



## Explorando <sup>2</sup> En-Señas



**Guía  
Actividades**



**EN  
SEÑAS**



**WORLD  
SCOUTING**



# Introducción

¿Alguna vez te has preguntado cómo es el mundo a través de otros ojos, otros sonidos u otras formas de pensar? Esta guía de actividades es una invitación a vivir esas aventuras. El Catálogo de Actividades En-Señas no solo es un mero catálogo; es un puente que ayuda a derribar muros y construir espacios donde cada joven, sin importar cómo se mueve, cómo se comuniqué o cómo procese el mundo, se sienta bienvenido. Si estás dentro de la Fase 2 de la Iniciativa, **¡esta guía es para ti!**

En el recorrido de la guía vas a ver que las actividades están marcadas para **Manada, Tropa, Comunidad o Clan**, pero ¡Tómalo como una referencia! Lo más emocionante es la creatividad. Si ves una actividad que te encanta en otra unidad, ¡adelante! Tienes toda la libertad de aplicarla, siempre y cuando la adaptes un poquito para que cumpla con los objetivos educativos de tu unidad.







# Inicio del viaje

Desde **En-Señas** hemos preparado una aventura súper completa donde podrás aprender sobre la diversidad funcional, considerando la diversidad sensorial, motora, intelectual, psicosocial (incluyendo la neurodiversidad) y múltiple.

Te invitamos a abrir esta guía con muchas ganas de aprender y Explorar En-Señas. Prepárate para transformar tu entorno y demostrar que, ser “diferente” es un motivo de celebración.

**¡Manos a la obra y Siempre Listos  
para Incluir!**

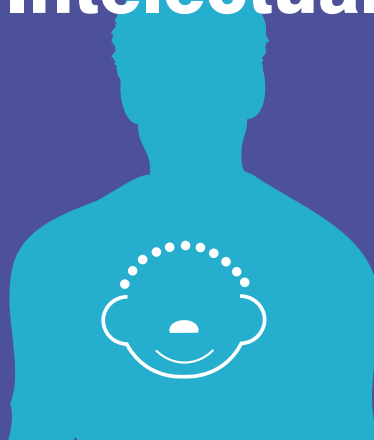
# Índice

# Actividad

**3-16**  
Diversidad  
**Sensorial**



**31-36**  
Diversidad  
**Intelectual**



**37-47**  
Diversidad  
**Psicosocial**



**17-30**  
Diversidad  
**Motriz**



**48-54**  
Diversidad  
**Múltiple**



**2**

Explorando  
**En-Señas**



# Diversidad Sensorial



# Gimnasia Cerebral y Gestual



Descripción



Paso a paso



Materiales

Entrenar la coordinación motriz fina y su expresividad, aprendiendo las bases de la comunicación no verbal necesaria para el LSV.

1. Realizar ejercicios de calentamiento de manos y dedos para mejorar la agilidad gestual.
2. Aprender con un instructor o intérprete las señas de emociones y colores.
3. Jugar a mímica silenciosa: Transmite una emoción solo con el rostro y una seña básica, sin usar sonidos.

**Cartillas de emociones.**



20 min



## Semáforo Facial



Descripción



Paso a paso

Entrenar la expresión facial, en la lengua de señas venezolana equivale al tono de voz.

1. El adulto hace una seña simple (ej. comer, debe enseñar su significado) y los jóvenes deben repetirla con tres expresiones distintas: muy feliz, muy triste o muy enojado.
2. Un joven pasa al frente y debe transmitir una frase corta (ej. tengo hambre) solo con gesto del rostro. Los demás deben adivinar qué siente.
3. Reflexionar sobre por qué no debemos estar “serios” o “taparnos la cara” al hablar con alguien sordo.

**Ninguno.**



Materiales



20 min



# Costura con estilo



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes aprenden a guiar sus manos a través de relieves para completar figuras, desarrollando la sensibilidad en las yemas de los dedos.

1. El adulto prepara retazos de fieltro. Con un marcador, dibuja figuras simples (un triángulo, una flor, una huella de lobo) y realiza perforaciones o puntos de relieve con silicón frío siguiendo el contorno para que sirvan de guía táctil.
2. Antes de usar la aguja, se le pide a los jóvenes que cierren los ojos y pasen sus dedos sobre la tela para tratar de "adivinar" qué figura es, siguiendo solo el relieve de los puntos.
3. Los jóvenes deben enhebrar su aguja plástica y comenzar a coser siguiendo la secuencia de puntos. El adulto debe motivarlos a que, si se pierden, vuelvan a palpar el relieve para encontrar el siguiente punto.
4. Al finalizar, se conversa sobre cómo nuestras manos pueden "ver" formas y cómo el relieve es una herramienta poderosa para que las personas con discapacidad visual puedan identificar objetos o leer.



Materiales

**Trozos de fieltro o tela gruesa, pabilo (hilo grueso) de colores, agujas plásticas de tejido (punta roma).**



20 min





# Teatro de Sombras



Descripción

Los jóvenes exploran cómo la forma de sus manos comunica significados específicos, sirviendo como preámbulo a la precisión necesaria en la Lengua de Señas Venezolana (LSV).



Paso a paso

1. Se oscurece un salón o se busca una pared lisa bajo la luz de la luna. El adulto coloca la linterna de modo que proyecte una sombra nítida.
2. El adulto proyecta formas (animales u objetos) y los lobatos adivinan. Luego, se introduce una seña real de LSV (ejemplo: "casa" o "árbol") para ver si identifican el concepto.
3. Cada joven pasa al frente para proyectar su propia sombra. Se les motiva a que intenten "dibujar" con las manos algo que el resto pueda entender rápidamente. Si ya conocen letras en señas, deben proyectar la inicial de su nombre.
4. El adulto explica que, al igual que en las sombras, en la lengua de señas la forma exacta de la mano es lo que permite que el otro entienda el mensaje.



Materiales

**Linternas, una pared blanca o una sábana estirada.**



15 min





# Vocales Sensoriales



Descripción



Paso a paso



Materiales

**Entrenamiento de discriminación táctil para reconocer caracteres alfabéticos sin el uso de la vista, sentando las bases para el aprendizaje del sistema Braille.**

1. El adulto prepara las tarjetas. Unas deben tener el cajetín Braille y otras la forma de las vocales resaltada con relieve.
2. Los jóvenes se colocan la pañoleta asegurándose de no ver absolutamente nada.
3. El adulto entrega las tarjetas de forma aleatoria. Los jóvenes deben usar las yemas de los dedos para “dibujar” mentalmente la forma que sienten y decir la vocal en voz alta.
4. Una vez identificadas, se retiran las vendas y el adulto muestra la equivalencia real en el Sistema Braille, explicando cómo se numeran los puntos del 1 al 6.



20 min



## El Mural de los Sentidos



Descripción



Paso a paso

**Crear un mural artístico utilizando texturas, olores y relieves, diseñado para ser “visto” a través del tacto y el olfato, permitiendo entender cómo perciben el mundo las personas con discapacidad visual.**

1. Conversar sobre cómo las personas ciegas identifican objetos sin usar los ojos.
2. Dividir el mural en secciones: una de texturas suaves, una de rugosas y otra de aromas.
3. Pegar los materiales creando formas reconocibles (un sol de arena, nubes de algodón).
4. Cerrar los ojos y tratar de “leer” el mural de un compañero usando solo las manos y la nariz.
5. Reflexionar sobre cómo se sintieron luego de realizar la actividad.



Materiales

**Cartón grande, materiales con textura (algodón, arena, arroz y otros), esencias o especias (canela, vainilla), pega.**



45 min



# A través de tus ojos



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes experimenten el mundo desde una perspectiva de discapacidad visual, transformando un recorrido cotidiano en un desafío de confianza absoluta.

1. El adulto o los jóvenes (depende la unidad) diseñan una pista de obstáculos. Antes de venderse, se explica que el “guía” no debe empujar desde los hombros, sino ofrecer su brazo (técnica de guía vidente) o dar instrucciones verbales claras y voz baja para no aturdir al compañero.
2. Se dividen en parejas. Uno será el “explorador” (ojos vendados) y el otro el “guía”.
3. Las parejas se ubican en la salida. El guía debe usar comandos cortos: “izquierda”, “derecha”, “escalón arriba!”, “agáchate”. Al llegar a la meta, intercambian roles inmediatamente para completar el retorno.
4. Cada pareja debe cruzar la meta dos veces (una por cada rol). El adulto o los jóvenes restantes observan que no haya contacto físico brusco y que las instrucciones sean calmadas.
5. Se cierra para responder: ¿Sentiste miedo al no ver? ¿Confiaste plenamente en tu guía? ¿Fue fácil dar instrucciones precisas sin señalar con el dedo (ya que el otro no ve)? ¿Cómo podemos mejorar nuestro local scout para alguien que vive esto a diario?

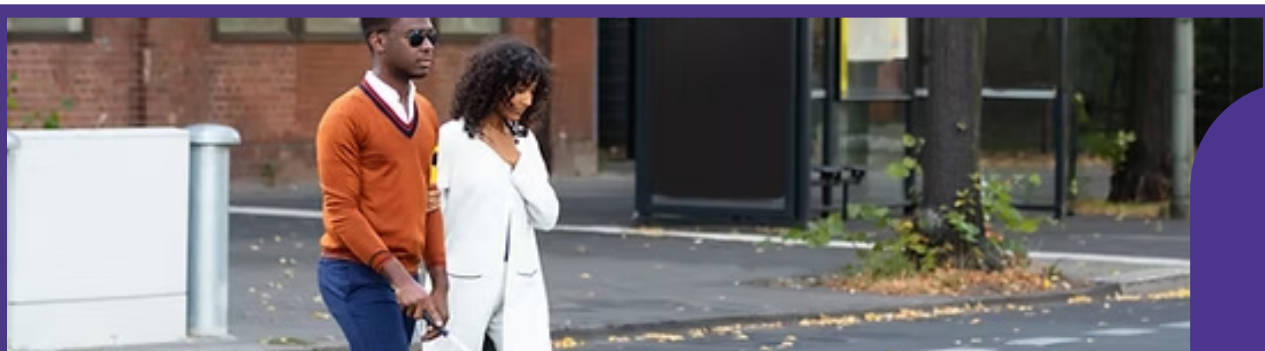


Materiales

**Vendas o pañoletas, objetos del entorno (sillas, cuerdas, troncos) para crear la pista.**



25 min



# Escritura de Emergencia



Descripción



Paso a paso

**Practicar la comunicación escrita efectiva y rápida para situaciones donde no hay intérprete.**

1. El adulto da un mensaje largo (ej. "Mañana a las 8 a.m nos vemos en la plaza Bolívar para tomar el bus hacia el parque nacional, traigan su almuerzo). Los jóvenes deben reducir a menos de 10 palabras manteniendo lo importante.
2. Luego, un miembro de la patrulla simula ser una persona sorda y el resto debe darle instrucciones de cómo hacer una construcción (ej. un trípode) usando solo dibujos y palabras claves en un papel, sin hablar.
3. Reflexionar ¿Qué dibujo fueron más útiles? ¿Qué palabras sobraban?



Materiales

**Cuadernos, marcadores, lápices.**



**20 min**



## El Mensaje oculto



Descripción



Paso a paso

**Los jóvenes deben traducir un mensaje escrito en señas, reforzando la retención del abecedario (LSV) necesario para comunicarse con personas sordas.**

1. Se entrega la fotocopia. El mensaje debe ser una frase scout o un valor (ej: "La cortesía es scout"). Los jóvenes deben identificar cada mano dibujada, buscar su equivalencia en el alfabeto y anotar la letra debajo.
2. Una vez descifrado, un miembro de la patrulla debe deletrear con sus manos al adulto para validar que no solo saben leerlo, sino también ejecutarlo.
3. Se reflexiona sobre la importancia de la paciencia al leer las manos de una persona sorda y cómo la práctica constante mejora la fluidez.



Materiales

**Fotocopias con el alfabeto LSV y una hoja con el mensaje oculto (una serie de manos formando palabras), lápices.**

# Fútbol a ciegas



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes aprenden a reaccionar ante estímulos auditivos para defender un objetivo, simulando las condiciones del fútbol para personas ciegas.

1. Si no tienes una pelota sonora, envuelve la pelota en una bolsa de plástico resistente (el crujido al rodar ayudará al portero a ubicarla).
2. Se elige al primer portero, quien debe vendarse los ojos. El resto de la patrulla forma una fila a una distancia de 5 a 7 metros.
3. El pateador debe anunciar "voy" antes de patear para que el portero se prepare. El pateador debe rodar la pelota (no elevarla) para que el sonido sea constante. El portero debe usar solo sus oídos para lanzarse y detener el balón.
4. Si el pateador anota gol, intercambia puesto con el portero. Si el portero detiene el balón, se queda un turno más (máximo 3 turnos para permitir que todos participen).
5. ¿Qué tan difícil fue calcular la velocidad del balón solo con el oído? ¿Por qué es importante que el público esté en silencio en estos deportes?



Materiales

**Cartillas de emociones.**



15 min





# Alerta Visual



Descripción



Paso a paso

**Identificar y diseñar soluciones de emergencia para personas sordas en un campamento.**

1. Plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo avisamos a un hermano scout que hay una emergencia si está lejos o durmiendo? Analiza la pregunta antes de dar el siguiente paso.
2. La patrulla debe buscar objetos que emitan luz (linternas, espejos, telas de colores brillantes)
3. Realiza un simulacro, donde debes crear un código de señales visuales (ej. destellos de linterna: reunión urgente).
4. Haz una dramatización donde un miembro de la patrulla sea una persona sorda en una situación de emergencia y el resto utilizarán los códigos para indicarle hacia dónde deben ir y qué debe hacer.



Materiales

**Linternas, banderines, espejos.**



**45 min**



**20 min**



Descripción



Paso a paso

**Conocer técnica sobre cómo abordar y guiar a personas con sordoceguera.**

1. Investigar la forma correcta de abordar a una persona (tocar el hombro) y ofrecer el brazo para guiar.
2. Conocer el alfabeto dactilológico en palma
3. Practicar el guiado por terrenos difíciles usando señales táctiles, como un toque en el hombro para detenerse.



Materiales

**Vendas para los ojos, tapones de oídos.**

# El Sonido Silencio



Descripción



Paso a paso

**Interpretar las barreras de comunicación que enfrentan las personas sordas en la vida diaria.**

1. Colocar los tapones de oídos durante 20 minutos para experimentar la pérdida de información en un entorno ruidoso.
2. Plantea una serie de temas que puedas conversar con una o más personas.
3. Intenta comunicarte y anota las respuestas que entiendes de la otra u otras personas.
4. Retirar los tapones de los oídos, y reflexionar sobre la actividad: ¿cómo te sentiste? ¿Qué fue lo más difícil?
5. Plantea cómo podrías ayudar a personas de la comunidad sorda.



Materiales

**Tapones de oído, cuaderno**



**45 min**



## Subtitulado en Vivo



Descripción



Paso a paso

**Entrenamiento en comunicación escrita rápida y clara para apoyo a personas con discapacidad auditiva.**

1. Aprender la importancia de usar frases cortas y evitar palabras rebuscadas (lectura fácil)
2. Un joven da una charla (de no más de 1 minuto) de un tema de su elección mientras otro debe subtitular en tiempo real escribiendo las ideas clave en una pizarra o bloc grande para que sea legible a distancia. El resto de participantes debe estar lejos, lo suficientemente para leer y no escuchar la charla. Se puede repetir varias veces hasta que pasen todos los jóvenes.
3. Al final, discuten la idea principal de cada charla y revisan si el texto escrito fue suficiente para entender las charlas sin haber escuchado nada.



Materiales

**Marcadores, pizarra o papel bond.**

# Misión Im-Posible



Descripción



Paso a paso

**Los jóvenes deben atravesar una estructura compleja sin el uso de la vista, desarrollando estrategias de movimiento seguro y rastreo de obstáculos.**

1. El responsable crea una "telaraña" de hilos a diferentes alturas. Tip técnico: Si colocas pequeños cascabeles en los hilos, el error será audible, lo que añade una capa de alerta sensorial.
2. Los jóvenes se vendan los ojos. Se explica que deben cruzar el campo. Si tocan un hilo, el individuo (la patrulla, el equipo o el grupo, para aumentar el reto) regresa al inicio.
3. Los jóvenes avanzan. Deben usar sus manos para "escanear" el aire frente a ellos (técnica de protección alta/baja) antes de dar cada paso. Se fomenta la comunicación verbal para advertir a los compañeros sobre la posición de las cuerdas.
4. Una vez superada la misión, se debate: ¿Cómo cambió tu forma de moverte cuando no podías ver el hilo? ¿Qué sentidos se agudizaron para evitar el contacto? ¿Cómo podemos aplicar este cuidado al guiar a alguien en un espacio con muchos obstáculos?



Materiales

**Pabalo o mecatillo, pañoletas para vendarse, objetos del entorno (sillas, árboles), cascabeles (opcional pero recomendado).**



20 min



# El Reto del Cristal



Descripción



Paso a paso



Materiales

**Comprender las limitaciones de la lectura labial y cómo facilitar la comunicación visual.**

1. Por turnos, un joven intenta decir frases comunes (ej. tengo alergia, ¿dónde está el baño) moviendo solo los labios, sin emitir sonido. El resto adivinar.
2. Practicar la misma dinámica, pero con mala iluminación, de espaldas al sol, o usando tapabocas.
3. Discutir por qué siempre debemos mirar de frente y tener luz en nuestra cara al hablar.

**Tapabocas.**



**25 min**



## Protocolo de Contacto y Abordaje



Descripción



Paso a paso

**Comprender cómo acercarse y establecer el primer contacto con una persona sorda o sordociega.**

1. Aprender la técnica de toque suave en el hombro, el posicionamiento frente a la luz para facilitar la lectura labial y el uso de gestos naturales.
2. Simular situaciones de auxilio: “Te encuentras a una persona sorda perdida en la calle, ¿cómo le indicas que eres Scout y quieres ayudarlo?”.
3. Discutir por qué no se debe gritar ni taparse la boca al hablar con una persona sorda.



Materiales

**Hojas, bolígrafos.**



**20 min**



# Accesibilidad Digital



Descripción



Paso a paso

**Evaluar qué tan inclusivos son los canales digitales de personas que admiran, su Grupo Scout y otros contenidos que consumen.**

1. Utiliza tu teléfono para revisar el perfil de instagram (u otra red) de tu Grupo Scout . ¿Tienes los vídeos subtítulos? ¿Las imágenes importantes tienen textos alternativos descritos?
2. Haz lo mismo con otras cuentas que sean de tu interés.
3. Realiza recomendaciones de al menos 2 vídeos que tengan una oportunidad de mejora en accesibilidad.
4. Luego, realiza un vídeo de tu interés propio (mostrándole al resto de la comunidad algo importante, puede ser de la diversidad funcional) y utiliza una herramienta de transcripción, puede ser IA para transcribir.
5. Reflexiona cómo puedes utilizar la tecnología para ayudar a las personas con diversidad funcional.



Materiales

**Tapones de oído, cuaderno**



**45 min**





# ¿Cómo se ayuda?



Descripción

Los jóvenes visitan un centro especializado para validar sus conocimientos técnicos y transformar sus aprendizajes en una campaña de concienciación digital.



Paso a paso

1. El o los jóvenes contactan a una institución de personas con discapacidad visual o auditiva para solicitar una visita de aprendizaje, no de asistencia, sino de intercambio.
2. Durante la visita, los jóvenes conversan con los usuarios y especialistas. El enfoque debe ser: "¿Qué mitos hay sobre su discapacidad?" y "¿Cuál es la forma correcta en la que un ciudadano puede apoyarlos en la calle?".
3. Al finalizar la visita, los jóvenes se reúnen para identificar tres puntos clave que más le impactaron o que consideran que la sociedad ignora.



Materiales

Libreta de notas, cámara de celular.

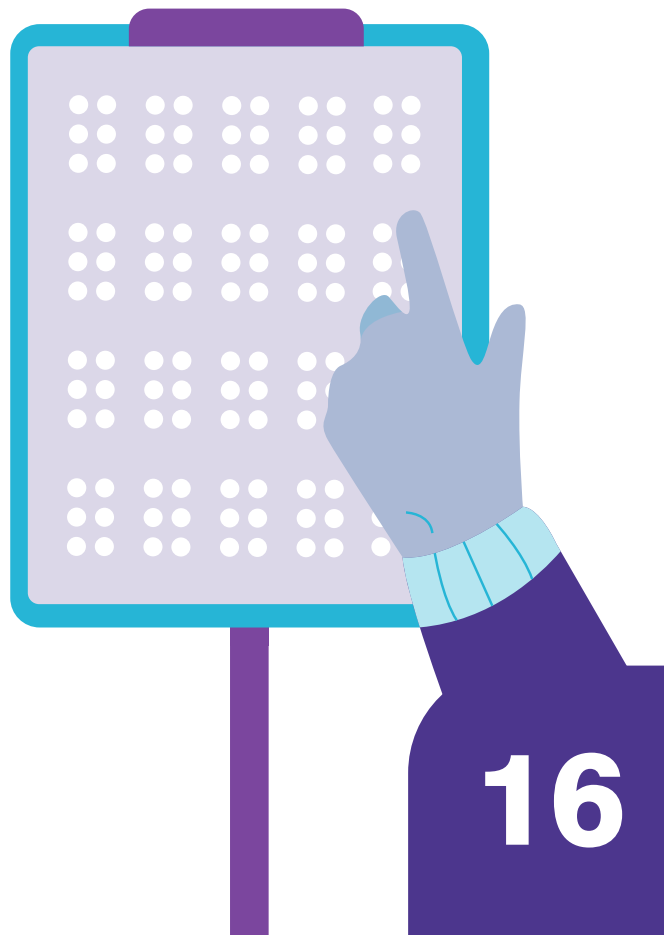


45 min



**Sigue**

# Explorando En-Señas



16



Diversidad

# Motriz



# Panquecas Brinconas



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes deben trasladar objetos usando una extensión de su mano (la espátula), simulando la adaptación necesaria cuando no se puede usar el agarre directo o se utiliza una herramienta de asistencia.

1. Se marcan los puntos A (salida) y B (estación de pancakes).
2. A la señal, el primer joven corre al punto B. Tiene 30 segundos para pasar la mayor cantidad de pancakes de un plato a otro usando solo la espátula. Si una pancake cae, vuelve al plato de origen. Al terminar su tiempo, regresa y sale el siguiente.
3. El adulto debe observar que no utilicen los dedos para estabilizar la pancake, fomentando el equilibrio y la calma bajo presión.
4. Se reúne a la Manada y se pregunta: ¿Qué fue más difícil: correr rápido o mover las pancakes con calma? ¿Cómo se sintieron al no poder usar sus manos directamente?
5. El adulto explica que muchas personas usan herramientas para comer o moverse, y que la paciencia y la práctica son la clave.

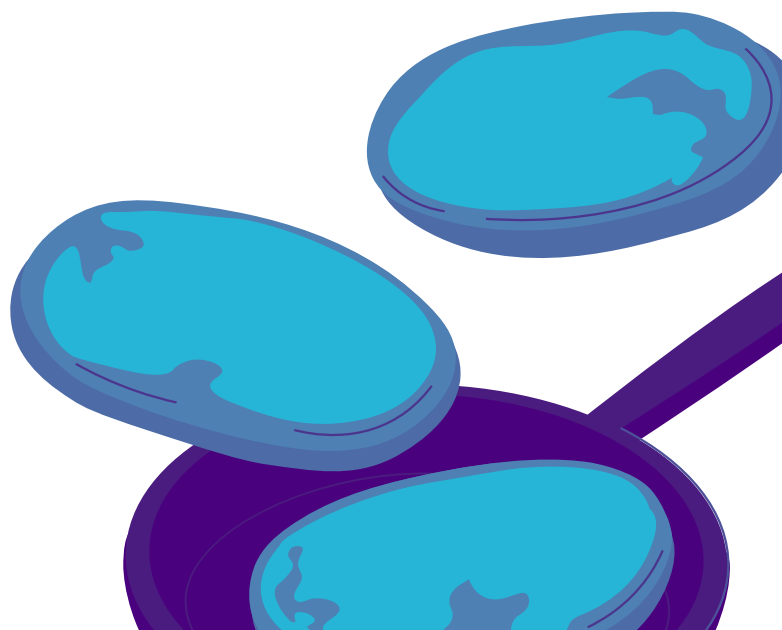


Materiales

**Imágenes de pancakes de cartón o fomi, platos, espátulas de cocina, cronómetro y conos (o marcas para los puntos A y B).**



15 min



# El Artista de los Pies



Descripción

Los jóvenes deben realizar una creación artística utilizando sus pies, comprendiendo que la falta de uso de las manos no limita la capacidad de expresión y comunicación.



Paso a paso

1. Se fija el papel al piso con cinta para que no se mueva. Los jóvenes se quitan zapatos y medias.
2. Cada joven debe sostener un marcador entre los dedos de su pie dominante e intentar dibujar algo de su interés.
3. Una vez terminado, se comenta la dificultad inicial y cómo, con práctica, el cuerpo se adapta para realizar tareas de precisión.



Materiales

**Papel bond, marcadores gruesos, cinta adhesiva.**



15 min



# Traslada el Círculo



Descripción

Los jóvenes deben transportar un objeto utilizando puntos de apoyo distintos a las manos, fomentando la resolución creativa de problemas de movilidad.



Paso a paso

1. Los jóvenes se colocan espalda con espalda o frente a frente en la línea de salida.
2. Deben llevar el aro hasta el cono sin tocarlo con las manos. El adulto grita la parte del cuerpo permitida: "¡Solo con los codos!" "¡Solo con las rodillas!" "¡Unión de espaldas!"
3. Al llegar al punto final, deben lograr que el aro entre en el cono (encestar), manteniendo la restricción de no usar las manos. Si el aro cae, deben recogerlo usando solo las partes del cuerpo permitidas.
4. Reflexiona: ¿Qué parte del cuerpo fue más difícil de coordinar con el compañero? El adulto explica que así como ellos se adaptaron al aro, las personas con discapacidad física adaptan sus movimientos para realizar tareas diarias.



Materiales

**Aros (ula-ula) y conos (o estacas de madera).**

# ¡Qué no caiga!



Descripción



Paso a paso



Materiales

Los jóvenes deben mantener un objeto en el aire utilizando cualquier parte del cuerpo excepto las manos y brazos, desarrollando conciencia sobre el uso de extremidades inferiores, hombros y cabeza para interactuar con el entorno.

1. Se organiza a los jóvenes en un círculo amplio. Se introduce el globo en el centro.
2. Está estrictamente prohibido usar manos o brazos. Si alguien toca el globo con estas partes, cuenta como si el globo hubiera caído.
3. El objetivo es cooperativo al inicio (mantenerlo el mayor tiempo posible) y luego puede pasar a ser eliminatorio. Los jóvenes deben usar rodillas, pies, cabeza o pecho.
4. Si el grupo es muy grande, se introducen dos o tres globos al mismo tiempo para aumentar la alerta sensorial y el movimiento.
5. Reflexiona: ¿Qué parte del cuerpo te resultó más útil y cuál más difícil de controlar? ¿Cómo cambia tu perspectiva del espacio cuando tus manos "no existen"?
6. Se vincula con la idea de que muchas personas con discapacidad física desarrollan una habilidad asombrosa con otras partes del cuerpo para realizar tareas cotidianas.

**Globos.**



15 min





# Carrera de sacos



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes experimentan cómo la falta de independencia en el movimiento de las piernas altera el equilibrio, el ritmo y la velocidad, simulando una limitación motriz severa.

1. Se marcan las líneas de salida (A) y meta (B). Cada joven recibe su saco.
2. A la señal, los participantes deben saltar hacia la meta. La regla clave es que las piernas deben permanecer juntas dentro del saco en todo momento.
3. Si un joven se cae, el adulto debe pedirle que intente levantarse sin usar las manos (manteniéndolas dentro del saco o pegadas al cuerpo), para que comprenda la dificultad de la autonomía cuando el cuerpo no responde de forma habitual.
4. El adulto reúne a la Manada en la meta y pregunta: ¿Fue frustrante querer correr y solo poder saltar? ¿Qué pasaría si tuvieras que usar ese saco todo el día para ir a la escuela o al parque?
5. Se explica que para muchas personas, el entorno es como ese saco: algo que limita su velocidad, y que nuestro deber lobato es ayudar a quitar los "obstáculos" del camino.



Materiales

**Sacos de yute o bolsas de plástico resistente (grandes), conos para marcar la meta.**



15 min



# Circuito sobre Ruedas



Descripción

Los jóvenes aprenden el manejo básico de una silla de ruedas y experimentan cómo pequeños obstáculos del entorno (un bache, una alfombra, una rampa inclinada) afectan la autonomía.



Paso a paso

1. El adulto o joven responsable explica cómo se frenan las ruedas, cómo se gira el eje y la importancia de mantener los codos cerca del cuerpo para evitar golpes.
2. Cada joven debe completar un recorrido que incluya:
3. Zig-zag: Entre conos para practicar el giro.
4. El Umbral: Pasar sobre un listón de madera o cuerda gruesa (simulando un escalón pequeño o bache).
5. Reversa: Maniobrar en retroceso para entrar en un espacio delimitado (simulando un ascensor).
6. Inclinación: Subir y bajar una rampa suave.
7. Mientras uno realiza el circuito, el resto observa qué obstáculos causan más retraso o esfuerzo físico.
8. Reflexiona las siguientes preguntas: ¿Qué obstáculo te parecía invisible antes de estar en la silla pero imposible de pasar ahora? ¿Cómo están las aceras de nuestro barrio o el acceso a nuestro local scout?



Materiales

**Sillas de ruedas (o un asiento con ruedas resistentes), con, listones de madera (para simular desniveles), cronómetro.**



25 min



# Pintando con los codos



Descripción

Los jóvenes experimentan la limitación de la articulación fina de las manos, utilizando una técnica de presión braquial (con los codos) para expresar ideas gráficas.



Paso a paso

1. Es fundamental fijar las hojas a la mesa con cinta adhesiva, ya que los jóvenes no podrán usar sus manos para sostener el papel mientras pintan.
2. Los participantes deben entrelazar sus manos o mantenerlas inmóviles y sujetar el pincel únicamente por la presión de ambos codos. El objetivo es pintar algo sencillo pero reconocible (una flor, un sol, una casa).
3. Al presentar las obras, se reflexiona: ¿Cómo cambió tu control del pincel al no usar las muñecas? ¿Qué estrategias usaste para cambiar de color o remojar el pincel?



Materiales

Tapones de oído, cuaderno



25 min



# Carrera Adaptada



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes deben completar un recorrido asumiendo limitaciones físicas, obligando a la patrulla a diseñar estrategias de apoyo para que todos crucen la meta al mismo tiempo.

1. Cada miembro de la patrulla se le asigna un rol:
2. Pierna inmovilizada: Debe saltar en un pie o ser cargado.
3. Brazo inmovilizado: No puede usar las manos para apoyarse o ayudar.
4. Apoyo: Scouts sin restricciones que deben guiar y asistir físicamente a los demás.
5. La patrulla debe ir del punto A al punto B. Regla de oro: Nadie puede tocar la meta hasta que el último integrante esté presente. Si alguien corre solo, el equipo entero regresa.
6. Los jóvenes deben decidir si hacen "la silla de la reina", si se apoyan en los hombros o si caminan en bloque para proteger a quienes van más lento.
7. Al final se pregunta: ¿Quién marcó la velocidad del equipo?" y "¿Cómo se sintieron al ser ayudados o al tener que adaptar su paso por el otro?



Materiales

**Ninguno.**



15 min



# Diseñadores de caminos



Descripción

Los jóvenes identifican barreras físicas en su entorno inmediato y proponen soluciones técnicas de infraestructura para personas con movilidad reducida.



Paso a paso

1. La patrulla mide el ancho de las puertas y pasillos del local scout. (Referencia: una silla de ruedas necesita al menos 90 cm).
2. Deben marcar con tiza los puntos donde hay escalones, baches o rampas demasiado empinadas.
3. En su cuaderno, dibujan una solución (ej. una rampa de madera o un pasamanos) para corregir el obstáculo más difícil que encontraron.



Materiales

Cinta métrica (o bordón marcado), tiza, cuadernos y lápices.



25 min



# Cena sin manos



Descripción

Los jóvenes deben alimentarse sin usar sus extremidades superiores, explorando la necesidad de asistencia o de utensilios adaptados en las rutinas básicas.



Paso a paso

1. Los jóvenes se atan las manos suavemente a la espalda con su pañoleta antes de la hora de comer
2. Deben consumir su alimento y bebida usando solo la boca o trabajando en equipo (un compañero puede sostener el vaso de otro usando solo sus hombros o codos).
3. Se discute la importancia de las "ayudas técnicas" (cubiertos especiales, pitidos) que facilitan la independencia de las personas con discapacidad motriz.



Materiales

Comida, pañoletas.



30 min





# Twister Movable



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes compiten por posicionarse en el tapete, pero las "fallas" en el conocimiento se traducen en la pérdida temporal de la movilidad de un miembro.

1. Las patrullas o equipos se forman en columnas creando una figura de estrella, con el tapete de Twister en el centro.
2. A la señal, el último de la fila debe avanzar hacia el centro (saltando sobre sus compañeros o pasando por debajo de sus piernas). El primero en llegar al tapete tiene el derecho de girar la ruleta.
3. El adulto o un joven responsable lanza una pregunta técnica.
4. Si acierta: Coloca el miembro señalado por la ruleta en el color correspondiente y se queda en el tapete.
5. Si falla: Regresa a su columna, pero para la siguiente ronda no podrá usar ese miembro (debe mantener el brazo atrás o saltar en una pierna), simulando una discapacidad física.
6. Gana la patrulla o el equipo con más integrantes en equilibrio sobre el tapete. Se aclaran las dudas sobre las preguntas fallidas para asegurar que el aprendizaje sea correcto.



Materiales

**Tapete de Twister, ruleta del juego, banco de preguntas sobre discapacidad motriz.**



15 min



# Fútbol Adaptado



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes deben anotar un gol utilizando bordones, horquetas u otros como si fueran muletas, experimentando la redistribución del peso corporal y la dificultad de coordinar extremidades superiores e inferiores simultáneamente.

1. El responsable explica que los bastones simulan el apoyo necesario para personas con movilidad reducida en las piernas. Se deben sujetar con firmeza para mantener el equilibrio.
2. El joven se coloca en la línea de salida con un bastón en cada mano.
3. Debe avanzar hacia la portería manteniendo siempre los bastones apoyados en el suelo al momento de hacer contacto con el balón.
4. El reto es no soltar los bastones ni usarlos para golpear la pelota (el golpe debe ser con el pie), lo que obliga a balancear el cuerpo de forma distinta.
5. Cada joven realiza el recorrido y el tiro al arco. Si falla, debe recuperar el balón usando los bastones como apoyo antes de intentar de nuevo. ¿Cómo se sintió el peso de tu cuerpo en los brazos? ¿Fue difícil mantener el equilibrio mientras intentabas patear?
6. Se discute cómo los atletas de fútbol con diversidad funcional motriz hacen jugadas increíbles usando muletas, destacando la disciplina y fuerza que esto requiere.



Materiales

**Bordones o palos de madera cortos, pelotas de fútbol, conos para la portería.**



20 min



# Prótesis Biónica



Descripción

Los jóvenes investigan el funcionamiento de las prótesis biónicas y construyen un prototipo funcional (mecánico) que emule el movimiento humano, analizando el impacto de la tecnología en la calidad de vida.



Paso a paso

1. Identifica qué es una prótesis biónica (usa señales musculares para moverse) y sus retos (costo elevado y mantenimiento).
2. Corta la silueta de una mano en cartón y marca las dobleces de los dedos.
3. Pega trozos pequeños de pitillos en cada sección de los dedos (falanges) para que sirvan como canales.
4. Pasa hilos (pabilo) por los pitillos, amarralos en las puntas de los dedos y deja el sobrante hacia la muñeca.
5. Tira de los hilos para verificar que los dedos se contraigan y puedan sujetar un objeto ligero (como un vaso).
6. Comparte una foto o video del funcionamiento en redes sociales con un mensaje sobre tecnología inclusiva.



Materiales

**Cartón, pitillos, pabilo o nylon, elásticos, silicón caliente, cinta adhesiva y materiales de provecho (tapas, botellas).**



45 min



# Asistiendo a la Discapacidad Motriz



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes investigan la diversidad de ayudas técnicas para la movilidad y diseñan una estrategia comunicacional para educar a la comunidad scout y civil sobre su uso y respeto.

1. Identifica la función de:
2. Andadores y Muletas: Apoyo dinámico y equilibrio.
3. Sillas de Ruedas: Autonomía en desplazamientos largos.
4. Barras de ayuda y rampas: Accesibilidad arquitectónica.
5. Crea un resumen visual con "Do 's and Don'ts" (Qué hacer y qué no hacer), por ejemplo: No tocar una silla de ruedas sin permiso, es parte del espacio personal.
6. Dicta una charla corta a la Manada, Tropa o Comunidad de tu grupo. Explica para qué sirve cada implemento usando un lenguaje sencillo y empoderador.
7. Publica en redes sociales una serie de "Sabías que..." sobre estos equipos, etiquetando a organizaciones locales de discapacidad.



Materiales

**Infografías digitales, ejemplos físicos (si hay disponibilidad), laptop/proyector o carteleras.**



45 min



# Inventores de autonomía



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes identifican un problema cotidiano de movilidad o agarre y construyen una herramienta que facilite la independencia de una persona con discapacidad motriz.

1. Elige una tarea diaria que sea difícil si no tienes movilidad fina en las manos (ejemplo: abotonarse una camisa, sostener una cuchara, pasar las páginas de un libro o escribir).
2. Debes idear un "engrosador" o un "adaptador" usando los materiales disponibles. Ejemplo: Una pelota de tenis perforada para engrosar el mango de un cubierto y facilitar el agarre.
3. Fabrica la herramienta. El objetivo es que sea funcional, resistente y, sobre todo, fácil de replicar con materiales caseros.
4. Utiliza el instrumento, por ejemplo, inmoviliza los dedos (usando cinta o guantes gruesos) e intenta realizar la tarea usando el invento creado.
5. Discute cómo estos inventos de bajo costo pueden cambiar la vida de alguien que no tiene recursos para comprar equipos médicos costosos.



Materiales

**Materiales de provecho (alambre, foami, velcro, mangueras viejas, pelotas de tenis, cubiertos, envases plásticos), cinta adhesiva resistente.**



45 min





Diversidad

# Intelectual





# El Semáforo de la instrucciones



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes experimentan cómo la sobrecarga de información dificulta la tarea, aprendiendo a valorar las instrucciones claras, cortas y apoyadas en visuales (pictogramas).

1. El adulto da una instrucción larguísima y compleja (ej. "Corran al árbol, den tres vueltas, toquen su zapato izquierdo, salten como rana y vuelvan gritando su nombre al revés"). Muchos fallarán por la carga de memoria.
2. Se repite la dinámica, pero esta vez el dirigente muestra cartulinas: Verde (una acción simple), Amarillo (espera/atención), Rojo (fin).
3. Reflexión: Se explica que muchas personas con discapacidad intelectual entienden mejor el mundo si les hablamos con calma, frases cortas y usando dibujos o señales.



Materiales

**Cartulinas de colores (rojo, amarillo, verde).**



15 min



## El Teléfono Descompuesto de Pictogramas



Descripción



Paso a paso

Entender la importancia de los apoyos visuales para personas que tienen dificultades con el lenguaje verbal.

1. El primer joven recibe una frase (ej. "Tengo hambre y quiero jugar").
2. Debe buscar entre las tarjetas los dibujos que representan esas ideas y mostrárselos al siguiente compañero en silencio. El último de la fila debe decir el mensaje en voz alta.
3. Reflexión: Se analiza si el dibujo facilitó la comprensión y cómo los pictogramas ayudan a las personas con autismo o discapacidad intelectual a comunicarse con el mundo.



Materiales

**Tarjetas con dibujos simples (casa, comida, peligro, juego).**



15 min



# Instrucciones de Marte



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes deben dar instrucciones a un "alienígena" (un compañero que finge no saber nada del mundo) sobre cómo hacer una tarea sencilla, descubriendo cuántos pasos damos por sentado.

1. Un miembro de la patrulla intenta explicar cómo hacer un nudo rizo plano, pero no puede usar palabras técnicas ni asumir que el otro sabe qué es "derecha" o "izquierda".
2. Otro miembro, será el "alienígena", si él se confunde, el guía (miembro de la patrulla anterior) debe dividir la instrucción en pasos mucho más pequeños (secuenciación).
3. Se valora la paciencia y la importancia de no sobrecargar la memoria de trabajo de las personas con dificultades de aprendizaje.
4. Termina cuando todos pudieron enseñar a otra persona un nudo básico. Se reflexiona: ¿Qué fue lo más difícil de enseñar el nudo?



Materiales



20 min



# La Fiesta del Ruido



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes deben realizar una tarea de lógica (como un Sudoku o acertijo) mientras el entorno es caótico, entendiendo por qué algunas personas con discapacidad intelectual pueden tener crisis ante el exceso de estímulos.

1. Se pone música a volumen alto y varios scouts deben hablarle al participante sobre temas diferentes.
2. El participante debe intentar resolver un problema matemático o un rompecabezas sencillo (u otro de su interés) bajo esa presión.
3. Se discute cómo el "caos sensorial" impide que el cerebro procese instrucciones simples. Se aprende la importancia de buscar lugares tranquilos para hablar con personas con neurodiversidad.



Materiales

Música alta, personas hablando al mismo tiempo, rompecabezas.



15 min



# El Desafío de la Literalidad



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes experimentan la confusión que generan los modismos y las metáforas en personas que procesan la información de manera literal, aprendiendo a adaptar su discurso para ser más inclusivos.

1. Se divide la patrulla en parejas. Un scout será el "Guía" y el otro el "Explorador Literal". El Explorador tiene prohibido interpretar intenciones; solo puede hacer exactamente lo que se le dice, palabra por palabra.
2. El guía debe dar instrucciones para realizar una tarea sencilla (ej. "pon la pañoleta sobre la mesa") pero usando frases hechas o metáforas.
3. Ejemplo: Si el Guía dice: "Échale un ojo a la mochila", el Explorador debería acercar su cara físicamente a la mochila o fingir que se quita un ojo.
4. Ejemplo: Si dice: "Vuela a traer la cuerda", el Explorador debe empezar a aletear con los brazos antes de caminar.
5. Después de las risas iniciales, el guía debe intentar dar la misma instrucción de forma directa, clara y sin adornos.
6. Reflexión: ¿Cuántas veces al día usamos frases que no significan lo que dicen? Se explica que para muchas personas con discapacidad intelectual, estas frases son "ruido" que impide la comunicación real.



Materiales

**Tarjetas con frases coloquiales o metáforas comunes.**



20 min



# El Laberinto de la Frustración



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes deben resolver un laberinto mirando únicamente a través del reflejo de un espejo, experimentando la desconexión entre lo que el ojo ve y lo que la mano hace.

1. Coloca el laberinto frente y un espejo de modo que solo se vea el papel por el reflejo. Debes trazar el camino sin mirar el papel directamente.
2. La mano querrá ir hacia un lado y el cerebro hacia otro, causando frustración y errores.
3. Al final, se analiza que la discapacidad intelectual o del aprendizaje no es falta de inteligencia, sino un "cableado" diferente que requiere más tiempo y esfuerzo para las mismas tareas.



Materiales



20 min



## La Fiesta del Ruido



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes evalúan si el entorno es fácil de entender para alguien con dificultades de procesamiento, proponiendo mejoras en la señalética.

1. Camina por un parque o tu local de grupo analizando los carteles: ¿Son confusos? ¿Tienen mucha letra? ¿Los iconos son claros?
2. Elige un cartel confuso (ej. el reglamento del baño o una ruta de evacuación) y crean una versión con "Lectura Fácil" y pictogramas claros.
3. Presenta tu producto a una unidad menor, explicando que un entorno fácil de entender beneficia a todos: niños pequeños, ancianos y personas con discapacidad intelectual.



Materiales

Música alta, personas hablando al mismo tiempo, rompecabezas.

# Texto en Lectura Fácil



Descripción



Paso a paso

Aplicar la metodología de Lectura Fácil a documentos para que cualquiera pueda entenderlo.

1. Lee un texto, puede ser un reglamento o guía scout, pero tiene que ser técnico o abstracto.
2. Reescriben el texto usando frases cortas, evitando metáforas (como "remar tu propia canoa", que puede ser confuso para alguien literal) y usando tipografía clara.
3. Presentan el documento a la Manada. Si los más pequeños lo entienden perfectamente, es un buen indicador de que es accesible para personas con discapacidad intelectual.



Materiales

Documentos, hojas, lápices.



45 min



Sigue

## Explorando En-Señas





# Diversidad Psicosocial





# Mensajeros del Cerebro



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes descubren que el cerebro funciona gracias a "mensajeros químicos" (neurotransmisores) y que, a veces, la discapacidad psicosocial ocurre cuando estos mensajeros se pierden o hay demasiados.

1. El adulto explica que en el cerebro hay tres mensajeros principales.
2. Dopamina (Amarillo): El mensajero de la "Recompensa y Atención". Nos ayuda a terminar las tareas.
3. Serotonina (Azul): El mensajero de la "Calma y el Sueño". Nos ayuda a estar tranquilos.
4. Adrenalina (Rojo): El mensajero de la "Acción y Alerta". Nos prepara para correr o jugar.
5. En un dibujo de un cerebro, los niños deben pegar sus tarjetas donde crean que actúan.
6. Si hay poca Dopamina, el cerebro se distrae mucho (como en el TDAH).
7. Si hay poca Serotonina, el cerebro puede sentirse muy triste o ansioso por mucho tiempo.
8. Los niños aprenden que las personas con discapacidad psicosocial a veces necesitan "ayudantes externos" (como medicinas o terapia) para que sus mensajeros vuelvan a trabajar bien. No es que la persona "quiera portarse mal", es que sus mensajeros están en huelga.



Materiales

**Dibujo de un cerebro gigante, tarjetas de tres colores (Azul, Amarillo, Rojo).**



20 min



# Un Cerebro ∞



Descripción



Paso a paso



Materiales

El adulto explica cómo funciona el "filtro" del cerebro. En algunos niños (neurodivergentes), este filtro deja pasar demasiado ruido o luz, y el adulto les enseña a identificar esos momentos.

1. El adulto muestra las cartulinas y explica: "En nuestro cerebro hay un portero. A veces el portero de algunos niños deja entrar todos los ruidos al mismo tiempo y se cansan".
2. Los jóvenes deben caminar mientras el adulto hace ruidos suaves (Verde). Cuando el adulto empieza a gritar o hacer ruidos fuertes, muestra la amarilla (el cerebro se esfuerza). Si el ruido es ensordecedor, muestra la Roja (el cerebro necesita silencio).
3. El adulto les entrega el "secreto": "Cuando vean a un hermano scout tapándose los oídos, él está en Rojo. Nuestra misión es bajar el volumen para ayudar a su portero".

Hojas con laberintos impresos, espejos pequeños.



15 min



15 min



Descripción



Paso a paso



Materiales

## El Mapa de los Dibujos Mágicos

El adulto muestra que las letras son solo dibujos y que algunos cerebros prefieren ver el dibujo completo en lugar de la letra (dislexia).

1. El adulto muestra una letra "B" y una "D" y dice: "Para algunos cerebros, estas letras son como gemelas que bailan y se confunden. ¡Eso es la Dislexia!".
2. El adulto les entrega una hoja donde las letras están camufladas en dibujos (la "S" es una serpiente, la "O" es un sol). Los niños deben encontrar el dibujo escondido.
3. El adulto concluye: "Tener un cerebro con dislexia es genial para el arte y la observación, porque ven cosas que los demás no. Si alguien tarda en leer, es porque su cerebro está viendo una película en lugar de solo letras".

Hojas con dibujos que parecen letras (ej. un 3 que parece una montaña).

# La Carrera de las 100 ideas



Descripción



Paso a paso



Materiales

El adulto explica que hay cerebros que funcionan como una "radio sintonizando muchas estaciones a la vez". En lugar de ser un problema, es una forma de tener muchas ideas, pero necesita ayuda para organizarse.

1. El adulto dice: "Hay cerebros que son como motores de carreras; van muy rápido y ven todo lo que brilla. A eso le llamamos TDAH".
2. Los jóvenes deben separar solo las pelotas azules de una caja llena de distracciones mientras el adulto les cuenta chistes o les lanza burbujas (u otra distracción, puede ser música).
3. Al final, el adulto explica: "¿Vieron que es difícil enfocarse cuando todo es divertido? Por eso, a los amigos que tienen TDAH les damos instrucciones cortas, de una en una, para que su motor de carreras no se pierda".

**Una caja con pelotas de colores y otros juguetes mezclados.**



20 min



## El Lazo que Nunca Termina



Descripción



Paso a paso

El adulto explica por qué ya no usamos la pieza de rompecabezas (que hacía pensar que a los niños les faltaba algo) y ahora usamos el infinito.

1. El adulto muestra la pieza de rompecabezas y dice: "Antes se pensaba que el autismo era un misterio por resolver o que a la persona le faltaba una pieza. ¡Pero nadie está incompleto!".
2. Luego, muestra el lazo infinito de colores y explica: "Este es el nuevo símbolo. No tiene principio ni fin, y tiene muchos colores porque cada cerebro autista es brillante y diferente. No hay nada que arreglar, solo hay que comprender".
3. Los jóvenes forman un círculo y sostienen el cordón infinito. Deben pasarlo entre todos sin soltarlo, simbolizando que la comunidad siempre está unida y completa.



Materiales

**Una pieza de rompecabezas de cartón y un cordón largo de colores anudado en forma de infinito.**

# Más que el Color Azul



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes desmienten que el autismo sea "cosa de niños (hombres)" y por qué el color azul está siendo reemplazado por el oro o el rojo.

1. Se explica que "Mucho tiempo se usó el azul porque se creía que casi no había niñas autistas. Eso es un error. Las niñas también son autistas, pero a veces lo "ocultan mejor" (gran equivocación decir esto).
2. Un miembro de la patrulla muestra el color rojo y todos investigan el movimiento #RedInstead: "Muchos autistas prefieren el rojo porque el azul les recuerda a organizaciones que no los escuchaban. El rojo es un color de fuerza y de decir 'aquí estoy'".
3. Se hace un reto de patrulla donde deben crear un logo que use el Oro (por el símbolo químico Au, de Autismo). El oro es valioso y brilla por sí mismo.
4. Discutan: ¿Qué piensas luego de descubrir esto del autismo?



Materiales

**Cartulinas rojas y azules.**



20 min



## La Evolución de Símbolo



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes descubren la historia de la simbología y el paso del modelo médico (enfermedad) al modelo social (diversidad).

1. Explica a tu equipo que la pieza de rompecabezas fue creada por personas que no eran autistas. "El nuevo símbolo del infinito arcoíris fue elegido por las propias personas autistas para representar la diversidad de todo el espectro".
2. También, aclara que el autismo no es lineal (de poco a mucho autismo), sino un círculo de colores (paraguas) donde cada persona tiene diferentes fortalezas y retos.
3. Al finalizar, diseña con tu equipo una pañoleta o objeto conmemorativo que use el infinito dorado o arcoíris, explicando a otros scouts por qué ya no se usa el color azul ni la pieza de rompecabezas para referirse al autismo.



Materiales

**Materiales de provecho, Internet.**

# Carrera Adaptada



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes investigan cómo el Trastorno del Espectro Autista (TEA) o el Trastorno por Déficit de Atención afecta la "conectividad" del cerebro.

1. Las patrullas o grupos (de acuerdo al caso) investigan uno de los dos siguientes conceptos clave (si hay más de una, una se encargue de cada área):
2. Procesamiento Sensorial: Investiga qué es la Hipersensibilidad y la Hiposensibilidad. ¿Cómo reacciona un cerebro con estas condiciones ante un ruido fuerte o una luz brillante?
3. Funciones Ejecutivas: Investiga qué son las funciones ejecutivas (memoria de trabajo, control de impulsos y organización). ¿Qué pasa cuando estas funciones "fallan" en el TDAH?
4. Cada equipo o patrulla dibuja un esquema que compare un cerebro con un cerebro neurodivergente basado en su investigación.
5. Ejemplo: En el Autismo, hay muchas conexiones locales (atención al detalle) pero menos conexiones a larga distancia (visión global).
6. Deben simular cómo llega una instrucción de campamento (ej. "Armen la carpa antes de que llueva") a través de estos "filtros".
7. Si el filtro de ansiedad está activado, la instrucción se percibe como una amenaza.
8. Si el filtro de TDAH está activado, la instrucción se pierde entre otros estímulos (el pájaro que voló, el ruido del viento).
9. Presenten sus hallazgos. La lección principal es que ajustar el entorno (bajar el ruido, dar instrucciones escritas) no es dar ventaja, es quitar la barrera para que todos puedan participar.



Materiales

**Hojas de papel, Internet, marcadores.**



**15 min**



# El Secuestro de la Amígdala



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes investigarán por qué una persona con un Trastorno de Ansiedad o de Pánico no puede simplemente "calmarse", entendiendo la desconexión física entre la amígdala y la corteza prefrontal.

1. Investiga qué es la "Respuesta de Lucha, Huida o Parálisis" (Fight, Flight or Freeze). Identifica qué partes del cerebro se activan (Amígdala) y cuál se "apaga" (Corteza Prefrontal) durante una crisis de ansiedad.
2. Dibuja un esquema del cerebro donde expliques que, en la discapacidad psicosocial, la amígdala envía señales de peligro aunque no haya una amenaza real (como un tigre), y la parte lógica del cerebro no puede detenerla fácilmente.
3. Reflexiona: ¿Por qué decirle a alguien con ansiedad "relájate" es biológicamente inútil? Aprenden que el apoyo real es validar que su cerebro está en alerta máxima y acompañar hasta que la química baje.

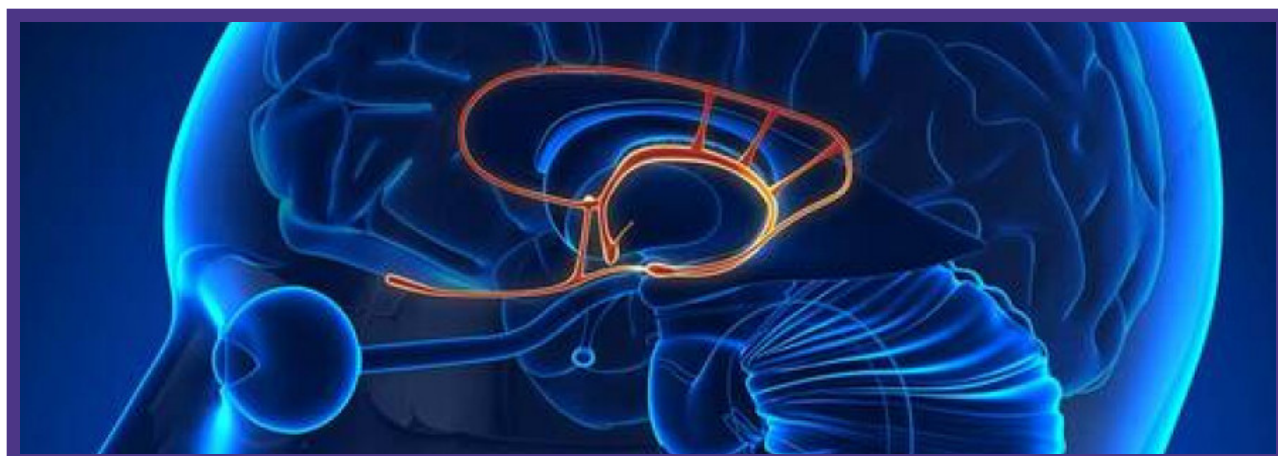


Materiales

Hojas de papel, acceso a internet.



25 min





# Farmacología y Terapia



Descripción



Paso a paso



Materiales

Conocer qué son los neurotransmisores (serotonina, dopamina) y cómo los medicamentos y la terapia ayudan a nivelar la funcionalidad de la persona.

1. Investiga cómo funcionan los neurotransmisores en un cerebro con Trastorno Bipolar o Esquizofrenia.
2. Debes investigar qué profesionales intervienen (Psicólogo vs. Psiquiatra) y cuál es la función de cada uno.
3. Lista cómo podrías ayudar a una persona con alguna de estas condiciones en un campamento scout de forma segura.

Internet.



20 min



## Mitos vs Manual Diagnóstico



Descripción



Paso a paso



Materiales

Los jóvenes investigan la diferencia entre "estar triste" y tener depresión, o entre "estar nervioso" y tener un Trastorno de Ansiedad Generalizada, analizando criterios clínicos básicos para entender la profundidad de la discapacidad.

1. Investiga qué es el Trastorno de Depresión Mayor y el Trastorno de Ansiedad Generalizada.
2. Realiza un cuadro comparando un "Mito común" vs la "Realidad clínica" (utiliza el DSM-5).
3. Mito: "La depresión es solo estar triste".
4. Realidad: "Es un desequilibrio químico que afecta el sueño, el apetito y la energía por más de dos semanas".
5. Debate los resultados obtenidos en tu comparación con otras personas. ¿Qué perspectiva tienes ahora? ¿Cómo podrías ayudar a una persona con estos diagnósticos?

Marcadores, Internet.



30 min



# Campaña contra el Estigma



Descripción

Los jóvenes investigan mitos sobre la discapacidad psicosocial (como que son personas peligrosas o perezosas) y crean contenido para desmentirlos.



Paso a paso

1. Busca estadísticas reales sobre la salud mental en jóvenes.
2. Diseña una serie de publicaciones o vídeos hablando sobre las discapacidades psicosociales.
3. Publica en tus redes sociales el contenido generado.



Materiales

Celulares, acceso a redes sociales.



45 min



30 min



Descripción

Los jóvenes analizan por qué es incorrecto usar diagnósticos como adjetivos (ej. "ay, soy súper TOC porque ordeno mi carpa") comparándolo con la realidad de la discapacidad.



Paso a paso

1. Junto con otros jóvenes investiguen qué es una obsesión (pensamiento intrusivo) vs. una compulsión (acción para calmar el pensamiento).
2. En su investigación busquen qué significa que el síntoma sea "clínicamente significativo" (ej. pierde más de una hora al día, le causa dolor o no puede estudiar).
3. Cada uno expone un mito común y lo desmiente con el dato técnico que investigaron.
4. Mito: "TDAH es solo ser inquieto".
5. Realidad: "Es una falla en las funciones ejecutivas del lóbulo frontal para organizar información".



Materiales

Internet.

# Deconstrucción del Rompecabezas al Infinito



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes realizan una investigación sobre la historia del activismo autista, analizando los símbolos que hoy en día son considerados como herramientas estigmatizantes para la propia comunidad neurodivergente.

1. Realiza esta actividad en equipos y asigna estos temas:
2. Equipo A: Investiga el origen de la "Pieza de Rompecabezas" (creada en 1963) y por qué organizaciones de autistas adultos (como ASAN) la rechazan.
3. Equipo B: Investiga el movimiento #RedInstead y el uso del Oro (Au) y el Infinito Arcoíris. Deben encontrar la relación química entre el símbolo del oro (Au) y las primeras letras de la palabra Autismo.
4. Deben buscar y comparar dos modelos visuales:
5. El modelo lineal (de "poco" a "mucho" autismo), el cual es un mito.
6. El modelo de Rueda de Colores (donde el autismo es un conjunto de rasgos como procesamiento sensorial, motricidad, comunicación, etc., que varían en cada persona).
7. Discutan entre los dos equipos los hallazgos que encontraron. Reflexionen: ¿Cómo ha cambiado la perspectiva del autismo a través del tiempo?

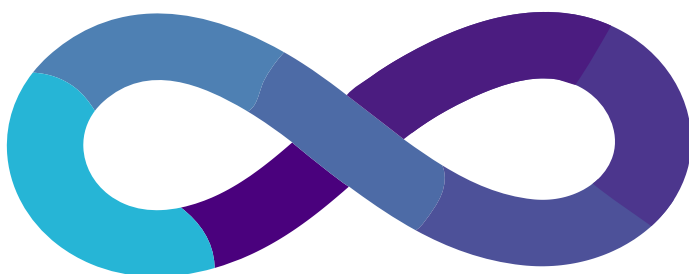


Materiales

Internet.



25 min



Sigue

Explorando  
En-Señas

# Diversidad Múltiple



# El Equipo de los Súper Sentidos



Descripción



Paso a paso



Materiales

Los jóvenes deben realizar una tarea sencilla (como armar una torre de cubos) enfrentando dos retos a la vez: no poder usar las manos (físico) y tener los ojos vendados (visual).

1. El adulto sienta a los jóvenes en círculo y le explica que algunas personas tienen "desafíos dobles" (ej. no poder mover sus piernas y no poder ver bien).
2. Se divide a la manada en parejas. A uno le vendan los ojos (discapacidad visual) y al otro le piden que se siente sobre sus manos (discapacidad física).
3. Deben trasladar una pelota de un punto A a un punto B. El que no ve debe caminar guiado por las instrucciones del que no puede usar las manos.
4. El adulto pregunta: "¿Podría haberlo hecho uno solo?". Se explica que en la discapacidad múltiple, nosotros no somos "héroes", somos el equipo que apoya para que el otro logre su meta.

**Vendas o pañoletas, pelotas, obstáculos ligeros.**



15 min



# El Código de Comunicación Total



Descripción

Los jóvenes reciben un mensaje pero no pueden hablar ni moverse (simulando una discapacidad múltiple física y del habla). Debe transmitir la orden de "armar el rincón de patrulla" (u otra frase) usando únicamente un tablero de pictogramas y parpadeos (uno para sí, dos para no).



Paso a paso

1. Tablero de Pictogramas: Una hoja o cartulina con dibujos claros que representen acciones scout (nudos, fuego, carpa, caminar, árbol, sí, no, ayuda). Puedes imprimir imágenes de portales como ARASAAC.
2. Un miembro de la patrulla recibe una tarjeta con una instrucción secreta (ej. Hacer un nudo rizo plano en el rincón de patrulla).
3. Este joven debe actuar como una persona con discapacidad física y del habla: debe quedarse sentado y no puede emitir sonidos.
4. La patrulla utiliza el tablero de pictogramas, donde el joven que representa a una persona con discapacidad debe señalar los dibujos con la mirada o con un movimiento mínimo de cabeza.
5. La patrulla debe "leer" lo que está señalando. Si no entienden, deben hacer preguntas cerradas donde el joven solo responda "Sí" o "No" parpadeando (un parpadeo sí, dos no).
6. Reflexiona: ¿Qué fue lo más difícil de entender? ¿Cómo ayudarías a una persona con múltiple discapacidad)



Materiales

**Tablero pictográfico, mensaje.**



20 min





# Señalizando el Futuro



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes investigan la evolución de los símbolos de accesibilidad y crean una pieza de comunicación visual que promueva la autonomía en lugar de la "ayuda pasiva".

1. Investiga la diferencia entre el Símbolo Internacional de Accesibilidad (ISA) de 1968 (la persona estática) y el nuevo Logotipo de Accesibilidad diseñado por la ONU en 2015.
2. Dato clave: El nuevo símbolo es una figura con brazos y piernas abiertos que representa la inclusión para todas las personas, no solo usuarios de silla de ruedas.
3. Cada joven debe elegir una "Señalética de Accesibilidad" y rediseñarla en formato afiche. Puede ser:
4. El símbolo de Discapacidad Auditiva (la oreja tachada o con ondas).
5. El símbolo de Discapacidad Visual (el bastón o el ojo tachado).
6. El nuevo Infinito de la Neurodiversidad.
7. Misión: El dibujo debe incluir un mensaje de fuerza, por ejemplo: "Mi mente no tiene barreras" o "Escucho con el corazón".
8. Peguen los afiches en una pared o árbol. Cada uno explica por qué eligió esos colores o ese mensaje. Se cierra explicando que una buena señalética no solo indica dónde hay una rampa, sino que le dice al mundo que todos son bienvenidos.



Materiales

Hojas blancas, colores, Internet, marcadores, cinta adhesiva.



20 min



# La Construcción necesita Unión



Descripción



Paso a paso

**Los jóvenes trabajan en equipo en un reto de construcción bajo limitaciones físicas y comunicativas.**

1. Se dividen a los jóvenes en equipos de tres. A cada equipo se le asigna un rol que debe mantener durante toda la actividad.
2. Persona A (Ceguera): Se le vendará los ojos con una pañoleta.
3. Persona B (Mutismo): No puede emitir ningún sonido (comunicación no verbal).
4. Persona C (Discapacidad motriz): Solo puede utilizar un brazo (el otro debe estar atrás o sujeto).
5. Los equipos se sitúan en el Punto A. Deben trasladarse uno por uno hacia el Punto B, donde están las piezas. Al llegar al Punto B, el joven coloca una pieza y regresa al Punto A para que salga el siguiente compañero.
6. El equipo debe coordinarse para que la torre o estructura en el Punto B sea lo más grande y estable posible.
7. El desafío: La persona que no ve necesita guía; la persona que no habla tiene la visión del diseño; la persona con un solo brazo debe ejecutar con precisión. Deben ponerse de acuerdo sin romper sus roles.
8. Una vez terminada la construcción, se reúnen para analizar la experiencia:
9. ¿Cómo lograron comunicarse sin palabras o sin vista?
10. ¿Sintieron que su "discapacidad" era el problema, o era la falta de un sistema de apoyo eficiente?
11. ¿Qué aprendieron sobre el valor de la capacidad del otro?



Materiales

**Pañoletas (vendas), piezas de LEGO o Jenga.**



**15 min**



# App-taciónTotal



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes deben investigar y diseñar un prototipo de "Herramienta de Asistencia" para un scout que tiene discapacidad motriz en las manos y discapacidad visual parcial. El objetivo es crear algo que le permita participar en una técnica scout (como cocina o nudos).

1. El equipo debe investigar en sus celulares conceptos como: "Adaptadores de agarre grueso", "Aplicaciones de lectura de texto por voz" o "Marcadores táctiles". Deben entender que para una discapacidad múltiple, una sola solución no basta.
2. Elijan una actividad, puede ser en campamento (ej. identificar especias para cocinar o armar una carpa). Deben diseñar una herramienta que combine dos apoyos.
3. Ejemplo: Un especiero con letras en relieve (visual) y un mango especial para abrirlo sin usar los dedos (motriz).
4. Usando el cartón y el papel, construyen una maqueta a escala real de su invento. No tiene que funcionar de verdad, pero debe explicar técnicamente cómo ayuda a superar las dos barreras.
5. Presente su invento al resto de la comunidad o a otras unidades, explicando las limitaciones y cuáles son los beneficios de su invención.

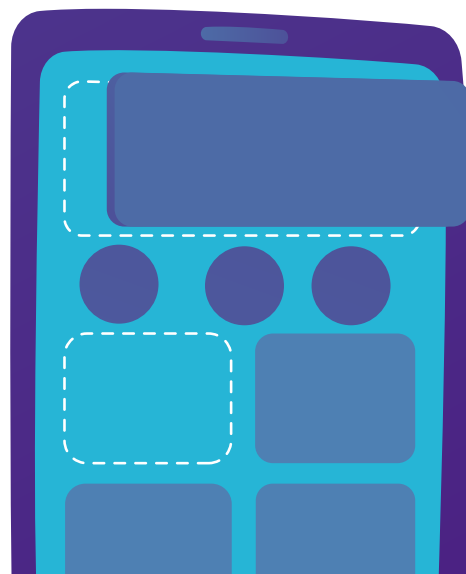


Materiales

**Cartón, hojas de papel, marcadores, celulares (para investigación), pegamento o cinta.**



40 min



# El Desafío del Vivac Imposible



Descripción



Paso a paso

Los jóvenes montan un refugio de emergencia y cocinan algo sencillo, pero el "Jefe de Proyecto" es un joven que tiene discapacidad motriz total (no puede usar brazos ni piernas) y afasia (no puede hablar).

1. Los jóvenes eligen a un voluntario para ser el "Líder con Desafíos Múltiples". Se le sienta en la silla y se le prohíbe hablar y moverse. El resto de los jóvenes son los "Ejecutores", pero no pueden hacer nada sin la orden directa del líder.
2. El líder y el resto tienen 15 minutos para investigar y crear un sistema de comunicación exprés. Pueden usar una app de texto a voz, un tablero de letras que el líder señale con la nariz, o un código de parpadeos complejo. Si no logran comunicarse, el proyecto fracasa.
3. Los jóvenes deben armar el refugio siguiendo exactamente las instrucciones del líder. El líder debe decidir dónde va cada estaca y cómo se amarra el plástico.
4. El giro: Los ejecutores deben actuar como "brazos robóticos"; no pueden sugerir ideas, solo obedecer lo que el líder logre comunicar con su sistema adaptado.
5. Al terminar (o fallar), los jóvenes analizan:
6. ¿Sentimos desesperación al no entender al líder?
7. ¿Intentamos "adivinar" lo que quería en lugar de esperar a que él lo comunicara? (Esto es clave en la discapacidad múltiple: la paciencia es un ajuste razonable).



Materiales

**Una silla de ruedas (o una silla de oficina), cuerdas, plásticos, una tablet o celular con app**



60 min



# EN SEÑAS



Explorando **2**  
En-Señas