesgos y seguridad es una parte integral del proyecto educativo de la ASV, y se refleja en todos los aspectos de su programa y actividades. A través de su enfoque en la educación práctica y experiencial, la ASV ayuda a los jóvenes a desarrollar las habilidades y competencias que necesitan para manejar eficazmente los riesgos y garantizar su propia seguridad y la de los demás.

## OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Comprendiendo que nuestra propuesta educativa está orientada a la construcción de un Mundo Mejor, es importante tener en cuenta el enfoque de Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), los cuales son un llamado universal a la adopción de medidas para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad. Los ODS tienen un espíritu de colaboración y pragmatismo para elegir las mejores opciones y mejorar la vida sostenible para las generaciones futuras. Las actividades enmarcadas en la gestión de riesgos y A Salvo del Peligro se relacionan con los siguientes ODS:



El joven será capaz de identificar algunos de los riesgos y amenazas a los que podría enfrentarse y entender cómo responder. El joven tiene la capacidad de percibir cuando los demás necesitan ayuda y de buscar ayuda para sí mismo o para los demás. El joven comprende la importancia de la salud mental.



El joven puede promover el empoderamiento de los jóvenes. El joven puede aprovechar todas las oportunidades para su propia educación y aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones cotidianas para promover el desarrollo sostenible.



El joven puede identificar y analizar diferentes causas y motivos de las desigualdades y abusos.



El joven podrá ayudar a protegerse a sí mismo y a los demás de la violencia. El joven es capaz de reflexionar sobre su papel en temas de paz, justicia, inclusión e instituciones sólidas.

## OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE SUGERIDAS

Para el desarrollo educativo, esta guía ofrece algunas oportunidades de aprendizaje que pueden ser del interés de los jóvenes, o pueden relacionarse con algunas de las actividades ofrecidas en el adelanto progresivo de la ASV. En este sentido, las mismas son una propuesta orientadora, de las cuales se espera alentar a la creatividad en el desarrollo del tema y tomando en cuenta la perspectiva juvenil, donde a través de contenidos variables basados en

este enfoque así como en su interés, contaremos con jóvenes preparados para cambiar el mundo desde un entorno seguro.

A continuación se presentan algunas oportunidades de aprendizaje sugeridas:

### MANADA

**Nombre:** Caja Mágica

**Objetivo:** Desarrollar habilidades para apreciar a los demás, ver las fortalezas de otras personas y aumentar la confianza en sí mismo

**Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** Cajas pequeñas o material para construirlas, materiales para decorar cajas (opcional), pequeños pedazos de papel y bolígrafos

**Oportunidad de aprendizaje:**

El Adulto le da a cada participante una pequeña caja (o materiales para hacer una) y les pide que escriban su nombre en ella para que sea claramente visible para los demás. Luego, el adulto pone todas las cajas en un solo lugar. Los jóvenes pueden decorar sus cajas si lo desean. El adulto pide a los jóvenes que se envíen mensajes entre sí en estos buzones durante varias actividades. Los mensajes deben:

- Apreciar algo sobre el destinatario (por ejemplo, una fortaleza, talento o acción)
- Dar las gracias
- Compartir algo agradable.

Después de unos días/semanas, el adulto debe preguntar a los participantes sobre sus pensamientos y sentimientos sobre el ejercicio.

**Nombre:** Campaña atractiva

**Objetivo:** Escribir una oración simple para expresar una postura contra el acoso escolar.

**Tiempo:** 20 minutos

**Materiales:** Preparar marcadores de colores, lápices y material de artes visuales

**Oportunidad de aprendizaje:**

El adulto presenta la sesión explicando que, en todo el mundo, las personas están creando arte para actuar contra la violencia, la discriminación, el acoso, etc. (se puede mostrar ejemplos de arte y campañas existentes a través de Internet). Luego, el adulto invita a los jóvenes de la manada a participar en esta campaña diseñando un póster. Individualmente o en equipo, los jóvenes

crean sus propios carteles con una frase atractiva en contra el acoso escolar. Cada grupo presenta sus carteles explicando la oración que eligieron. Los carteles se pueden colgar en la sede de grupo si es posible.

**Nombre:** Tiempo en línea

**Objetivo:** Ser capaz de comprender mejor cómo el entorno en línea está afectando su salud y bienestar.

**Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** Carteles con números, cinta adhesiva.

**Oportunidad de aprendizaje:**

Coloca números del 1 al 10 en tu entorno. A la manada se les harán preguntas y tendrán que ir lo más rápido posible al número que esté más cerca de su realidad. Algunas de las preguntas que puedes hacer son:

-De 0 a 10...

- ¿Cuántas horas paso a la semana frente a una pantalla?
- ¿Cuántas veces miro mi teléfono en una hora?
- ¿Cuántos días puedo pasar sin ver la televisión?
- ¿Cuántos minutos tardaré en desconectar lo que viendo/ jugando para ir ayudar a un familiar que me pide ayuda?
- ¿Qué tan difícil es para mí no usar mi teléfono en absoluto durante una reunión Scout? (10 es súper difícil y 0 nada difícil)

Una vez que los jóvenes han elegido su número, se les anima a compartir por qué eligieron este número y cómo se sienten al respecto.

**Nombre:** El juego de la salud

**Objetivo:** Identificar situaciones y actitudes que ponen en riesgo su salud o integridad física.

**Tiempo:** 30 min

**Materiales:** cartulina o cartón, marcadores, dado

**Oportunidad de aprendizaje:**

El adulto elaborará un tablero gigante con piezas de cartón, dicho tablero debe tener un punto de inicio y final, la extensión y forma del tablero será a gusto del adulto. Cada casilla debe estar numerada y corresponderá a una situación en concreto, de igual forma se le pueden agregar recortes o dibujos relacionados. Para determinar el orden de juego, cada participante tira el dado una vez. Comienza quien obtenga el puntaje más alto, mientras que el segundo puntaje tendrá la segunda opción de lanzamiento y así

sucesivamente. Luego de lanzar el dado, cada joven se colocará en la casilla correspondiente y realizara la acción que corresponda a dicha casilla, el objetivo del juego es llegar a la meta.

A continuación, se presentan propuestas para rellenar las casillas del tablero. De más está señalar que, estas alternativas constituyen solamente una propuesta y pueden ser modificadas si los adultos lo consideran oportuno, en cuyo caso los ejemplos que aquí se entregan podrán servir de guía y serán una buena idea de los contenidos que pueden ser trabajados en este juego.

Acción	
Casilla 2	Sé que es peligroso jugar con las perillas de la cocina por el riesgo de explosión o asfixia. Avanzo a la casilla 7
Casilla 3	Tengo cuidado cuando manipulo artefactos eléctricos. Lanzo el dado otra vez.
Casilla 5	Hice una zancadilla a un compañero. Retrocedo a la casilla 1.
Casilla 8	En el curso de la semana he comido alimentos variados, de modo que estaré en buena forma. Avanzo a la casilla 12
Casilla 14	Jugaba en la escalera, me caí y me rompí la pierna. Retrocedo a la casilla 10.
Casilla 16	Desconecté un aparato eléctrico tirando del cable y hubo un corto circuito. Debo aprender a sacar correctamente un enchufe. Retrocedo a la casilla 11.
Casilla 18	Me escondí en un viejo cofre; se cerró y no pude salir. Espero que un jugador pase y me libere para seguir en el juego.
Casilla 17	Hice deporte y me siento muy bien. Avanzo a la casilla 20
Casilla 21	Sé que algunos juegos son peligrosos para los ojos; no juego con flechas, piedras o palos. Avanzo a la casilla 22
Casilla 23	Recogí todos los medicamentos que estaban dispersos en la casa y los ordené en el botiquín. Juego una vez más.
Casilla 25	No me sé el número de teléfono de la policía y bomberos. Debo aprenderlos. Retrocedo a la casilla 20.

**Nombre:** El libro gigante de los derechos de los niños

**Objetivo:** Analizar los artículos de la Declaración Universal de los Derechos del Niño y de la Infancia

**Tiempo:** 45 min

**Materiales:** Declaración Universal de los Derechos del Niño y de la Infancia, pliegos de papel blanco, revistas, pegamento, tijeras, lápices de diferentes colores, papeles de diferentes colores, reglas y otros materiales que les permitan hacer los dibujos y confeccionar el libro.

**Oportunidad de aprendizaje:**

La manada se dividirá pequeños grupos, a cada grupo se le dará 1 o más artículos de la Declaración Universal de los Derechos del Niño- Cada grupo

discutirá sobre el contenido del artículo que se le asignó, compartiendo sus impresiones sobre aspectos como: ¿cuál es el significado de dicho artículo?, ¿por qué es importante para los niños del mundo?, ¿cómo se manifiesta esto en la vida diaria?, ¿se respeta este artículo en nuestro país?, ¿qué se podría hacer para que se cumpliera lo que este artículo señala?, etc. Mientras los grupos conversan, los adultos estarán presentes para ayudarlos a enfocar la discusión y responder las consultas que puedan aparecer.

Finalizado el trabajo dentro de cada grupo, los participantes comenzarán la preparación de su "hoja del libro gigante de los derechos del niño". Utilizando los materiales asignados, los niños darán rienda suelta a su imaginación para presentar gráficamente las conclusiones de la conversación sostenida o la interpretación que dan a dicho artículo o las acciones que ellos creen deben seguirse para hacerlo respetar, etc.

Cuando todos los grupos hayan terminado, se unirán las diferentes hojas para dar forma al libro. En este momento pueden distribuirse algunas tareas para trabajar en las terminaciones de esta singular publicación: página de entrada, presentación de "los autores", dedicatoria, portada y contraportada, bibliografía donde obtener más información. En lugar de un libro, pueden unirse las hojas formando así un largo pliego que puede pegarse, por ejemplo, en los muros de la sede de grupo para ser compartido con otras Unidades del Grupo

**Nombre:** Preventores scouts

**Objetivo:** Ofrecer alternativas a la Manada de reducción de riesgos en su entorno más cercano (casa, escuela, cubil)

**Tiempo:** 3 horas

**Materiales:**

**Oportunidad de Aprendizaje:**

Ejecuta las actividades del Curso de Manada "Preventores Scouts" de la ASV.

**Nombre:** Identificando las Amenazas

**Objetivo:** Conocer las posibles causas (amenazas) de los fenómenos naturales y los efectos que tendrían en la comunidad.

**Tiempo:** 40 minutos

**Materiales:** lápiz y papel

**Oportunidad de Aprendizaje:**

Consulta con los viejos lobos, personas de la comunidad, autoridades o familiares sobre fenómenos naturales anteriores que hayan causado desastres. Luego de recabar la información completen ahora el cuadro de abajo con la información, escribiendo en la última columna las cosas que la comunidad hizo y las que aprendieron haciendo durante la acción.

Fenómeno	Lo que pasó	Cuando sucedió	Lo que se hizo

Escribe ahora de acuerdo con la investigación, cuáles son las principales amenazas que podrían llegar a causar desastre en tu comunidad:

- -----
- -----
- -----

Escribe ahora tres acciones que la comunidad hizo durante los últimos desastres para proteger a las personas, de qué forma reiniciaron las actividades, para atender las necesidades de la comunidad afectada:

- -----
- -----
- -----

**Nombre:** Guardianes de la selva.

**Objetivo:** Ofrecer alternativas a la Manada de reducción de riesgos en su entorno más cercano (casa, escuela, cubil)

**Tiempo:** 3 horas

**Materiales:**

**Actividad:**

Ejecuta las actividades del Curso de Manada "Preventores Scouts" de la ASV.

## TROPA

**Nombre:** Mi sombra

**Objetivo:** Motivar el empoderamiento y la confianza en los jóvenes.

**Tiempo:** 45 minutos

**Materiales:** Papel Bond, marcadores, cinta adhesiva

**Oportunidad de aprendizaje:**

Se necesita agrupar a los jóvenes en parejas, una vez las parejas hayan sido conformadas se debe pegar una lámina de papel bond a la pared (si no tienes papel bond puedes juntar muchas hojas de reciclaje), un joven se coloca en frente a la lámina de papel, mientras que el otro, haciendo uso de un marcador o un lápiz dibujara la silueta de su compañero, estas serán "sus sombras"; una vez terminado este paso, se deben intercambiar los papeles, garantizando que cada joven tenga su silueta correspondiente. Luego, cada joven dibujará alrededor de su sombra afirmaciones positivas sobre si mismos. Una vez culminadas las sombras, nuevamente en parejas deberán discutir sobre por qué escogieron esas afirmaciones. Por último, el adulto scout invita al resto de los jóvenes a agregar cosas positivas en las sombras de sus compañeros. Para finalizar el adulto les pregunta a los jóvenes sobre cómo se sienten luego de haber leído todas las afirmaciones.

**Nombre:** Manejando mi estrés

**Objetivo:** Enseñar una nueva forma de cuidar su salud mental y que los jóvenes comprendan lo que podría suceder si no manejan bien sus niveles de estrés.

**Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** dos tobos, una taza

**Oportunidad de aprendizaje:**

Los jóvenes deben formarse en círculo alrededor de 2 tobos, uno lleno con agua y el otro vacío. El adulto le debe pedir a los jóvenes que piensen en cosas que les generan estrés, por ejemplo: la escuela, los exámenes, problemas con amigos o familiares, el cambio climático, entre otros. Luego, el adulto le pide a cada joven que recorra el círculo y se acerque al tobo lleno de agua y agarre agua con la taza. Luego vierte el agua en el tobo vacío y le dice al grupo qué los hace sentir estresados.

A medida que el tobo vacío comienza a llenarse de agua, el adulto explica que este simboliza a una persona y que el agua es el nivel de estrés de la persona. A medida que se vierte más y más estrés en el tobo, los niveles de estrés aumentan. Cuando cada joven ha tenido su turno, el tobo puede estar casi lleno o desbordado. Este derrame de agua representa agotamiento, arrebatos emocionales u otras enfermedades mentales. Esto muestra a los jóvenes que cuando nuestros niveles de estrés son demasiado altos, podemos

sentirnos mal, menos resistentes e incapaces de hacer frente a la situación. Ahora el adulto les pedirá a los jóvenes que piensen en las cosas que hacen que los hagan sentir bien o relajarse. Por ejemplo: leer un libro, pasar el rato con familiares o amigos, jugar un juego, bailar, cantar, practicar deportes/hacer ejercicio, tomar una siesta, hablar con una persona de confianza, entre otros. Luego, el adulto le pedirá a cada joven que suba uno por uno y llene la taza con agua del tobo desbordado y vierta el agua en el suelo (o en el otro tobo). Mientras vierten el agua, deben decirle al grupo lo que hacen que los hace sentir bien o relajados.

El adulto le explica al grupo que llamamos a estas cosas cuidado personal, y que debemos hacer al menos una cosa todos los días que nos ayude a relajarnos. Si nos sentimos muy estresados, tenemos que esforzarnos conscientemente para hacer más de estas cosas. Saber qué "llena nuestro cubo de estrés" es una herramienta que podemos utilizar para controlar nuestros niveles de estrés y ayudarnos a cuidar nuestra salud mental. Si es apropiado, el adulto o un orador invitado podría hablar con el grupo sobre las actividades dañinas para liberar el estrés, como las drogas y el alcohol, comer en exceso, fumar, gastar dinero, etc. Estas cosas, que a veces pueden parecer que alivian el estrés, pueden tener efectos nocivos y a largo plazo en la salud y el bienestar. El Adulto puede aconsejar a los jóvenes que elijan sabiamente sus actividades de autocuidado.

**Nombre:** Preventores del bullying

**Objetivo:** Comprender las diferentes razones por las que una persona haría bullying para saber cómo prevenirlo mejor.

**Tiempo:** 20 minutos

**Materiales:** proyector, papel, lápiz

**Oportunidad de aprendizaje:**

Muestra el siguiente video a los participantes: <https://www.youtube.com/watch?v=Hizno9UvWEs> . Es un video silencioso que ilustra las historias de una víctima y un matón (alguien que hace bullying) y sus antecedentes. En patrullas, el adulto pide a los participantes que enumeren las diferentes razones que empujarían a la persona que hace bullying a actuar de esta manera. Cada grupo comparte sus respuestas con todo el grupo.

**Nombre:** Información segura

**Objetivo:** Comprender qué son los datos privados/personales y cómo protegerlos de la explotación

**Tiempo:** 20 minutos

**Materiales:** pañoleta

**Oportunidad de aprendizaje:**

El adulto realizará una pregunta, por patrullas los scouts tendrán que elegir la respuesta correcta. La patrulla tiene que definir un sonido divertido que será su timbre para el juego. Cuando se pregunta, los scouts consultan la respuesta correcta y luego uno de ellos corre a un lugar especial, elige un objeto definido (una pañoleta, por ejemplo), hace el sonido y da su respuesta. Si la respuesta es correcta, reciben un punto. Si la respuesta es incorrecta, otras patrullas pueden correr hacia el timbre para dar su respuesta.

Una vez que se responde la pregunta, el adulto da la respuesta correcta y pide a los Scouts que expliquen por qué eligieron la respuesta o comparte parte de la información anterior. Algunas de las preguntas que puedes hacer son:

1. Las cosas que subes en línea pueden permanecer allí por años
  - a) Verdadero
  - b) Falso
2. ¿Qué es el phishing?
  - a) Hacer comentarios dolorosos en redes sociales
  - b) Compartir material con derechos de autor como música o películas
  - c) Usar correos electrónicos para robar información personal
  - d) Cualquiertipo de acoso o amenaza online
3. Cual de estas NO es una consecuencia de compartir información personal
  - a) Riesgo de humillación
  - b) Robo de identidad y perdida de acceso a las cuentas
  - c) Acceso a información financiera
  - d) Difundir desinformación
4. La violación de datos puede suceder en todos estos casos excepto:
  - a) Aceptando seguidores y amigos que no conoces
  - b) Leyendo y entendiendo los términos y condiciones de privacidad de la página
  - c) Siendo hackeado o teniendo contraseñas débiles
  - d) Compartiendo datos personales y fotos

**Nombre:** Agentes de seguridad

**Objetivo:** Estudiar los posibles peligros que existen en el local de grupo

**Tiempo:** 2 horas

**Materiales:** lápiz y papel.

**Oportunidad de aprendizaje:**

Todos los miembros de las patrullas se convertirán en "agentes de seguridad". En el momento programado las patrullas inspeccionan el lugar de reunión habitual de su grupo, con el objeto de detectar problemas de seguridad en las instalaciones de la sede. Las tareas de observación pueden realizarse por rubros salud (limpieza de baños, almacenamiento de los desperdicios, etc.), seguridad física (conexiones eléctricas, iluminación, accesos, etc.), naturales (inundaciones, sismos, incendios) entre muchos otros-, evitando así, por una parte, que los problemas se repitan, y por otra, asegurándose de cubrir los más variados aspectos o potenciales áreas de inseguridad.

Pero el trabajo de los "agentes de seguridad" no se detiene en la detección de los problemas. Una vez detectado una falla o problema de seguridad, las patrullas pasarán a la denuncia preparando un informe de los riesgos identificados y de la solución que la patrulla propone para revertir la situación. Cada patrulla podrá publicar el fruto de su investigación en un video, diario mural, programa de radio, historieta, fotonovela, revista, etc. Hechas las presentaciones, y conocidas las soluciones que propone cada patrulla, comenzará la etapa más importante de esta actividad: llevar adelante las soluciones propuestas si son factibles para la unidad llevarlas a cabo.

**Nombre:** Descubriendo mis riesgos.

**Objetivo:** Identificar los principales riesgos a los cuales están expuestos los jóvenes día a día.

**Tiempo:** 45 minutos

**Materiales:** Cajas, lápices, hojas.

**Oportunidad de aprendizaje:**

El adulto presentará una lectura o un video sobre riesgos, tales como las definiciones presentadas en esta guía. Posteriormente, a través de un juego de relevo, cada integrante de la patrulla deberá indicar 3 riesgos en un papel a los cuales está expuesto en sus actividades diarias.

Luego, se colocarán en una caja los riesgos escritos, y serán escondidas para su posterior búsqueda, la cual pueden ser ubicadas por pistas o coordenadas.

Una vez encontradas, deberán elaborar de manera creativa la presentación de una acción por cada riesgo escrito que hayan encontrado en la caja.

**Nombre:** Comunicadores del riesgo

**Objetivo:** Conocer las situaciones que hacen sentir inseguras a las personas.

**Tiempo:** 2 horas

**Materiales:** micrófonos, libretas, cámara.

**Oportunidad de Aprendizaje:**

Los jóvenes serán corresponsales y entrevistadores, para lo cual deberán preguntar a jóvenes de la tropa o de la comunidad (cualquiera que sea el abordaje y la posibilidad) cuales son las situaciones que les hacen sentirse inseguros. Posteriormente elaborarán por patrullas una presentación o video sobre las acciones que pudiesen hacer sentir más seguras a las personas.

## CLAN

**Nombre:** Cine foro

**Objetivo:** Reflexionar sobre el acoso o bullying y su impacto en los jóvenes

**Tiempo:** 120 minutos

**Materiales:** proyector

**Oportunidad de aprendizaje:**

Realiza un cine foro sobre ciberacoso, bullying o abuso algunas películas que abordan el tema y te pueden servir son: The Karate Kid (2010), Wonder (2017), Diario de un chico en apuros (2010), Las ventajas de ser invisible (2012). Luego de la película reflexiona y discute con tus compañeros sobre lo que acaban de ver. Realiza alguna de las siguientes preguntas:

- ¿Como te sentirías si estuvieras en esa posición?
- ¿Hay algo que puedas hacer para prevenir este tipo de situaciones?
- ¿Conoces a alguien en esa situación?
- ¿Cuáles son las consecuencias del acoso?

**Nombre:** Llevar un diario hacia la salud

**Objetivo:** Aprender y practicar una habilidad para lidiar con las emociones y desarrollar la resiliencia para hacer frente a los malos momentos. Permitir que los jóvenes comiencen a registrar sus buenos y malos momentos, y cómo los afrontan.

**Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** libreta, lápiz

**Oportunidad de aprendizaje:**

Escoge una libreta o cuaderno para construir un diario. Escribir en un diario es una salida saludable en la que puedes expresarte, sin editar y sin miedo a ninguna repercusión o juicio. Un diario puede tener muchos beneficios positivos para tu salud mental. No hay una forma correcta e incorrecta en tu diario: puedes escribir lo que quieras.

Usa la primera página para escribir un poco sobre ti, como tu edad actual, tus pasatiempos y todos tus favoritos actuales: amigos, comidas, colores, atuendos, programas de televisión, etc. Si te sientes creativo, decora tu diario para que se sienta más especial. También puedes incluir boletos, calcomanías, fotografías, washi tape y dibujos en tu diario para hacerlo más divertido.

Abre el cuaderno y escribe una entrada de diario, esto puede ser en forma de una carta para ti mismos diciéndote quiénes son ahora. Algunas preguntas que pueden inspirar su escritura son:

- ¿Qué te hace sentir orgulloso de ti mismo y por qué?
- ¿Por qué estás agradecido hoy?
- ¿Qué planes o sueños tienes para el futuro?
- ¿Qué te gustaría decirle a tu yo del futuro?

Por último, comparte tu experiencia de escribir una carta para ti mismo al resto de tus compañeros. Te animamos a continuar con el diario y usarlo como un amigo en el que pueden confiar y explorar ideas.

**Nombre:** ¿Quién es Tracy?

**Objetivo:** Comprender y discutir los riesgos de conocer a personas que solo conoces detrás de la pantalla

**Tiempo:** 45 minutos

**Materiales:** Asegúrese de que todos tengan un teléfono o un proyector para mostrar el video.

**Oportunidad de aprendizaje:**

Comienza la actividad colocándose todos en una columna. Una persona realizara las siguientes preguntas:

- ¿Tienes un perfil público en las redes sociales?
- ¿Alguna vez has aceptado una solicitud de amistad de una persona que no conoces en tu cuenta personal de redes sociales (Facebook, Instagram,

etc.)? • ¿Alguna vez has hablado con alguien en línea que conociste en Internet?0

- Si conocieras a un amigo en línea, ¿estarías dispuesto a conocer a esa persona fuera de línea?
- ¿Crees que todas las personas que pueden hablar contigo o acceder a tu perfil tienen tu edad?

Si una respuesta es "SÍ" van a la derecha, si la respuesta es "NO" van a la izquierda. No hay una respuesta correcta, los rovers se colocan y luego pueden explicar por qué fueron allí, si quieren.

Luego, deben visualizar el siguiente video: [https://youtu.be/Nb1zAY\\_cc8o](https://youtu.be/Nb1zAY_cc8o)

Un moderador realizara las siguientes preguntas:

- ¿Cómo te sentiste con el video?
- ¿Te identificas con la situación que vive Keyan? ¿Tú o algunos de tus amigos han estado alguna vez en esa situación?
- ¿Alguna vez te has preguntado quién está detrás de la pantalla? ¿Cuándo hablas con alguien que nunca conociste o incluso con alguien que crees conocer?
- ¿Qué riesgos hay de hablar y conocer a alguien que no conocemos?
- ¿Cuáles son algunos consejos y trucos para asegurarnos de que podemos mantenernos seguros mientras nos conectamos con otras personas en línea?

**Nombre:** Simulacro

**Objetivo:** Preparar la respuesta ante una emergencia durante una actividad scout

**Tiempo:** 30 min

**Materiales:** botiquín de primeros auxilios.

**Oportunidad de aprendizaje:**

Imagina algunas situaciones de emergencia probables en tu sede de grupo y prepara un escenario donde esta se ha hecho realidad. A continuación:

- Fija responsabilidades a los miembros de tu grupo
- Emite una voz de alarma.
- Repliegue hacia las zonas de seguridad previamente identificadas hasta que termine el simulacro.
- Recorrer las rutas correspondientes.
- Llegar al punto de reunión convenido.

- Revisar que nadie falte y que todos se encuentren bien.
- Aplica primeros auxilios si el simulacro lo amerita.
- Evalúa los resultados y ajusta los tiempos y movimientos de ser necesario.

**Nombre:** Evaluando mi local

**Objetivo:** Identificar los peligros y/o condiciones inseguras dentro del local de grupo.

**Tiempo:** 30 min

**Materiales:** papel y lápiz

**Oportunidad de aprendizaje:**

Haz un recorrido por tu sede de grupo evaluando las condiciones de seguridad de este, utiliza el Check List de verificación para realizar las anotaciones y que no se te pase nada por alto.

CHECK LIST DE SEGURIDAD DEL GRUPO					
Nº	ITEM	SI	NO	N/A	COMENTARIOS
1	¿Existen áreas que puedan dar cabida a animales peligrosos (serpientes, alacranes, etc.)?				
2	¿El grupo cuenta con un sitio seguro para reunirse en caso de emergencia?				
3	¿El área tiene presencia de insectos tales como hormigas, bachacos, avispa, gusanos, etc.?				
4	¿Existen sanitarios en cantidad suficiente para la cantidad de personas?				
5	¿Los sanitarios se encuentran en buenas condiciones de funcionamiento e higiene?				
6	¿Los sanitarios cuentan con agua?				

7	¿El sitio cuenta con fuentes de agua limpia?				
8	¿Existe agua potable en el sitio?				
9	¿Existen áreas que deban ser delimitadas para prohibir el paso?				
10	¿Existen desniveles, escaleras sin pasamanos, etc, que puedan generar riesgos de caída?				
11	¿Se cuenta con un botiquín de primeros auxilios con materiales acordes a las posibles lesiones identificadas y adecuado a la cantidad de personas presentes?				
12	¿Los medicamentos no han pasado su fecha de caducidad?				
13	¿Se cuenta con personal con conocimiento para aplicar los elementos del botiquín de primeros auxilios?				
14	¿Se tiene ubicado dónde queda el centro médico asistencial más cercano?				
15	¿Está notificado algún organismo con jurisdicción en el sitio (PC, Bomberos, Imparques, Guardabosques, etc.) sobre la sede del grupo?				
16	¿Se cuenta con servicio telefónico para notificar en caso de emergencia?				
17	¿El grupo se encuentra en un entorno seguro?				
18	¿Las vías de acceso son seguras y permiten un fácil acceso?				
19	¿El sitio cuenta con personal que vigile la seguridad física?				

Una vez aplicado el check list debate: ¿Hay cosas que se pueden mejorar para garantizar la seguridad en tu grupo? ¿Qué acciones puedes hacer para mejorarlas?

**Nombre:** Todos deben conocer los riesgos.

**Objetivo:** Comunicar los riesgos con lenguaje de comunicación inclusivos que le permitan a personas sordas a conocer los principales riesgos de su comunidad.

**Tiempo:** 45 minutos

**Materiales:** Cámara.

**Oportunidad de aprendizaje:**

Los jóvenes deberán conocer un método de comunicación como el lenguaje de señas. Se deberá hacer una charla sobre al menos tres riesgos a los cuales se encuentran expuestos las personas de su comunidad. Una vez escuchada, se realizará una lista de los riesgos, por ejemplo, emocionales, físicos y del entorno de la comunidad. Posteriormente se buscará transmitir el mensaje a través de lenguaje de señas, ya sea a través de un video, o de manera presencial con actores sordos, de manera que el mensaje pueda ser transmitido con efectividad.

**Nombre:** Peregrinando sin riesgos.

**Objetivo:** Identificar todos los riesgos que pueden encontrar al momento de un peregrinaje.

**Tiempo:** 45 minutos

**Materiales:** Papel, lápiz

**Oportunidad de aprendizaje:**

Presentar un destino y detallar todo lo que se abordará en su recorrido, para el cual se hará una lista de riesgos desde el momento que es "ahora", es decir, desde el momento que comienza la planificación, se tomará en cuenta cada riesgo posible. Luego, se debe presentar un concurso de presentaciones creativas sobre como mitigar los riesgos encontrados, tales como videos, audios o cualquier método que permita a las personas tomar conciencia antes de planificar un recorrido.

## **REFERENCIAS**

- SAFE FROM HARM ONLINE SAFETY TOOLKIT
- SAFE FROM HARM MENTAL HEALTH TOOLKIT
- SAFE FROM HARM ANTI-BULLYING TOOLKIT
- Política Mundial A Salvo del Peligro
- Política Nacional de Gestión de Riesgos