



Guía Educativa

EL ACUERDO DEL
WAINGUNGA



Es una oportunidad de aprendizaje dirigida a jóvenes de 6 a 10 años (lobatos y lobeznas) a nivel distrital, que permite desarrollar

HABILIDADES
LIDERAZGO
TOMA DE <<<<<<<<
DECISIONES
>>>>>>> TRABAJO
EN EQUIPO
adaptado a la unidad.

Este es un encuentro acantonado, es decir, con pernocta (una noche al aire libre), que fomenta la hermandad Scout, el entendimiento mutuo y la participación juvenil mediante la consulta directa a todos los participantes sobre temas relevantes en su cotidianidad y proponer acciones de forma consensuada para así mejorar su entorno.





EL ACUERDO DEL **WAINGUNGA**

Esta cultura del diálogo tiene una raíz mística.
El nombre del encuentro se inspira en el relato

LA TREGUA DEL AGUA

en el Libro de la Tierras Virgenes



En esta historia, ante una sequía extrema, los animales de la selva del Seeonee deciden dejar de lado sus diferencias para establecer un pacto de paz.

Esta historia enseña que el consejo es una herramienta poderosa, una especie de brújula moral que permite colaborar incluso con quienes no piensan igual. Para los lobatos y lobezna, es la lección perfecta:

**LA LEY Y LA COOPERACIÓN SON EL MEJOR
CAMINO PARA SUPERAR CUALQUIER RETO.**



Bajo esta filosofía de acuerdos y respeto, el evento cobra vida a través de la temática

“El Mundo de nuestros sueños”

En este escenario, la mística de la selva se fusiona con la imaginación moderna: cada manada representará una ciudad o país real/ficticio de sus series y películas favoritas, como Zootopia, New York (Spiderman), Colombia (Encanto) o Bahía Aventura (Paw Patrol).

Como ciudadanos de estos mundos, los lobatos y lobeznas enfrentarán a oportunidades de mejora o retos que deberán resolver. Aquí es donde la teoría se vuelve práctica: los jóvenes aplicarán la misma tregua y consenso de la selva para solucionar los problemas en sus ciudades.

Finalmente, todas estas dinámicas de diálogo y pensamiento crítico no se quedan solo en el juego. El Acuerdo de Waingunga está diseñado para que los jóvenes desarrollen una conciencia social acorde a su edad, conectando sus propuestas locales a espacios más grandes.

De esta manera, el evento sirve como un puente de participación juvenil, que incluye sus opiniones y voz hasta el Encuentro Nacional de Jóvenes.



Objetivo General

Desarrollar en los jóvenes en edad de Manada (6-10 años) las habilidades de liderazgo y pensamiento crítico a través de la metodología del consenso para que propongan soluciones colaborativas a problemas de su entorno y fortalezcan su participación juvenil.

Objetivos Específicos

1. Estimular el trabajo colaborativo efectivo para el análisis de las situaciones en entornos simulados, logrando que cada participante aporte sus ideas en la búsqueda de soluciones.
2. Incentivar el razonamiento y la justificación de las propuestas de solución, enseñando a los participantes a evaluar sus decisiones antes de llegar a un acuerdo.
3. Potenciar el diálogo efectivo y respetuoso como herramienta fundamental para la participación juvenil y el entendimiento mutuo.
4. Fortalecer la Hermandad Scout a través de la convivencia y el trabajo conjunto en un encuentro.

Indicadores de Éxito

- Se desarrollaron las actividades considerando las necesidades de los jóvenes a través de los consejos de roca (Nivel Grupal).
- Se realizó al menos una actividad de consulta juvenil previamente al evento (Nivel Distrital).
- Se desarrolló el evento antes de septiembre.
- Participaron jóvenes no scouts.
- Participaron todas las Manadas del Distrito.
- Desarrollo de las actividades de acuerdo al cronograma establecido del evento
- Participación de Lobatos y Lobeznas del Distrito, registrados a la fecha
- Cumplimiento de actividades previas al evento por parte de las Manadas
- Abordaje de al menos un ODS
- Reporte del evento a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, una vez culminado el mismo

Ambientación

Se propone el “El mundo de los sueños”, espacio donde convergen diferentes series y películas animadas desde una perspectiva didáctica que puedan mostrar alguna necesidad real desde un enfoque fantasioso e invite a los jóvenes a tomar acción en consecuencia. Se recomienda que el ambiente de desarrollo del evento se vincule con elementos como mapas, señales de tránsito, edificaciones, componentes tecnológicos y otros que se puedan asociar a las ciudades, fabricados previamente por los mismos jóvenes con material de reciclaje y que puede motivar la participación a una actividad para sensibilizar a los participantes en su papel dentro de su comunidad. También, se propicia que los jóvenes se ambienten como personajes o ciudadanos de esa ciudad, país o nación, ya sean ficticios o reales.

Duración

El evento se prepara con al menos tres (3) meses de planificación y dos (2) días de ejecución. Se debe realizar entre el segundo y el tercer trimestre del año (abril-julio).

Temas a abordar

Dimensiones del bienestar y la salud, toma de decisiones, participación juvenil, diálogo efectivo, trabajo en equipo.

CONSEJO DE LA ROCA

El Consejo de la Roca es la máxima instancia de participación que tiene la Manada.

Este órgano colegiado es el espacio donde lobatos y lobeznas toman decisiones para el futuro de la unidad. Por ejemplo, salidas, paseos, proyectos, evaluación de actividades, propuestas de actividades y otros. Para fines del evento, la Manada debe considerar lo siguiente:



FASE 1
PREVIA AL EVENTO

- 🐾 Cada Manada del Distrito en su localidad realiza un Consejo de la Roca.
- 🐾 Seleccionen qué ciudad les gustaría representar en el “El Mundo de nuestros sueños” (pueden usar series o películas animadas, eviten que se repitan).
- 🐾 Generen una lluvia de ideas sobre las actividades que quieren realizar en el evento.
- 🐾 Vinculen la localidad con alguna problemática real de su entorno.
- 🐾 Determinen al menos un tema particular para abordar durante el evento.
- 🐾 Elijan utilizando el voto secreto a dos jóvenes (uno masculino y uno femenino) para que ellos participen en el Encuentro de Ciudades.
- 🐾 Un adulto responsable de cada Manada debe enviar las decisiones al Staff del evento.



ENCUENTRO DE CIUDADES

Es una actividad previa, que sirve como espacio de participación juvenil.

En este, los dos jóvenes seleccionados por Manada presentan las decisiones que fueron tomadas por la Ciudad (Manada) que representan. La dinámica de esta actividad tiene que ser simulada, acompañada de actividades que vinculen al joven como un ciudadano activo. Teniendo como producto que los jóvenes puedan desarrollar parte de la planificación del evento a través de las decisiones que se tomen a lo largo de este encuentro.

En este sentido, el Encuentro de Ciudades sirve como un espacio de staff juvenil para los jóvenes de la Manada. Para desarrollar esta actividad se debe considerar:



- 🐾 Promover que los jóvenes sean de sexos opuestos para garantizar la diversidad e inclusión por Manada.
- 🐾 El espacio debe ser óptimo y seguro para el desarrollo efectivo de la actividad.
- 🐾 Se recomienda guiarse con el programa sugerido para esta actividad.
- 🐾 Los dos jóvenes tienen que tener conocimiento de las sugerencias de actividades, la ciudad elegida, y la problemática propuesta por su Manada.



◀ PROGRAMA MODELO ▶

TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
10 min.	HISTORIETA: ENCUENTRO DE CIUDADES Un adulto da la bienvenida a las ciudades ha la planificación anual del Acuerdo de Waingunga. Para poder empezar a planificar nuestra reunión debemos presentar de dónde venimos - cada joven debe presentar qué ciudad eligió su manada. El adulto comienza indicando que los preparativos ya están listo y que van a empezar por "El menú de juegos", todas esas grandes actividades que disfrutaran en nuestro acuerdo.	N/A	Programa
30 min.	PROGRAMA DE JÓVENES: "EL MENÚ DE JUEGOS": Se presenta diferentes dinámicas enfocadas en el cuerpo, mente, corazón y espíritu: ESTACIÓN CUERPO: ¿Qué desafíos físicos queremos? (Carreras, trepar, nadar). Se realiza una pista de tarzan, de obstáculos o circuito donde cada joven debe pasar de un punto A a un punto B, en el punto B el adulto le hace la consulta y el joven debe responder en una lámina de papel bond. ESTACIÓN MENTE: ¿Qué queremos descubrir o armar? (Acertijos, nudos, experimentos). Se le entrega al joven una papel con un imagen o acertijo al frente tendrá tres llaves, tendrá que seleccionar la llave correspondiente para abrir el candado. Al finalizar, se le hace la consulta y debe responder en una lamina de papel bond. ESTACIÓN CORAZÓN: ¿Cómo vamos a ayudar a otros o a la naturaleza? (Servicio, ecología) A cada joven se le entrega una piedra y pintura, deben colorear la piedra y escribirle un mensaje positivo. Luego, la sitúan en un espacio generando un jardín (maqueta). De último, se le consulta la pregunta, la cual debe responder en una lámina de papel bond. ESTACIÓN ESPÍRITU: ¿Cómo vamos a celebrar? (Fogatas, canciones, teatro). Cada joven debe organizar su propia celebración, donde debe inventar una canción, una danza o actuación sobre cómo la disfrutaría. Debe ser la más descriptivo que pueda. De último, anota su idea en una lámina de papel bond. Una vez completado todas las actividades, se reúnen todos para votar por las propuestas favoritas. De aquí se originan las propuestas de los bloques de interés de jóvenes del Acuerdo de Waingunga.	Papel bond Colores Marcadores Llaves Candado Piedras	Programa

TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
30 min.	OPERACIONES: REGISTRO DEL CIUDADANO Cada joven debe crear una credencial, considerando su foto, nombre, ciudad, una frase y decorar su carnet. Esta actividad sirve para crear el modelo de credencial como ciudadano para el evento del Acuerdo. Se puede utilizar como ambientación y recuerdo.	Colores Hojas	Programa
10 min.	GESTIÓN DE RIESGO: 1, 2, 3, SEMÁFORO DE RIESGO Se hace una modificación de juego: 1, 2, 3, Pollito inglés. Donde el adulto estará en una pared y cada joven correrá mientras diga el nombre del juego, una vez que se de la vuelta un adulto se asegurará que no se muevan. Cada vez que llegue a la pared, debe anotar una norma que pondrían en el evento, como “portarse bien”, “hacer caso al viejo lobo” y otros. Luego, de que cada joven pase varias veces se acaba. Todos se reúnen y ven las propuestas y proponen más reglas. Estas se utilizarán como base para generar las reglas del Acuerdo.	Papel Bond Marcadores	Programa
10 min.	COMUNICACIONES: EL TELEFONITO ROTO Previamente, cada joven debe escribir en un papel la problemática propuesta por su manada. Entonces, un joven agarra uno de los papeles y el mensaje debe llegar de un extremo al otro. Por ejemplo: “Ciudad Gótica no tiene luz”, empieza desde un extremo y cada joven debe pasarle el mensaje al oído al otro.	Papeles Colores	Programa
10 min.	ADMINISTRACIÓN: SELECCIÓN DE KIT Se le presenta a cada joven diferentes opciones de kits, la cual deben proponer un diseño para una de esas opciones. Se debe considerar que el kit se ajuste a la realidad de los jóvenes a participar y los precios de las propuestas estén contemplados previamente por la administración.	Hojas Colores	Programa
10 min.	CIERRE Un adulto hace un resumen de los puntos abordados en una hoja de papel. Cada joven pasa a firmar el acta de los acuerdos del evento.	Hojas (Acta)	Programa

ACTIVIDADES ADICIONALES

Este apartado corresponde a cualquier actividad adicional que vincule a los jóvenes en el desarrollo del evento, ya sea concursos de insignias, de ambientación u otro que se consideren para el desarrollo del evento. También, se pueden incluir actividades como retos que pueden realizar los jóvenes desde su espacio, cómo realizar su ambientación, realizar la decoración de su ciudad y otros que sean beneficiosos para el/ella o el mismo evento.



El evento El Acuerdo del Waingunga está conformado por tres bloques centrales y otros bloques propuestos por los intereses de los jóvenes del Distrito.

LOS BLOQUES CENTRALES SON:

FASE 2
DURANTE EL EVENTO

CONSTRUYENDO MI MUNDO

Busca que los jóvenes comprendan la importancia de solucionar problemáticas en común que afectan a países, ciudades y localidades (problemas desde una visión local).



EXPEDICIÓN BIENESTAR

Busca que los jóvenes comprendan qué es el bienestar y sus dimensiones a través de un rally, así problemáticas que afectan a la sociedad y a ellos mismo que guardan relación con las dimensiones del bienestar (problemas desde una visión global)

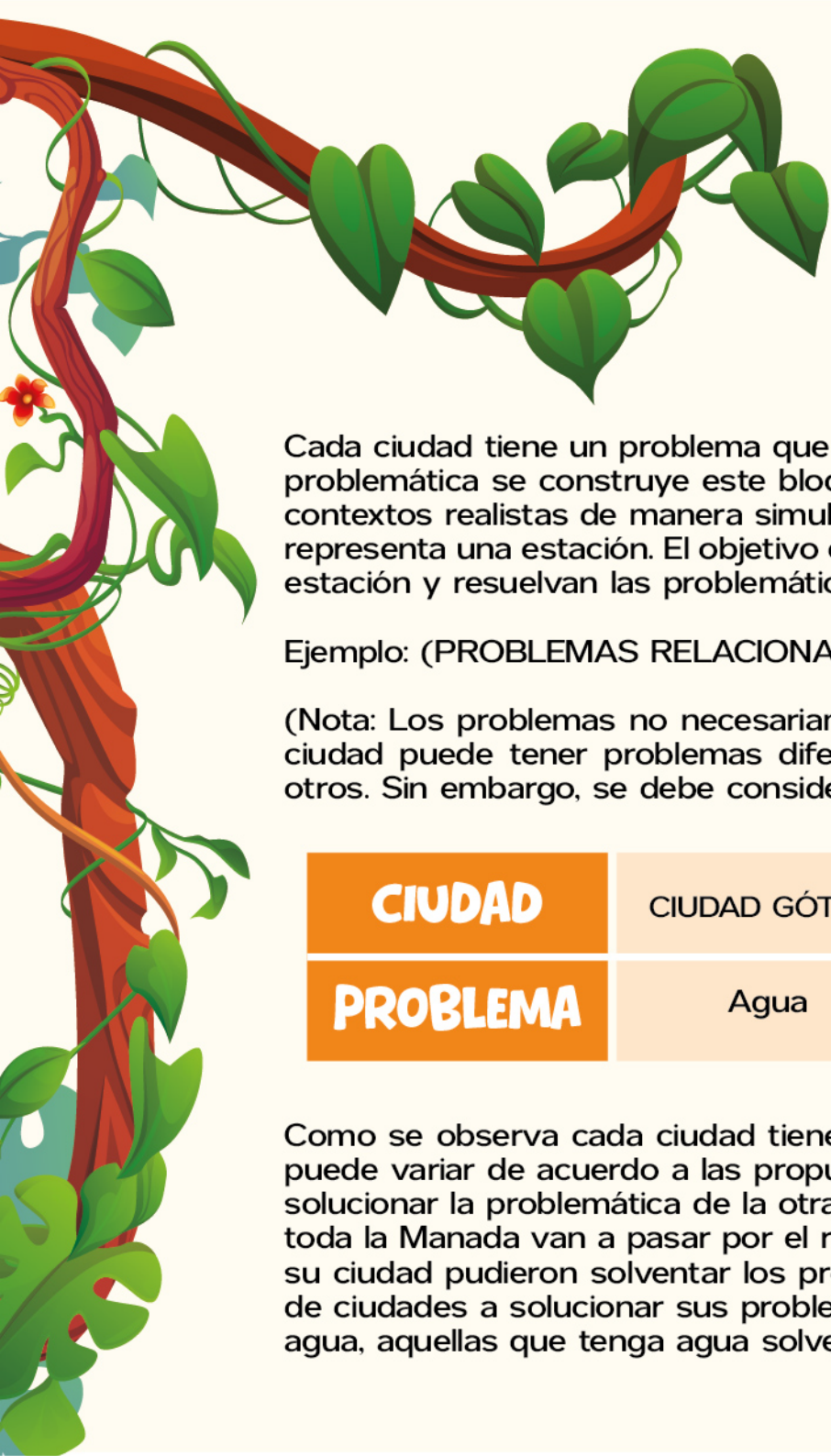


EL ACUERDO DEL WAINGUNGA

Busca realizar la consulta juvenil en la Manada, la cual se vincula con el CIP El Encuentro Nacional de Jóvenes, y que los jóvenes cierren el evento comprendiendo cómo las problemáticas tienen una conexión local y global



Por otra parte, los bloques de interés son todos aquellos que proponen los jóvenes en los Encuentros de Ciudades que tienen que ver con los temas del evento o no. A continuación, se detalla cada uno de los bloques temáticos y se proponen propuestas de actividades (cabe destacar que las actividades son sugeridas, se pueden modificar a la realidad de cada Distrito e interés de los jóvenes).



CONSTRUYENDO MI MUNDO



Cada ciudad tiene un problema que comparte en los Encuentros de Ciudades, tomando como base esa problemática se construye este bloque. Este busca que los jóvenes conozcan diferentes realidades con contextos realistas de manera simulada. Entonces, se realiza un juego de estaciones donde cada ciudad representa una estación. El objetivo es que cada manada o grupo de jóvenes de esa manada visiten cada estación y resuelvan las problemáticas, así realizando acuerdos entre ciudades.

Ejemplo: (PROBLEMAS RELACIONADOS CON LOS SERVICIOS PÚBLICOS)

(Nota: Los problemas no necesariamente deben tener relación como se presenta a continuación. Cada ciudad puede tener problemas diferentes como: mala alimentación, falta de felicidad, sedentarismo u otros. Sin embargo, se debe considerar que cada ciudad tiene una problemática diferente.

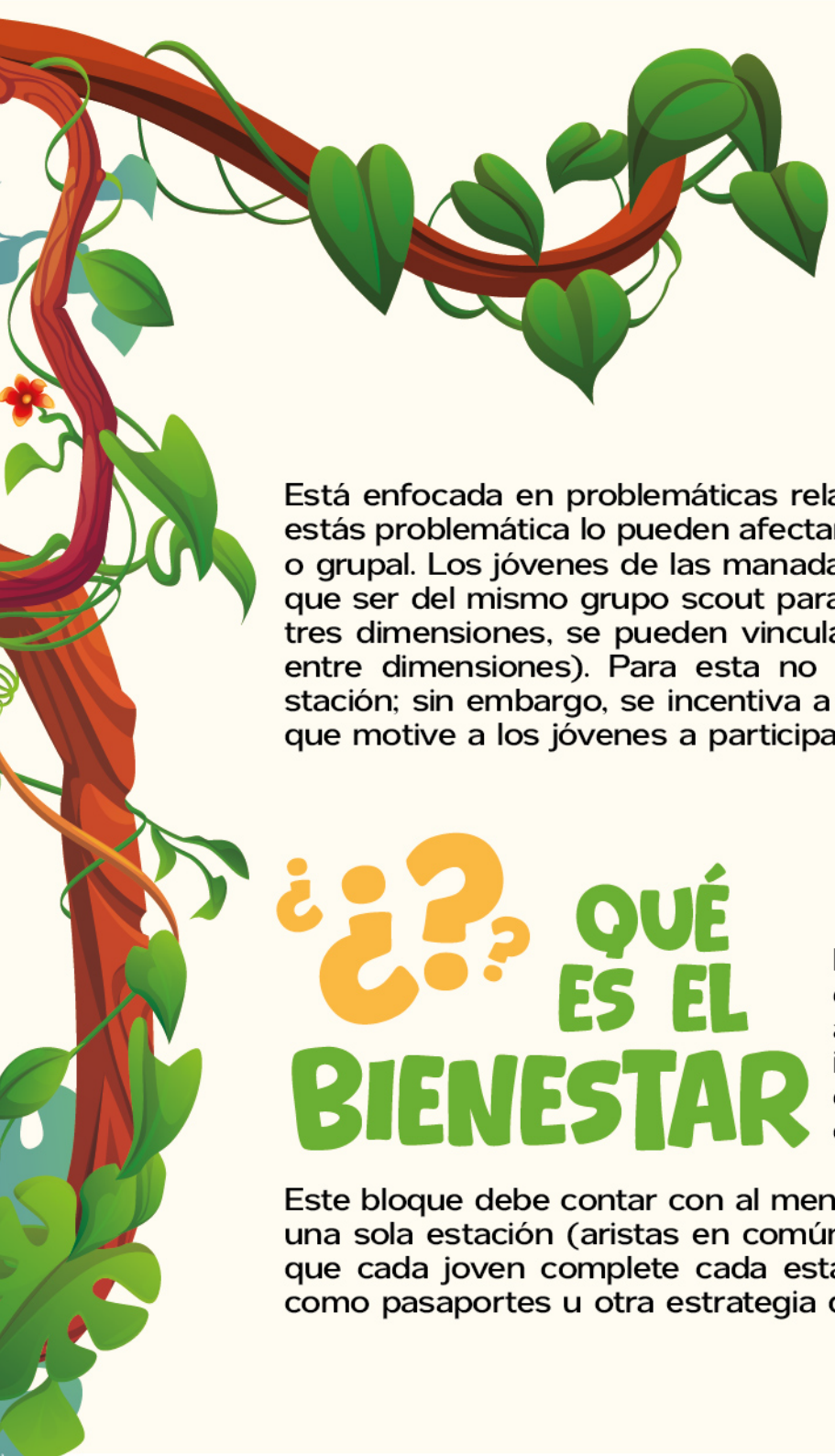
CIUDAD	CIUDAD GÓTICA	DIMMSDALE	MUY MUY LEJANO	PUEBLO PALETA
PROBLEMA	Agua	Electricidad	Gas	Aseo

Como se observa cada ciudad tiene un problema, ya sea no tener agua, electricidad, gas o aseo (esto puede variar de acuerdo a las propuestas de los jóvenes). Por ende, el resto de ciudades sí tiene cómo solucionar la problemática de la otra ciudad. Entonces, partiendo de su ciudad cada grupo de jóvenes o toda la Manada van a pasar por el resto de estaciones hasta completarlas, representando que gracias a su ciudad pudieron solventar los problemas de las otras. En otro sentido, Ciudad Gótica ayuda al resto de ciudades a solucionar sus problemas, ya que tiene esta ciudad tiene electricidad, gas y seo, pero no agua, aquellas que tenga agua solventan el problema principal de esta ciudad.

◀ PROGRAMA MODELO ▶

TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
15 min.	CIUDAD GÓTICA (AGUA): El Desafío del Acueducto: La manada visitante debe construir un sistema de tuberías usando materiales reciclados (rollos de papel, mangueras viejas o botellas) para llevar agua (canica o pelota) desde un tanque hasta el centro de la ciudad sin que toque el suelo. ACUERDO: La ciudad visitante entrega sus conocimientos hídricos a cambio de que Ciudad Gótica solucione su problema. HISTORIETA: Ciudad Gótica tiene electricidad, gas y aseo, pero sus fuentes de agua están bloqueadas. Se debe considerar una charla breve sobre la importancia del agua, cómo cuidarla (procesos), así cómo esta llega a su casa.	Rollos de papel Mangueras viejas Botellas Canicas Pelotas	Adultos de Manada 1
15 min.	DIMNDALE (ELECTRICIDAD): Circuito humano: La manada visitante debe formar una cadena tomándose de las manos y superar un camino de obstáculos (mecatillo, cuerdas u otros) sin soltarse. El objetivo es llevar un “testigo” brillante hasta el farol central que representa el encendido de la ciudad. ACUERDO: La ciudad visitante repara el cableado simbólico a cambio que Dimndale solucione su problema. HISTORIETA: Dimndale sufre apagones constantes. Se debe considerar una charla breve sobre la importancia del servicio eléctrico y sobre la relación de la luz y el agua (funcionamiento de sistemas).	Mecatillo Cuerdas Testigo Farol Bombillo	Adultos de Manada 1
10 min.	Muy muy lejano (gas): Los cilindros reales: La manada visitante debe transportar los cilindros de gas. Para esto con globos inflados con aire (representa el gas) amarrados con una base (plato, cartón, tabla u otro). Los jóvenes cada uno sostiene la base mediante cuerdas largas. Todos deben caminar sincronizados a través de un circuito de obstáculos sin que el “cilindro”, los globos, se caigan de la base o exploten. Historieta: En Muy muy lejano no pueden cocinar el banquete real porque no hay suministro de gas. Acuerdo: La ciudad visitante dota a Muy muy lejano de gas, a cambio de que la ciudad solucione su problema. Se debe considerar una charla breve sobre el gas y sobre la seguridad de maniobrar un cilindro de gas.		Adultos de Manada 3

TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
15 min.	PUEBLO PALETA (ASEO): Maestro de la Clasificación: La manada visitante debe recolectar los diferentes residuos (objetos de colores o materiales distintos) en un área y clasificarlos en contenedores específicos, evitando pokémons salvajes (obstáculos) quienes pueden tirar los contenedores. ACUERDO: La ciudad visitante ayuda a tener un sistema de clasificación de basura a Pueblo Paleta a cambio la ciudad soluciona su problema. HISTORIETA: Pueblo Paleta está acumulando basura en sus rutas y necesitan un sistema de gestión de residuos. Se debe considerar una charla breve sobre el aseo y los diferentes tipos de contenedores de basura, así cómo clasificar basura.	Contenedores Basura Materiales Bolsas Guantes	Adultos de Manada 4
10 min.	LA CONSTRUCCIÓN DE LA RED DE SERVICIOS: Se colocan 4 postes o bases que representan cada ciudad. Hay 4 estambres, cada uno representa el servicio (problema) que le faltaba a la ciudad. Los colores son: azul para agua, amarillo para electricidad, naranja para gas y verde para aseo. Cada manada toma un parte del estambre y debe enrollar primero en su ciudad el servicio y luego pasar por el resto de ciudades sin que se suelte o se caiga. Se habrá hecho al finalizar una telaraña de colores en el centro del campo. Si alguien suelta el hilo, la red se debilita, simbolizando que si una ciudad falla, el sistema entero colapsa. Cuando esté tensa y todas las manadas regresen a su ciudad sin soltar el estambre. Un adulto indica que los “recursos han sido restablecidos”. Proclamando que ahora Ciudad Gótica tiene agua, Dimndale tiene luz, Muy muy lejano puede cocinar y Pueblo Paleta está limpio.	Estambres de diferentes colores	Todos los Adultos



EXPEDICIÓN BIENESTAR



Está enfocada en problemáticas relacionadas con las dimensiones del bienestar, el joven conoce cómo estas problemáticas lo pueden afectar en el futuro y a su comunidad. La dinámica es de manera individual o grupal. Los jóvenes de las manadas pasan por cada una de las estaciones (no necesariamente tienen que ser del mismo grupo scout para participar en una estación). Este bloque debe contar con al menos tres dimensiones, se pueden vincular dos o más dimensiones en una sola estación (aristas en común entre dimensiones). Para esta no existe un orden específico en el que cada joven complete cada estación; sin embargo, se incentiva a utilizar herramientas educativas como pasaportes u otra estrategia que motive a los jóvenes a participar y completar todo el recorrido.

¿? QUÉ ES EL BIENESTAR

Está enfocada en problemáticas relacionadas con las dimensiones del bienestar, el joven conoce cómo estas problemáticas lo pueden afectar en el futuro y a su comunidad. La dinámica es de manera individual o grupal. Los jóvenes de las manadas pasan por cada una de las estaciones (no necesariamente tienen que ser del mismo grupo scout para participar en una estación).

Este bloque debe contar con al menos tres dimensiones, se pueden vincular dos o más dimensiones en una sola estación (aristas en común entre dimensiones). Para esta no existe un orden específico en el que cada joven complete cada estación; sin embargo, se incentiva a utilizar herramientas educativas como pasaportes u otra estrategia que motive a los jóvenes a participar y completar todo el recorrido.



BIENESTAR

FÍSICO: Se enfoca en el funcionamiento óptimo del cuerpo a través de la nutrición, el ejercicio regular, la higiene del sueño y prevención de enfermedades.

MENTAL: Se enfoca en la capacidad de gestionar las emociones, reducción de estrés, mantener una actitud positiva y desarrollar la resiliencia.

SOCIAL: Se enfoca en la construcción de relaciones saludables (de cualquier tipo como amistad, romántica, familiares y otras), el apoyo comunitario y la interacción positiva con vínculos.

INTELECTUAL: Se enfoca en fomentar el aprendizaje continuo, la creatividad, la curiosidad y el uso de procesos cognitivos para la resolución de conflictos.

ESPIRITUAL: Se enfoca en buscar el propósito y el sentido de la vida a través de valores, principios y creencias.

OCUPACIONAL: Se enfoca en encontrar satisfacción, equilibrio y sentido de propósito en el trabajo y actividades diarias.

FINANCIERO: Se enfoca en gestionar recursos económicos, crear presupuesto y mantener una relación sana con el dinero para sentirse seguro.



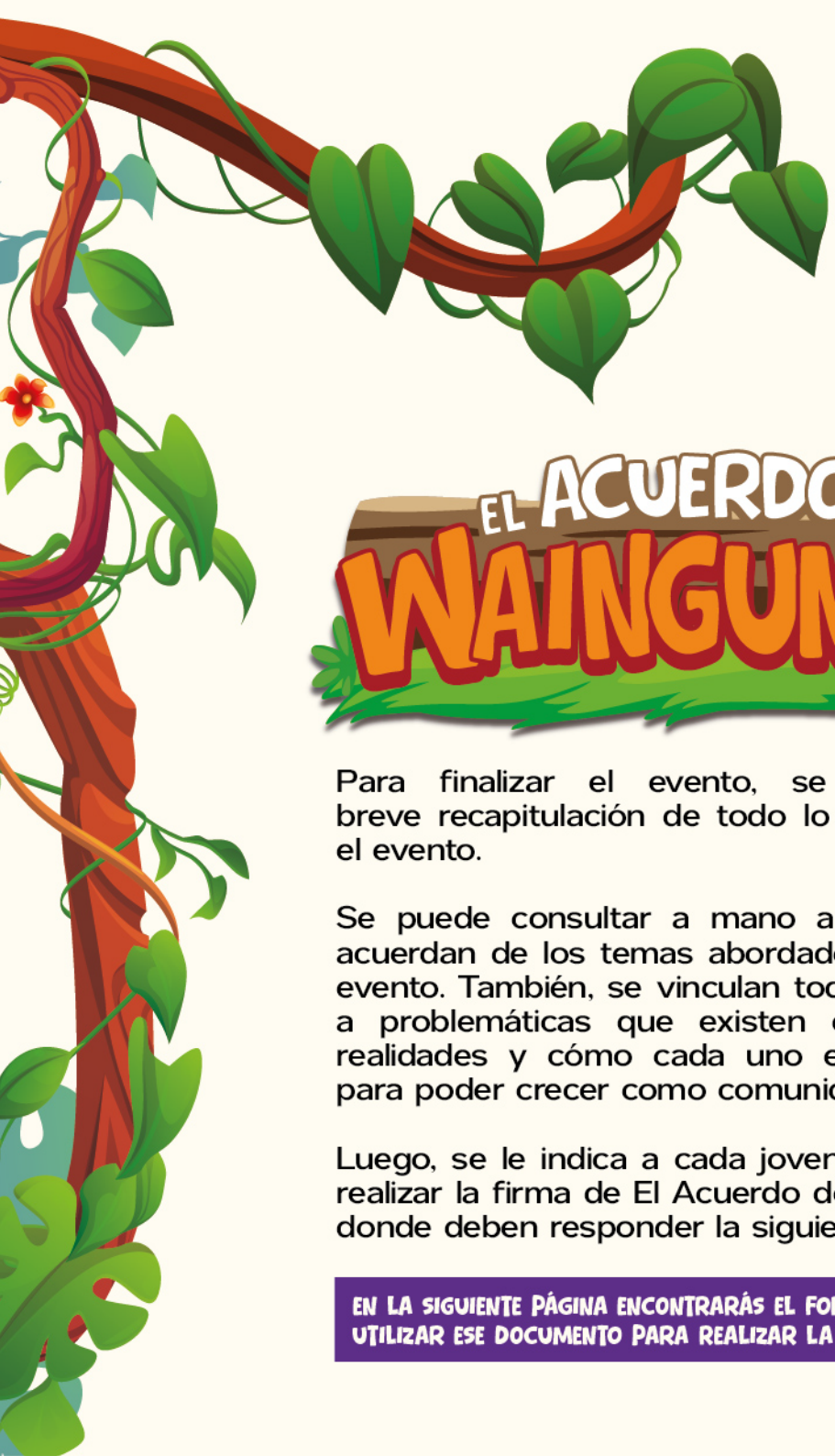
◀ PROGRAMA MODELO ▶

TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
15 min.	BIENESTAR FÍSICO: COORDINACIÓN Y AGILIDAD: Circuito Ninja: En una ruta con obstáculos simples, por ejemplo, cartones son piedras en el río, cuando haya sillas deberán pasar por debajo como túneles y cuando haya cintas o cuerdas deberán hacer equilibrio como una cuerda floja. FLEXIBILIDAD Y CONCIENCIA CORPORAL: Yoga de animales: Con ayuda de un instructor de yoga renombra los animales y se van haciendo las posiciones que menciona, por ejemplo, postura del perro, la cobra o el árbol. Se puede ir contando una historia donde tengan que ir adoptando estas formas. RESISTENCIA Y SALUD CARDIOVASCULAR: Baile de congelados: Se coloca música y se les pide que bailen con todo el cuerpo. Cuando la música pare, deben quedar en una posición de equilibrio. EDUCACIÓN NUTRICIONAL E HIDRATACIÓN: El semaforo de los alimentos: Los jóvenes deben clasificar los alimentos por categorías, de la siguiente manera: verde consumo diario (frutas verduras), amarillo consumo moderado (pastas, arroces, carnes), rojo consumo ocasional (dulces, ultraprocesados). Se pueden hacer una o varias actividades en lo que dura la estación. Sin embargo, es esencial que se presente cada tema a abordar en cada actividad, ya sea educación nutricional e hidratación, resistencia y salud cardiovascular, conciencia corporal y otros. También, se debe enfocar en la diversión, no en la competencia, prioriza el movimiento por placer que hacerlo primero.	Instructor de yoga (recurso) Sillas Mecatillo Cornetas Teléfonos Alimentos (reales o de mentira, imágenes)	Adultos
10 min.	BIENESTAR MENTAL: ALFABETIZACIÓN EMOCIONAL: Diccionario de emociones: Entrega una hoja a cada joven y entrega fotos, revistas o imágenes de personas con diferentes expresiones. Pídele que pegue cada una en la hoja y escriba qué emoción representa. Pregúntale ¿cuándo te has sentido con cada emoción? Para finalizar, indíque cómo se siente en ese momento. HERRAMIENTAS DE CALMA Y REGULACIÓN: La respiración del barco: Entrega a cada joven una hoja y guíalo para que haga un barquito de papel. Luego, pídele que sitúe el barco sobre su abdomen acostado, debe respirar tan profundo que el barco suba y baje con las olas de su barriga, sin caerse. Indícale que cuando necesite calmarse respire cómo lo hizo con el barco en su abdomen.	Papel bond Hojas de papel Revistas Impresiones Pega Tijeras	Adultos

TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
	FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA: El árbol de los logros: Dibuja un árbol grande y situado en una superficie. En las raíces, escribe fortalezas, ahí cada joven debe escribir una fortaleza personal (ej. soy valiente). En las hojas, deben pegar frutos (nota adhesiva) de algo que lograron que les costó esfuerzo (ej. terminar un libro). Desconexión digital y enfoque: Caminata de los 5 sentidos: En el alrededor del espacio camina con los jóvenes. En la caminata, pide que nombren 5 cosas que puedan ver, 4 cosas que pueden tocar (texturas), 3 sonidos que puedan oír, 2 cosas que puedan oler, 1 cosa que puedan saborear. Se debe considerar un tiempo prudente para que se enfoquen en cada una de las indicaciones. Se pueden hacer una o varias actividades en lo que dura la estación. Sin embargo, es esencial que se presente cada tema a abordar en cada actividad.		
15 min.	BIENESTAR SOCIAL: HABILIDADES DE COMUNICACIÓN Y GRATITUD: La silla de las virtudes: Un joven se sienta en una silla y los demás pasan por turnos para decirle algo que admiran del joven (me gusta que siempre compartes, eres muy divertido), así hasta que todos pasen por la silla. Esto fortalece el autoconcepto y enseña a los demás a fijarse en lo positivo de sus pares. EMPATÍA Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS: Ponte en sus zapatos: Coloca al frente del joven un par de zapatos, cada uno representa a una persona (ej. un abuelo, un deportista, una madre). El niño debe elegir un par y tratar de imaginar qué siente esa persona en un día difícil. ¿Qué le preocupa a esta persona? ¿Qué siente en este momento? ¿El deportista tiene miedo de lesionarse? ¿Cómo se siente el abuelo si nadie lo visita? CONCIENCIA DEL OTRO: El invitado imaginario: Los jóvenes deben inventar un personaje que viene de otro país o cultura. Todos están en un mismo lugar imaginario (ficticio), ¿qué cosas cercanas le parecerían extrañas al invitado? ¿Cómo podríamos hacerlo sentir bienvenido? Inclusive si no se pueden comunicar con esa persona, ¿cómo lo harían? Invítalos a expandir su visión del mundo más allá de su círculo cercano. Se pueden hacer una o varias actividades en lo que dura la estación. Sin embargo, es esencial que se presente cada tema a abordar en cada actividad.	Sillas Zapatos	Adultos

TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
15 min.	BIENESTAR INTELECTUAL: PENSAMIENTO CRÍTICO Y CURIOSIDAD: Debate de mentira: El adulto debe proponer un tema absurdo (ej. ¿Deberían los perros usar pantalones? o ¿Es mejor el helado de vainilla o el de chocolate? Los jóvenes tienen que defender su postura con tres razones sólidas. Esto les enseña a estructurar ideas y a entender que hay diferentes puntos de vista. CREATIVIDAD Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: El reto del objeto inútil: Dale a cada joven objetos cotidianos (un clip, cartón, ropa u otros) y dile que debe inventar 5 usos diferentes que no sean el original. Por ejemplo, la caja puede ser un casco espacial, un túnel, un buzón. Se pueden hacer una o varias actividades en lo que dura la estación. Sin embargo, es esencial que se presente cada tema a abordar en cada actividad.	Hojas Colores Marcadores Cartón Clips Ropa Otros	Adultos
15 min.	BIENESTAR ESPIRITUAL: SILENCIO Y PAZ INTERIOR: Visualización creativa (el jardín secreto): Pídele a los jóvenes que cierren los ojos e imagine un lugar donde siempre estén seguros y felices. Orientarlos a que hagan imágenes mentales con las siguientes preguntas: ¿qué flores hay?, ¿a qué huele?, ¿quién vive allí? Cierra indicando que este refugio interno es donde pueden acudir cuando tienen miedo o estrés. COMPASIÓN Y SERVICIO: Mensaje de luz: Entrega una hoja y colores o marcadores a cada joven. Indícale que le hagan un dibujo o palabras bonitas a personas que puedan estar solas o enfermas. Hazlo entender que pueden enviar “buena energía” o alegría a otro, para así fortalecer su sentido de conexión humana. Se pueden hacer una o varias actividades en lo que dura la estación. Sin embargo, es esencial que se presente cada tema a abordar en cada actividad. BIENESTAR OCUPACIONAL:	Hojas Marcadores Colores	Adultos
15 min.	GESTIÓN DEL TIEMPO Y EQUILIBRIO: Reloj de colores: Dale a cada joven un dibujo o impresión de un reloj analógico y pídele que coloree por sectores con colores, de la siguiente forma: azul para deberes/obligaciones, verde para juego libre, amarillo para higiene/comida. Es probable que coloree más horas en color verde. Explícale por qué debe tener mayor equilibrio en las horas que comparte cada actividad. Ver el tiempo de forma física les ayuda a entender la transición entre obligación y ocio.	Dibujos Impresiones Hojas Colores	Adultos

TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
	Es probable que coloree más horas en color verde. Explícale por qué debe tener mayor equilibrio en las horas que comparte cada actividad. Ver el tiempo de forma física les ayuda a entender la transición entre obligación y ocio. Contribución y sentido de utilidad: El proyecto de emprendimiento social: Puedes separar a los jóvenes en equipo, pareja o de manera individual. Cada joven o equipo debe proponer una idea de emprendimiento social, puede ser algo simple como fabricar pulseras para regalar y donar el dinero a caridad o clasificar ropa vieja para donar. Es importante, que los jóvenes comprendan que el esfuerzo genera un impacto positivo en otros. Se pueden hacer una o varias actividades en lo que dura la estación. Sin embargo, es esencial que se presente cada tema a abordar en cada actividad.		
15 min.	BIENESTAR FINANCIERO VISUALIZACIÓN DEL DINERO: El sistema de los 3 botes: Se le entrega una cantidad específica de dinero (ficticio) a cada joven (puede ser el salario mínimo) y al frente se le colocan tres recipientes (botes). El bote 1 es ahorro (metas a largo plazo), el bote 2 es gastos (metas a corto plazo) y el bote 3 compartir (generosidad). En el bote 1 pueden colocar dinero para algo que desean, el bote 2 para el dinero que pueden utilizar libremente en una salida o un dulce, el bote 3 para comprar un regalo a un amigo o donar. El objetivo es que los jóvenes comprendan que el dinero tiene diferentes propósitos y no todo se debe gastar de inmediato. PRESUPUESTO: El reto de la cena: Dale a cada joven desde 5 a 10\$. Dile que tiene que hacer un menú con el dinero que proporcionaste. Para esto, muestra una serie de productos con diferentes precios, puedes poner precios reales o ficticios. Por ejemplo, carne 1\$, pollo 1\$, galletas 3\$, refresco 2\$. El joven debe preparar la comida sin pasarse del dinero que le proporcionaste, también debes orientar al joven de que gaste en lo esencial. Se pueden hacer una o varias actividades en lo que dura la estación. Sin embargo, es esencial que se presente cada tema a abordar en cada actividad.	Recipientes Dinero falso Comida Objetos de plástico	Adultos



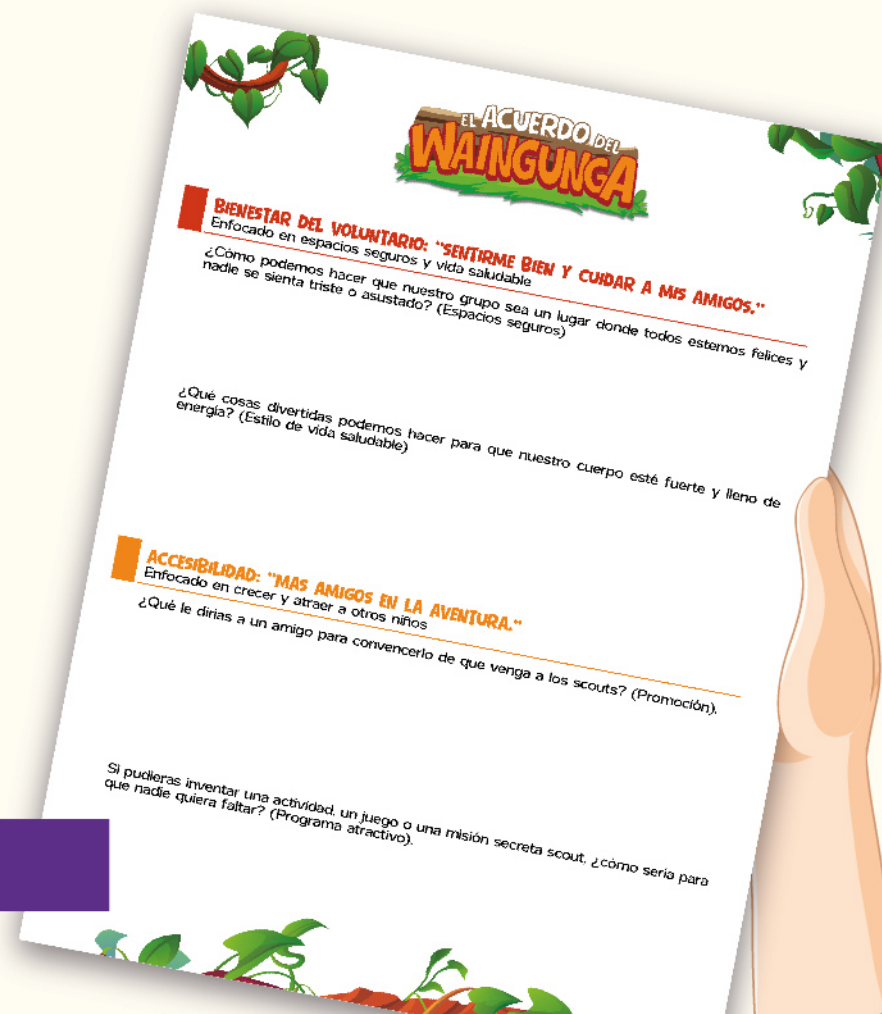
EL ACUERDO DEL WAINGUNGA

Para finalizar el evento, se realiza una breve recapitulación de todo lo abordado en el evento.

Se puede consultar a mano alzada qué se acuerdan de los temas abordados en todo el evento. También, se vinculan todos los temas a problemáticas que existen en diferentes realidades y cómo cada uno es importante para poder crecer como comunidad.

Luego, se le indica a cada joven que se va a realizar la firma de El Acuerdo del Waingunga donde deben responder la siguiente consulta.

EN LA SIGUIENTE PÁGINA ENCONTRARÁS EL FORMATO. ASEGÚRATE DE UTILIZAR ESE DOCUMENTO PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD.





BIENESTAR DEL VOLUNTARIO: "SENTIRME BIEN Y CUIDAR A MIS AMIGOS."

Enfocado en espacios seguros y vida saludable

¿Cómo podemos hacer que nuestro grupo sea un lugar donde todos estemos felices y nadie se sienta triste o asustado? (Espacios seguros)

¿Qué cosas divertidas podemos hacer para que nuestro cuerpo esté fuerte y lleno de energía? (Estilo de vida saludable)

ACCESIBILIDAD: "MAS AMIGOS EN LA AVENTURA."

Enfocado en crecer y atraer a otros niños

¿Qué le dirías a un amigo para convencerlo de que venga a los scouts? (Promoción).

Si pudieras inventar una actividad, un juego o una misión secreta scout, ¿cómo sería para que nadie quiera faltar? (Programa atractivo).

IMPACTO Y SOSTENIBILIDAD: "CUIDAR NUESTRA CASA, LA TIERRA."

Enfocado en el ambiente y la duración de los proyectos

¿Cómo podemos jugar en el parque o el bosque sin dejar ni una sola huella y sin molestar a los animales? (Impacto ambiental)

Si sembramos un jardín o construimos algo, ¿qué debemos hacer para que siga vivo y bonito cuando seamos grandes? (Sostenibilidad)

INNOVACION: "SCOUT DEL FUTURO."

Enfocado en tecnología y modernidad

¿Qué aplicaciones o juegos te gustaría usar en las actividades scouts, también en las fogatas, excursiones y acantonamientos? (Herramientas digitales)

¿Cómo usarías un robot, un GPS o una cámara para aprender sobre la naturaleza y actividades? (Tecnología educativa)

¿Cómo te comprometes tú para cumplir lo que aprendiste en nuestro Acuerdo del Waingunga?



**WORLD
SCOUTING**

Firma _____



CRONOGRAMA



DÍA 1

10:00 - 10:45 a.m	Concentración y registro de participantes	Administración, Operaciones, Gestión de Riesgo
10:45 - 11:00 a.m.	CEREMONIA Y BIENVENIDA Se iza bandera y se dan unas palabras de bienvenida. Inicio de ambientación.	Staff
11:00 - 11:15 a.m.	ESPACIOS Distribuir y asignar espacio de acampada a cada manada	Operaciones y Logística
11:15 - 12:00 m.	ARMAR CAMPAMENTO Y CIUDADES Cada manada debe ir ensamblando su ciudad, utilizando la decoración que quieran para ambientar su espacio y colocarse su ambientación.	Manadas, Programa, Logística
12:00 - 1:00 p.m.	Almuerzo	Administración
1:00 - 3:30 p.m.	CONSTRUYENDO MI MUNDO Ver apartado de "Construyendo mi Mundo"	Programa
3:30 - 4:30 p.m.	ACTIVIDAD PROPUESTA POR JÓVENES - MERIENDA Excursión, piscina, actividades extremas u otras	Programa, Administración
4:30 - 6:30 p.m.	EXPEDICIÓN BIENESTAR Ver apartados de "Expedición Bienestar"	Programa
6:30 - 7:30 p.m.	Aseo y cena	Adultos de Programa
7:30 - 9:00 p.m.	ACTIVIDAD PROPUESTA POR JÓVENES Actividad espiritual, cine, teatro de sombras u otro	Programa
9:00 - 9:15 p.m.	EVALUACIÓN Consulta de cómo les ha parecido a los jóvenes el evento	Adultos de Programa Staff Organizador
9:15 p.m.	Dormir	Todos



DÍA 2

CRONOGRAMA

7:00 - 7:30 a.m.	Despertarse y Calistenia	Programa
7:30 - 8:30 a.m.	Desayuno	Administración, Logística, Adultos de Programa
8:30 - 10:45 a.m.	ACTIVIDAD PROPUESTA POR JÓVENES - MERIENDA Excursión, piscina, actividades extremas u otras	Programa
10:45 - 11:15 a.m.	EL ACUERDO DEL WAINGUNGA Ver apartado de "Acuerdo del Waingunga".	Programa
11:15 - 11:30 a.m.	EVALUACIÓN GENERAL (JÓVENES) Todo el evento	Programa
11:30 - 12:00 m.	CLAUSURA Despedida y ceremonia final	Staff
12:00 - 12:30 m.	Almuerzo	Administración, Logística
12:30 - 1:00 p.m.	Retiro Cada manada se retira del lugar	Adultos de Programa

CRONOGRAMA SUGERIDO, SE PUEDE MODIFICAR A LA REALIDAD DE CADA DISTRITO E INTERÉS DE LOS JÓVENES



EVALUACIÓN

DE JÓVENES

Destinada a conocer aspectos positivos y de mejora desde la perspectiva del participante. El mecanismo a aplicar debe ser sencillo, entendible y dinámico (juegos) para facilitar la participación amplia. El equipo organizador debe considerar este elemento para evaluar cada fase del evento, así como las actividades y servicios que se realicen. Esta información se debe recopilar y anexar al informe final.

ORGANIZATIVA

Enfocada en medir los resultados del mismo evento, buscando determinar la calidad de las actividades y servicios ofrecidos a las manadas y demás personas asistentes. El equipo responsable debe conocer los parámetros de calidad y funcionamiento planificado para cada actividad para al final compararlos con los resultados obtenidos. También, se debe preparar instrumentos de evaluación por área y actividad del evento.

ROL DEL ADULTO

Se debe asegurar que el staff de adultos esté integrado y distribuido con personas competentes para el área operativa que coordine. Todos los cargos y funciones deben ser cónsonos con el Reglamento de Organización de Eventos Scouts. Esto considerando todas las áreas operativas y otros reglamentos para las ejecuciones de eventos scouts. También, todos los adultos asistentes deben asegurarse del cumplimiento de los objetivos del evento, garantizando el éxito del mismo.



REPORTE



Al concluir el Ciclo Institucional del Programa (CIP), cada distrito deberá registrar su participación y las actividades realizadas mediante el formulario digital dispuesto para el reporte. El acceso se efectuará a través del código QR incluido en la guía y deberá completarse una vez finalizadas todas las acciones del CIP.





Oficina Scout Nacional
Edif. Askain, piso 1, oficina 1-L.
Chacaito. Urb. El Rosal. Caracas.
Teléfono: (0212) 951.5613



www.scouts.org.ve



[scoutsdevenezuela](#)