

Guía de Actividades y proyectos

Iniciativa

MUNDO  SEGURO

Bolso de Emergencia

Edades:
6 a 10 años

Tiempo:
30 Minutos

Materiales: Bolso y
Equipo de Emergencia

Empaca los elementos que necesites en caso de que tengas que evacuar: artículos de cuidado e higiene, accesorios de seguridad, botiquín de primeros auxilios, alimentos no perecibles, documentos importantes, agua, baterías, entre otros.

Prepara tu casa

Edades:
6 a 15 años

Tiempo:
30 Minutos

Materiales:
Lápiz y papel

Observa en tu casa cualquier situación potencialmente riesgosa durante un evento adverso. Ejemplo: Revisa que los techos estén impermeabilizados y sin goteras para evitar que entre el agua de la lluvia. Limpia los desagües y fija o amarra los objetos que puedan caer fácilmente por el viento o un temblor.

Crea un plan en familia

Edades:
16 a 20 años

Tiempo:
20 Minutos

Materiales:
Lápiz y papel

Dialoga con tu familia sobre qué hacer cuando si ocurre un fenómeno natural. Acuerda con ellos un punto seguro de encuentro, ten a la mano los números de emergencia, centros de atención más cercanos, entre otros.

¿Qué fenómeno soy?

Edades:
6 a 20 años

Tiempo:
20 Minutos

Materiales:
Lápiz y papel

Sujete una foto de un fenómeno natural en la espalda de cada joven. Explíqueles el objetivo del juego. Cada uno tiene que encontrar qué tipo de fenómeno natural es al caminar alrededor del grupo y hacer preguntas a los demás. La pregunta sólo se puede responder con un "sí" o un "no". Por ejemplo: "¿mi fenómeno tiene que ver con el viento?". Los participantes deben moverse en el sitio, y hacer preguntas hasta que descubran cuál fenómeno natural son. El primero la respuesta correcta, gana. Permita que el juego continúe hasta que todos hayan identificado cuál fenómeno natural son.

Historia de un Fenómeno Natural

Edades:
11 a 20 años

Tiempo:
60 Minutos

Materiales: Escenarios
Lápiz y papel

Divida a los jóvenes en grupos y dele a cada grupo una tarjeta con un escenario de fenómeno natural (en la parte de abajo se dan algunos ejemplos de tarjetas con escenarios que puede utilizar). La tarjeta pide al grupo que prepare una dramatización acerca de la situación descrita en su tarjeta. Pueden utilizar disfraces y artefactos si lo consideran apropiado. Deles aproximadamente veinte minutos para preparar su actuación. Pida a cada grupo que presente su dramatización para el resto del grupo.

En la siguiente pagina  encontrarán los escenarios

Tarjeta con Escenarios

Escenario 1: Larga Sequía

Instrucciones

Lea la siguiente historia sobre cómo una larga sequía afecta a una familia. La historia no está completa. En ciertas partes de la historia hay una pregunta para ayudar a su grupo a pensar cómo decidir qué pasa después. Hagan una dramatización para contar la historia al resto del grupo.

Historia

Su familia vive felizmente en una granja en el campo cerca de un pequeño pueblo. Tienen ganado, una huerta y algunos campos de cultivo. Su abastecimiento de agua viene del tanque de reserva local y sus propios tanques de agua de lluvia. Su padre se informa con regularidad sobre el tiempo, los mercados de ganado y la industria agrícola por medio de Internet y de los periódicos. Una tarde, él pide a la familia entera que permanezca a la mesa después de la cena. "Me temo que tengo malas noticias", dice él. Los informes meteorológicos advierten que afrontaremos una sequía este año. Esto podría ser una noticia muy mala para nuestras cosechas y nuestro ganado. Tendremos que comenzar a pensar cómo vamos a enfrentarlo".

Pregunta: ¿Cuáles estrategias utilizará su familia para sobrevivir a esta sequía?

Llevar ya cinco meses de sequía. Solamente el 40% de la cantidad usual de lluvia ha caído y los cultivos no han crecido, por lo que los animales tienen poco alimento. Tienen dos opciones. Primeramente, comprar alimento para ellos. Esta no es la solución ideal, ya que debido a la sequía hay poca cantidad disponible y muy cara. La segunda opción es vender parte de su ganado. Sin embargo, todos los demás están tratando de vender sus animales también, y el precio de la venta sería muy bajo. Las predicciones del clima dicen que esta sequía tardará un año más. La huerta de su mamá todavía está muy hermosa, pero su papá no se ve muy feliz estos días.

Pregunta: ¿Qué harán tú y tu familia?

Escenario 2: Huracán Aproximándose

Instrucciones

Lea la siguiente historia sobre cómo un huracán afecta a una familia. La historia no está completa. En ciertas partes de la historia hay una pregunta para ayudar a su grupo a pensar cómo decidir qué pasa después. Hagan una dramatización para contar la historia al resto del grupo.

Historia

Su familia vive en una casa en una colina con vista al océano, cerca del ecuador. Tienen su propia fuente de energía con ayuda de un generador eólico (viento) y paneles solares. Viven en un área afectada por huracanes y cuando la temporada de huracanes llega, saben cómo estar preparados. Su familia permanentemente tiene un equipo de emergencia listo y se mantienen informados sobre las condiciones del tiempo. Durante los últimos días, su familia ha estado escuchando informes en las noticias de la noche sobre un sistema de baja presión que ha convertido en un ciclón tropical y viaja por el océano y se dirige hacia ustedes. La última predicción es que golpeará la costa a la mañana siguiente. Todos están advertidos de mantenerse en alerta y prepararse inmediatamente para el daño de huracán. Esperan que el huracán produzca viento severo durante cerca de 12 horas.

Pregunta: ¿Qué hace su familia para prepararse para el huracán?

Son las 6:30 am del día en que se predijo el huracán. Los vientos comienzan a incrementar y la lluvia cae copiosamente. Hay nuevas advertencias sobre una oleada mayor. Los niveles del Océano podrían elevarse hasta 5 metros debido a la presión ascendente del sistema de ciclón.

Pregunta: ¿Cambia esto de alguna manera los planes que hizo su familia?

Son ahora las 7:30 pm. Los vientos eran terriblemente fuertes esta mañana y venían del este – pedazos de edificios y ramas de árboles volaban por todas partes, los árboles caían y seguía lloviendo. Justo después del almuerzo, el ojo de la tormenta pasó sobre ustedes estaba extrañamente tranquilo y el sol brillaba. De repente ¡bam! Los vientos empezaron a aullar otra vez, esta vez del oeste y llovió más. Más materiales volaban y la oleada empezó. Todo en un radio de 1 kilómetro de la costa se inundó había peces en las calles. Los vientos comienzan a extinguirse, pero todavía llueve.

Pregunta: ¿Qué tipo de daños sufrió su casa?

Ha pasado una semana. El huracán pasó, no, pero quedaron los daños a su barrio y el ambiente.

Pregunta: ¿Cómo ayudaste después del huracán?

Escenario 3: Sismo (Terremoto)

Instrucciones

Lea la siguiente historia sobre cómo un terremoto afecta a una familia. La historia no está completa. En ciertas partes de la historia hay una pregunta para ayudar a su grupo a pensar cómo decidir qué pasa después. Hagan una dramatización para contar la historia al resto del grupo.

Historia

Es un fin de semana normal y su familia está cenando en su casa. Ustedes viven en una gran ciudad de una isla del Pacífico. De repente, su gato empieza a comportarse de manera muy agitada y, de pronto a otro, suena un retumbo y todo empieza a temblar violentamente. La televisión se apaga, las cosas empiezan a caerse de los estantes, una lámpara cae del cielorraso y su mamá grita “¡terremoto!”.

Pregunta: ¿Qué hace su familia?

Deja de temblar. Su casa es un fenómeno. A su mamá le quemó el brazo cuando el agua caliente de la estufa cayó sobre su piel, y todos están muy asustados, pero a pesar de todo están bien, incluyendo al gato. Sin embargo, usted sabe que podría haber réplicas..

Pregunta: ¿Qué hacen ahora?

Después de unos minutos, la energía se va y se quedan a oscuras. Pueden oler gas en la cocina.

Pregunta: ¿Qué hacen con el gas y estando a oscuras?



Los Héroes Locales

Edades:
6 a 15 años

Tiempo:
3 horas

Visita una oficina o estación de servicios de emergencia local, por ejemplo, el cuerpo de bomberos, protección civil o la estación de policía más cercana a tu comunidad. ¿Cómo trabajan ellos en situaciones de emergencia? ¿Alguna vez han dado respuesta a un fenómeno natural? Aprende sobre las experiencias de estas personas.

Mapa de riesgos comunitario

Edades:
11 a 20 años

Tiempo:
60 Minutos

Materiales: Marcadores
Lápiz y papel

Realiza un recorrido por tu comunidad, local de grupo o escuela, anota en un papel todo lo que observas, por ejemplo: centro médico, parque, iglesia, tienda, etc. Al regresar al sitio de reunión se hace una lista de todo lo que vieron y se elabora una simbología para cada elemento. Dibuja el mapa de tu comunidad e identifica las amenazas y vulnerabilidades con su respectiva simbología en el mapa. Elabora un análisis en el que se anoten las amenazas y vulnerabilidades. Reflexione sobre los riesgos que podría enfrentar la población a partir de éstas.

Simulacro

Edades:
15 a 20 años

Tiempo:
60 Minutos

Materiales: Marcadores
Lápiz y papel

Prepara un simulacro de emergencia en tu comunidad, escuela o local de grupo. Observa el comportamiento de las personas y las oportunidades de mejora que pueden realizar.

Historias de Resiliencia

Edades:
6 A 15 años

Tiempo:
60 Minutos

Materiales: Marcadores
Lápiz y papel

Investiga y selecciona una tragedia o catástrofe real ocurrida en tu país o en el mundo (por ejemplo: un terremoto, una inundación, un deslave o un incendio forestal). Identifica los relatos de personas o comunidades que mostraron valentía, solidaridad y superación durante y después del evento. Organízate en equipos y distribuyan roles como personajes, narrador y encargados de la escenografía o utilería con materiales reciclados. Preparen y ensayen una representación teatral o dramatización corta que muestre cómo la comunidad logró salir adelante frente a la adversidad. Presenten la dramatización ante el grupo o la comunidad y, al finalizar, coordinen un foro de reflexión sobre las lecciones aprendidas, la importancia de la preparación ante emergencias y el valor de la resiliencia comunitaria.

Topografía del desastre

Edades:
11 a 20 años

Tiempo:
60 Minutos

Materiales: Marcadores
Lápiz y papel

Consigue un mapa o plano actualizado de tu comunidad o localidad y compáralo con los mapas oficiales de riesgos, sistemas de fallas geológicas o zonas propensas a inundaciones de la región. Traza sobre el mapa con distintos colores los puntos donde la infraestructura coincide con zonas de alto peligro y marca las rutas de evacuación más seguras. Elabora un reporte visual o informe que muestre cómo la topografía y el terreno influyen en el impacto de un desastre natural en tu entorno. Reflexiona en equipo sobre qué medidas de mitigación o preparación deberían implementarse en los puntos de mayor riesgo identificados.

Redes de alerta temprana

Edades:
11 a 20 años

Tiempo:
30 Minutos

Materiales: Silbatos,
telefonos y radios

Investiga qué tipos de fenómenos naturales o emergencias son más probables en tu zona y cuáles son los medios oficiales de comunicación para emitir alarmas. Diseña una red de transmisión de mensajes o señales mecánicas (como silbatos, campanas o cadenas de llamadas telefónicas) que pueda funcionar incluso si fallan la electricidad y la telefonía móvil. Realiza una prueba o simulacro de comunicación con tu equipo o vecinos midiendo el tiempo que tarda la alerta en llegar desde el punto de origen hasta la última persona. Elabora un directorio de contactos de emergencia visible y distribúyelo entre los participantes. Evalúa los fallos en la cadena de comunicación y propone ajustes para mejorar la velocidad y efectividad del aviso.

Simulacro de refugio temporal

Edades:
11 a 20 años

Tiempo:
60 Minutos

Materiales: Marcadores
Lápiz y papel

Inspecciona una cancha techada, salón comunitario o espacio amplio de tu localidad para evaluar si cumple con las condiciones básicas para funcionar como refugio temporal. Diseña en papel la distribución del espacio reservando áreas específicas para dormitorios, cocina, comedor, atención médica, sanitarios y zona de juegos para niños. Utiliza cuerdas, tizas o lonas para delimitar físicamente cada área en el terreno real y simula el proceso de recepción y registro de personas afectadas. Elabora un reglamento interno de convivencia y seguridad para la gestión del refugio. Debate con el grupo los retos logísticos que implica garantizar agua potable, saneamiento, privacidad y protección en un entorno de albergue..

PROYECTOS

Una vez que los(as) Jóvenes hayan completado las dos primeras etapas, es momento de que integren sus nuevos conocimientos y habilidades en un Proyecto en pro de la comunidad. Estos son algunos ejemplos de Proyectos que puedes realizar. Sin embargo, la decisión final depende de ti y de tu comunidad.

IDEAS DE PROYECTOS PARA JÓVENES DE 6 - 10 Y 11 - 14 AÑOS:

Botiquín de Primeros Auxilios:

Organiza talleres breves donde los niños de la comunidad armen y decoren botiquines básicos de emergencias para sus hogares, aprendiendo el uso correcto de cada insumo y los números de rescate locales.

Mapa de Riesgos de la comunidad:

Realiza un recorrido guiado por los alrededores para identificar posibles peligros comunitarios (ríos propensos a crecidas, calles sin iluminación o zonas de deslizamiento) y dibujen un mapa preventivo para regalar a sus vecinos.

Mochila de las 72 Horas en Familia:

Diseña una campaña para preparar en familia una "mochila de emergencia" real para el hogar, incluyendo alimentos no perecederos, agua y copias de documentos importantes.

Campaña "Abrigo y Alimento":

Colecta ropa, mantas o alimentos no perecederos en la comunidad local y organiza una jornada para clasificarlos y entregarlos a familias vulnerables o refugios ante emergencias climáticas.

Feria Educativa:

Organiza dramatizaciones y títeres sobre cómo reaccionar ante sismos o lluvias fuertes, presentando la actividad ante otros niños de escuelas o comunidades vecinas.

Campaña "Antes, Durante y Después":

Desarrolla una campaña educativa sobre cómo actuar antes, durante y después de emergencias frecuentes en la zona, como sismos, incendios, inundaciones o deslizamientos. Produce afiches, charlas, videos cortos o guías rápidas adaptadas a la realidad local.

IDEAS DE PROYECTOS PARA JÓVENES DE 15 - 17 Y 18 – 20 AÑOS::

Diseño y Ejecución de Simulacros:

Planifica simulacros de evacuación comunitarios e institucionales en colaboración con los entes de rescate, definiendo rutas de evacuación, puntos de encuentro y tiempos de respuesta.

Talleres de Primeros Auxilios Básicos:

Imparte módulos prácticos sobre inmovilización, control de hemorragias, quemaduras, triaje básico y maniobras de emergencia adaptadas a las necesidades de la población, puedes apoyarte con personas expertas en estos temas.

Promoción de la Higiene:

Realiza talleres interactivos sobre potabilización rápida de agua, almacenamiento seguro, manejo de desechos sólidos y prevención de brotes epidémicos tras el colapso de servicios básicos.

Entrega de Material Educativo:

Elabora "Guías Rápidas de Respuesta" en formato físico e infografías digitales para ser distribuidas en hogares e instituciones educativas.

Levantamiento de Censos y Diagnósticos Demográficos:

Implementa encuestas de evaluación rápida de necesidades (EDAN) aplicando estrictos protocolos de Consentimiento Informado, respetando la dignidad, privacidad y derechos de las familias afectadas.

Centro Logístico Humanitario:

Organiza o involúcrate en un centro de acopio para la recepción, clasificación, inventariado, embalaje y armado de kits de primera necesidad (alimentos no perecederos, kits de higiene, agua potable, cobijas).

Auditoría de Seguridad en Albergues e Instalaciones:

Evalúa las condiciones físicas de un albergue/campamento (iluminación, separación de espacios, accesibilidad a baños sanitarios, zonas oscuras o desprotegidas) para prevenir situaciones de acoso, violencia o vulneración de derechos de los más jóvenes.

Intervenciones de Recreación Educativa y Soporte Emocional:

Crea "Espacios Amigables para la Infancia" dentro de los refugios donde se realicen dinámicas lúdicas, talleres artísticos y actividades scout tradicionales para devolver la rutina y el sentido de normalidad a los niños.

Soporte de Información y Primeros Auxilios Psicológicos (PAP):

Genera espacios de escucha activa, acompañamiento psicosocial básico e instalación de cartelera informativa actualizadas para las familias (ubicación de servicios médicos, puntos de recarga de agua, búsqueda de personas y trámites institucionales).

Red de Voluntarios por la Prevención:

Crea un programa de enlaces entre organizaciones sociales locales para coordinar planes de prevención de riesgos y simulacros comunitarios recurrentes

Construcciones útiles:

Inspecciona el espacio de campamento, local o centro comunitario e identifica las necesidades operativas de infraestructura temporal, como soportes para lavamanos, tendederos, basureros aéreos, duchas o mesas de trabajo. Reúne materiales naturales o de rehuso disponibles en la zona (como madera, bambú o cuerdas) y selecciona los amarres y nudos adecuados para cada estructura según el peso que soportará. Diseña un boceto de las construcciones planificadas asegurando que no obstruyan las vías de evacuación ni generen riesgos de tropiezos o caídas. Ejecuta la edificación de los elementos utilizando herramientas básicas de forma segura y verifica la estabilidad y firmeza de cada ensamble. Evalúa la utilidad de las obras terminadas y reflexiona sobre cómo la técnica de construcción rápida puede brindar soluciones inmediatas de saneamiento y organización en un campamento de respuesta a emergencias.

Retazos de amor:

Coordina una jornada de recolección de retazos de tela, prendas en desuso en buen estado, hilos y agujas dentro de tu comunidad o grupo. Selecciona y clasifica los textiles según su textura, grosor y resistencia, asegurándote de que estén limpios e higienizados. Corta y une las piezas mediante técnicas de costura manual o a máquina para confeccionar cobijas, cojines o prendas de abrigo destinadas a niños o personas en situación de vulnerabilidad ante bajas temperaturas. Agrega una nota o mensaje escrito a mano con palabras de aliento y empatía en cada una de las piezas terminadas. Entrega las donaciones a un refugio, hospital o centro de acopio local y reflexiona en equipo sobre cómo el aprovechamiento de recursos sencillos puede reconfortar y brindar calor humano a quienes atraviesan momentos difíciles.

Mapeo Participativo y Evaluación:

Elabora un Mapa Comunitario de Riesgos y Recursos utilizando herramientas de georreferenciación o cartografía social. Realización de una lista de chequeo para la evaluación visual de vulnerabilidad estructural en instalaciones comunitarias claves (escuelas, ambulatorios, sedes vecinales). Establece mesas de trabajo con Protección Civil y Bomberos locales para validar los mapas.

Donar sangre:

Investiga los requisitos, mitos y realidades sobre la donación voluntaria de sangre consultando con un profesional de la salud o visitando el banco de sangre de tu localidad. Diseña una campaña informativa con afiches o material digital para concientizar a la población sobre el impacto de la donación voluntaria y recurrente en la atención de emergencias y cirugías. Organiza una jornada de acompañamiento o registro de posibles donantes aptos entre los miembros mayores de edad de tu entorno escolar, familiar o vecinal. Coordina la logística de traslado e inscripción del grupo de donantes voluntarios en el centro de salud asignado, asegurando que sigan las indicaciones previas y posteriores al proceso. Conversa con el equipo sobre el valor de la donación altruista como un acto fundamental de solidaridad humana para salvar vidas.

Kits de higiene y solidaridad:

Contacta a un centro comunitario, refugio local o institución humanitaria e infórmate sobre las necesidades prioritarias de higiene, abrigo y cuidado personal que enfrentan las personas damnificadas tras una catástrofe. Diseña una campaña de recolección de insumos básicos (como jabón, cepillos de dientes, toallas sanitarias, pañales, tollitas) dentro de tu escuela o vecindario. Organiza las donaciones recibidas, clasifica los materiales e integra kits individuales o familiares empacados de manera digna y ordenada. Transporta los kits al centro de acopio o entrégalos a la organización aliada siguiendo los protocolos sanitarios y de distribución justa. Reflexiona sobre el impacto de la ayuda humanitaria centrada en la dignidad y el respeto a las personas afectadas.



El semáforo corporal

Edades:
6 a 11 años

Tiempo:
20 Minutos

Materiales: Papel bond,
círculos de colores

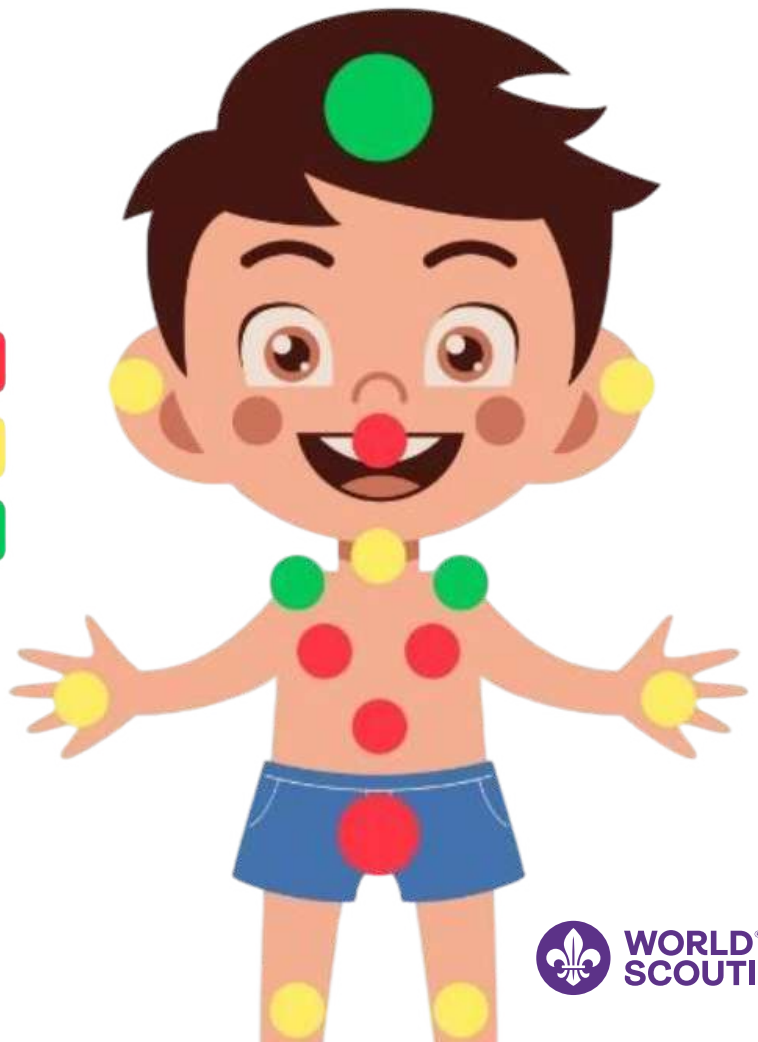
El semáforo corporal permite que los más pequeños identifiquen, mediante colores, cuáles son las partes de su cuerpo que deben ser protegidas. Coloca en un papel bond la silueta de un niño, puedes usar dos para tener vista frontal y posterior. Luego, forma a los jóvenes en una fila, a cada uno les darás diferentes círculos de colores, cada color tiene un significado:

Rojo: ¡ALERTA! Nadie puede tocar aquí.

Amarillo: ¡TEN CUIDADO! Nadie puede sobrepasarse.

Verde: ¡ESTA BIEN! Si tú estás de acuerdo y cómodo.

Pide a los niños que se acerquen a los dibujos y coloquen los círculos de colores en



Secretos buenos y malos

Edades:
6 a 11 años

Tiempo:
20 Minutos

Materiales: Papel, tijera
pega y colores

Reparte a cada joven una hoja con una serie de secretos, algunos de ellos buenos y otros malos, indícale a los jóvenes que pinten con color azul los que crean que son secretos buenos y con color rojo los secretos malos. Los jóvenes deben recortar por la línea punteada todos los secretos. En otra hoja, se deben acomodar y pegar los secretos, agrupando los buenos y los malos sin que se mezclen entre ellos.

Ejemplo de secretos buenos y malos:

Colorea de rojo
los secretos malos



Colorea de azul
los secretos buenos



Recorta la línea
punteada



Tu mamá te pide que no digas a nadie que está organizando una fiesta sorpresa para tu hermano.

Tu vecino te dice que vayas a jugar a su casa, pero que no le digas a nadie.

Tu papá compra un regalo para tu abuelita y te pide guardar el secreto hasta el día de su cumpleaños.

Tu tío te dice que se bañen juntos, y te pide que no le cuentes a nadie.

Tu primo te dice que sacó una cuenta falsa de Instagram para escribirse con desconocidos y te pide que guardes el secreto.

Tu vecina que es más grande que tú, te pide que sean novios en secreto.

Detectamos la violencia

Edades:
11 a 20 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Papel,
Lápiz o bolígrafo

Esta actividad tiene por objetivo detectar qué situaciones de violencia sufren las niñas, niños y adolescentes en los distintos entornos, para ello se debe dividir al grupo en 4 equipos. A cada equipo se le asignará un entorno, por ejemplo: Hogar/familia, Centro educativo, espacio digital (redes sociales, internet, aplicaciones) y centros deportivos/de ocio. Cada uno de los grupos deberá, en una hoja en la que escriban el nombre de ese entorno, escribir todas las situaciones de violencia que, según sus propias experiencias o las experiencias de otras niñas, niños y adolescentes que conocen, se dan en ese espacio. Todas las opiniones son importantes. Cuando hayan terminado, cada grupo pondrá en común en el grupo grande todas las ideas que han hablado. ¿Ha surgido algún debate en el grupo? El resto de los grupos pueden aportar ideas que no estén recogidas en lo que los otros grupos han presentado sobre cada uno de los espacios. Al terminar, se puede hacer una reflexión sobre los sentimientos que todo esto genera. Podemos preguntar: “¿cómo te sientes/ sentirías en esas situaciones?”.

CURSO SAFE FROM HARM

Edades:
15 a 20 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Internet
y Computadora

Toma el curso online de A Salvo del Peligro de la Oficina Scout interamericana en el siguiente enlace:

**SfH 1: Safe from Harm
Essential Learnings | Scout
Learning Zone**

Mi red de confianza

Edades:
6 a 10 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Papel,
Lápices y colores

Cada joven dibuja un árbol o una telaraña. En el centro, se dibujan a sí mismos. En las ramas o hilos, deben escribir los nombres de 3-5 adultos de confianza (padres, adultos Scouts, abuelos, tíos, maestros, etc.) a quienes recurrirían si se sienten inseguros o necesitan ayuda. Luego, en grupo, comparten por qué esas personas son de confianza y qué tipo de situaciones les contarían.

Role Play

Edades:
6 a 10 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Tarjetas con
situaciones descritas

Cada joven dibuja un árbol o una telaraña. En el centro, se dibujan a sí mismos. En las ramas o hilos, deben escribir los nombres de 3-5 adultos de confianza (padres, adultos Scouts, abuelos, tíos, maestros, etc.) a quienes recurrirían si se sienten inseguros o necesitan ayuda. Luego, en grupo, comparten por qué esas personas son de confianza y qué tipo de situaciones les contarían.

Charlas Interactivas

Edades:
11 a 21 años

Tiempo:
60 / 90 Minutos

Materiales: Listado
de preguntas

Invita a un oficial de policía local, un psicólogo infantil, un bombero o un experto en seguridad informática. Preparen preguntas con antelación y permitan que los jóvenes interactúen y hagan sus propias preguntas.

Sé un scout seguro

Edades:
6 a 14 años

Tiempo:
90 Minutos

Materiales: Cartulina,
marcadores

Los jóvenes, en grupos pequeños, deben diseñar y crear materiales para una mini-campaña de concientización sobre un aspecto específico de "A Salvo del Peligro" (ej: seguridad en internet, prevención del bullying, qué hacer si te pierdes, importancia de los adultos de confianza). Pueden crear carteles, folletos, un corto video, una canción o un sketch. Al final, presentan sus campañas al resto del grupo o incluso a un público más amplio (padres, otros grupos Scouts).

Decisiones seguras

Edades:
11 a 21 años

Tiempo:
90 Minutos

Materiales: Tarjetas con dilemas y pizarron

Presenta a los jóvenes dilemas éticos o situaciones complejas que involucren seguridad (ej: "Tu mejor amigo te pide que no le cuentes a nadie que está siendo acosado en línea", "Te invitan a una fiesta donde sabes que habrá alcohol y tus padres no lo saben", "Ves a un compañero haciendo algo peligroso, pero te amenaza para que no digas nada"). Divididos en equipos, deben debatir las posibles acciones, sus consecuencias y la mejor manera de actuar para protegerse a sí mismos y a otros, siempre priorizando la seguridad y el reporte a un adulto de

Superhéroes Seguros

Edades:
6 a 10 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Papel, lapices, colores y comic

Pide a los Lobatos y Lobeznas que inventen un "Superhéroe Seguro". Este superhéroe no tiene superpoderes, sino que sabe cómo mantenerse a salvo y ayudar a otros. Deben dibujar a su superhéroe y contar una pequeña historia o cómic donde el superhéroe resuelva una situación de peligro (ej: ayuda a un amigo que se siente solo, sabe cómo reaccionar ante un extraño, encuentra a un adulto de confianza si se pierde). Esto les permite procesar conceptos de seguridad de una manera creativa y menos intimidante.

Brújula de Emociones

Edades:
6 a 10 años

Tiempo:
30 Minutos

Materiales: Papel, pega colores, paletas

Los lobatos y lobeznas elaboran paletas con caritas emocionales (triste, feliz, asustado, enojado, etc). El adulto scout presenta diferentes situaciones cotidianas (por ejemplo: abrazos no deseados, burlas, secretos incómodos, tratos respetuosos). Cada niño levanta la paleta que representa cómo se sentiría y se reflexiona sobre el derecho a decir "no" y a validar las emociones de molestia o incomodidad ante cualquier persona.

El Escudo de Autoprotección

Edades:
6 a 20 años

Tiempo:
40 Minutos

Materiales: Hojas, lapiz,
cartulina y colores

Los niños participan en una dinámica creativa donde dibujan y personalizan su propio "Escudo de Autoprotección", dividiéndolo en cuatro secciones clave: Cuerpo, Sentimientos, Internet y Personas de Confianza. A través de ejemplos sencillos guiados por los adultos, identifican en cada sección qué acciones, conductas o mensajes respetan su espacio personal y cuáles representan límites que nadie debe sobrepasar. La actividad concluye reconociendo a las personas de su entorno a quienes pueden acudir siempre que sientan que su escudo ha sido vulnerado.

Diálogo ASERT

Edades:
15 a 20 años

Tiempo:
60 Minutos

Materiales: Tarjetas
con escenarios

Los jóvenes generan un espacio seguro de reflexión e intercambio de ideas dentro de sus unidades para debatir abiertamente sobre masculinidades positivas, igualdad de género, prevención del acoso y resolución no violenta de conflictos. Mediante el análisis de escenarios reales, la unidad profundiza en el rol clave del "observador activo" ante situaciones de injusticia, discriminación o vulneración de derechos, definiendo acciones concretas para intervenir de forma segura, asertiva y ética tanto dentro del Movimiento Scout

Control de Emociones Mensual

Edades:
11 a 17 años

Tiempo:
15 Minutos

Materiales: Control de
emociones y colores

Utiliza la plantilla de seguimiento mensual de emociones donde el eje horizontal represente los días de la semana (de lunes a domingo) y el eje vertical corresponda a una escala de intensidad emocional del 0 al 10. Asigna un color diferente a cada semana del mes en la leyenda de tu ficha y define una convención visual (como marcar una "X" en la intersección del día y la intensidad experimentada). Al finalizar cada jornada, evalúa el nivel predominante de tus emociones en la escala y coloca tu marca en el punto correspondiente. Une los puntos diarios con líneas del color asignado a esa semana para construir la gráfica de comportamiento emocional del mes. Analiza los picos altos y bajos en la curva resultante e identifica los factores o situaciones que desencadenaron esas variaciones. Reflexiona individualmente o en grupo sobre cómo el monitoreo visual constante ayuda a reconocer patrones emocionales y a desarrollar un mejor autocontrol ante situaciones de estrés.

Tabla periódica de las Emociones

Edades:
11 a 17 años

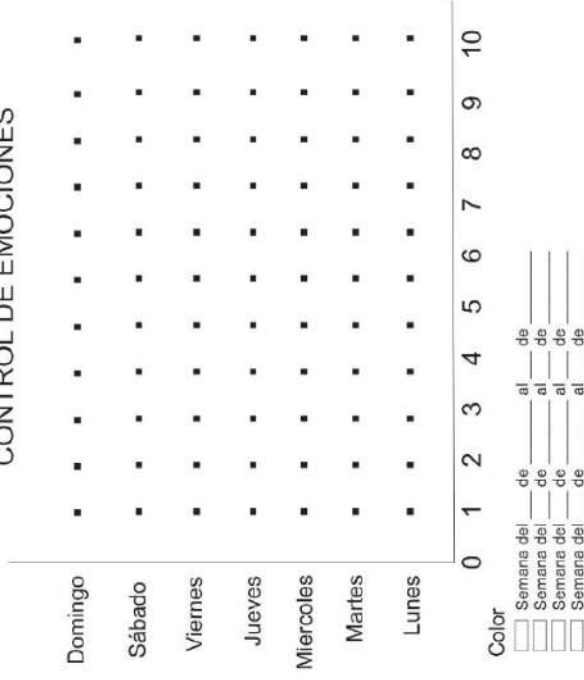
Tiempo:
30 Minutos

Materiales: Tabla
Periodica Impresa

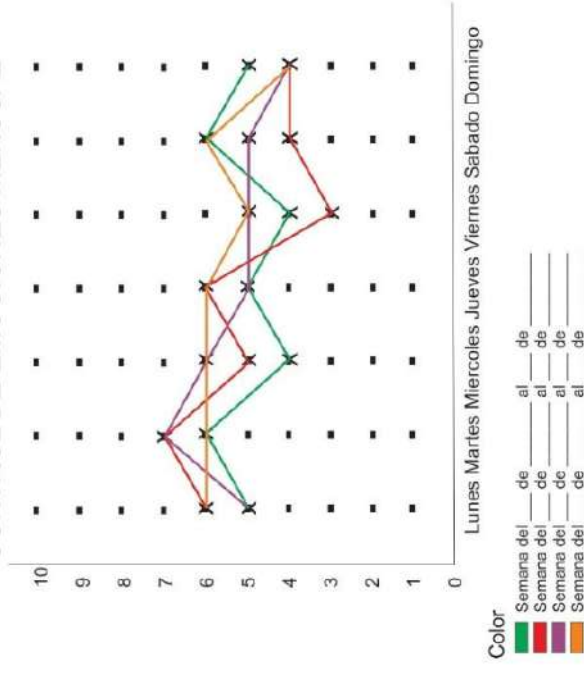
Examina la plantilla de la "Tabla periódica de las emociones" e identifica las agrupaciones según las familias o emociones básicas (como amor, alegría, sorpresa, ira, tristeza, miedo y asco) con sus respectivos símbolos y estados derivados. Selecciona tres situaciones vividas recientemente en tu entorno cotidiano o comunitario y ubica en la tabla los "elementos emocionales" exactos que experimentaste en cada una (por ejemplo: empatía, frustración, nostalgia o confianza). Crea una "fórmula o reacción emocional" combinando los símbolos de los elementos identificados para explicar cómo evolucionó tu sentido o respuesta frente a cada evento. Presenta tus fórmulas ante el grupo describiendo el impacto que tuvo cada combinación de emociones en tus decisiones. Reflexiona en equipo sobre cómo ampliar el vocabulario emocional nos permite nombrar con precisión lo que sentimos para gestionarlo de manera constructiva.

Desafío Safe from Harm

CONTROL DE EMOCIONES



CONTROL DE EMOCIONES MENSUAL



RECURSO CONTROL DE EMOCIONES

★ EMOCIONES BÁSICAS

PROYECTOS

Una vez que los(as) Jóvenes hayan completado las dos primeras etapas, es momento de que integren sus nuevos conocimientos y habilidades en un Proyecto en pro de la comunidad. Estos son algunos ejemplos de Proyectos que puedes realizar. Sin embargo, la decisión final depende de ti y de tu comunidad.

IDEAS DE PROYECTOS PARA JÓVENES DE 6 - 10 Y 11 – 14 AÑOS:

Mural "Mi Espacio Seguro":

Realiza un mural colaborativo en la sede o escuela donde los niños plasmen sus derechos, la importancia del respeto mutuo y las normas de convivencia que los hacen sentir protegidos.

Teatro de Sombras "Alto al Acoso":

Prepara representaciones sencillas sobre situaciones de bullying o acoso escolar para enseñar a los compañeros cómo ser empáticos y no quedarse callados.

Taller de Huella Digital Segura:

Imparte una sesión didáctica con actividades lúdicas sobre el uso responsable de internet, explicando por qué no se debe compartir información personal en redes sociales.

El Buzón de las Emociones:

Construye un buzón físico y seguro para que los integrantes puedan expresar sus inquietudes o ideas para mejorar la convivencia y el bienestar del grupo.

Guardianes del Buen Trato:

Organiza una jornada donde los niños creen pulseras, insignias o tarjetas con mensajes de respeto, amistad y cuidado mutuo para compartirlas con otros miembros de la comunidad o del grupo scout.

Feria Ilustrada "Tengo Derecho a la Intimidad":

Creación de un libro colectivo interactivo donde los niños ilustren el respeto al cuerpo, la privacidad digital y los límites personales para ser donado a la biblioteca de su escuela.

Círculo de Palabras Seguras:

Organiza una actividad donde los niños construyan, con dibujos y frases sencillas, una rueda de palabras que ayudan a pedir apoyo, poner límites y expresar incomodidad de manera respetuosa. Al finalizar, comparten la rueda con sus familias o adultos para reforzar el uso de frases protectoras como “no me siento cómodo”, “necesito ayuda” o “quiero hablar con un adulto de confianza”.

IDEAS DE PROYECTOS PARA JÓVENES DE 15 - 17 Y 18 – 20 AÑOS:

Campaña "Cero Ciberacoso":

Diseña talleres interactivos para estudiantes sobre violencia digital, grooming y riesgos en redes sociales, brindando herramientas de denuncia y autocuidado.

Código de Convivencia y Prevención Juvenil:

Redacta y publica junto a los demás miembros de tu unidad un protocolo claro de buenas prácticas, lenguaje inclusivo y prevención de violencia adaptado a las actividades juveniles.

Círculos de Escucha y Salud Mental:

Organiza foros y talleres con especialistas para abordar la prevención del agotamiento emocional, la ansiedad y el estigma en torno a la salud mental.

Red de Mentores de Entornos Inclusivos:

Prepara capacitaciones para jóvenes de tu comunidad enfocadas en la prevención de la discriminación por género, raza o condición socioeconómica

Ruta Segura de Denuncia y Apoyo:

Diseña una guía sencilla y visual con los pasos para pedir ayuda ante situaciones de violencia, acoso, discriminación o riesgo, identificando adultos responsables, instituciones aliadas y canales seguros de reporte dentro y fuera del Movimiento Scout.

Auditoría de Espacios Seguros:

Evalúa una sede, campamento, escuela o espacio comunitario desde el enfoque de protección juvenil, revisando iluminación, privacidad, supervisión adulta, rutas de circulación, baños, zonas aisladas y protocolos de convivencia. Presenta recomendaciones de mejora a los responsables del espacio.

Observatorio Juvenil de Convivencia Segura:

Diseña una consulta anónima y respetuosa para conocer cómo se sienten los jóvenes en sus espacios de participación. Analiza los resultados sin exponer identidades, identifica necesidades de mejora y presenta recomendaciones para fortalecer la prevención del acoso, la discriminación y la violencia.



Busca Peligros

Edades:
6 a 10 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Papel,
Lápiz y bolígrafo

Crea una actividad donde los niños exploren un entorno seguro decorado con "riesgos ficticios" (como cables sueltos de juguete, vasos caídos, etc.). Ellos deben identificar y señalar los riesgos.

Cuentacuentos interactivo

Edades:
6 a 15 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Lápiz, papel
y bolígrafo

Presenta un cuento donde los personajes enfrenten situaciones de peligro y deja que los niños sugieran cómo resolverlas.

Mapa de Riesgos

Edades:
11 a 17 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Lápiz, papel
y bolígrafo

En un salón o espacio abierto, divide el área en zonas y haz que identifiquen posibles peligros (reales o simulados). Luego, trabajen en soluciones.

Cadena de decisiones

Edades:
11 a 17 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Lápiz, papel
y bolígrafo

Propón escenarios (como qué hacer en un incendio o si alguien se lastima) y deja que trabajen en grupo para decidir las mejores acciones a tomar.

Simulación de emergencias:

Edades:
11 a 20 años

Tiempo:
60 Minutos

Materiales:
N/A

Organiza escenarios realistas como un "escape" de un espacio con riesgos o un rescate simulado.

Analisis de Riesgos

Edades:
11 a 17 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Papel,
Lápiz o bolígrafo

Entrega a los jóvenes el programa de una actividad (actividad en sede, excursión o caminata). Déjalos analizar y desarrollar medidas preventivas

Creación de una campaña:

Edades:
11 a 17 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Lápiz, papel
y bolígrafo

Por equipos, desarrolla una campaña educativa sobre la importancia de la gestión de riesgos para enseñar a los más jóvenes.

Taller de Gestion de Riesgos

Edades:
18 a 20 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Lápiz, papel
y bolígrafo

Participa en la oportunidad de formación de Gestion de Riesgos y Seguridad de la ASV.

Preventores Scouts:

Edades:
6 a 10 años

Tiempo:
3 Horas

Materiales:
N/A

Realiza junto a la manada el curso de preventores scouts

Visita un centro de trabajo

Edades:
11 a 20 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Papel,
Lápiz o bolígrafo

Realiza una visita guiada a un centro de trabajo, fábrica o instalación operativa de tu localidad. Durante el recorrido, observa detenidamente las señalizaciones de advertencia, el uso del equipo de protección personal (EPP) por parte de los trabajadores y las delimitaciones de las zonas de tránsito y maquinaria. Anota en un cuaderno las normas de seguridad e higiene industrial implementadas, así como la ubicación de extintores, rutas de evacuación, duchas de emergencia y botiquines.

La pizza de la prevención

Edades:
11 a 17 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Post it, foami
cajas y bolígrafos

Divide a los jóvenes en equipos y entrega a cada grupo una caja de pizza vacía con una base circular de foami o cartulina que simule la masa. Entrega bolígrafos y notas adhesivas (post-it) cortadas en diferentes formas y colores para representar los ingredientes de la pizza. Asigna a cada forma o color un tipo de riesgo o amenaza del entorno cotidiano de los jóvenes: por ejemplo, usa las notas triangulares para anotar acciones de riesgo o descuido (como usar el celular cruzando la calle o no llevar casco), las rectangulares para condiciones peligrosas del entorno (como cables sueltos, zonas oscuras o escaleras dañadas) y las circulares para emergencias probables (como sismos, incendios o cortes de energía). Desafía a los equipos a competir por armar la "pizza" con el diagnóstico de riesgos más completo de su sede de grupo, escuela o comunidad. Haz que cada grupo exponga los "ingredientes" de su pizza y discuta en conjunto las soluciones o medidas preventivas que pueden aplicar en su día a día. Reflexionen al final sobre cómo identificar a tiempo las situaciones de peligro ayuda a cuidar de uno mismo y de los demás de una forma entretenida y colaborativa.

Memoria Preventiva

Edades:
11 a 17 años

Tiempo:
45 Minutos

Materiales: Post it, foami
cajas y bolígrafos

Coloca sobre una mesa todas las tarjetas del juego "Pequeños Preventores" boca abajo, organizadas en filas y columnas regulares, asegurándote de incluir tanto las fichas de riesgos (como intoxicación, electrocución, caídas, cortes y quemaduras) como sus respectivas fichas de recomendaciones. Organiza a los niños o jóvenes en parejas o pequeños grupos y establece un turno de participación por turnos. En cada turno, un jugador voltea dos tarjetas intentando hacer coincidir la ilustración del riesgo con la tarjeta de recomendaciones preventivas correspondiente. Si las tarjetas no coinciden, las vuelve a colocar boca abajo en su posición original; si logra hacer el par correcto, debe leer en voz alta la recomendación preventiva indicada (por ejemplo, girar las asas de las sartenes, colocar tapas plásticas en los tomacorrientes o guardar medicamentos fuera del alcance) y explicar con sus palabras por qué es importante esa medida. Otorga el par de tarjetas al jugador como punto y permite que continúe tirando mientras siga encontrando parejas. Al finalizar todas las tarjetas de la mesa, el equipo o jugador con más pares acumulados presenta un resumen de las medidas de seguridad aprendidas. Reflexionen en grupo sobre cómo ejercitar la memoria visual ayuda a reaccionar más rápido para prevenir accidentes en el hogar o en el centro de reunión.

✂

Intoxicación	Intoxicación	Intoxicación	Cortes	Cortes	Cortes	Caídas	Caídas	Caídas
						Recomendaciones		
						Intoxicación: - Nunca te des a un niño que los medicamentos saben como las golosinas. - Siempre siempre los medicamentos, comprimidos y jarabes en sus envases originales. - Guarde todos los medicamentos fuera del alcance de los niños. - No introduzca nunca productos de limpieza en recipientes o botellas donde antes guardaba bebidas o comidas. - Guarde los productos de limpieza en un armario alto e inaccesible a los niños. Cortes: - Evitar: eliminar platos y vasos rotos. - Guarde los objetos de cristal, como las tijeras y platos, en un armario alto, fuera del alcance de los niños. - Coloque los cuchillos lejos y otros utensilios filosos en cajones con las puntas hacia dentro. - Asegúrese de que los espejos están bien sujetos a la pared. - Guarde las hojas de afeitar en un lugar seguro. - Asegúrese de que los colchones y la alfombra de la parte del exterior no están cubiertos, así como no tienen bordes elevados. Caídas: - Mantenga ordenadas las habitaciones, sin obstáculos. - Instale pautas de seguridad en la parte superior e inferior de las escaleras. - Use correa de seguridad y asegure la parte superior de la escalera. - Protéjase en las esquinas con alfombras de baño antideslizantes y limpie los pisos mojados rápidamente.		
Electrocución	Electrocución	Electrocución	Quemaduras	Quemaduras	Quemaduras	Quemaduras: - Evite quemarse o quemar a otros. - Mantenga lejos de los hornos, alfileres y botellas calientes. - Cierre las asas de las ollas y sartenes. - Alague acceso a estufa o chimenea cuando no estén en uso. - Evite la temperatura de los alimentos. - Oculares, botones y enchufes. - Enseñe a los niños a detenerse, pensar y volver. Electrocución: - Coloque tapas plásticas en los tomacorrientes. - Instale protector diferencial. - Temporizadores a altura que los niños no alcancen.		

✂

PROYECTOS

Una vez que los(as) Jóvenes hayan completado las dos primeras etapas, es momento de que integren sus nuevos conocimientos y habilidades en un Proyecto en pro de la comunidad. Estos son algunos ejemplos de Proyectos que puedes realizar. Sin embargo, la decisión final depende de ti y de tu comunidad.

IDEAS DE PROYECTOS PARA JÓVENES DE 6 - 10 Y 11 - 14 AÑOS:

Rincón de Objetos Seguros:

Crea, junto al grupo, un pequeño espacio educativo con objetos que ayudan durante una emergencia, como linterna, pito, radio, agua, libreta de contactos y copia de números importantes. Los niños preparan tarjetas explicativas sobre para qué sirve cada objeto y presentan el rincón a sus familias o compañeros.

Mi Señal de Emergencia:

Diseña junto al grupo carteles sencillos con mensajes como "salida", "punto de encuentro", "botiquín" o "zona segura". Colóquenlos en la sede, salón o espacio comunitario para mejorar la orientación durante una emergencia.

IDEAS DE PROYECTOS PARA JÓVENES DE 15 - 17 Y 18 - 20 AÑOS:

Matriz e Inspección de Riesgos Comunitaria:

Realiza un diagnóstico técnico de seguridad en instalaciones comunitarias o parques locales, entregando un informe de mejoras a las autoridades responsables.

Jornada de Señalización de Emergencia:

Diseña e instala señalética reflectiva normalizada en zonas de resguardo y salidas de emergencia de un espacio público o institución local.

Taller de Mitigación de Incendios y Uso de Extintores:

Organiza una capacitación teórica y práctica con bomberos locales para instruir a jóvenes y adultos en la prevención y sofocación de amagos de incendio.

Plan de Seguridad para Actividades Scouts:

Elabora un plan de gestión de riesgos para una excursión, campamento o actividad comunitaria. Incluye identificación de amenazas, medidas preventivas, responsables, rutas de evacuación, contactos de emergencia, botiquín, comunicación y protocolo de actuación ante incidentes.

Brigada Juvenil de Prevención:

Conforma un equipo de jóvenes capacitados para apoyar la prevención durante eventos, reuniones o actividades masivas. La brigada puede encargarse de revisar rutas de salida, orientar a participantes, ubicar puntos de hidratación, verificar botiquines y reportar condiciones inseguras al equipo adulto responsable.

Sistema Comunitario de Reporte de Riesgos:

Diseña un mecanismo sencillo para que vecinos, estudiantes o miembros del grupo reporten riesgos observados, como postes deteriorados, alcantarillas destapadas, árboles inestables o zonas con poca iluminación. Organiza la información, prioriza los casos y entrega un informe a la comunidad o institución correspondiente.

Mesa de Lecciones Aprendidas:

Organiza una reunión posterior a una actividad, emergencia simulada o experiencia comunitaria para identificar aciertos, fallas y oportunidades de mejora. Sistematiza las conclusiones en un informe breve con acuerdos, responsables y acciones de seguimiento para fortalecer la preparación futura.

Evaluación de Seguridad en Campamentos:

Inspecciona un área de campamento considerando ubicación de carpas, cocina, fogatas, almacenamiento de herramientas, acceso a agua, rutas de evacuación y zonas de riesgo. Elabora recomendaciones para mejorar la seguridad antes de iniciar la actividad.



ANEXOS RECORTABLES



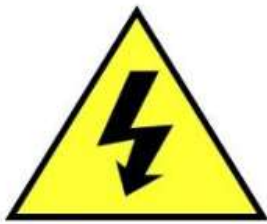
Intoxicación



Intoxicación



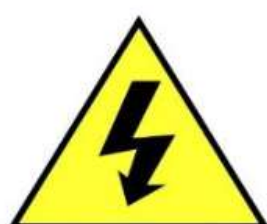
Intoxicación



Electrocución



Electrocución



Electrocución





Cortes



Cortes



Cortes



Quemaduras



Quemaduras



Quemaduras





Recomendaciones

Intoxicación:

- Nunca le diga a un niño que los medicamentos saben como las golosinas.
- Guarde siempre las cápsulas, comprimidos y jarabes en sus envases originales.
- Guarde todos los medicamentos fuera del alcance de los niños.
- No introduzca nunca productos de limpieza en recipientes o botellas donde antes guardaba bebidas o comidas.
- Guarde los productos de limpieza en un armario alto e inaccesible a los niños.

Cortes:

- Revisar , eliminar platos y vasos rotos.
- Guarde los objetos de cristal, como los vasos y platos , en un armario alto, fuera del alcance de los niños.
- Colocar los cuchillos tijeras y otros utensilios filosos en cajones con las puntas hacia dentro.
- Asegúrese de que los espejos están bien sujetos a la pared.
- Guarde las hojas de afeitar en un lugar seguro.
- Asegúrese de que los columpios y todo el equipo de juegos del exterior no están oxidados, astillados ni tienen bordes afilados.

Quemaduras:

- Evitar derrames de líquido calientes.
- Mantener lejos de los bordes alimentos y bebidas calientes.
- Gira las asas de las ollas y sartenes.
- Bloque acceso a estufas o chimenea.
- Guardar objetos que generen calor cuando no estén en uso.
- Prueba la temperatura de los Alimentos.
- Oculta fósforos y encendedores.
- Enseña a los niños a detenerse tirarse y rodar

Electrocución:

- Colocar tapas plásticas en los tomacorrientes.
- Instalar protector diferencial.
- Tomacorrientes a altura que los niños no alcancen.

Caídas:

- Mantener ordenadas las habitaciones, sin obstáculos.
- Instala puertas de seguridad en la parte superior e inferior de las escaleras.
- Usa correas de seguridad preinstaladas en sillas altas.
- Instala barandas de seguridad en las camas.
- Protectores en las esquinas con punta de los muebles.
- Usa una alfombra de baño antideslizante y limpia los pisos mojados rápidamente.





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



www.scouts.org.ve



[scoutsdevenezuela](https://www.instagram.com/scoutsdevenezuela)