

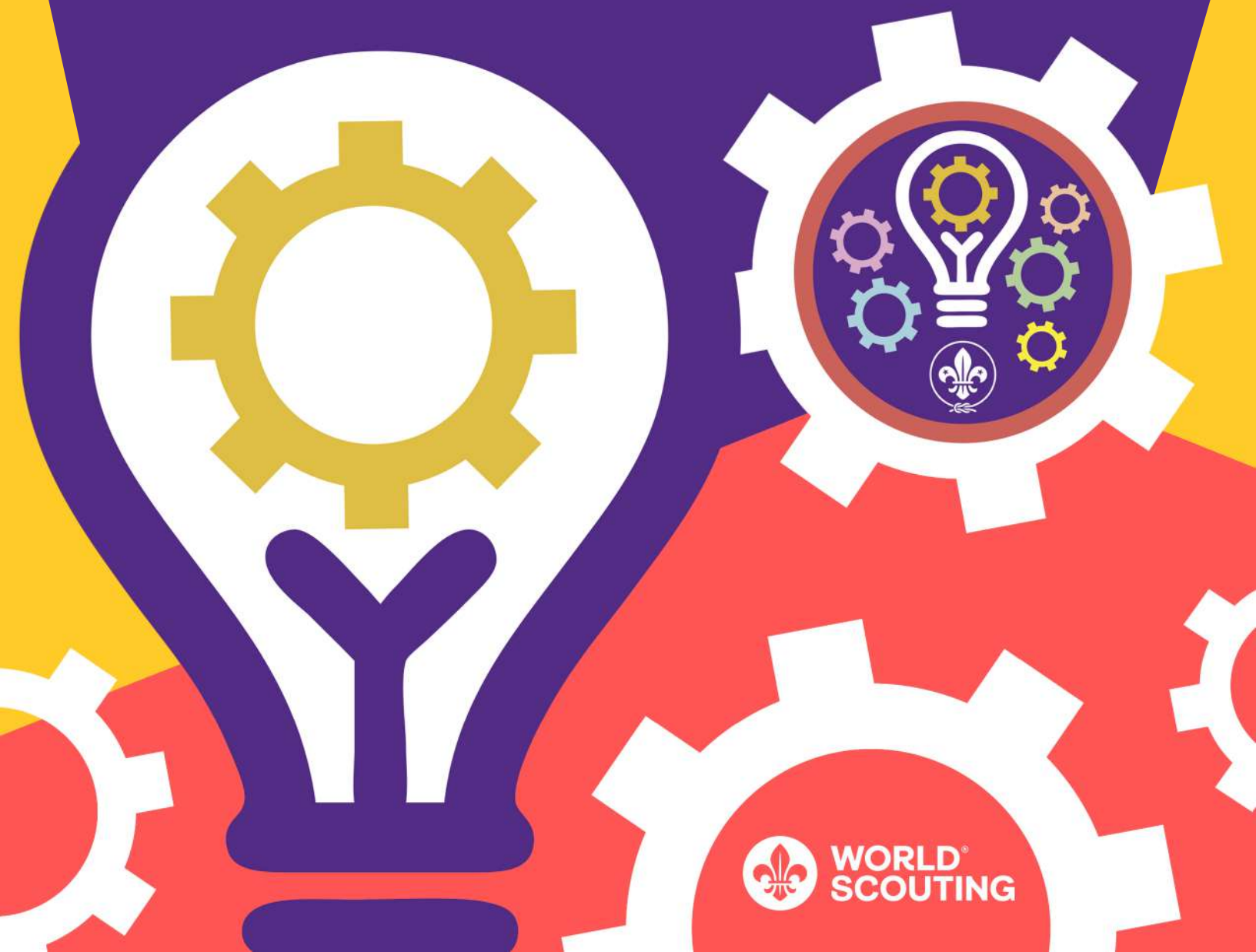


LifeLeaders



# Desafío Innovadores de Impacto

Programa Scout Mundial Líderes de Vida



WORLD<sup>®</sup>  
SCOUTING

# Índice

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| Introducción                                  | 3  |
| ¿Qué es el Desafío de Innovadores de Impacto? | 4  |
| <i>Innovando nuestro Mundo</i>                | 5  |
| ¿Por qué ser un innovador?                    | 7  |
| ¿Quiénes pueden participar?                   | 8  |
| Proceso de aplicación del desafío             | 9  |
| Diagrama de aplicación del desafío            | 10 |
| El proceso por encima del resultado           | 11 |
| Consejos para adultos scout antes de iniciar  | 12 |
| <i>Etapas de desarrollo:</i>                  |    |
| <i>Introducción a la innovación</i>           | 13 |
| 1. Etapa del <i>problema</i>                  | 15 |
| 2. Etapa de <i>generar ideas</i>              | 20 |
| 3. Etapa de <i>la solución</i>                | 25 |
| 4. Etapa de <i>la planificación</i>           | 30 |
| 5. Etapa de <i>la acción</i>                  | 37 |
| 6. Etapa de <i>la reflexión</i>               | 39 |
| Reporte del desafío                           | 44 |
| Reconocimiento del desafío                    | 45 |
| Uso de la insignia                            | 46 |



# Introducción

Vivimos en un mundo en constante cambio, donde los problemas sociales, ambientales y económicos requieren soluciones sostenibles. En cada comunidad hay desafíos que afectan a las personas y al planeta, pero también hay oportunidades para proponer soluciones y generar un impacto positivo. Los jóvenes tienen el poder de transformar sus comunidades y construir un mundo mejor cuando tienen las herramientas adecuadas para innovar y liderar el cambio.

Por ello, el **Desafío de Innovadores de Impacto** los invita a desarrollar habilidades para la vida a través de la resolución de problemas sostenibles, el pensamiento crítico y la planificación estratégica. A través de este proceso, aprenderán a identificar problemas locales y diseñar soluciones efectivas alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

En esta guía, encontrarás los pasos a seguir para participar, las competencias que desarrollarás, y así obtener la insignia del desafío que reconoce tu compromiso con el cambio. Al terminar, serás parte de una generación de jóvenes que no solo identifica problemas, sino que toma acción para solucionarlos.

**Tu viaje como innovador comienza aquí, ¿estás listo?**



# Innovadores de Impacto

El Desafío de Innovadores de Impacto se ha desarrollado a través de una colaboración entre la **Organización Mundial del Movimiento Scout** y **World Largest Lesson**.

Este desafío está diseñado para jóvenes y tiene como objetivo empoderarlos para resolver problemas comunitarios, especialmente aquellos identificados a través de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, donde podrán identificar problemas locales y luego desarrollar proyectos comunitarios para resolverlos, utilizando técnicas de pensamiento de diseño (o Design Thinking).

Los jóvenes desarrollarán proyectos sostenibles, abordando desafíos sociales, culturales y económicos, mientras desarrollan estrategias para cuestionar, resolver problemas e innovar en sus comunidades.



**WORLD'S  
LARGEST  
LESSON**

# Innovando nuestro mundo



Los jóvenes aprenderán a innovar en nuestro mundo mediante el desarrollo de una mentalidad emprendedora y el pensamiento crítico, abordando los desafíos comunitarios actuales y futuros. Además, desarrollarán habilidades esenciales como técnicas de cuestionamiento, resolución de problemas, innovación y pensamiento creativo, lo que les permitirá ser agentes de cambio en la búsqueda de comunidades sostenibles.

Esta ruta de aprendizaje responde al desarrollo de las siguientes áreas de crecimiento e indicadores de logro:

## Corporalidad:

Etapa 1: Cumple las tareas en la oportunidad en que se le pide.

Etapa 1: Identifica las destrezas que ha adquirido.

Etapa 2: Participa espontáneamente en actividades que requieren utilizar sus capacidades y explica lo hecho y el aporte que ha dado.

Etapa 3: Elabora su horario de actividades, dando especial atención a las que contribuyen a su desarrollo.

Etapa 4: Razona cuales actividades son perjudiciales para su desarrollo social.

Etapa 5: Mantiene un programa de acción que está balanceado entre lo físico, lo social y lo reflexivo.

Etapa 5: Disfruta estar en grupo y la soledad.

Etapa 6: Administra el tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando además formas apropiadas de descanso.

## Creatividad:

Etapa 1: Participa en la discusión de cómo mejorar una actividad ya efectuada en la Manada.

Etapa 2: Aprovecha actividades fuera de su casa y del local Scout, para conocer la geografía, la gente, y el medio natural.

Etapa 3: Elabora reportes sobre sus aprendizajes sobre la conservación del entorno y los da a conocer a otros.

Etapa 3: Escoge su participación en un servicio, tomando en cuenta sus intereses y los demás miembros de la Patrulla.

Etapa 4: Participa en la solución de problemas y tareas buscando vías nuevas en cada ocasión.

Etapa 4: Aprovecha ideas de otros para crear nuevas soluciones a situaciones de rutina.

Etapa 5: Participa con ideas propias y novedosas, en discusiones destinadas a organizar actividades comunitarias o laborales

Etapa 6: Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.

## Carácter:

Etapas 1: Lista lo que le gusta y lo que no le gusta de sus resultados.

Etapas 2: Ofrece su ayuda en las actividades que realiza con habilidad.

Etapas 3: Asume funciones para las cuales se ha preparado.

Etapas 3: Acepta los comentarios positivos que los demás hagan de sí, de una manera constructiva.

Etapas 4: Colabora con otros para que dominen una tarea que sabe hacer bien.

Etapas 5: Lista sus logros y las mejoras que desea en cada tarea que asume

Etapas 5: Elabora una meta para su crecimiento personal.

Etapas 6: Mantiene autenticidad al demostrar coherencia entre su pensamiento, su expresión verbal y el resultado de su acción creadora.

## Afectividad:

Etapas 1: Plantea sus ideas francamente.

Etapas 2: Expresa sus pensamientos y acepta nuevas ideas.

Etapas 2: Disfruta actividades con niños y niñas de su edad, en un ambiente social.

Etapas 3: Diseña actividades con sus iguales para preservar la naturaleza.

Etapas 4: Expresa satisfacción por los nuevos conocimientos y habilidades adquiridas.

Etapas 4: Expresa su visión del mundo y la acepta como propia.

Etapas 5: Acepta el mérito de su propio éxito, sin hacer alarde de ello.

Etapas 6: Adapta sus actividades para que todos puedan participar y sentirse bien con lo que hacen.

## Sociabilidad:

Etapas 1: Plantea sus ideas francamente.

Etapas 2: Se acerca a personas de la sociedad que contribuyen al bienestar colectivo para conocer su labor.

Etapas 2: Se acerca a niños de su edad, para realizar juegos y otras actividades que le atraen.

Etapas 3: Comparte con otros jóvenes de su edad, en forma grata, aún sin ser amigos.

Etapas 4: Se interesa por comprender como se cumplen las normas en la comunidad donde vive, y busca el origen de su vigencia actual.

Etapas 5: Se involucra en acciones de grupos, para el análisis de los valores que deben regir la conducta humana.

Etapas 5: Se integra activamente en un proyecto de mejora del medio ambiente, sugiriendo acciones concretas.

Etapas 6: Participa en la mejora del medio ambiente cuando las circunstancias lo requieran, para restituir las condiciones para la vida de los seres propios de ese lugar o de aquellos que se haya determinado adaptar, a fin de mejorar la calidad de vida y la preservación de la naturaleza.

## Espiritualidad:

Etapas 1: Acepta el derecho de los demás a tener diferentes intereses.

Etapas 1: Se esfuerza por hacer bien las cosas.

Etapas 2: Participa en actividades con personas de otro género, que le permitan observar las características y valores particulares que los hacen destacarse.

Etapas 3: Reconoce en su medio a personajes que se entregan al servicio de los demás, e identifica sus cualidades.

Etapas 4: Establece comunicación con las personas más diversas con franca confianza en sí mismo y en sus ideas.

Etapas 4: Realiza junto a su Unidad las acciones necesarias para restituir las condiciones de vida de un lugar.

Etapas 5: Identifica los recursos con los cuales cuenta su comunidad para el bienestar del ser humano.

Etapas 6: Identifica los recursos con los cuales cuenta su comunidad para el bienestar del ser humano.



# ¿Por qué ser un innovador?

**Los innovadores** tienen una gran capacidad de pensamiento creativo, resolución de problemas, comunicación y espíritu emprendedor. Son resilientes, adaptables, cooperativos y empáticos, con un fuerte propósito moral, convirtiéndose en agentes de cambio que se preocupan por sus comunidades. Ellos pueden reflexionar, adaptarse y pensar de forma crítica.

Además, los innovadores tienen las habilidades necesarias para generar cambios transformadores y sostenibles en su propio futuro y en el de sus comunidades. Tienen la visión de hacer del mundo un lugar mejor y las herramientas para hacerlo realidad, trabajando con sus comunidades para hacerlas más felices, ecológicas y prósperas para todos.



¡Conviértete en uno!



# ¿Quiénes pueden participar?

# ¡Todos!

Este desafío está diseñado para todos los jóvenes (**a partir de los 6 años**) que quieran aprender habilidades de resolución creativa de problemas para cambiar el mundo.

Los cambios pueden ser pequeños y locales, pero el conocimiento adquirido y el efecto posterior crecerá hasta influir positivamente en muchas vidas.

# Proceso de aplicación



Consta de **seis etapas**, y cada una incluye **tres momentos clave**:

- 1 Un resumen** sobre la etapa para orientar a jóvenes y adultos.
- 2 Una serie de actividades** adaptadas a las diferentes unidades para desarrollar sus proyectos piloto.
- 3 Un "punto de control"** para completar el aprendizaje de esa etapa.

Para completar el desafío, los jóvenes deben participar en **al menos una (1) actividad en cada etapa**, y **luego completar el punto de control**, antes de **avanzar a la siguiente etapa**.

De esta forma, los jóvenes aprenderán a identificar un problema en sus comunidades, propondrán ideas para resolverlo y luego, llevarán una de esas soluciones a la comunidad.

**1** Etapa del problema

**2** Etapa de generar ideas

**3** Etapa de la solución

**4** Etapa de la planificación

**5** Etapa de la acción

**6** Etapa de la reflexión

# Diagrama de aplicación





# El proceso por encima del resultado

El proceso de aprendizaje del desafío se trata de un **proceso no lineal**. A medida que los jóvenes desarrollan sus proyectos, pueden surgir preguntas o problemas y,

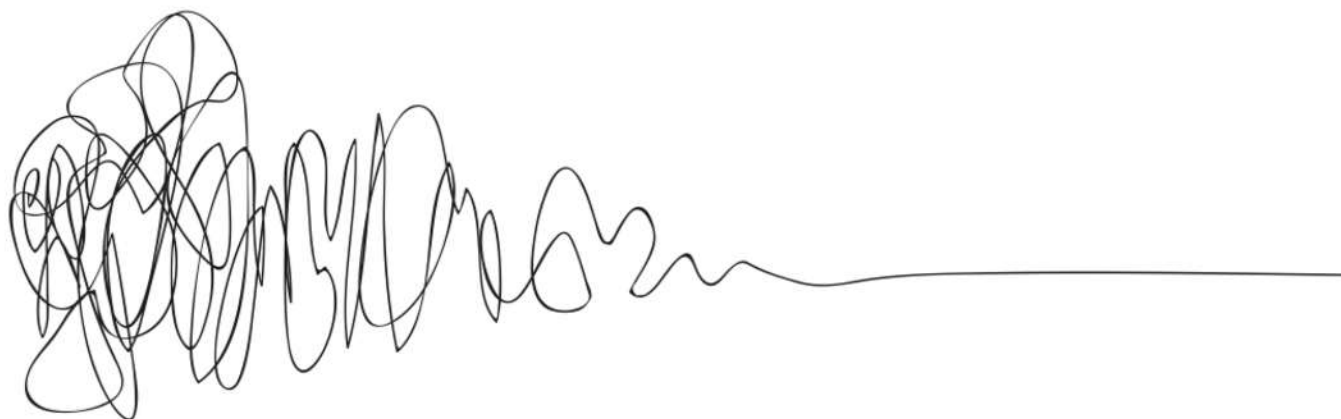
## ¡eso es algo bueno!

De esta forma, podrán mejorar su proyecto teniendo la oportunidad de volver a una etapa anterior para profundizar y solucionar problemas. En esto consiste el pensamiento de diseño (o Design Thinking).

**Recuerda:** Lo más importante es que están aprendiendo a través del proceso. Puede que el proyecto no salga como se imagina, ¡pero no pasa nada!

**Como dice el dicho: Se aprende más del fracaso que del éxito.**

En este diagrama, se muestra el principio de un proceso desordenado y no lineal:



Investigación y síntesis

Concepto / prototipo

Diseño

*El proceso del garabato del diseño por Damien Newman, [thedesignsquiggle.com](http://thedesignsquiggle.com)*

*Problema Ideación Solución Plan Acción*

# Consejos para adultos scouts antes de iniciar



## Aprende a través del diseño

Este desafío se fundamenta en principios de pensamiento de diseño (o Design Thinking), que son accesibles para todos. Estos conceptos, que incluyen innovación y resolución creativa de problemas, son útiles tanto en el ámbito laboral como personal, ayudando a los jóvenes a desarrollar habilidades para la vida. No temas en investigar y conocer más.

## ¡Guía a los jóvenes con alegría!

Más que ser un "profesor", actúa como un facilitador, permitiendo que los jóvenes lideren el proceso. El diseño puede ser complicado y es normal enfrentar retos que requieran revisiones. Esto demuestra un aprendizaje efectivo que transforma a los jóvenes en agentes de cambio activos en lugar de espectadores pasivos.

## Fomenta la creatividad

Durante las fases de desarrollo, deja volar la mente de los jóvenes, no importa que las ideas sean extrañas y poco realistas, permite que exploren conceptos, incluso los más inusuales. Por ello, fomenta un ambiente propicio para la creatividad y considera acompañar las actividades de formas diferentes al de una sesión normal, donde haya energía, conversación, debates, risas y diversión.

## Sé inclusivo e innovador

Asegúrate de que todos los jóvenes participen en el proceso. Valora la diversidad y brinda igualdad de oportunidades para que todos los jóvenes puedan contribuir plenamente. El Movimiento Scout busca ser inclusivo, creando un entorno donde todos puedan involucrarse y desarrollar competencias para actuar en sus comunidades.



# Introducción a la innovación

## Etapa opcional

Antes de empezar con las etapas del desafío para crear su proyecto comunitario, tendrán **dos actividades opcionales** para entender el proceso de resolución creativa de problemas, de una manera sencilla.

Esto los ayudará a comprender las **seis etapas del desafío** que utilizarán para abordar su proyecto comunitario e identificar las habilidades están empleando, a lo largo de Innovadores de Impacto.

1

## Reto de la torre de malvaviscos

 10 min


Espaguetis secos, cinta adhesiva, cuerda, malvaviscos. Si no dispones de ellos, puedes utilizar alternativas como papel y cartón.

En esta actividad, trabajarán en seisenas/patrullas/grupos para construir la torre más alta usando solo los materiales proporcionados. La torre debe tener un malvavisco en la parte superior y solo puede usar 20 espaguetis crudos, un metro de cinta adhesiva y un metro de cordel. Posteriormente, se explicará cada etapa del desafío y repásalas una a una:

1. Debatir e investigar el problema.
2. Propón ideas creativas para resolverlo: ¡cuanto más grandes, mejor!
3. Probar algunas opciones y elegir una solución
4. Planifique su ejecución. Decide las funciones, los materiales, los plazos, etc.
5. ¡Póngalo en práctica!
6. Reflexione sobre lo que ha funcionado y lo que podría mejorar.

2

## Puente hacia el Pensamiento de Diseño

 45 min


Diversos materiales de manualidades como cartulina, palos, cinta adhesiva, hilo, tijeras, bolígrafos y papel.

**1. Introducción:** El pensamiento de diseño es una manera de pensar en nuevas maneras de hacer las cosas, ya sea en el mundo de los negocios, de la política, en nuestras comunidades o incluso en nuestras propias vidas. En esta actividad, exploraremos el proceso de diseñar un puente para cubrir las necesidades de una comunidad cercana. **El reto es construir un puente que pueda soportar 1kg y se encuentre sobre un espacio de 30cm. ¡Empecemos!**

**2. Pensar sobre los problemas (15 minutos):** Los adultos scouts representan la historia de una comunidad que necesita un puente para cruzar un río. Se conversa sobre qué características debería tener: seguridad, resistencia, capacidad de carga, facilidad de paso. Esto ayuda a contextualizar el problema y empatizar con la necesidad.

**3. Generar ideas:** De manera individual o por parejas, los jóvenes dibujarán sus ideas para el diseño del puente. Después, compartan sus ideas y voten para ver cuál es la más prometedora. Fomente la creatividad y el pensamiento innovador.

**4. Hacer prototipos y poner a prueba soluciones:** Con los materiales proporcionados, los jóvenes deberán construir sus prototipos de puente según el diseño que hayan elegido. Cuando los prototipos estén listos, cada joven podrá comprobar la resistencia de su puente. Cree un espacio vacío de unos 30cm con mesas o sillas y coloque un peso sobre el puente para comprobar si aguanta.

**5. Planificar (5 minutos):** Tras poner a prueba los prototipos, los jóvenes decidirán qué prototipo funciona mejor. En el caso de un proyecto real, esta etapa hace referencia a involucrar a la comunidad para pedirle su opinión. Planifiquen cómo harían para convertir el prototipo en una realidad.

**¿Cuáles pasos serían necesarios? ¿Qué materiales necesitarían?**

**6. Reflexionar (5 minutos):** Ahora los jóvenes deberán reflexionar sobre su proceso de construcción del puente. Anima a que las conversaciones se centren en lo que funcionó, lo que se podría haber hecho de otra manera y cómo se podrían haber mejorado los puentes para superar ríos más anchos, para soportar cargas más pesadas o si se utilizaran materiales diferentes. Podrían incluso probar nuevas ideas.



# **Etapas del problema**

¡Explorar y definir un problema en el que centrarse!

# Resumen de esta etapa:

Este proceso implica en identificar situaciones que realmente les importan y afectan su entorno, considerando su nivel de importancia y urgencia.

Al conectar estos problemas locales con los ODS, los jóvenes pueden comprender cómo estos problemas se relacionan con desafíos globales, lo que les permite ver la importancia de sus acciones a nivel mundial.

Finalmente, elegirán un problema que les apasione resolver, proyectando el impacto positivo que podrían generar al abordar esa situación específica.

## Punto de control

Una vez que hayan completado la/las actividades elegidas, los scouts deben escribir **un planteamiento claro del problema**.

El planteamiento de un problema es una descripción concisa y específica del problema que hay que resolver. Debe identificar claramente el problema, las personas afectadas, el impacto o las consecuencias del problema y el resultado o solución deseados.

**Un ejemplo claro del planteamiento de un problema comunitario:**

*"El parque no es seguro, por lo que los miembros de la comunidad les da miedo utilizarlo. Esto implica que no existe ningún sitio en el que se pueda jugar, hacer ejercicio y disfrutar del aire libre, lo que tiene un impacto negativo en la salud y bienestar".*

### Definir el problema

**¿CUÁL es el problema?**

**¿DÓNDE se produce el problema?**

**¿A QUIÉN afecta?**

**¿POR QUÉ es importante resolver este problema?**

1

## Mapa de la comunidad



Periódicos y revistas, pegamento, tijeras, una hoja de papel grande.

Los lobatos y lobeznas crearán un collage que represente a su comunidad con periódicos y revistas viejas. Deberán recortar imágenes de lugares, personas, objetos o naturaleza. Según lo que decidan recortar, crearán un mapa con los materiales proporcionados. Posteriormente, dibujarán un mapa de su comunidad. Una vez listo, cada joven presentará a su comunidad mediante la obra de arte creada a partir de ella. Entablen una conversación sobre: **¿Qué partes de su comunidad les gustan más y cuáles menos? ¿Dónde es más feliz/sana la gente? ¿Dónde está más segura? ¿Y al contrario? ¿Hay algo que les gustaría cambiar sobre su comunidad?**

2

## ¡Demos un paseo!



Teléfonos o cámaras (una por joven o por grupo pequeño), cuadernos de dibujo, bolígrafos y lápices para escribir y dibujar

Los lobatos y lobeznas darán un paseo por su comunidad para observar lo que pasa a su alrededor. Llevarán una cámara o teléfono para tomar fotos y un cuaderno para escribir o dibujar lo que vean. Deben buscar cosas o situaciones que representen un problema en la comunidad, como basura, animales en la calle o casas dañadas. Después, todos se reunirán para compartir lo que encontraron. **Juntos harán un collage con las fotos, dibujos y notas, y conversarán sobre por qué ocurren esos problemas y cómo pueden ayudar a solucionarlos.**

3

## Detectives de lo invisible



Lentes de papel o cartón (pueden ser hechos a mano), cuadernos, lápices, colores.

Los lobatos y lobeznas se convertirán en detectives de lo invisible. Con sus lentes mágicos (hechos de papel o cartón), saldrán a observar la comunidad en busca de problemas que no suelen verse fácilmente, como el bullying, la soledad, la discriminación o la falta de espacios para jugar. Al volver, cada uno dibujará lo que vio o sintió que pasaba en ese lugar. Luego responderán estas preguntas en su cuaderno: **¿Cuál fue el problema invisible que descubriste? ¿Dónde lo viste? ¿A quién afecta? ¿Por qué es importante hacer algo al respecto?**

4

## El morral del cambio



Bolsos o loncheras, hojas, lápices, crayones o marcadores

Los lobatos y lobeznas deben imaginar que son unos aventureros del cambio. Van a preparar su morral con todo lo que necesitan para ayudar a su comunidad. **Primero, cada lobato/lobezna dentro su morral colocará:**

- **Dibujos o palabras que representen problemas que ha visto.**
- **Herramientas que usaría para solucionarlos (por ejemplo: “escuchar”, “trabajo en equipo”, “valor”, “plantas”, “limpieza”, etc.).**

Luego, elegirán uno de los problemas dentro de su morral y responderán:

- **¿Cuál es el problema? ¿Dónde se produce? ¿A quién afecta? ¿Por qué es importante resolverlo?**

Al final, compartirán juntos y se animará a pensar pequeñas acciones que podrían empezar a hacer.

5

## El semáforo de la comunidad



Hojas blancas, lápices, marcadores (rojo, amarillo y verde), reglas, plantillas para hacer semáforos

Cada lobato/lobezna dibujará un semáforo en su hoja. En cada color, escribirán cosas que han observado en su comunidad. **Rojo:** Cosas que no están bien o que representan un problema. **Amarillo:** Cosas que podrían mejorar. **Verde:** Cosas buenas que deberían continuar multiplicarse.

Luego, elegirán uno de los problemas del semáforo y responderán:

- **¿Cuál es el problema? ¿Dónde ocurre? ¿A quién afecta? ¿Por qué es importante resolverlo?**

1

## ¿Cuál es su objetivo?

 20 min

 S/M

Muestre la tabla de los ODS. Pida a cada scout que elija su objetivo preferido. Después, pregúnteles por qué lo han elegido. Una vez todos hayan compartido su respuesta, pídale que piensen en la relación entre los diferentes objetivos. Por ejemplo:

**¿Cómo se relaciona el ODS 4: Educación de Calidad con el ODS 2: Hambre Cero? ¿Cuáles piensan que son los objetivos más importantes en su comunidad? ¿Coinciden? ¿Qué objetivos se están cumpliendo en su comunidad? ¿Cuáles no?**

2

## Misión Explorador

 60 min

 Mapas del barrio/comunidad, brújulas, hojas de patrulla, marcadores y lápices.

Cada patrulla será una unidad de detectives encargados de patrullar un área determinada (puede ser su calle, el entorno de su escuela, etc.). Con el mapa en mano, deberán recorrer ese territorio, observando con atención y registrando señales de problemas que afecten a las personas, el ambiente o la convivencia.

De vuelta al campamento base, compartirán sus hallazgos y crearán un **Mapa de Problemas**, marcando dónde encontraron qué cosa. Por último, procederán a completar el **punto del control** de esta etapa.

3

## El diario del habitante

 30 min

 Hojas, bolígrafos, material de dibujo, plantillas tipo "diario personal"

Cada patrulla elegirá un personaje ficticio que podría vivir en su comunidad (por ejemplo: un niño sin acceso a juegos, una madre sin agua potable, un anciano en una zona peligrosa, etc.). Luego, escribirán o dibujarán una página del diario de esa persona, describiendo cómo es un día típico en su vida y cómo le afecta el problema que enfrenta. Al finalizar, leerán o dramatizarán su diario. Por último, responderán en patrulla a las preguntas del **punto de control**.

4

## Pistas de la comunidad

 10 min

 Tarjetas con pistas (ej: una foto de basura, una factura de agua, un cartel de "se vende"), hojas para informe, lápices.

Cada patrulla recibirá un conjunto de "pistas" sobre situaciones reales de la comunidad. Deberán analizarlas como si fueran parte de una misión de rastreo, debatiendo entre ellos qué podría estar ocurriendo. Luego, elaborarán un informe de rastreo, donde expliquen: **Qué problema han descubierto, dónde sucede, a quién afecta y por qué creen que debe resolverse**. Este informe será compartido con el resto de la Tropa como parte de su bitácora de misión.

5

## El campamento está en peligro

 10 min

 Lámina de papel o cartulina grande, tarjetas de colores, marcadores, cinta adhesiva.

Se planteará la siguiente historia simbólica:

**"Nuestra patrulla ha montado su campamento en una zona nueva... pero empiezan a aparecer señales de que algo no va bien. El agua está contaminada, algunos vecinos no tienen luz, otros no tienen trabajo. ¿Qué está pasando en este territorio?"**

Cada patrulla recibe un conjunto de tarjetas de colores donde deben escribir problemas que hayan notado en su comunidad (uno por tarjeta). Luego, colocarán esas tarjetas alrededor del "campamento" (dibujado en una lámina de papel). Después, cada patrulla elegirá un problema que consideren urgente y responderán:

**Qué problema han descubierto, dónde sucede, a quién afecta y por qué creen que debe resolverse.**

1

## ¿Cuál es su zona de influencia?

 15 min

 Lápices, marcadores, lámina de papel.

Pida a los jóvenes que se sienten en círculo. Explique que todo el mundo tiene una zona de influencia, que son las cosas que puede controlar o cambiar. Puede tratarse de su propio comportamiento, sus relaciones con los demás o sus acciones en la comunidad. Haga que los jóvenes piensen en sus propias zonas de influencia:

• **¿Cuáles son algunas cosas que pueden controlar? ¿Qué cosas pueden cambiar?**

Empezar poco a poco e ir creciendo. Piense en su propio comportamiento, grupo scout, familia y su comunidad.

2

## Ruta de reconocimiento

 15 min

 Teléfonos o cámaras, libretas de campo, bolígrafos.

Se organizará una caminata por la comunidad con una ruta previamente planificada. Durante el recorrido, cada joven debe registrar al menos **3 situaciones o problemáticas visibles** que les llamen la atención. De vuelta al punto de encuentro, se organiza un debate por equipos: cada uno seleccionará una problemática y deberá describirla claramente, contestando las 4 preguntas del punto de control: **¿Cuál es el problema? ¿Dónde se produce el problema? ¿A quién afecta? ¿Por qué es importante resolver este problema?**

3

## Foro de escucha activa

 30 min

 Sillas en círculo, notas adhesivas, papelógrafo.

Se invita a una o dos personas de la comunidad (vecinos, líderes sociales, voluntarios) a un conversatorio con la Comunidad de Caminantes o el Clan de Rovers. Los jóvenes practicarán la escucha activa, haciendo preguntas sobre problemáticas reales que esas personas enfrenten o hayan observado. Luego del foro, cada joven redactará en su cuaderno el problema que más le impactó, respondiendo las preguntas del punto de control. El grupo cierra la sesión compartiendo reflexiones y seleccionando temas a seguir investigando.

4

## Mural del impacto invisible

 60 min

 Cartulina grande, revistas, marcadores, tijeras y pegamento.

Los jóvenes construirán un mural colaborativo que represente problemáticas no siempre visibles (discriminación, salud mental, pobreza oculta, etc.). Cada joven debe buscar imágenes, frases o símbolos que reflejen esos problemas, y explicar por qué eligió ese elemento. Al finalizar, el grupo de jóvenes presentará su mural a otra unidad, explicando los temas que aparecen y cómo afectan a su entorno.

5

## ¡Problema al centro!

 10 min

 S/M

Los jóvenes identificarán problemáticas reales de su comunidad a través del juego y la representación. En círculo, cada participante comparte un problema que haya observado o vivido, y quienes se sientan identificados se suman al centro del grupo para generar conexión y empatía. Luego, por equipos, crean pequeñas dramatizaciones para mostrar el problema, a quién afecta y cómo podría resolverse. La actividad finaliza con una reflexión grupal para elegir los temas más relevantes y motivar acciones concretas.



# Etapa de generar ideas

Cuánto más creativas sean, ¡mejor!

# Resumen de esta etapa:

El objetivo principal es fomentar la creatividad sin límites, animando a los jóvenes a generar la mayor cantidad de ideas posibles, sin preocuparse por su viabilidad. Se prioriza la imaginación por encima de la lógica, permitiendo que incluso las ideas más ambiciosas, extrañas o divertidas sean bienvenidas.

Es un momento para pensar en grande, compartir, inspirarse mutuamente y construir sobre las ideas de los demás, ya sea escribiéndolas o dibujándolas, permitiendo elegir y pulir una idea concreta en la siguiente etapa.

## Punto de control

Una vez que hayan completado la/las actividades elegidas, los jóvenes obtendrán una lista con tantas ideas como sea posible. Estas ideas podrían plasmarse en una pizarra, o en una pared cubierta con notas adhesivas.

**No olvides las tres reglas de oro:**

Importa la cantidad, no la calidad. Escribe tantas ideas como sea posible.

Cuanto más ambiciosas, mejor. No te preocupes por si no son realistas, déjate llevar.

Si no está escrito, ¡no existe! Lleva un registro de todas las ideas para la siguiente etapa.

**Mi lista de ideas:**

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

1

## ¡El ladrillo!

 10 min

 Una taza o cualquier objeto

Este es un divertido juego en el que los lobatos y lobeznas tienen que pensar en usos inusuales para objetos cotidianos. Piense de qué está hecho, su forma, su tamaño, su peso. ¿Y su olor o incluso su sabor?! Cambie el ladrillo por otro objeto para variar sin fin. El objetivo de este juego es demostrar el concepto de pensar creativamente sin límites. Una vez culminen el juego, se invita a los jóvenes a pensar libremente en ideas para mejorar su comunidad, a través de dibujos o palabras, sin preocuparse por si son posibles o no.

2

## Ideas combinadas

 10 min

 Variedad de objetos

En esta actividad de calentamiento, los lobatos y lobeznas combinarán dos objetos, conceptos o ideas no relacionados entre sí para crear algo nuevo. Los adultos pueden proporcionar indicaciones o dejar que los jóvenes elijan sus propios objetos para mezclar. Por ejemplo: una pizza y un coche podrían combinarse para crear un **"Pizza Móvil"** que repartiera pizza más rápido que cualquier otro vehículo.

3

## Un mundo dónde se resuelvan los problemas

 10 min

 Papel, bolígrafos y una lista de sugerencias (opcional)

En esta actividad, los lobatos y lobeznas dibujarán un mundo en el que se resuelva cada problema, sin utilizar ninguna palabra. Tienen un minuto para dibujar, y luego lo pasarán a la derecha, donde continuará la siguiente persona. Pensarán cómo es y cómo se siente el mundo, y qué herramientas y recursos se necesitan. Sigue pasando a la derecha hasta que el papel acabe de nuevo con la primera persona que dibujó en él. Por último, dedique un tiempo para debatir lo que representa cada parte del dibujo final.

4

## Consecuencias

 30 min

 Bolsos o loncheras, hojas, lápices, crayones o marcadores

Los lobatos y lobeznas se dividen en seisenas y se les proporciona una hoja de papel en blanco. La primera persona escribe un problema o reto en la parte superior del papel y lo dobla dejando visible sólo la última palabra o frase. La siguiente persona continúa escribiendo una solución o idea basada en la palabra o frase visible, y vuelve a doblar el papel, dejando visible sólo la última palabra o frase. Este proceso continúa hasta que se despliega el papel, y las seisenas leen en voz alta los escenarios más creativos que se les han ocurrido.

5

## La papa caliente

 15 min

 Hojas blancas, lápices, marcadores (rojo, amarillo y verde), reglas, plantillas para hacer semáforos

El adulto scout comienza decidiendo sobre una pregunta relacionada con un problema o desafío específico de la comunidad. A continuación, pasan una pelota o un objeto que simulará una papa caliente a un lobato o lobezna, que dispone de 5 segundos para proponer una idea o solución para responder a la pregunta. Luego el joven pasa la pelota a otro joven, y el proceso continúa, generando ideas rápidas dentro del límite de tiempo. Esta actividad fomenta el pensamiento rápido y la espontaneidad a la hora de generar ideas.

1

## Tormenta de ideas en el bosque

 30 min

 Cartulinas, marcadores, notas adhesivas, cuerda y pinzas

Cada patrulla simula estar atrapada en un "bosque de ideas", donde necesitan crear un puente de soluciones para salir del problema que detectaron en la etapa anterior. Durante un tiempo limitado (20-25 minutos), escribirán en notas adhesivas todas las ideas que se les ocurran, por locas que parezcan, y las irán colgando en una cuerda que cruza el espacio. Al finalizar, cada patrulla lee sus ideas y cuelga las más ambiciosas en una **"zona de ideas salvajes"** para inspirar al resto de la Tropa.

2

## El mapa de soluciones

 60 min

 Láminas de papel, lápices, colores, marcadores.

Cada patrulla recibe una lámina de papel donde deben dibujar **un mapa de soluciones creativas** como si fueran exploradores buscando tesoros. Cada idea es representada como un símbolo en su mapa: una montaña de cambio, una cascada de innovación, un puente de ayuda, etc. Luego, cada patrulla presenta su **"territorio de ideas"**, explicando cómo esas soluciones podrían transformar el problema detectado.

3

## La lámpara de los genios

 15 min

 Frascos o botellas, papelitos, cronómetro.

Cada patrulla recibe una **"lámpara mágica"**. Cada integrante escribe sus ideas más locas, mágicas o poderosas en papelitos (una por papel), los dobla y los mete en la lámpara. Luego, la Tropa se reunirá y por turnos, cada joven saca una idea al azar de la lámpara de otra patrulla y la leen. Luego, la patrulla tiene 1 minuto para mejorarla, combinarla o exagerarla. Así, una idea simple puede volverse increíble al sumar creatividad grupal.

4

## Desactiva el problema

 45 min

 Cinta adhesiva, sobres o cajas pequeñas, hojas con desafíos, cronómetro, papel y bolígrafos.

Las patrullas reciben una misión secreta: **"Desactivar el problema"** que identificaron, antes de que cause más impacto. Se les entrega un "maletín de misión" con una serie de sobres o cajas numeradas. Dentro de cada una hay un mini desafío o pregunta como:

- **¿Qué pasaría si tuvieras superpoderes para resolver esto? ¿Cómo lo resolvería alguien famoso o histórico?**
- **¿Y si el problema existiera en otro planeta? ¿Cómo lo resolvería una persona de 6 años?**

Cada sobre los lleva a imaginar diferentes tipos de soluciones de forma creativa. Cada vez que completan un sobre, deben escribir al menos 3 ideas nuevas en su cuaderno de misión. Gana la patrulla con más ideas al finalizar el tiempo.

5

## Ideas en marcha

 30 min

 S/M

Las patrullas asumirán el reto de una **"misión de emergencia"** en su territorio: deben idear soluciones rápidas y creativas, ¡pero sin escribir nada! Todo se hará a través del movimiento, la voz y el ingenio en grupo. El guía de patrulla recibe una situación tipo: **"Se rompió el puente que conecta a dos comunidades"** **"Hay un exceso de basura en el río cercano"** **"Un grupo de niños no puede asistir a la escuela"**

La patrulla tiene 3 minutos para idear soluciones, pero sin escribir nada. Solo pueden conversar brevemente y deben recordar sus ideas en orden. Luego, deben representar sus ideas con una mini actuación o representación en 1 minuto como si fueran escenas de acción (sin explicarlas verbalmente, solo actuarlas). Las demás patrullas deben adivinar cuál fue el problema y qué ideas propusieron.

1

## Navegando juntos

 15 min Hojas, marcadores, notas adhesivas, cronómetro.

Los jóvenes se organizan en equipos como si fueran tripulaciones en un gran barco. Para llegar a su destino (solucionar el problema), deben navegar generando una lluvia de ideas sin parar durante 10 minutos. Una vez terminen, se hace una ronda donde cada equipo pasa sus ideas a otra, y esta debe agregar, mezclar o transformar las que recibieron. Esto les permitirá fomentar el trabajo colaborativo y la mejora de ideas en cadena.

2

## Inventos del futuro

 45 min Papel, cartulina, materiales reciclables, cinta, tijeras, marcadores.

Por equipos, los jóvenes deben imaginar que viajan al año 2050 y descubren un artefacto o sistema que soluciona el problema que analizaron. Con materiales disponibles, deben crear un prototipo o maqueta rápida (aunque sea muy simple), darle un nombre y escribir para qué sirve. Luego lo presentan como si estuvieran en un festival de inventos scouts. **Las ideas pueden ser locas, futuristas o imposibles. ¡Todo vale!**

3

## Remix de soluciones

 60 min Papeles con soluciones conocidas (ej. programas sociales, ONGs, apps, inventos), tijeras, pega, hojas blancas.

Cada equipo recibe tarjetas con ideas reales que ya existen en el mundo. Reto: **mezclar dos o más soluciones para crear una propuesta completamente nueva, extraña o innovadora.** Pueden cortar, pegar y rediseñar estas ideas. Por ejemplo: **unir “cajeros automáticos” + “comedores populares” para imaginar “máquinas dispensadoras de alimentos sociales”.**

4

## La caja de lo imposible

 45 min Caja, papелitos con retos absurdos o futuristas (ej. “limpiar el aire con burbujas”, “enseñar sin maestros”, “agua que no moja”).

Los jóvenes tendrán una caja en donde introducirán todo tipo de problemas y situaciones. Una vez lo hayan hecho, por equipos, sacan retos de la caja y tienen 10 minutos para proponer la idea más imposible, divertida o futurista para solucionarlo. La actividad se hace en rondas. Cada ronda, otro equipo debe “mejorar” la solución propuesta por el anterior. El propósito es tener la capacidad de construir sobre las ideas de otros.

5

## La idea escondida

 30 min Cinta adhesiva, hojas, marcadores.

Se escribe un problema comunitario en una hoja, se dobla y se pega en la espalda de un joven. Los demás deben darle pistas creativas y absurdas sobre cómo podría solucionarlo, sin decirle directamente qué problema es. El joven debe adivinar el problema y luego proponer una solución imaginativa, usando las pistas.

**Reto final:** cada joven forma un grupo y mezcla sus ideas para construir un proyecto más sólido.



# Etapa de la solución

Elegir y perfeccionar una solución

# Resumen de esta etapa:

Los jóvenes pasarán de tener muchas ideas a **seleccionar una solución realista y con mayor potencial de impacto**. Es el momento de evaluar, comparar y poner a prueba las mejores ideas, anticipando posibles obstáculos y buscando soluciones creativas.

Los jóvenes elegirán la idea que se llevará a cabo como proyecto de acción comunitaria, alineándolo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y asegurándose de que todos se sientan comprometidos con ella.

## Punto de control

Una vez que hayan completado la/las actividades elegidas, los jóvenes deben escribir una **declaración de solución**. Esta declaración resume la solución para que sea lo más clara posible. Se basa en el planteamiento del problema de la etapa del problema y resume lo siguiente: **¿Cuál es el problema?** **¿Cuál es la solución?** **¿Qué efecto tendrá?**

### *Ejemplo de declaración de solución:*

**¿Cuál es el problema?** El parque local no es seguro, por lo que a los miembros de la comunidad les da miedo utilizarlo. Esto implica que no existe ningún sitio en el que se pueda jugar hacer ejercicio y disfrutar del aire libre.

**¿Cuál es la solución?** Vamos a mejorar la seguridad y el ambiente acogedor del parque instalando nueva iluminación, podando la vegetación y celebrando un festival en el parque.

**¿Qué efecto tendrá esto?** El parque se convertirá en un lugar más seguro y atractivo para el disfrute de personas de todas las edades, por lo que los miembros de la comunidad pasarán más tiempo jugando, haciendo ejercicio y relajándose en el parque, y colaborarán para que siga siendo seguro.

### Declaración de solución

**¿CUÁL es el problema?**

**¿CUÁL es la solución?**

**¿QUÉ EFECTO tendrá?**

1

## Diversión de colores

 10 min

 Pinturas, acuarelas o papeles.

Pregunte a sus lobatos y lobeznas, **¿cuántos colores pueden hacer usando sólo colores rojo, azul y amarillo?** Invíteles a crear tantos colores nuevos utilizando sólo tres colores primarios: **Rojo, azul y amarillo**. Recuerde que sólo podrá hacer un seguimiento si documenta cada intento y qué mezcló para conseguirlo. El objetivo de esta actividad es mostrar que a menudo hay que probar cosas de muchas maneras diferentes para averiguar cuál será el resultado. **Lo mismo ocurre a la hora de resolver problemas.**

2

## Votación por puntos

 10 min

 Pegatinas con colores (rojo, amarillo, verde), cinta adhesiva.

Entregue a cada lobato y lobeznas unos cuantos puntos adhesivos o pegatinas (por ejemplo, tres puntos por lobato o lobeznas). Pídeles que coloquen sus puntos junto a las ideas que más les gusten. Esto ayudará a identificar las ideas más populares. A continuación, identifique las ideas más populares y discuta por qué le han gustado a la gente. **¿Alguien le puede ver algún obstáculo a esta idea? ¿Tienen ideas de cómo superar esos obstáculos?** Puede terminar votando por la mejor idea o elegir algunas de sus ideas favoritas y explorar las más a fondo en, otra actividad de la Etapa de la solución.

3

## Diseñando el futuro

 20 min

 Hojas de papel en blanco, bolígrafos o lápices, marcadores o crayolas (opcional)

En esta actividad, los lobatos y lobeznas usarán su imaginación y habilidades de dibujo para diseñar un mundo futuro donde su idea sea una realidad. Pueden crear bocetos o representaciones visuales de sus ideas, incorporando sus visiones para un futuro mejor. Usen estos diseños para imaginar la diferencia que harían estas ideas y elijan sus favoritas.

4

## Somos constructores

 30 min

 Láminas, colores, marcadores.

Los lobatos y lobeznas trabajarán juntos como "constructores" para mejorar un "hogar" en su comunidad. Formen seisenas de 3 a 5 jóvenes y usen su imaginación e ideas como "recursos" para discutir y planificar cómo mejorar el hogar. Evalúen la utilidad de sus recursos y piensen en formas de mejorar las ideas de otros intercambiando hogares y recursos. Esta actividad fomenta el trabajo en equipo, la creatividad y la resolución de problemas, promoviendo la mejora y colaboración comunitaria.

5

## Ideas magnificas

 30 min

 Hojas de papel, lápices, dibujos, cámaras.

Primero, los lobatos y lobeznas crearán dibujos que muestren sus mejores ideas para resolver los problemas que han identificado en su comunidad. Una vez que sus dibujos estén listos, saldrán a la comunidad para compartir sus ideas favoritas con las personas que encuentren y dejar que ellos voten por su solución preferida. Después, les preguntaremos: **"¿Qué desafíos podríamos enfrentar al hacer realidad esta solución?"** Sus respuestas nos ayudarán a pensar aún más en cómo llevar sus grandes ideas a la vida. Tomen fotografías y evidencias.

1

## El sendero de la solución

 45 min

 Cintas o cuerdas para marcar estaciones.

Se debe armar un recorrido con 4 estaciones (tipo pista de rastreo) donde cada patrulla debe superar un reto relacionado con su idea:

- **Estación 1:** Defender su solución en 60 segundos como si fueran exploradores ante un consejo tribal.
- **Estación 2:** Enfrentar un obstáculo inesperado (lo dramatiza el adulto scout) y resolverlo en equipo.
- **Estación 3:** Representar en silencio (mímica) cómo su proyecto impactará a otros.
- **Estación 4:** Votar por cuál fue la solución más clara, útil y realizable (sin votar por la propia).

Como resultado, los jóvenes validan y ajustan sus ideas a través de la acción y el pensamiento rápido.

2

## Construyendo la solución

 30 min

 Papel, lápices, cartón, materiales de manualidades.

Las patrullas deben crear un modelo visual de su solución (puede ser un dibujo, una maqueta con materiales reciclables o una dramatización). Este modelo debe explicar:

- **¿Qué problema resuelve? ¿Cómo funciona? ¿Qué impacto tendrá?**

Cada patrulla presenta su modelo al resto, como si fuera un consejo tribal de exploradores.

3

## Desafío del mejor plan

 20 min

 Reloj, hojas, lápices, tarjetas con retos adicionales (clima, falta de materiales, cambio de comunidad).

Cada patrulla tiene 20 minutos para redactar un plan básico de cómo pondría en práctica su solución. Luego se les entregan tarjetas con nuevos desafíos o condiciones inesperadas, y deben ajustar su plan rápidamente como en un juego de supervivencia. Como resultado, las soluciones se vuelven más flexibles, adaptables y realistas.

4

## Defensores del impacto

 45 min

 Cintas o pañoletas para identificar patrullas.

Las patrullas se enfrentan en mini duelos tipo debate dinámico. Cada ronda, dos patrullas tienen 1 minuto para exponer su solución de forma creativa (drama, canción, relato). Las demás patrullas escuchan y luego votan (con señas de patrulla) cuál les parece más sólida, impactante y realizable. Gana la patrulla que logre defender su idea mejor en cada ronda.

5

## Mapa del éxito

 15 min

 Hojas grandes, lápices marcadores.

Cada patrulla dibuja un "mapa" simbólico donde representan el camino para implementar su solución.

El mapa debe incluir:

1. Punto de partida (el problema) / 2. Obstáculos en el camino
3. Recursos y aliados / 4. Meta final (impacto esperado)

Luego presentan su mapa al resto de la tropa como si contaran una excursión.

1

## \$1 o \$1 millón

 15 min

 Hojas, marcadores, notas adhesivas, cronómetro.

Los jóvenes tendrán diferentes presupuestos, que van desde \$1 a \$1 millón, y se les asigna la tarea de resolver un problema específico o desafío utilizando el presupuesto dado. Pueden hacer una lluvia de ideas e idear soluciones creativas basadas en las limitaciones y los recursos de cada presupuesto.

2

## Intercambio de soluciones

 45 min

 Hojas, marcadores, notas adhesivas, cronómetro, mesas.

Los jóvenes se formarán en grupos, y cada uno tendrá una estación en donde colocarán su idea en una “**mesa de proyecto**”. Luego, los jóvenes van a rotar por cada estación, dejando notas adhesivas con sugerencias, obstáculos, ideas de mejora y posibles efectos positivos de acuerdo a la idea planteada de otro equipo. Al final regresan a su propia mesa, leen los aportes y ajustan su propuesta.

3

## Soluciones en escena

 45 min

 S/M

Se formarán grupos entre todos los jóvenes, y cada uno dramatiza una mini obra que:

- **Plantee el problema**
- **Muestre la ejecución de la solución**
- **Provoque una reflexión en el público sobre el impacto**

Al final, se abre un breve debate con toda la unidad sobre cuál solución fue más clara, realista y movilizadora.

4

## Rompecabezas de la solución

 20 min

 Cintas o pañoletas para identificar patrullas.

Por equipos escribirán su **propuesta de solución** en una cartulina y la divide en 5-6 piezas tipo rompecabezas (cada pieza representa una parte clave: problema, solución, beneficiarios, impacto, obstáculos, recursos). Luego mezclan piezas con otros equipos y deben reconstruir la idea, interpretarla y debatir si es viable o necesita mejoras. **Al final, el grupo creador recupera su rompecabezas con aportes nuevos.**

5

## El mapa del futuro

 30 min

 Hojas grandes, lápices marcadores.

Por equipos crearán un mapa visual del futuro, imaginando cómo sería su comunidad dentro de 1 año si su solución se implementara con éxito. El mapa debe incluir:

- **Cambios visibles** (ej: **más áreas verdes, menos basura, más participación juvenil**)
- **Personas impactadas** (¿quiénes se verían beneficiados y cómo?)
- **Acciones repetidas** (¿qué haría la comunidad cada semana o mes gracias al proyecto?)
- **Posibles amenazas o resistencias** (¿qué obstáculos podrían surgir?)

Al finalizar, los equipos presentan su “**futuro posible**” y los demás pueden aportar sugerencias, advertencias o alianzas que mejorarían ese escenario. Esto les ayudará a visualizar el impacto a largo plazo y pensar desde una perspectiva más ambiciosa y estratégica antes de definir la solución final.



# Etapa de la planificación

Elaborar un plan de acción.

# Resumen de esta etapa:

Los jóvenes convertirán su idea en **un plan de acción concreto**, desarrollando un piloto de su proyecto comunitario para ponerlo a prueba en el mundo real. Se trata de planificar con anticipación los pasos a seguir, elaborar un presupuesto, identificar posibles riesgos y asignar responsabilidades dentro del equipo.

Aunque la solución pensada sea ambiciosa, esta fase se enfoca en realizar una versión pequeña o parcial del proyecto, como prueba inicial, que permita evaluar su viabilidad y detectar posibles desafíos antes de escalarlo.

## Punto de control

Una vez que hayan completado la/las actividades elegidas, los jóvenes deben **elaborar un plan acción para su proyecto piloto**. Este plan describirá cómo van a poner a prueba su solución en el mundo real por primera vez.

Recuerden que no necesitan completar todo el proyecto. Puede que lleve mucho tiempo poner en práctica la solución que elijan.

Se trata de dar un primer paso, para ver qué funciona y qué hay que cambiar, respondiendo a las siguientes preguntas:

1. **¿Cuál es el objetivo del piloto?** ¿Qué quieren conseguir?
2. **¿Qué pasos tienen que dar para alcanzar su objetivo?**
3. **¿Qué recursos necesitan?** Esto incluye cosas como voluntarios, materiales y financiación. ¿Necesitan un presupuesto?
4. **¿Qué funciones pueden desempeñar todos los miembros de su equipo?**
5. **¿Cuáles pueden ser los riesgos y los obstáculos?**  
¿Cómo van a hacer para que todo el mundo esté seguro y feliz?
6. **¿Cuál es el tiempo del proyecto?**  
¿Cuándo se quiere empezar y terminar el proyecto?
7. **¿Cómo van a medir el éxito?** ¿Cómo sabrán si han logrado su objetivo?

# Ejemplo del plan de acción:

## ¿Cuál es el objetivo del piloto? ¿Qué quieren conseguir?

Queremos probar lo que es posible conseguir en el parque, y averiguar si los miembros de la comunidad local apreciarían los cambios.

## ¿Qué pasos tienen que dar para alcanzar su objetivo?

1. Elegir un día para visitar el parque
2. Crear una lista de preguntas para hacerle a los miembros de la comunidad
3. Crear una lista de cosas para probar en el parque. Por ejemplo:
  - ¿Dónde instalamos la iluminación?
  - ¿En qué zona podamos la vegetación?
  - ¿Qué zonas son las más y las menos seguras?
  - ¿Se necesitan otros servicios en el parque?
4. Reunir todos los materiales necesarios
5. Realizar una sesión informativa antes del viaje.
6. Llevar a cabo la misión de investigación.

## ¿Qué recursos son necesarios?

- Papel y bolígrafos para las preguntas, y una encuesta para los miembros de la comunidad.
- Mapas del parque en los que se puedan hacer anotaciones.
- Refrigerios y agua para la visita, y formularios de autorización.

## ¿Qué funciones pueden desempeñar todos los miembros de su equipo?

- Un miembro con papel y bolígrafos para las preguntas
- Un miembro para hablar con la comunidad y tomar notas
- Un miembro para estudiar el trazado del parque e investigar
- Un miembro para controlar el tiempo y el bienestar

## ¿Cuáles son los posibles riesgos y obstáculos?

### ¿Cómo van a hacer para que todo el mundo esté seguro y feliz?

- **Encontrarse con una persona que da miedo/peligrosa:** Trabajar siempre en pequeños grupos, nunca solos.
- **Lesiones:** Contar con una persona en el grupo con conocimientos de primeros auxilios.
- **Deshidratación y clima:** Llevar agua y ropa adecuada.

## ¿Cuál es la línea de tiempo del proyecto?

### ¿Cuándo quieren empezar y terminar el proyecto?

Visita dos semanas más tarde.

## ¿Cómo van a medir el éxito?

### ¿Cómo sabrán si han logrado su objetivo?

Si tienen respuesta para todas estas preguntas, habrán logrado su objetivo

# ¡Construye tu plan!

¿Cuál es el objetivo del piloto? ¿Qué quieren conseguir?

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |

¿Qué pasos tienen que dar para alcanzar su objetivo?

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

¿Qué recursos son necesarios?

¿Qué funciones pueden desempeñar todos los miembros de su equipo?

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

¿Cuáles son los posibles riesgos y obstáculos?  
¿Cómo van a hacer para que todo el mundo esté seguro y feliz?

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

¿Cuál es la línea de tiempo del proyecto?  
¿Cuándo quieren empezar y terminar el proyecto?

¿Cómo van a medir el éxito?  
¿Cómo sabrán si han logrado su objetivo?

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1

## El suelo es lava

 30 min

 S/M

Invite a los lobatos y lobeznas a imaginar que el suelo es lava. Deben llegar del punto A al punto B sin quemarse. Aconséjeles que utilicen cualquier cosa a su alrededor para planificar su escape. Ellos pueden usar cosas y también pedir la ayuda de personas a su alrededor. Dibuja un mapa de escape y asegúrate de que sea comprensible para cualquier otra persona que pueda quedarse atrapada en la misma ruta.

2

## Hablar como un cavernícola

 20 min

 S/M

En esta actividad, los lobatos y lobeznas simplificarán y aclararán sus ideas usando únicamente palabras de una sílaba. Tórnense para describir sus ideas utilizando un lenguaje sencillo para ayudar a los miembros de su grupo a entenderse mejor.

3

## Pensar. Sentir. Hacer

 15 min

 Papel y lápiz.

Esta actividad ayuda a los lobatos y lobeznas a pensar en los efectos de sus acciones en el mundo real. En seisenas, dediquen un minuto a pensar en cómo se sentiría una persona afectada por su solución, y escriban estos sentimientos. Luego hagan lo mismo con lo que las personas pensarían y harían. **¿Han descubierto algún problema inesperado?** Escriban cualquier problema que se les ocurra y que solución podrían generar. Cuantos más problemas puedan encontrar, mejor: **¡Esto significará que no se los encontrarán más adelante!**

4

## La ruta del lobato

 30 min

 Cartulina o papel bond, crayones o marcadores, recortes, pegatinas, tijeras, cinta adhesiva

Invita a los lobatos y lobeznas a crear un gran mapa ilustrado en forma de camino (como una ruta del tesoro o una selva mágica) donde cada estación representa un paso de su plan de acción.

Primero, conversan en grupo sobre:

1. **¿Qué queremos lograr? (objetivo del piloto)**
2. **¿Qué debemos hacer primero, después, y luego...? (pasos del proyecto)**
3. **¿Qué cosas vamos a necesitar? (materiales, personas, ayuda)**
4. **¿Quién hace qué? (roles dentro del equipo)**

Luego dibujan y decoran su mapa. Por ejemplo:

- **“Bosque de Ideas” (planificación)** / • **“Puente de Recursos” (materiales que necesitan)**
- **“Colina del Trabajo en Equipo” (roles)** / • **“Cueva del Peligro” (obstáculos posibles y cómo evitarlos)**
- **“Meta final” (cómo sabrán si lo lograron)**

Pueden dramatizar el recorrido o contar la historia del proyecto como si fueran exploradores en una aventura.

5

## La papa caliente

 30 min

 Una caja de materiales aleatorios como revistas, juguetes viejos, utensilios de cocina aleatorios.

Los lobatos y lobeznas crearán su propio Frankenstein. Todo lo que necesita hacer es ponerse de pie y permanecer de pie. Pídales que utilicen los materiales aleatorios que les entregó para crear un modelo de Frankenstein que pueda mantenerse en pie. Esta es una actividad de equipo. Después de crear equipos, invite a los jóvenes a identificar cuáles son las tareas que deben cumplir para completar esta misión: **qué habilidades tienen dentro de su equipo, cuánto tiempo tomaría y qué materiales usarían.** Asegúrate de tener un diseño detallado de tu Frankenstein para explicar cómo creaste tu monstruo.

1

## Misión “Proyecto”

 45 min

 Tarjetas con misiones, sobres, cronómetro.

Cada patrulla recibe una **“misión secreta”** con los pasos clave de su proyecto... ¡desordenados! Deben descifrarlos, ordenarlos lógicamente y organizar quién hará qué, cómo y cuándo. Luego deben presentar su misión en 2 minutos como si fueran un escuadrón de operaciones especiales. Se les puede añadir un reto extra: **¿Y si no tienen uno de los recursos claves? ¿Cómo lo resolverían?**

2

## Situación de emergencia

 20 min

 Papel con situaciones imprevistas, cintas para rol.

Las patrullas debes simular que están ejecutando su proyecto, pero en medio de la acción reciben un giro inesperado: **Lluvia torrencial, Ausencia de voluntarios. Rechazo de la comunidad, Pérdida de materiales** Cada patrulla debe improvisar una solución en menos de 3 minutos y representarla. Ganan puntos por creatividad, realismo y trabajo en equipo.

3

## Rally del plan maestro

 60 min

 Estaciones con pruebas, hojas de planificación, mapas.

Organiza un juego de estaciones, donde cada posta representa una parte del plan de acción:

1. **Objetivo claro:** Redactar en 1 oración lo que buscan lograr
2. **Pasos y tiempos:** Ordenar una serie de tarjetas con acciones clave
3. **Recursos:** Armar una lista a contrarreloj con ítems esenciales
4. **Riesgos:** Identificar problemas comunes y sugerir soluciones
5. **Evaluación:** Diseñar un sistema rápido para saber si cumplieron la meta.

La patrulla que complete todas las estaciones con mayor claridad y rapidez gana.

4

## El consejo del fuego

 30 min

 Sillas en círculo, antorchas o linternas (opcional para ambientar)

Sentados en círculo como en un consejo tribal, cada patrulla presenta su plan de acción como si lo defendiera ante líderes comunitarios. Deben argumentar: **Por qué su proyecto es necesario, Cómo lo ejecutarán, Cómo enfrentarán obstáculos y cómo sabrán que funcionó.** El resto de la tropa hace preguntas “incómodas” que los obliga a pulir su planificación.

5

## Planificando con obstáculos

 30 min

 Lámina de papel, marcadores, cinta adhesiva.

A través de un juego de relevos, cada miembro de la patrulla tendrá una lámina de papel en blanco que simula una hoja de ruta. En ella deberán presentar:

- **En el punto de partida, escriben el problema**
- **En el destino, el objetivo del proyecto**
- **En el camino: cada paso de acción, rol, recurso y obstáculo.**

Usan íconos y rutas para visualizar su plan de forma estratégica. Luego exponen su plan al resto de la tropa, recibiendo retroalimentación de los demás.

1

## Resolución de problemas con dinero ficticio

 30 min

 Dinero ficticio, papel o tarjetas para anotar ideas

En esta actividad, los jóvenes usarán dinero ficticio para resolver problemas con diferentes presupuestos. Se les presentarán diferentes escenarios o desafíos y deberán idear soluciones creativas dentro de las limitaciones de sus presupuestos asignados. Los participantes aprenderán sobre elaboración de presupuestos, asignación de recursos y pensamiento crítico mientras participan en un ejercicio interactivo y divertido de resolución de problemas.

2

## Plan en 6 paredes

 20 min

 Hojas grandes, cinta adhesiva, marcadores.

En esta actividad, se convertirá un espacio en un “salón de ideas” con 6 paredes (o estaciones) que representan los elementos del plan de acción:

1. **Objetivo del piloto.**    2. **Pasos del proyecto.**    3. **Recursos necesarios**    4. **Roles del equipo**
5. **Riesgos y prevención**    6. **Cómo medirán el éxito**

Se armarán grupos de diferentes personas, y cada uno deberá rotar por todas las paredes dejando aportes en post-its. Al final, se reúnen con su equipo para construir su propio plan con lo mejor que surgió.

3

## El Plan “B”

 60 min

 Tarjetas con “crisis”, marcadores, hojas.

En esta actividad, después de construir su plan de acción inicial, se les entregan tarjetas sorpresa con situaciones inesperadas (ej. “se canceló la sede”, “se quedaron sin voluntarios”, “no llegó el material”).

Deben crear un **“Plan B”** que conserve la esencia del proyecto, pero se adapte al nuevo contexto.

Presentan ambos planes comparando ventajas, riesgos y aprendizajes.

4

## Desafío del cronograma gigante

 20 min

 Cinta adhesiva, hojas con actividades, tarjetas de fechas.

Crea una línea de tiempo gigante en el suelo. Por equipos, deben organizar sus pasos del plan de acción sobre esta línea, colocando tarjetas con acciones y sus fechas aproximadas. Mientras lo hacen, otros participantes pueden lanzarles retos (ej. “No hay transporte ese día”, “Ese paso tarda más tiempo”) y deben reacomodar su planificación en vivo. Se evalúa flexibilidad, lógica y claridad del cronograma.

5

## Morral del proyecto

 30 min

 Mochilas reales o simbólicas, tarjetas.

Cada joven debe **“empacar”** su morral con lo esencial para ejecutar su proyecto piloto. El adulto scout presenta tarjetas con distintas opciones (ej. “voluntarios”, “cámara”, “permiso legal”, “música”, “megáfono”, “motivación”, “plan B”, etc.) y los jóvenes deben elegir máximo 10.

Luego deben justificar lo que eligieron y lo que dejaron afuera.

Por último, comparan morrales entre jóvenes para ver estrategias diferentes.



# Etapa de la acción

Ejecutar un proyecto piloto en la comunidad.

# Resumen de esta etapa:

Los jóvenes llevarán a cabo la **prueba piloto de su proyecto**, siguiendo el plan previamente elaborado. Es importante que cada integrante sepa cuál es su rol, que trabajen en equipo con respeto y colaboración, y que mantengan una actitud abierta al aprendizaje.

El objetivo no es que todo salga perfecto, sino experimentar en el mundo real, identificar lo que funciona y descubrir posibles dificultades. Los errores o imprevistos son parte del proceso y ayudarán a mejorar la solución antes de implementarla a mayor escala.

## Punto de control

No hay actividades estipuladas para esta etapa.  
**¡Lleven a cabo su proyecto piloto!**

Una vez que hayan llevado a cabo su proyecto, los jóvenes habrán completado esta etapa.

**Se debe notificar al correo electrónico institucional del Cooperador Regional/Distrital previamente se ejecute.**



# Etapa de la reflexión

Evaluar el impacto de su proyecto y cómo se sienten al respecto.

# Resumen de esta etapa:

Los jóvenes reflexionan sobre todo lo que han vivido durante el proyecto. Es momento de hacer una pausa, observar el panorama completo y evaluar tanto los logros como los desafíos enfrentados. Deberán identificar qué funcionó bien, de qué se sienten orgullosos, qué fue difícil y cómo pueden saber si realmente generaron un impacto.

También es clave pensar en los siguientes pasos: **¿quieren continuar con el proyecto?, ¿cómo podrían mejorarlo o ampliarlo?** Esta reflexión les permitirá aprender de la experiencia y tomar decisiones conscientes sobre el futuro de su proyecto.

## Punto de control

Una vez que hayan completado la/las actividades elegidas, los jóvenes deben elaborar una **lista de lecciones que han aprendido**. Recuerde: Lo importante es el proceso, no el resultado. No hay fracasos, sino aprendizajes valiosos.

**En conjunto, conversen sobre estas preguntas:**

- ¿Qué ha funcionado bien? ¿De qué se enorgullecen?
- ¿Quién ha trabajado bien? ¡Felicítense unos a otros!
- ¿Qué ha sido difícil? ¿Por qué? ¿Cómo podrían afrontar estas dificultades?
- ¿Y ahora qué? ¿Quieren continuar con el proyecto? ¿Cómo?

### Lista de lecciones aprendidas

| ¿Qué ha funcionado bien? | ¿Quién ha trabajado bien? | ¿Qué ha sido difícil?<br>¿Por qué? | ¿Y ahora qué? |
|--------------------------|---------------------------|------------------------------------|---------------|
|                          |                           |                                    |               |

1

## La obra del proyecto

 45 min

 Hoja grande en forma de brújula dividida en 4 secciones, dibujos o tarjetas con íconos, colores o marcadores.

Dibuja una gran brújula en el suelo o en una cartulina, con 4 partes llamadas: **Naturaleza (plantas, animales, agua, aire), Bienestar (cómo se sienten las personas), Sociedad (familias, vecinos, escuelas) y Economía (dinero, trabajo, materiales)**

Explica a la Manada que su proyecto es como una aventura en la selva, y esta brújula los ayudará a ver a quién están ayudando o afectando. Luego, por turnos, cada lobato/lobezna piensa en algo bueno o algo no tan bueno que su proyecto podría causar en cada parte de la brújula. Por ejemplo:

- En Naturaleza: “Usamos papel, eso viene de los árboles”
- En Bienestar: “Las personas estarán felices con más juegos”
- En Sociedad: “Los vecinos pueden venir al parque”
- En Economía: “Necesitamos dinero para comprar pinturas”

Pueden escribir, dibujar o pegar tarjetas con íconos en la brújula gigante. Al final, conversan con preguntas como: **¿Qué parte de la brújula fue más fácil de llenar? ¿Hay algo que no habíamos pensado? ¿Qué podríamos cambiar para hacerlo aún mejor?**

2

## Paseo por la galería

 15 min

 Hojas de trabajo

Diseñen una historia de cada etapa de la entrega del proyecto. Luego, pídale a los lobatos y lobeznas que caminen en silencio alrededor de cada una de las actividades que hicieron, como si fingieran que están en un museo o exposición de arte. En cada etapa, pídale a los participantes que reflexionen sobre cada uno de esos momentos. Socialicen: **¿Cómo se sintieron en cada etapa? ¿Qué salió bien? ¿Qué podría mejorarse? ¿Todos los demás están de acuerdo?**

3

## Boceto de reflexión

 30 min

 Materiales para dibujar

En seisenas elaboren un boceto en el que compartirán su idea, cómo se les ocurrió, cómo la desarrollaron y la convirtieron en realidad. Compartan lo que aprendieron a lo largo del camino y cómo mejorarían y harían las cosas de manera diferente. Bonificación: **¡Haz de este un ejercicio divertido interpretando personajes únicos y entretenidos!**

4

## Pared pegajosa (anónimo)

 30 min

 Notas adhesivas, bolígrafos.

Crea dos secciones en una pared o pizarra: Una para **“me gusta/bueno”** y otra para **“no me gusta/malo”**. Pídale a los lobatos y lobeznas que escriban sus pensamientos en una nota adhesiva de manera anónima (puede ser más de una) y pídales que peguen la nota en la pared en cada sección. De esta manera, podrán ver en conjunto cómo fueron los diferentes proyectos. Tómese un tiempo para seleccionar los temas comunes y discutirlos con la manada.

5

## Vlog de reflexión

 10 min

 Teléfono móvil (celular) o portátil con cámara.

En seisenas graben un video y presenten su idea, cómo se les ocurrió, cómo la desarrollaron y la convirtieron en realidad. Compartan lo que aprendieron a lo largo del camino y cómo mejorarían y harían las cosas de manera diferente. Bonificación: **¡Haga de este un ejercicio divertido y hágalo como un boceto!**

1

## La obra del proyecto

 45 min

 S/M

En patrullas, crean una pequeña representación teatral de 3 actos:

1. **Antes del proyecto (el problema)**
2. **Durante el proyecto (dificultades y soluciones)**
3. **Después del proyecto (impacto y reflexión)**

Pueden hacerla cómica, dramática o musical. El objetivo es revivir lo vivido desde lo emocional y compartirlo con las demás patrullas.

2

## Cartas del futuro

 20 min

 Papel, sobres, bolígrafos.

Cada scout escribe una carta dirigida a su “yo del futuro scout” (puede ser en 1 año, o cuando estén en la próxima unidad). En la carta deben responder:

- ¿Qué aprendí de este proyecto?
- ¿Qué haría diferente?
- ¿Cómo quiero actuar cuando enfrente un nuevo reto comunitario?
- ¿Qué valores scouts me guiaron en este camino?

Las cartas pueden guardarse en un buzón simbólico o entregarse en un campamento futuro.

3

## Decisiones que dejaron huella

 30 min

 Tarjetas en blanco, marcador, cinta adhesiva.

Cada patrulla deberá identificar **1 decisión importante** que tomaron durante el proyecto y las escribe en tarjetas. Luego, por relevos deberán colocarlas en una pared bajo el título: **Decisiones que marcaron el rumbo**. Una vez hayan colocado todas las tarjetas, junto al resto de las patrullas deberán explicar por qué esas decisiones fueron importantes, qué resultado provocaron y qué habrían hecho diferente si tuvieran una segunda

4

## El camino del impacto

 30 min

 Hojas blancas.

Crea un recorrido tipo “línea del tiempo” con estaciones que representan momentos del proyecto: **inicio, planificación, ejecución, resultado, y reflexión**. En cada estación deben dejar una frase, una emoción, una palabra clave o un símbolo. El reto consiste en que los jóvenes no deben tocar el suelo, sino que usarán hojas de papel para simular que atraviesan los obstáculos que llegaron a surgir en el desarrollo del proyecto. Al final, caminan todo el camino leyendo las huellas de los demás y reflexionan en círculo.

5

## Documental scout

 10 min

 Teléfonos móviles o cámaras, espacio para edición.

Las patrullas deben grabar un breve “documental” sobre su experiencia. Roles sugeridos: entrevistador, camarógrafo, narrador, editor. Pueden incluir: **Entrevistas entre patrullas, Momentos grabados del piloto. Reflexiones personales, Anécdotas y aprendizajes**

Luego lo editan y lo presentan al grupo o a padres/líderes como cierre simbólico del desafío.

1

## La caja del orgullo



30 min



Caja decorada, papeles de colores.

Por equipos, deben construir una "Caja del Orgullo" y escribir en papeles cosas que merecen celebrar: **acciones valientes, ideas brillantes, compañerismo, logros, etc.** Pueden ser anónimos o con nombres. Al final, leen al azar varios mensajes para cerrar con un ambiente positivo y de reconocimiento mutuo.

2

## ¿Y ahora qué?



20 min



Lámina de papel con una flecha grande y espacio para escribir

Cada joven recibe una flecha con la pregunta: **¿Y ahora qué?**

Debajo, deben escribir:

- **¿Queremos continuar el proyecto?**
- **¿Qué haríamos diferente si lo repitiéramos?**
- **¿Cómo podemos compartir lo aprendido con otros?**

Luego pegan las flechas en una pared como "ruta de futuro" del grupo, dejando claro que cada decisión es válida, incluso si no continúan el proyecto.

3

## Circulo de reflexión



45 min



Piedra o objeto (que sirva de testigo).

Sentados en círculo, cada joven responde a una de estas preguntas al pasar una "piedra de la palabra" o testigo, lo que permitirá promover reflexión profunda y escucha activa: **Algo que hicimos bien, Algo que podríamos mejorar. Algo que aprendí de otro miembro del equipo. Algo que me sorprendió. Algo que haré diferente en mi próximo proyecto.**

4

## Repetir o reinventar



40 min



Lámina de papel con una flecha grande y espacio para escribir.

Plantea un dilema real: **¿vale la pena repetir este proyecto o reinventarlo?** Por equipos, deben tomar una posición, construir argumentos sólidos y presentarlos en forma de pitch (presentación breve) de 2 minutos. Después se abre una ronda de debate donde otros grupos hacen preguntas o plantean desafíos a sus ideas.

5

## Puzzle de la experiencia



30 min



Piezas de cartulina recortadas como rompecabezas grandes.

Por equipos recibirán piezas en blanco de un rompecabezas. Cada joven deberá escribir o dibujar en una pieza una experiencia clave del proyecto: **algo que aprendió, una dificultad superada, un momento divertido o de crecimiento.** Luego unen las piezas como símbolo del camino vivido en conjunto y presentan su "experiencia completa" al resto del grupo.

# Reporte del Desafío



Es importante notificar al correo electrónico institucional del Cooperador Regional/Distrital **previamente se ejecute la Etapa 5: Tomar Acción**. Esto permitirá llevar un seguimiento detallado del progreso de los jóvenes y sus proyectos, ofreciendo orientación oportuna y personalizada en el proceso.

Además, **se deben enviar fotos y videos** correspondientes a la realización de las actividades en cada etapa, con el fin de promocionarlas a nivel nacional, motivando a más jóvenes a sumarse a acciones que impulsen soluciones innovadoras para sus comunidades.

Una vez completadas todas las etapas del desafío, el joven o adulto deberá llenar la **Planilla de Reporte del Desafío Innovadores de Impacto** como requisito para optar por el reconocimiento del desafío, y enviarla a través de **SERSIN** con apoyo del Jefe de Grupo.



# Reconocimiento del Desafío



Una vez completadas las etapas del Desafío Innovadores de Impacto, los participantes serán reconocidos oficialmente como **innovadores del mundo** y podrán portar la insignia del Desafío. El joven podrá compartir su proyecto en [sdgs.scouts.org](https://sdgs.scouts.org) y convertirse en parte activa de la comunidad global Líderes de Vida.

Este reconocimiento consiste en un **(1) Reconocimiento PDF**, enviado al adulto scout del joven para su entrega, y **una (1) insignia física**, que podrán adquirir a través de la Proveeduría de la Oficina Scout Nacional.

La insignia del **Desafío Innovadores de Impacto** representa el compromiso del joven con la innovación, la sostenibilidad y la construcción de un mundo mejor. Al avanzar a su siguiente unidad, el joven deberá asumir nuevamente el desafío adaptado a sus nuevas competencias, cumpliendo con las etapas planteadas y optando por un nuevo reconocimiento.



# Uso de la insignia



**La Insignia del Desafío de Innovadores de Impacto se desarrolló en colaboración con World Largest Lesson y Accenture.**



**WORLD'S  
LARGEST  
LESSON**

**accenture**

**El joven** una vez reciba su reconocimiento, portará la insignia durante todo el tiempo que forme parte de la unidad correspondiente. Al cambiar de unidad, deberá volver a desarrollar el Desafío Innovadores de Impacto con el nivel de exigencia adecuado a su etapa, obteniendo un nuevo reconocimiento al completar nuevamente las etapas del desafío.

**Los adultos de programa** también pueden participar activamente y obtener su reconocimiento desarrollando el desafío con su unidad, portando la insignia correspondiente.

**Los adultos con roles institucionales**, como Jefes de Grupo, Comisionados, Adultos Colaboradores o cualquier otro que no trabaje directamente con unidades, también pueden optar por el reconocimiento si colaboran de manera directa en el desarrollo y ejecución completa de las etapas del desafío con una unidad específica. En estos casos, portarán la insignia correspondiente a la unidad con la que trabajaron.



## CONTACTO

---



(+58) 212-951.56.13



Oficina Scout Nacional, Edificio Askain,  
piso 1, Oficina 1-1. Plaza Brión, Chacaito.  
Urb, El Rosal. Caracas, Venezuela.



direccion@scouts.org.ve

**WWW.SCOOTS.ORG.VE**



scoutsdevenezuela