

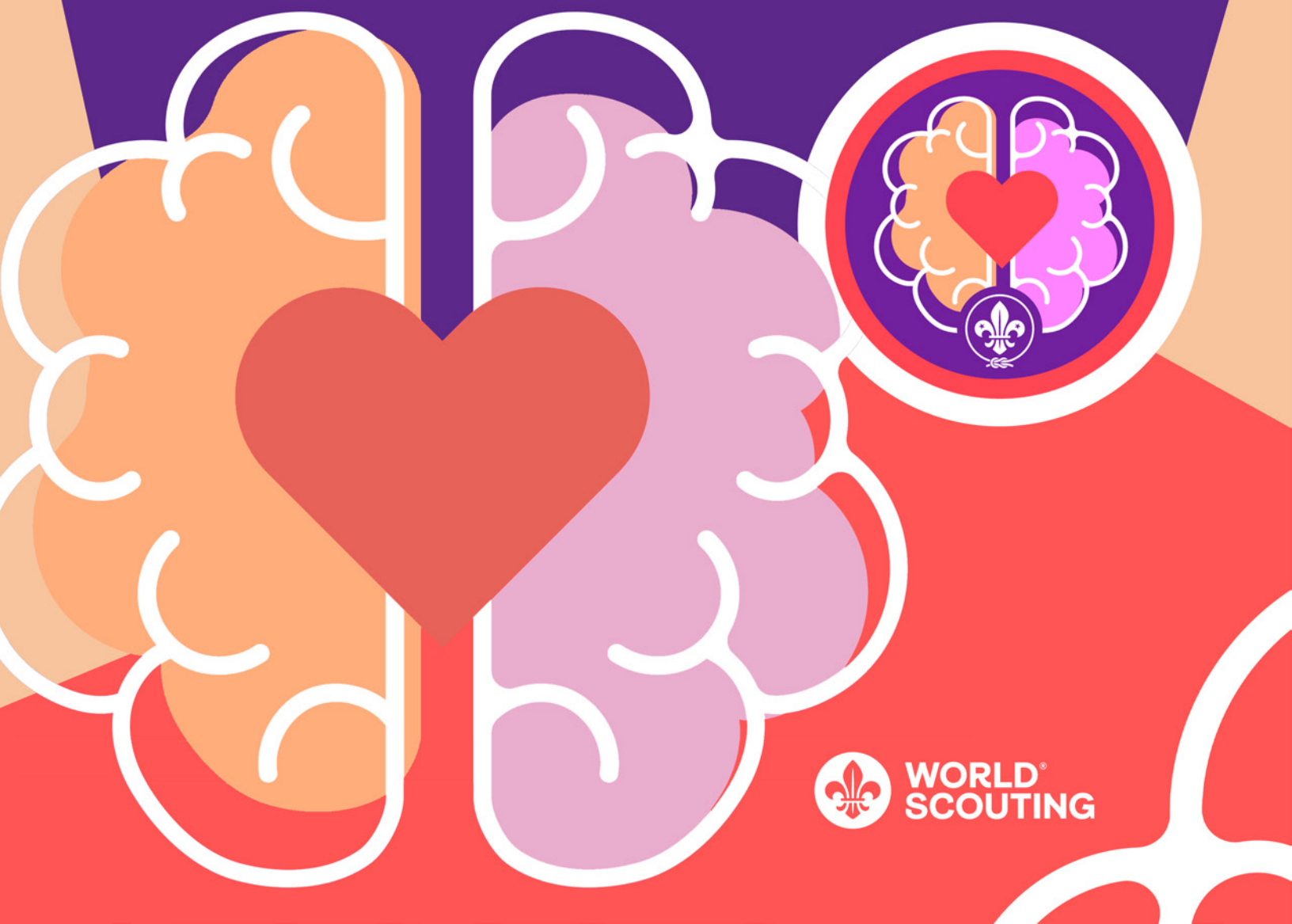


LifeLeaders



Desafío de Inteligencia Emocional en Acción

Programa Scout Mundial Líderes de Vida



WORLD[®]
SCOUTING

Índice

Introducción	3
¿Qué es el Desafío de Inteligencia Emocional en Acción?	4
<i>Entendiendo nuestro Mundo</i>	5
Inteligencia Emocional para la Vida	7
¿Quiénes pueden participar?	8
Proceso de aplicación del desafío	9
Diagrama de aplicación del desafío	10
Consejos para adultos scout antes de iniciar	11
<i>Etapas de desarrollo:</i>	
1. Define tu <i>viaje educativo</i>	12
2. Explora las 5 dimensiones de la Inteligencia Emocional	17
3. Involúcrate con tu <i>comunidad</i>	38
Reporte del desafío	42
Reconocimiento del desafío	43
Uso de la insignia	44



Introducción

Comprendernos a nosotros mismos y a los demás se ha vuelto tan importante como adquirir nuevos aprendizajes. En cada comunidad, las relaciones humanas y la convivencia enfrentan desafíos que requieren empatía, comunicación y liderazgo consciente, pero también existen oportunidades para crear espacios más positivos, solidarios y resilientes.

Los jóvenes tienen el poder de construir comunidades más justas cuando cuentan con las herramientas para desarrollar su inteligencia emocional. Por eso, el **Desafío de Inteligencia Emocional en Acción** los invita a fortalecer sus habilidades interpersonales. Durante este proceso, aprenderán a reconocer sus emociones, conectar con los demás y aplicar lo aprendido en acciones que generen un impacto positivo en su comunidad.

En esta guía, encontrarás los pasos para participar, las competencias que desarrollarás y cómo obtener la insignia del desafío, que reconoce tu compromiso con tu bienestar y el de los demás. Al finalizar, serás parte de una generación de jóvenes capaces de liderar con empatía y transformar su mundo desde la conexión humana.

Tu viaje hacia una mayor inteligencia emocional comienza aquí, ¿estás listo?



Inteligencia Emocional en Acción

El Desafío de Inteligencia Emocional en Acción ha sido desarrollado por la **Organización Mundial del Movimiento Scout** como parte de la Iniciativa LifeLeaders.

Este desafío está diseñado para jóvenes y tiene como objetivo formar a líderes que comprendan sus propias emociones y las de los demás. Su objetivo es crear comunidades más empáticas que se entiendan entre sí y tomen decisiones aceptando los resultados basados en ese entendimiento.

A lo largo del desafío, los jóvenes explorarán cómo la inteligencia emocional impacta en su bienestar, sus relaciones y su liderazgo. A través de actividades prácticas y reflexivas, aprenderán a comprender sus propias emociones, reconocer las de los demás y aplicar estos aprendizajes para generar un entorno más positivo en sus comunidades.

El desafío culmina con la ejecución de un proyecto comunitario donde pondrán en práctica sus habilidades socioemocionales, demostrando cómo la inteligencia emocional puede transformar realidades y construir sociedades más justas y empáticas.



**WORLD[®]
SCOUTING**

Entendiendo nuestro mundo



Los jóvenes comprenderán cómo identificar y fortalecer sus habilidades interpersonales, desarrollando progresivamente sus capacidades de comunicación, la empatía, el trabajo colaborativo y la inteligencia emocional. A través de experiencias educativas, fortalecerán competencias que les permitirán relacionarse de manera positiva con los demás, afrontar los desafíos cotidianos y convertirse en líderes más conscientes y comprometidos con su entorno.

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

Corporalidad:

Etapa 1: Describe las diferencias que observa entre su organismo y el de otros.

Etapa 1: Disfruta las actividades de agilidad tanto física como mental.

Etapa 2: Practica actividades individuales y en grupo, de carácter físico y mental.

Etapa 3: Se plantea cómo quiere ser y actúa para lograrlo.

Etapa 4: Identifica las actividades que son consonas con la imagen que desea de sí y las lleva a cabo.

Etapa 5: Comprende cómo sus actividades afectan su desarrollo, y escoge las que les permitan preservar su organismo.

Etapa 6: Conoce su organismo, lo conserva armónicamente en buen estado y desarrolla sus posibilidades físicas, mentales y sociales.

Creatividad:

Etapa 1: Relata una vivencia, exponiendo los hechos en secuencia.

Etapa 1: Expresa gráficamente cómo debe vivir el hombre en su medio ambiente.

Etapa 2: Amplía las ideas de otros, complementándolas con las suyas.

Etapa 3: Aporta ideas propias a las actividades de Patrulla, razonando su escogencia.

Etapa 4: Resume los puntos que considera importantes de una charla o visita y expresa por qué los escogió.

Etapa 5: Participa en discusiones con sus iguales y propone vías de acción para atender el tema.

Etapa 5: Comunica a adultos no Scouts lo que piensa y siente, luego de participar en un proyecto social.

Etapa 6: Expone lo que piensa y siente a través de los distintos medios de expresión, creando en los ambientes donde actúe, espacios gratos que faciliten el encuentro y el entendimiento entre las personas.

Carácter:

Etapas 1: Describe que le gusta más de lo que hace y explica su utilidad.

Etapas 2: Enuncia una cosa que desea hacer mejor y solicita ayuda para ello.

Etapas 3: Se propone alcanzar algo definiendo cuan bien lo quiere hacer.

Etapas 3: Describe todos los logros que ha alcanzado hasta este momento de su vida y cuales quiere alcanzar.

Etapas 4: Se expresa de sí mismo con calificativos positivos.

Etapas 5: Se autoevalúa ante sus compañeros de Unidad, y describe sus destrezas.

Etapas 6: Identifica sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.

Afectividad:

Etapas 1: Se observa a sí mismo y comprende que es único.

Etapas 1: Ejerce su capacidad de cambio a la vez que se siente tranquilo.

Etapas 2: Expresa sus sentimientos libremente.

Etapas 2: Expresa sus pensamientos y acepta nuevas ideas.

Etapas 3: Lee para buscar su desarrollo personal.

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

Etapas 5: Ve en sí mismo fuentes de su propio valor.

Etapas 6: Mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.

Sociabilidad:

Etapas 1: Cumple con las tareas que se le asignan.

Etapas 2: Observa con cuidado las normas que le son dadas cuando se le asigna una tarea.

Etapas 2: Se interesa en adquirir habilidades de acuerdo a su edad e intereses.

Etapas 3: Conoce sus habilidades y las que quisiera tener

Etapas 4: Busca conocer las habilidades y conocimientos para asumir tareas que son delicadas o que solo pueden hacerse previa preparación personal.

Etapas 5: Se integra a equipos de acción de bienestar colectivo de permanencia en el tiempo.

Etapas 5: Identifica normas que desea cambiar y razona su escogencia.

Etapas 6: Vive y convive críticamente con las normas y valores que constituyen la nación, asumiendo un papel activo y constructivo ante los cambios que requerirá.

Espiritualidad:

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

Etapas 2: Descubre cualidades en otras personas.

Etapas 3: Acepta que cada persona es única, identifica las virtudes de cada quien.

Etapas 3: Demuestra que se esfuerza por dar un paso más, por acercarse a quienes no se le acercan.

Etapas 4: Participa en actividades donde refleja su apego a la Vida.

Etapas 4: Investiga la opinión de otros y relata las conclusiones, aun cuando difieran de las suyas.

Etapas 5: Establece comunicación con las personas más diversas con franca confianza en sí mismo y en sus ideas.

Etapas 6: Dialoga con todas las personas, cualquiera sea su credo, raza o clase social, buscando establecer vínculos de comunicación entre los hombres, y un acercamiento conjunto a la verdad.

Inteligencia Emocional para la vida



Las personas emocionalmente inteligentes son **líderes empáticos, comunicadores efectivos, resolutores de conflictos y miembros activos de sus comunidades.** Son capaces de tomar decisiones conscientes, colaborar con otros, y adaptarse a los desafíos con resiliencia y propósito.

La inteligencia emocional se puede aprender, practicar y mejorar con el tiempo. Quienes la desarrollan tienden a experimentar una mejor salud mental, relaciones más sólidas y un mayor bienestar general. En el ámbito profesional, es cada vez más reconocida como una competencia clave para el liderazgo, la colaboración y el éxito sostenible.



¡Conviértete
en uno!



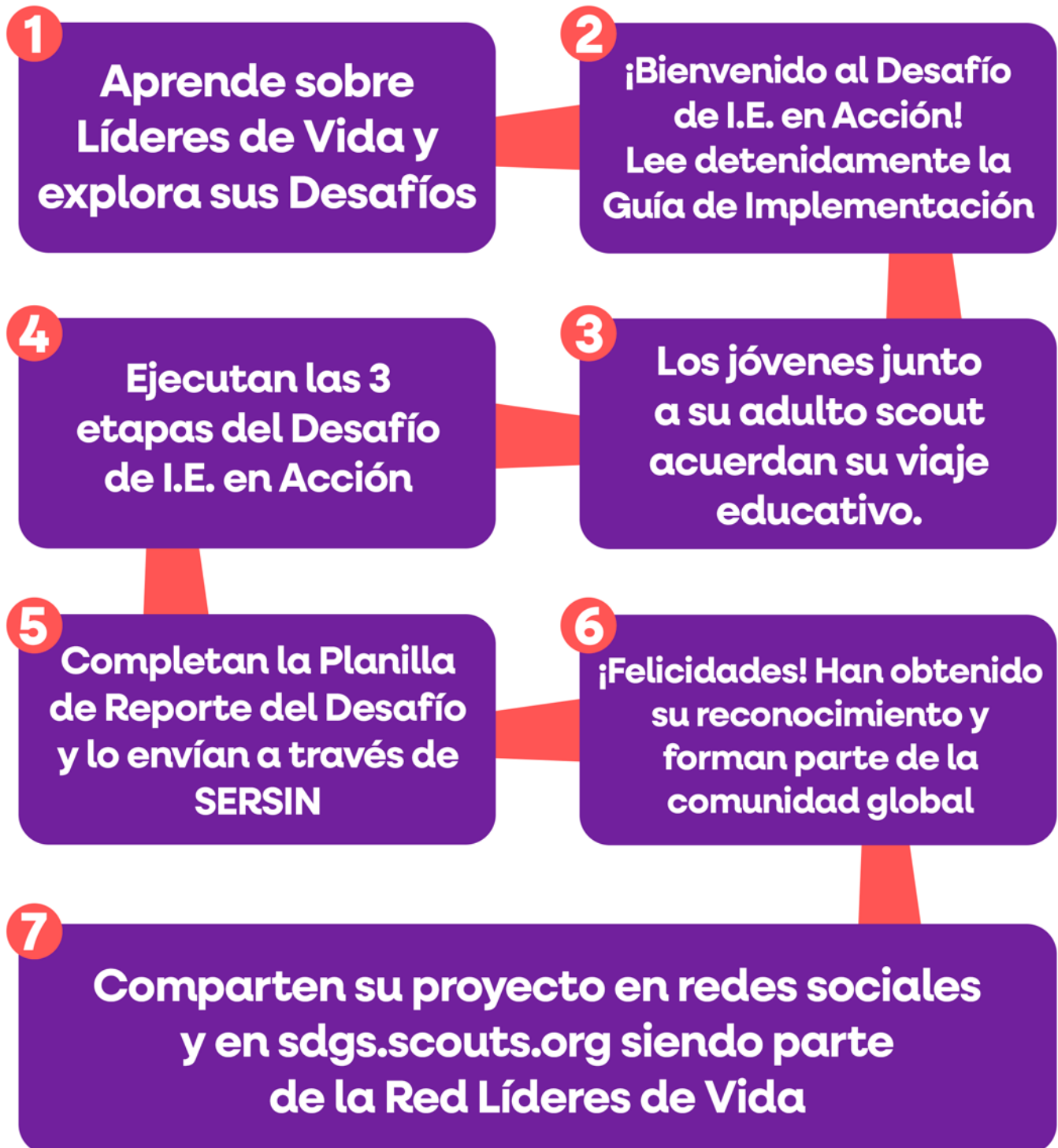
¿Quiénes pueden participar?

¡Todos!

Este desafío está diseñado para todos los jóvenes (**a partir de los 6 años**) que quieran aprender a desarrollar sus competencias en torno a habilidades sociales, autoconocimiento, autorregulación, empatía y toma de decisiones para aplicar proyectos comunitarios.

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

Diagrama de aplicación



Proceso de aplicación



Consta de **tres etapas** diseñadas para fortalecer las competencias emocionales de los jóvenes y prepararlos para impactar positivamente en sus comunidades:

- 1 Define tu viaje educativo**, a través de una **autoevaluación**, adaptada a diferentes grupos etáneos.
- 2 Elige y completa 5 actividades**, basadas en las dimensiones de la Inteligencia Emocional adaptadas a las unidades scout.
- 3 Involúcrate con tu comunidad**, donde deberás desarrollar un proyecto final para impactar en ella.

Para completar el desafío, los jóvenes deben participar en al menos **una (1) actividad** por cada una de las 5 dimensiones de la Inteligencia Emocional. De esta forma, los jóvenes aprenderán a identificar un problema en sus comunidades, propondrán ideas para resolverlo y luego, llevarán una de esas soluciones a la comunidad:



Consejos para adultos scouts antes de iniciar



Comprende el valor de la inteligencia emocional:

Este desafío está centrado en el desarrollo de habilidades emocionales como la autoconciencia, la empatía y la autorregulación, tanto en la vida personal como en el entorno profesional. Como adulto, es importante familiarizarte con estos conceptos y su impacto, ya que acompañarás a los jóvenes en un proceso de crecimiento personal. No dudes en explorar más sobre el tema: tú también puedes aprender junto a ellos.

¡Guía a los jóvenes con empatía!

Los jóvenes son los protagonistas de su propio viaje personal. Tu rol no es enseñar desde la teoría, sino acompañarlos con comprensión, respeto y escucha activa. Fomenta un ambiente de confianza donde no juzguen sus errores, sino que se valoren como oportunidades de aprendizaje.

Crea espacios seguros para expresar emociones:

Las actividades invitan a los jóvenes a abrirse, reflexionar y compartir cómo se sienten. Como adulto, es importante que generes un ambiente seguro emocionalmente, donde los jóvenes se sientan cómodos para hablar, debatir, reír, emocionarse y ser vulnerables sin miedo a ser juzgados. Permite el juego, el arte, el movimiento, la conversación para garantizar una verdadera conexión.

Sé inclusivo con sus emociones:

Cada joven vive y expresa sus emociones de manera distinta. Asegúrate de que todos se sientan vistos, escuchados y valorados durante el proceso. Adapta el acompañamiento a las necesidades de cada joven, y fomenta el respeto por la diversidad emocional. El desafío de I.E. en Acción es una oportunidad para que cada joven descubra su valor y construya relaciones sanas, empezando por el reconocimiento y la aceptación de sí mismo y de los demás.



Define tu viaje educativo

Completa la autoevaluación

Los jóvenes inician un proceso de identificar sus conocimientos a través de una **autoevaluación** que les permitirá identificar sus fortalezas emocionales, así como aquellas dimensiones que necesitan desarrollar, eligiendo la hoja de acuerdo a su unidad. Esta reflexión personal es esencial para trazar su camino de aprendizaje dentro del desafío,

Además, realizarán **una actividad** que les ayudará a definir de manera consciente su proceso educativo, estableciendo metas claras y significativas que guiarán su crecimiento emocional en las siguientes etapas.

Autoevaluación

6 - 10 años

Pasos para el llenado

- Evalúa donde te encuentras en una escala del 1 al 4, de la siguiente forma: 1: Nunca. 2: A veces. 3: A menudo. 4: Siempre.
- Escribe algunas notas en la sección "Mis objetivos personales" y "Mis actividades" para comenzar tu viaje en el desafío.

Tu nombre
y apellido

Dimensiones de la Inteligencia Emocional

¿Dónde estás?

(Escala del 1 al 4)

Mis objetivos personales

(Puedo elegir un área en la que
trabajar con acciones positivas)

Mis actividades

(Define una actividad
o proyecto personal)

Yo: AUTO- CONCIENCIA

Puedo reconocer cuando
estoy viviendo un día
bueno o malo.

Puedo entender cómo me
siento cuando vivo un
momento bueno o malo.

Puedo nombrar
mis emociones.

Puedo entender mi
comportamiento en
relación a mis emociones.

Las emociones de los demás: EMPATÍA

A partir de las expresiones de los
demás, entiendo lo que sienten.

Puedo ponerme en el lugar de
otros y entender como se sienten.

Noto cuando alguien está teniendo
un buen/mal momento.

Puedo mostrar interés y
preocupación por los demás.

Entiendo las costumbres de mi
comunidad y la de otras comunidades.

Soy consciente y entiendo que no todos
tienen las mismas oportunidades.

Puedo hablar y ayudar
a los demás a hablar.

Mi relación con otros: HABILIDADES SOCIALES

Soy capaz de hablar sobre mis ideas,
pensamientos y sentimientos.

Escucho atentamente
lo que dicen los demás.

Soy capaz de decir lo que pienso
sin molestar ni enfadar a los demás.

Soy capaz de recibir comentarios de
otras personas sin sentirme herido.

Puedo relacionar las emociones de otras
personas con su comportamiento.

Sé cómo reaccionar ante los
sentimientos de otra persona.

Elegir mis acciones: TOMA DE DECISIONES

Puedo entender cuáles son las diferentes
opciones para lograr un resultado.

Puedo pensar qué pasaría con
cada opción antes de elegir.

Puedo imaginar el impacto de
las decisiones que puedo tomar.

Hago lo correcto cuando
me toca elegir.

Pienso en cómo nos afectará a mí
y a los demás antes de elegir.

Me esfuerzo por asegurarme de que
todos se sientan escuchados.

Controlar mis reacciones: AUTO- REGULACIÓN

Soy capaz de aprender de las
experiencias buenas y malas.

Soy capaz de animar a otros a inventar
soluciones cuando hay un problema.

Soy un líder que empodera
a otras personas.

Soy capaz de mantener la calma
y tomar decisiones bajo presión.

Soy capaz de adaptarme cuando
hay un cambio de planes.

Soy capaz de controlar mis emociones
en situaciones cambiantes.

Reflexión luego de autoevaluación

6 - 10 años

1

Dibujando la meta

 20 min

 Lápiz, hojas, preguntas.

El scout tiene la oportunidad de visualizar sus objetivos dibujando lo que quiere lograr durante el desafío. Las instrucciones son las siguientes:

1. Comienza entregando los materiales a los scouts y asegúrate de que todos tengan lo necesario.
2. Una vez estén listos, pídeles que dibujen lo que quieren hacer durante el desafío o lo que creen que harán. Cada uno debe tomarse su tiempo para dibujar y visualizar lo que piensa.
3. Cuando todos hayan terminado, pueden mostrar sus dibujos entre ellos para compartir sus ideas y metas.

Si es posible, coloca los dibujos en un lugar visible del grupo para hacer seguimiento a los objetivos a medida que avanza el desafío. También puedes, en lugar de hojas individuales, usar una hoja grande para que todo el grupo o patrulla dibuje al mismo tiempo. Esto fomentará la cooperación.

Dibuja: ¿Qué quieres hacer durante el desafío?



Autoevaluación

11 años o más

Pasos para el llenado

- Evalúa donde te encuentras en una escala del 1 al 4, de la siguiente forma: 1: Nunca. 2: A veces. 3: A menudo. 4: Siempre.
- Escribe algunas notas en la sección "Mis objetivos personales" y "Mis actividades" para comenzar tu viaje en el desafío.

Tu nombre y apellido

Dimensiones de la Inteligencia Emocional	¿Dónde estás? (Escala del 1 al 4)	Mis objetivos personales (Puedo elegir un área en la que trabajar con acciones positivas)	Mis actividades (Define una actividad o proyecto personal)
Yo: AUTO-CONCIENCIA	Soy capaz de reconocer cuándo estoy viviendo un buen o un mal día/momento.		
	Puedo entender lo que siento cuando vivo un buen/mal momento.		
	Soy capaz de nombrar mis emociones.		
	Puedo comprender mi comportamiento en relación con mis emociones.		
	Soy capaz de reconocer mis fortalezas y debilidades.		
Las emociones de los demás: EMPATÍA	Por las expresiones y gestos de los demás entiendo lo que sienten.		
	Soy capaz de comprender y empatizar con lo que sienten los demás.		
	Puedo reconocer cuándo alguien está pasando por un buen o mal momento.		
	Soy capaz de demostrar un interés y una preocupación genuina por los demás.		
	Soy capaz de comprender la cultura de mi comunidad y la cultura de una nueva.		
	Soy consciente de las desigualdades que existen en mi comunidad y las comprendo.		
Mi relación con otros: HABILIDADES SOCIALES	Soy capaz de comunicar con claridad mis ideas, pensamientos y sentimientos.		
	Escucho atentamente lo que dicen los demás.		
	Soy capaz de decir lo que pienso sin herir a los demás.		
	Soy capaz de recibir comentarios de otras personas sin sentirme ofendido.		
	Puedo relacionar las emociones de otras personas con su comportamiento.		
	Sé cómo reaccionar ante el estado emocional de otra persona.		
Elegir mis acciones: TOMA DE DECISIONES	Puedo entender cuáles son las diferentes opciones para lograr un resultado.		
	Puedo imaginar las consecuencias de las decisiones que puedo tomar		
	Puedo tomar una decisión basándome en las opciones que tengo y las consecuencias que estas conllevan.		
	Aplico principios éticos en mis decisiones.		
	Las decisiones que tomo tienen en cuenta el impacto que tendrán en mi vida, así como en la de los demás.		
Controlar mis reacciones: AUTO-REGULACIÓN	Me esfuerzo por asegurarme de que todos se sientan involucrados y escuchados.		
	Soy capaz de aprender tanto de las buenas como de las malas experiencias.		
	Ayudo a otros a sentirse creativos y a afrontar los desafíos a la hora de resolver problemas.		
	Soy un líder que empodera a otras personas.		
	Soy capaz de mantener la calma y tomar decisiones bajo presión.		
	Soy capaz de adaptarme a las circunstancias cambiantes.		
	Soy capaz de controlar mis emociones en circunstancias cambiantes.		

Reflexión luego de autoevaluación

**11 años
o más**

Puedes usar las siguientes preguntas con tu adulto scout para definir tu trayectoria en este desafío. ¡Escoje las que gustes!

¿Por qué quisiste participar en este desafío?

¿Qué te interesa?

¿En qué quieres mejorar?

¿Qué pasos quieres tomar para lograrlo?

¿Cuáles son tus objetivos y cómo sabrás cuándo los hayas alcanzado?

Identifica una parte de la autoevaluación en la que consideres que te fue bien o quieras mejorar.

¿Qué pasos tomarías para desarrollarla más?

Como patrulla o equipo también pueden hacerse alguna de estas preguntas:

- Como patrulla, ¿qué área de la autoevaluación es una fortaleza (algo que hacen bien)? ¿Cómo pueden compartir esto con otros y ayudarlos a mejorar?
- Como patrulla, ¿qué área de la autoevaluación les gustaría practicar más? ¿Cómo pueden trabajar con otros para mejorar?
- ¿Dividieron sus objetivos en pequeños pasos para hacerlos más fáciles de alcanzar y medir?



Explora las 5 dimensiones de la Inteligencia Emocional

Realiza al menos una (1) actividad de cada dimensión

En esta fase del desafío, los jóvenes profundizarán en las cinco dimensiones de la inteligencia emocional mediante actividades prácticas, creativas y flexibles, adaptadas a cada unidad y a las necesidades de los jóvenes. El objetivo es desarrollar mayor autoconocimiento, fortalecer la empatía, mejorar las habilidades sociales, aprender a tomar decisiones de forma consciente y gestionar adecuadamente las emociones

Es importante recordar que no existe un único camino para desarrollar estas competencias. Cada participante podrá avanzar a su propio ritmo, apoyándose en la autoevaluación previa para identificar las áreas en las que desea enfocarse.



Autoconciencia

La capacidad de reconocer y comprender nuestras propias emociones, pensamientos y comportamientos.

1

Bingo de emociones

 10 min

 Papel, lápices

Cada lobato crea una tabla tipo bingo (5x5) con diferentes emociones (felicidad, tristeza, miedo, enojo, sorpresa, entre otras). Luego, el adulto scout leerá situaciones cotidianas (por ejemplo: perder un juguete, recibir un regalo, caerse jugando) y los lobatos deberán identificar qué emoción corresponde, marcándola en su tabla.

El primero en completar una fila grita "¡Bingo emocional!" y comparte una experiencia donde haya sentido esa emoción. El objetivo será reconocer emociones en situaciones reales y comenzar a relacionarlas con vivencias propias.

2

Pesca de emociones

 20 min

 Tarjetas con emociones (alegría, tristeza, miedo, ira y desagrado)

Cada lobato recibe varias tarjetas con emociones. En turnos, deberán pedirle a otro compañero una emoción específica ("dame tristeza" o "dame alegría"). Si el compañero la tiene, debe entregarla; si no, el lobato deberá tomar una nueva tarjeta del centro. Cuando un participante reúne cuatro tarjetas iguales, las coloca frente a sí y comparte una situación en la que haya sentido esa emoción. El objetivo será identificar y expresar emociones propias a partir de experiencias reales, fortaleciendo la conexión entre lo que sienten y lo que viven.

3

Mi día en colores

 15 min

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

Cada lobato dibuja su día utilizando colores para representar distintas emociones (por ejemplo: amarillo para felicidad, azul para tristeza, rojo para enojo, verde para calma). Se les invita a pensar en momentos específicos del día (mañana, escuela, juego, familia) y cómo se sintieron en cada uno. Luego, comparten su dibujo con el grupo. El objetivo será reconocer cómo cambian sus emociones a lo largo del día y tomar conciencia de que pueden experimentar diferentes emociones en distintos momentos.

4

El semáforo emocional

 15 min

 Cartulinas o tarjetas de colores (rojo, amarillo, verde)

El adulto scout presenta diferentes situaciones cotidianas (por ejemplo: alguien me quita un juguete, me felicitan, me siento confundido en una actividad). Los lobatos deberán levantar un color según cómo creen que se sentirían: rojo (emociones intensas o difíciles), amarillo (duda o confusión), verde (emociones positivas o de calma). Luego conversan sobre por qué eligieron ese color. El objetivo será identificar diferentes estados emocionales y comenzar a reconocer cómo reaccionan ante distintas situaciones.

5

Construyendo emociones

 10 min

 Plastilina, platos de cartón y palitos de madera.

Cada lobato recibe un plato de cartón y plastilina para construir un rostro que represente cómo se siente en ese momento, utilizando diferentes formas para crear los ojos, la boca, las cejas y otros detalles de la expresión. Al terminar, colocan sus creaciones juntas formando una pequeña "galería de emociones" y, voluntariamente, pueden explicar qué emoción representaron y qué parte del rostro utilizaron para mostrarla. El adulto scout resaltará que una misma emoción puede expresarse de distintas maneras y que todas forman parte de nuestra vida. El objetivo será reconocer las propias emociones, favorecer su expresión de manera creativa y comprender que cada persona puede manifestar lo que siente de forma diferente.

1

Línea emocional del día

 25 min

 Papel, bolígrafos o marcadores de colores

Cada scout dibuja una línea del tiempo representando su día, desde que se despertó hasta el momento actual. Sobre la línea, deberá escribir las interacciones más importantes que tuvo (familia, amigos, escuela, etc.), y debajo de ella describirá cómo se sintió en cada momento utilizando colores o palabras. Luego, se invita a reflexionar sobre cómo esas emociones influyeron en su comportamiento a lo largo del día. El objetivo será reconocer cómo las emociones afectan sus acciones y tomar conciencia de su impacto en la vida diaria.

2

Expedición emocional

 60 min

 Papel, marcadores de 3 colores

Cada patrulla realiza un “recorrido simbólico del día” donde cada integrante identifica tres momentos importantes vividos recientemente (puede ser ese mismo día o la semana). Luego, en equipo, construyen una línea del tiempo grupal donde colocan: **Las situaciones vividas (color 1)**, **Qué ocurrió (color 2)**, **Cómo se sintieron (color 3)**. Después, la patrulla analiza qué emociones se repiten y cómo influyen en el grupo. El objetivo será reconocer emociones propias dentro de un entorno social y entender cómo las emociones individuales impactan la dinámica de equipo.

3

Carrera de emociones

 30 min

 Tarjetas con emociones y espacio abierto.

Se prepara un pequeño circuito o reto físico por patrullas. Antes de comenzar, cada patrulla recibe una emoción (por ejemplo: enojo, alegría, miedo, desagrado) que deberá representar durante toda la actividad (en su actitud, comunicación y toma de decisiones). Luego se repite el circuito con otra emoción distinta o incluso con emociones diferentes para cada miembro del equipo. Al finalizar, reflexionan sobre cómo esa emoción afectó su desempeño, comunicación y resultados. El objetivo será comprender cómo las emociones influyen en el comportamiento y desempeño en situaciones reales.

4

Mi yo real vs. mi yo en grupo

 25 min

 Papel, lápices

Cada scout reflexiona brevemente sobre cómo es de forma individual (cómo piensa, cómo se siente, cómo actúa) y luego cómo se comporta dentro de su patrulla. Posteriormente, en equipo, conversan sobre qué cosas cambian cuando están en grupo: ¿se expresan igual?, ¿se guardan cosas?, ¿actúan distinto? Se pueden identificar fortalezas y aspectos a mejorar dentro del equipo. El objetivo será tomar conciencia de cómo el contexto social influye en su comportamiento y emociones.

5

Decisiones bajo presión

 10 min

 Tarjetas con situaciones

Cada patrulla recibe diferentes escenarios desafiantes (por ejemplo: tomar una decisión rápida, resolver un conflicto, elegir entre opciones con consecuencias). Durante la actividad, se agregan elementos de presión (tiempo limitado, roles asignados, interrupciones). Luego, reflexionan como patrulla: ¿qué sintieron?, ¿cómo reaccionaron?, ¿quién tomó decisiones?, ¿las emociones ayudaron o dificultaron? El objetivo será reconocer cómo reaccionan emocionalmente ante la presión y cómo esto influye en la toma de decisiones.

1

Diario emocional consciente



5 a 7 días



Cuaderno o dispositivo digital

Durante una semana, cada joven lleva un registro diario de situaciones significativas, identificando qué ocurrió, qué sintió, cómo reaccionó y por qué cree que actuó de esa manera. Se les invita a no solo nombrar emociones (ej: "me sentí mal"), sino profundizar en ellas (frustración, inseguridad, orgullo, ansiedad). Al finalizar el período, en pequeños grupos comparten patrones identificados: emociones recurrentes, detonantes y reacciones. El objetivo será desarrollar una mayor conciencia de sus emociones, identificar patrones de comportamiento y comprender cómo estos influyen en su vida personal y social.

2

Detonantes emocionales



30 min



Papel, bolígrafos

Cada participante reflexiona sobre situaciones que le generan reacciones emocionales intensas (enojo, ansiedad, frustración, miedo, etc.). Luego identifica qué las detona, cómo suele reaccionar y qué consecuencias tienen esas reacciones. En equipos, comparten voluntariamente algunos casos y analizan similitudes entre ellos. Se puede guiar con preguntas como: ¿esto siempre te pasa?, ¿qué lo provoca realmente?, ¿cómo te gustaría reaccionar? El objetivo será reconocer los detonantes emocionales personales y comenzar a tomar control consciente sobre sus respuestas.

3

Yo bajo presión



30 min



Escenarios o retos, cronómetro

Se plantean retos por equipos que impliquen presión (tiempo limitado, toma de decisiones rápidas, resolución de problemas con información incompleta). Cada participante asume un rol dentro del equipo. Durante la actividad, el facilitador puede introducir cambios inesperados. Al finalizar, se realiza una reflexión profunda: ¿qué sentiste?, ¿cómo reaccionaste?, ¿tomaste decisiones impulsivas o conscientes?, ¿cómo influyó tu emoción en el equipo? El objetivo será identificar cómo reaccionan emocionalmente bajo presión y desarrollar conciencia sobre su comportamiento en situaciones exigentes.

4

Coherencia personal



30 min



Papel, lápices

Cada joven analiza tres versiones de sí mismo: Cómo cree que es, cómo lo ven los demás y cómo se muestra en distintos contextos (social, digital, liderazgo). Luego, reflexiona sobre las diferencias entre estas versiones: ¿hay coherencia?, ¿qué cambia?, ¿por qué? En grupos pequeños se genera conversación sobre autenticidad, presión social y construcción de identidad. El objetivo será desarrollar una mayor conciencia sobre la coherencia personal y cómo el contexto influye en la forma en que se perciben y actúan.

5

Aprender de mi historia



30 min



Papel, bolígrafos

Cada participante selecciona una experiencia significativa de su vida (éxito, fracaso, decisión importante, conflicto) y la analiza en profundidad respondiendo: **¿qué sentí?, ¿qué pensé?, ¿qué hice?, ¿qué aprendí?, ¿cómo me transformó?** Luego, en equipos, comparten reflexiones y conectan aprendizajes con su presente. El objetivo será comprender cómo las experiencias pasadas moldean su identidad, emociones y forma de tomar decisiones.



Empatía

La capacidad de reconocer, comprender y conectar con las emociones de los demás.

1

Adivina la emoción

 20 min

 Tarjetas con situaciones

El adulto scout entrega a algunos lobatos tarjetas con situaciones sencillas (por ejemplo: “perdí mi juguete favorito”, “me dieron un regalo”, “me caí jugando”, “me invitaron a jugar”). Sin decir la emoción, deberán representarla con gestos y acciones frente al grupo. El resto de la manada intenta adivinar cómo se siente ese compañero. Luego se conversa brevemente sobre por qué eligieron esa emoción. El objetivo será reconocer emociones en los demás a través de sus expresiones y comprender que distintas situaciones generan diferentes sentimientos.

2

¿Cómo te sentirías tú?

 10 min

 S/M

El adulto scout plantea diferentes situaciones (por ejemplo: “un amigo se queda solo en el recreo”, “alguien gana un premio”, “un compañero pierde su merienda”). Los lobatos deben responder: ¿cómo crees que se siente esa persona? y luego: ¿qué harías tú en ese caso? Se fomenta que escuchen las respuestas de los demás. El objetivo será ponerse en el lugar del otro, reconociendo emociones ajenas y desarrollando respuestas empáticas.

3

El amigo invisible

 20 min

 Papelitos con nombres

Cada lobato recibe en secreto el nombre de un compañero. Durante la actividad o reunión, deberá observarlo con atención e identificar cómo se siente en distintos momentos. Al final, comparte (sin decir quién era) qué emociones cree que esa persona experimentó y qué señales le ayudaron a identificarlo (gestos, actitudes, participación). El objetivo será desarrollar la capacidad de observar a los demás y reconocer sus emociones más allá de lo evidente.

4

Empatía en acción

 30 min

 S/M

Se forman pequeños grupos y a cada uno se le asigna una situación donde alguien necesita apoyo (por ejemplo: un niño triste, alguien que no logra hacer una actividad, un compañero nuevo). Cada grupo debe representar cómo actuarían para ayudar a esa persona. Luego el resto de la manada comenta qué hizo bien cada grupo. El objetivo será practicar acciones concretas de empatía, entendiendo que no solo se trata de sentir, sino también de actuar.

5

Juntos es más fácil

 45 min

 Cuerdas, vasos plásticos y pelotas pequeñas.

Los lobatos se organizan en seisenas y deberán superar distintos retos en equipo, como trasladar una pelota utilizando únicamente una cuerda, construir una torre sin que todos puedan tocar los materiales al mismo tiempo o guiar a un compañero por un recorrido sencillo siguiendo únicamente las indicaciones del grupo. Durante cada reto tendrán que observar qué necesita cada integrante, adaptar la forma de trabajar y ayudarse para alcanzar la meta común. Al finalizar, conversan sobre qué hicieron cuando alguien tuvo dificultad y cómo cambió el resultado cuando se apoyaron entre todos. El objetivo será comprender la empatía a través de la cooperación, reconociendo las necesidades de los demás y aprendiendo a brindar apoyo de manera respetuosa.

1

Lectura de emociones

 45 min

 Cintas o cuerdas para marcar estaciones.

Cada patrulla recibe varias situaciones que deben representar sin decir qué emoción están transmitiendo (por ejemplo: alguien que es ignorado, alguien que recibe una buena noticia, alguien que comete un error frente a otros). El resto de las patrullas debe observar e identificar qué emociones están presentes y qué señales lo indican (gestos, tono, comportamiento). Luego se reflexiona en grupo sobre cómo identificaron esas emociones. El objetivo será desarrollar la capacidad de reconocer emociones en los demás a través de la observación y comprensión del comportamiento.

2

Empatía bajo presión

 30 min

 Tarjetas con roles o situaciones

Cada patrulla recibe un reto donde deben resolver una situación grupal (por ejemplo: tomar una decisión, organizar algo o resolver un problema), pero cada integrante recibe en secreto un rol emocional distinto (frustrado, motivado, inseguro, indiferente, etc.). Durante la actividad, deberán actuar según ese rol. Al finalizar, la patrulla reflexiona: ¿qué emociones identificaron?, ¿qué ayudó o dificultó el trabajo?, ¿cómo reaccionaron ante los demás? El objetivo será comprender cómo las emociones de otros influyen en la dinámica de equipo y cómo responder de forma empática.

3

Cambiando de perspectiva

 15 min

 Tarjetas con situaciones

El adulto scout presenta situaciones de conflicto o tensión (por ejemplo: un compañero que no cumple, alguien que responde mal, alguien que se aísla). Cada patrulla debe analizar la situación desde distintos puntos de vista: ¿Cómo se siente esa persona? ¿Por qué podría estar actuando así? ¿Qué haríamos nosotros?. Luego comparten sus conclusiones con el grupo. El objetivo será desarrollar la habilidad de ponerse en el lugar del otro y entender que detrás de cada comportamiento hay una emoción o situación.

4

¿Qué necesita mi equipo?

 45 min

 Papel, bolígrafos

Cada patrulla reflexiona sobre su propio equipo respondiendo preguntas como: ¿Quién necesita más apoyo en este momento? ¿Quién suele quedarse callado? ¿Quién necesita ser escuchado? ¿Cómo podemos mejorar como patrulla?. Luego, construyen pequeñas acciones concretas para apoyarse entre ellos. El objetivo será desarrollar empatía dentro del grupo, reconociendo las necesidades emocionales de los demás y generando acciones para fortalecer la patrulla.

5

Escucha activa en patrulla

 45 min

 S/M

En patrullas, cada integrante comparte una experiencia personal breve (algo que le haya generado alegría, molestia o frustración). Mientras uno habla, los demás deben practicar la escucha activa: no interrumpir, prestar atención, observar y responder con respeto. Luego se reflexiona: ¿cómo se sintieron al ser escuchados?, ¿qué diferencias hubo entre escuchar y solo oír? El objetivo será fortalecer la escucha activa como base fundamental de la empatía dentro del equipo.

1

Escuchar para comprender

 30 min S/M

En parejas, cada joven comparte una experiencia personal significativa (puede ser un reto, una dificultad o un logro importante). La otra persona debe escuchar sin interrumpir, sin juzgar y sin intentar resolver de inmediato. Luego, quien escucha debe expresar lo que entendió: cómo cree que se sintió la otra persona y por qué. Después intercambian roles. Finalmente, reflexionan sobre la experiencia: ¿qué tan fácil fue escuchar sin intervenir?, ¿se sintieron comprendidos?, ¿qué marcó la diferencia? El objetivo será desarrollar una escucha empática profunda, entendiendo que comprender al otro va más allá de simplemente oírlo.

2

Más allá del comportamiento

 30 min Tarjetas con situaciones

Se presentan situaciones complejas o reales (por ejemplo: alguien que abandona responsabilidades, una persona que reacciona con enojo, alguien que se aísla del grupo). En equipos, analizan cada caso respondiendo: ¿Qué vemos? ¿Qué podría estar sintiendo esa persona? ¿Qué factores pueden estar influyendo (familia, entorno, presión, experiencias)? Luego comparten sus conclusiones. El objetivo será desarrollar la capacidad de interpretar comportamientos desde una mirada empática, entendiendo que detrás de cada acción hay una historia o contexto.

3

Empatía en situaciones reales

 45 min S/M

El equipo identifica una situación real dentro de su entorno (grupo scout, comunidad, escuela) donde alguien o un grupo necesite apoyo. A partir de allí, analizan: ¿qué está ocurriendo?, ¿cómo se sienten las personas involucradas?, ¿qué necesitan realmente? Luego diseñan y ejecutan una pequeña acción concreta (acompañamiento, apoyo, integración, escucha, etc.). Al finalizar, reflexionan sobre el impacto generado. El objetivo será trasladar la empatía a la acción, comprendiendo que no solo se trata de sentir, sino de actuar de manera consciente frente a las necesidades de otros.

4

Perspectivas cruzadas

 45 min S/M

Se plantea una situación de conflicto o tensión (por ejemplo: desacuerdo en el equipo, decisiones que afectan a otros, conflictos interpersonales). Cada grupo debe analizarla desde diferentes perspectivas: la persona afectada, quien toma la decisión y un observador externo. Luego discuten cómo cambia la comprensión de la situación al cambiar de perspectiva. El objetivo será desarrollar pensamiento empático y crítico, entendiendo que una misma situación puede ser percibida de formas diferentes.

5

Liderazgo empático

 30 min Papel, bolígrafos

Cada participante reflexiona sobre su rol dentro del equipo o comunidad y responde: ¿cómo impactan mis acciones en los demás?, ¿escucho lo suficiente?, ¿apoyo a quienes lo necesitan?, ¿qué tipo de líder quiero ser? Luego, en grupos, comparten ideas y construyen acuerdos sobre cómo fortalecer un liderazgo más empático dentro del equipo. El objetivo será desarrollar conciencia del impacto personal en otros y promover un liderazgo basado en la empatía y la responsabilidad social.



Habilidades sociales

La capacidad de comunicarse, relacionarse y convivir de forma positiva con los demás.

1

Creamos nuestras reglas

 25 min

 Papel, marcadores

En pequeños grupos, los lobatos crean “las reglas de su manada ideal” (cómo hablar, cómo jugar, cómo resolver conflictos, cómo tratar a los demás). Luego, cada grupo comparte sus ideas y entre todos construyen un acuerdo común. Se puede dejar visible en el espacio de reunión. El objetivo será desarrollar habilidades de convivencia, entendiendo la importancia de respetar normas y acuerdos para relacionarse mejor con los demás.

2

El juego sin reglas

 10 min

 Pelota u objeto para jugar, tarjetas de colores, marcadores

Se inicia un juego sencillo, como pasar una pelota o realizar una dinámica grupal, sin explicar previamente reglas claras sobre cómo participar. Después de algunos minutos, se detiene la actividad y se conversa sobre la experiencia: ¿qué ocurrió?, ¿fue fácil jugar?, ¿hubo confusión o desacuerdos?, ¿cómo se sintieron? Luego, entre todos, establecerán reglas sencillas para organizar el juego y volverán a intentarlo. Al finalizar, compararán ambas experiencias para reconocer cómo las normas y la comunicación ayudan a organizarse, convivir y trabajar mejor en equipo.

3

Sigue al líder

 20 min

 Tarjetas con movimientos, música y reproductor de audio.

Un lobato asumirá el rol de líder y realizará diferentes movimientos, como caminar, saltar, girar, hacer gestos o desplazarse de distintas maneras, mientras el resto de la manada deberá observarlo e imitarlo. Para hacerlo más dinámico, pueden utilizarse tarjetas con acciones o acompañar el ejercicio con música. Después de un tiempo, el liderazgo irá rotando para que varios participantes tengan la oportunidad de dirigir al grupo. Al finalizar, conversarán sobre cómo se sintieron siendo líderes y seguidores, identificando la importancia de escuchar, observar, cooperar y respetar a los demás dentro de un equipo.

4

Construimos juntos

 30 min

 Bloques, papel y objetos disponibles

Organizados en seisenas, los lobatos deberán construir juntos un objeto determinado, como una torre, una figura, un refugio pequeño o cualquier otra estructura propuesta por el adulto scout. Antes de comenzar, podrán conversar brevemente sobre cómo organizarse, distribuir las tareas y aprovechar los materiales disponibles. Durante la actividad deberán tomar decisiones, resolver pequeñas dificultades y colaborar para alcanzar el objetivo común. Al finalizar, cada seisena presentará su construcción y comentará cómo se organizaron, qué fue fácil o difícil y cómo lograron ponerse de acuerdo. El objetivo será fortalecer la comunicación, la cooperación y el trabajo en equipo.

5

El mensaje perdido

 30 min

 S/M

Los lobatos se colocan en fila. El adulto scout dice un mensaje al oído del primero, quien debe transmitirlo al siguiente, y así sucesivamente hasta el último. El último dice el mensaje en voz alta y se compara con el original. Luego se reflexiona sobre qué ocurrió. El objetivo será comprender la importancia de comunicarse con claridad y escuchar con atención para evitar malentendidos.

1

Código de patrulla

 30 min

 Papel bond, marcadores, cinta adhesiva y post-its

Cada patrulla diseñará su propio “código de convivencia”, estableciendo acuerdos sobre cómo comunicarse, tomar decisiones, resolver conflictos, participar activamente y apoyarse entre sus miembros. También podrán incorporar elementos creativos propios de la patrulla, como formas de saludo, señales, palabras clave o distribución de responsabilidades. Una vez construido el código, cada patrulla lo presentará al resto de la tropa y explicará por qué eligió esos acuerdos. Al finalizar, reflexionarán sobre cuáles acuerdos facilitaron la actividad y cuáles podrían mejorar.

2

Diseña y dirige tu juego

 40 min

 Balones, cuerdas, conos, aros, tarjetas, cinta, entre otros.

Cada patrulla tendrá el desafío de crear un juego original utilizando los materiales disponibles. Deberán definir su objetivo, reglas, forma de participación y condiciones para ganar o completar el juego. Después de probarlo internamente y realizar los ajustes que consideren necesarios, otra patrulla intentará comprender cómo funciona únicamente observando una demostración, sin recibir una explicación previa de las reglas. Luego intercambiarán roles. Al finalizar, conversarán sobre qué tan sencillo o difícil fue transmitir y comprender la información, qué gestos o acciones ayudaron y qué situaciones generaron confusión.

3

Desafío de coordinación

 20 min

 Elementos simples (cuerdas, conos, objetos)

Cada patrulla enfrenta un reto que requiere coordinación (por ejemplo: trasladar objetos sin usar las manos, completar un circuito unidos por una cuerda, armar algo con restricciones). Para lograrlo, deberán comunicarse, organizarse y asignar roles. Al finalizar, reflexionan: ¿cómo se organizaron?, ¿quién tomó la iniciativa?, ¿todos participaron? El objetivo será fortalecer la cooperación, la organización y la comunicación efectiva dentro del equipo.

4

Escucha activa en acción

 45 min

 Tarjetas con instrucciones, lápices, hojas de papel y piezas sencillas para construir.

Dentro de cada patrulla, uno de los scouts recibirá una tarjeta con las instrucciones para realizar una tarea sencilla, como construir una figura con bloques, reproducir un dibujo, organizar ciertos objetos o resolver un pequeño reto. Este participante deberá explicar la tarea al resto mientras los demás escuchan atentamente sin interrumpir ni realizar preguntas durante la primera explicación. Una vez finalizadas las instrucciones, el grupo deberá ejecutar la tarea únicamente con la información que logró comprender y recordar. Posteriormente, compararán el resultado con el objetivo original y conversarán sobre qué información fue clara, qué detalles se perdieron y qué estrategias podrían utilizar para escuchar mejor.

5

Rol en acción

 15 min

 Lámina de papel, marcadores, cinta adhesiva.

Cada miembro de la patrulla recibe un rol específico dentro de un reto grupal. Durante la actividad, deben actuar según ese rol. Al finalizar, reflexionan: ¿cómo influyó cada rol en el equipo?, ¿qué pasó cuando alguien no cumplía su función?, ¿qué rol se sintió más cómodo o difícil? El objetivo será comprender la importancia de los roles dentro de un equipo y cómo cada persona aporta al funcionamiento del grupo.

1

Construimos acuerdos reales

 15 min

 Papel, bolígrafos

El equipo identifica una situación real dentro de su grupo o comunidad donde existan tensiones o aspectos a mejorar (comunicación, organización, participación, compromiso). A partir de allí, construyen acuerdos claros sobre cómo quieren relacionarse, comunicarse y trabajar juntos. Estos acuerdos deben ser realistas y aplicables. Luego se discuten y validan entre todos. El objetivo será desarrollar habilidades de comunicación y negociación, comprendiendo la importancia de establecer acuerdos para mejorar la convivencia y el trabajo en equipo.

2

Comunicación bajo presión

 45 min

 Retos o situaciones

En equipos, se enfrentan a un reto que requiere coordinación (resolver un problema, tomar decisiones rápidas, organizar algo en tiempo limitado). Durante la actividad, se introducen elementos de presión (tiempo, información incompleta, cambios inesperados). Al finalizar, reflexionan sobre cómo se comunicaron: ¿fue clara?, ¿hubo interrupciones?, ¿todos participaron?, ¿se escucharon? El objetivo será reconocer cómo la comunicación se ve afectada en situaciones de presión y cómo mejorarla para lograr mejores resultados.

3

Conversaciones difíciles

 45 min

 Tarjetas con situaciones

Se presentarán diferentes situaciones en las que sea necesario mantener una conversación difícil, como expresar un desacuerdo, dar retroalimentación, señalar un problema, establecer un límite o comunicar una decisión que puede generar incomodidad. En parejas o grupos pequeños, los participantes representarán cada situación procurando comunicar sus ideas de manera respetuosa, clara y asertiva. Luego podrán intercambiar roles para experimentar distintos puntos de vista dentro de la conversación. Al finalizar, analizarán qué expresiones facilitaron el diálogo, cuáles generaron tensión y qué podrían hacer diferente en una situación real.

4

Dinámica de roles en equipo

 20 min

 Tarjetas con roles

Cada participante asume un rol dentro de un equipo (líder, mediador, comunicador, ejecutor, observador) durante una actividad o reto. Luego analizan cómo influyó cada rol en el resultado y en la dinámica del grupo. Se reflexiona sobre fortalezas y áreas de mejora en la interacción. El objetivo será comprender cómo las habilidades sociales se manifiestan en distintos roles y cómo cada persona contribuye al funcionamiento del equipo.

5

Impacto de mis acciones

 30 min

 Papel, bolígrafos

Cada participante realizará una reflexión individual sobre la manera en que se comunica, participa y se relaciona con otras personas dentro de su grupo o comunidad. Para orientar el ejercicio, podrán responder preguntas como: ¿cómo reaccionan los demás ante mi forma de comunicarme?, ¿escucho antes de responder?, ¿cómo manejo los desacuerdos?, ¿qué actitudes más favorecen al equipo?, ¿qué podría mejorar? Después, quienes lo deseen compartirán algunos de sus aprendizajes en pequeños grupos, procurando generar un espacio de respeto y escucha. Finalmente, cada participante definirá una o dos acciones concretas que pueda aplicar en su vida cotidiana para mejorar sus relaciones y su aporte al grupo.



Toma de decisiones

La capacidad de analizar situaciones sencillas, elegir entre diferentes opciones y comprender que cada decisión tiene consecuencias.

1

¿Qué harías tú?

 20 min

 Tarjetas con situaciones o ilustraciones.

El adulto scout presenta diferentes situaciones cotidianas que los lobatos podrían vivir (por ejemplo: un compañero se cae jugando, encuentras un juguete que no es tuyo, dos amigos quieren jugar contigo al mismo tiempo o alguien rompe accidentalmente un material del grupo). Cada lobato explica qué haría y por qué tomaría esa decisión. Luego, entre todos, conversan sobre las diferentes opciones y las posibles consecuencias de cada una. El objetivo será comprender que una misma situación puede resolverse de distintas maneras y que es importante pensar antes de actuar.

2

El camino de las decisiones

 20 min

 Carteles con flechas, conos o cintas para marcar un recorrido.

Se prepara un pequeño recorrido donde, en distintos puntos, los lobatos deberán elegir entre dos caminos. Cada elección los llevará a una situación diferente que deberán resolver junto al adulto scout (por ejemplo: ayudar a un compañero o continuar jugando, compartir un recurso o guardarlo para sí mismos). Al finalizar el recorrido, el grupo conversa sobre cómo cada decisión los llevó a un resultado diferente. El objetivo será reconocer que todas las decisiones generan consecuencias y que detenerse a pensar permite elegir mejor.

3

La misión de la manada

 15 min

 Objetos para un reto cooperativo.

La manada recibe una misión que solo podrá completar trabajando en equipo, como construir una torre, trasladar objetos o resolver un pequeño desafío. Durante la actividad surgirán momentos donde deberán decidir juntos cómo organizarse, quién realizará cada tarea o qué estrategia seguir. El adulto scout evitará dar respuestas, permitiendo que sean los propios lobatos quienes lleguen a acuerdos. Al finalizar, reflexionarán sobre las decisiones que tomaron y cómo estas influyeron en el resultado. El objetivo será fortalecer la toma de decisiones compartida y comprender la importancia de escuchar las ideas de los demás.

4

El árbol de las decisiones

 30 min

 Cartulina con un árbol dibujado, hojas de papel o notas adhesivas.

El adulto scout presenta diferentes situaciones sencillas y, entre todos, construyen un "árbol de decisiones". En el tronco se escribe la situación, en las ramas las posibles decisiones y en las hojas las consecuencias que podría tener cada una. Los lobatos participan proponiendo distintas opciones y conversando sobre cuál consideran la mejor y por qué. El objetivo será comprender que antes de decidir es importante pensar en las posibles consecuencias de nuestras acciones.

5

El consejo de la manada

 20 min

 S/M

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

1

La mejor ruta

 45 min

 Mapa sencillo, tarjetas con obstáculos o escenarios.

Cada patrulla recibe un mapa con el recorrido hacia un objetivo. Durante el trayecto aparecerán diferentes situaciones (un puente dañado, un compañero lesionado, un cambio de clima, falta de recursos, entre otras) que obligarán al equipo a detenerse y decidir cuál es la mejor alternativa para continuar. Después de cada decisión, el adulto scout plantea las consecuencias de la opción elegida y el grupo analiza si volvería a tomar la misma decisión. El objetivo será desarrollar la capacidad de evaluar diferentes alternativas antes de actuar y comprender cómo las decisiones influyen en el resultado final.

2

El consejo de patrulla

 20 min

 Tarjetas con situaciones o problemas.

Cada patrulla recibe una situación que podría presentarse durante una actividad scout (por ejemplo: un conflicto entre integrantes, la organización de un campamento, recursos limitados o una decisión importante para el equipo). Los scouts deberán discutir las posibles soluciones, escuchar todas las opiniones y llegar a un acuerdo común. Posteriormente explicarán al resto de las patrullas por qué eligieron esa opción. El objetivo será fortalecer la toma de decisiones colaborativa, promoviendo el diálogo, el respeto por las diferentes opiniones y la búsqueda de consensos.

3

Decisiones bajo presión

 60 min

 Tarjetas con retos, cronómetro y materiales para un desafío.

Las patrullas deberán resolver una serie de retos en un tiempo limitado. Durante la actividad surgirán cambios inesperados, nuevas reglas o restricciones que las obligarán a replantear constantemente sus decisiones. Al finalizar, reflexionarán sobre cómo reaccionaron ante la presión, si escucharon todas las ideas antes de decidir y qué harían diferente en una situación similar. El objetivo será comprender cómo la presión puede influir en la toma de decisiones y desarrollar estrategias para mantener la calma y actuar de manera consciente.

4

Consecuencias en cadena

 30 min

 Tarjetas con situaciones y posibles decisiones.

Cada patrulla recibe una situación inicial y debe escoger una decisión. A partir de esa elección, el adulto scout presenta una nueva consecuencia que dará origen a otra decisión, formando una cadena de acontecimientos. El ejercicio continúa hasta completar toda la historia. Al finalizar, los scouts analizan cómo una sola decisión puede desencadenar múltiples consecuencias, tanto positivas como negativas. El objetivo será comprender que toda decisión tiene un impacto y que pensar a largo plazo ayuda a elegir con mayor responsabilidad.

5

Diseñando la mejor solución

 40 min

 Papel, marcadores y materiales disponibles.

Cada patrulla recibe un problema relacionado con su comunidad o con la vida cotidiana (por ejemplo: desperdicio de agua, falta de integración, contaminación de un espacio común o conflictos dentro del grupo). A partir de esa situación deberán analizar las causas, proponer varias alternativas y seleccionar la que consideren más viable. Finalmente presentarán su propuesta explicando por qué eligieron esa solución y qué impacto esperan generar. El objetivo será desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones fundamentadas, considerando diferentes opciones antes de actuar.

1

Decisiones con propósito

 30 min Tarjetas con casos o situaciones reales.

Se presentan diferentes situaciones inspiradas en contextos reales (por ejemplo: aceptar o rechazar una oportunidad que beneficia a unos, pero afecta a otros, decidir cómo distribuir recursos limitados, resolver un conflicto entre miembros de un equipo o priorizar necesidades de una comunidad). En pequeños grupos, los participantes analizan cada caso identificando las posibles alternativas, las consecuencias de cada una y los valores que intervienen en la decisión. Posteriormente, comparten sus conclusiones con el resto del grupo y reflexionan sobre las diferentes formas de abordar una misma situación.

2

El dilema del líder

 20 min Casos escritos o proyectados.

Cada equipo recibe un dilema relacionado con el liderazgo (por ejemplo: elegir entre cumplir un objetivo o cuidar el bienestar del equipo, decidir cómo actuar frente a una falta cometida por un amigo o asumir una responsabilidad que nadie quiere). Después de analizar el caso, cada grupo presenta la decisión que tomaría y explica los criterios utilizados para llegar a ella. Finalmente, se realiza una reflexión colectiva sobre la importancia de actuar con coherencia entre los valores personales y las decisiones que se toman.

3

Construyendo consensos

 40 min Papel, marcadores y una situación o proyecto común.

Los participantes trabajan en equipos para diseñar la solución a un problema comunitario o planificar una actividad scout. Cada integrante recibe un rol o interés diferente que deberá representar durante la discusión. El reto consiste en llegar a un acuerdo que beneficie al grupo sin dejar de escuchar y valorar las diferentes perspectivas. Al finalizar, se reflexiona sobre el proceso de negociación y cómo se construyó la decisión final. El objetivo será desarrollar habilidades para dialogar, negociar y construir consensos respetando la diversidad de opiniones.

4

El impacto de nuestras decisiones

 20 min Papel, bolígrafos o rotafolios.

Cada equipo selecciona una decisión importante tomada recientemente por el grupo scout, la comunidad o incluso la sociedad (por ejemplo: cambios en una actividad, decisiones ambientales, campañas comunitarias o proyectos juveniles). A partir de ella, analizan quiénes fueron beneficiados, quiénes pudieron verse afectados y qué consecuencias tuvo a corto y largo plazo. Finalmente, proponen qué habrían hecho diferente y justifican su respuesta. El objetivo será desarrollar pensamiento crítico y comprender que toda decisión genera impactos que deben ser considerados antes de actuar.

5

Diseñando soluciones

 30 min Lápices, marcadores y material para presentaciones.

Los equipos identifican una necesidad real de su comunidad y desarrollan una propuesta de solución considerando su viabilidad, los recursos disponibles, las personas involucradas y el posible impacto. Posteriormente presentan su iniciativa al resto del grupo, quienes realizan preguntas y aportan sugerencias antes de seleccionar la propuesta más sólida. El objetivo será fortalecer la capacidad de analizar problemas, evaluar alternativas y tomar decisiones estratégicas que contribuyan al bienestar de la comunidad.



Autorre- gulación

La capacidad de reconocer las propias emociones y responder de forma tranquila, respetuosa y consciente ante distintas situaciones.

1

¿Qué harías tú?

 20 min

 S/M

El adulto scout explica que, al igual que un volcán puede hacer erupción y un lago puede mantenerse tranquilo, nuestras emociones también pueden sentirse muy intensas o muy calmadas. Durante la actividad, los lobatos caminarán libremente por el espacio. Cuando el adulto diga "¡Volcán!", todos deberán representar una emoción intensa mediante movimientos amplios y mucha energía. Cuando escuchen "¡Lago!", deberán detenerse, respirar profundamente y permanecer completamente tranquilos durante unos segundos. Poco a poco se irá reduciendo el tiempo de transición entre una palabra y otra para practicar el autocontrol. Al finalizar, conversarán sobre cuál fue el momento más difícil y qué les ayudó a recuperar la calma. El objetivo será comprender que, aunque las emociones aparezcan con intensidad, siempre es posible detenerse y recuperar el control.

2

La respiración de la tortuga

 15 min

 S/M

El adulto scout cuenta una breve historia sobre una tortuga que, cuando se siente asustada, molesta o nerviosa, entra en su caparazón por unos segundos para respirar y pensar antes de actuar. Luego enseña a los lobatos la "respiración de la tortuga": abrazarse suavemente, cerrar los ojos, inhalar profundamente por la nariz durante cuatro segundos, mantener el aire por dos segundos y exhalar lentamente por la boca. Después practican la técnica imaginando distintas situaciones donde podrían sentirse molestos o frustrados. El objetivo será ofrecer una estrategia sencilla para calmarse antes de reaccionar impulsivamente.

3

El reto de esperar

 30 min

 Dulces, pegatinas o pequeñas recompensas.

Cada lobato recibe una pequeña recompensa con una condición: puede disfrutarla inmediatamente o esperar hasta el final de la actividad para recibir una recompensa mayor. Durante el juego, el adulto scout conversa con los niños sobre qué tan difícil resulta esperar y qué estrategias pueden utilizar para lograrlo. Al finalizar, reflexionan sobre cómo controlar el impulso inicial puede traer mejores resultados. El objetivo será fortalecer la paciencia y la capacidad de posponer una gratificación para alcanzar un beneficio mayor.

4

El semáforo de la calma

 30 min

 Notas adhesivas, bolígrafos.

El adulto scout presenta diferentes situaciones cotidianas (por ejemplo: perder un juego, que alguien tome mis cosas sin permiso o que un compañero me interrumpa). Los lobatos utilizarán el semáforo para identificar qué deberían hacer en cada momento: rojo para detenerse, amarillo para respirar y pensar antes de actuar y verde para elegir la mejor respuesta. Luego representan cómo responderían utilizando este proceso. El objetivo será aprender una estrategia sencilla para controlar los impulsos y responder de manera más consciente.

5

Mi mochila de la calma

 10 min

 Papel, colores y una hoja con el dibujo de una mochila.

Cada lobato recibe el dibujo de una mochila y la llena con dibujos o palabras que representen aquellas cosas que le ayudan a sentirse mejor cuando está triste, enojado o preocupado (respirar, abrazar a un familiar, hablar con alguien, dibujar, escuchar música, jugar, entre otras). Luego comparten sus mochilas con la manada y descubren que existen muchas formas saludables de recuperar la calma. El objetivo será identificar estrategias personales para regular las emociones y crear un recurso al que puedan acudir cuando lo necesiten.

1

El reto del cambio inesperado

 30 min

 Material para un reto cooperativo.

Cada patrulla inicia un desafío sencillo (construir una estructura, resolver un circuito o completar una misión). Sin previo aviso, el adulto scout modifica las reglas durante el desarrollo de la actividad: cambia el objetivo, limita algunos recursos o asigna nuevas restricciones. La patrulla deberá reorganizarse sin detener el reto. Al finalizar, se reflexiona sobre cómo reaccionaron ante el cambio, qué emociones aparecieron y qué estrategias utilizaron para mantener la calma y adaptarse.

2

El minuto antes de actuar

 20 min

 Papel, sobres, bolígrafos.

El adulto scout presenta diferentes escenarios que pueden generar una reacción impulsiva (un compañero critica una idea, alguien interrumpe constantemente, una actividad no sale como se esperaba, un error afecta al equipo). Antes de responder, cada scout dispone de un minuto para pensar qué emoción siente, qué reacción le provoca y cuál sería la mejor manera de actuar. Luego comparten sus respuestas en patrulla y comparan las distintas alternativas. El objetivo será practicar la pausa consciente antes de responder impulsivamente y comprender cómo unos segundos de reflexión pueden cambiar el resultado de una situación.

3

El desafío del silencio

 30 min

 Material para un reto cooperativo.

Cada patrulla debe superar un desafío sin utilizar la comunicación verbal durante los primeros minutos. Solo podrán comunicarse mediante gestos, señas o estrategias previamente acordadas. Al finalizar, analizan cómo manejaron la frustración, qué emociones aparecieron cuando las cosas no salían como esperaban y cómo lograron mantenerse enfocados hasta completar la actividad. El objetivo será fortalecer el autocontrol, la paciencia y la capacidad de adaptarse cuando las formas habituales de comunicación no están disponibles.

4

Recuperando el equilibrio

 30 min

 Tarjetas con técnicas de regulación emocional.

Cada patrulla recibe diferentes situaciones que pueden generar estrés o frustración durante una actividad scout (perder un juego, cometer un error, no ser elegido como líder, recibir una crítica). Antes de plantear una solución, deberán escoger una estrategia para recuperar la calma, como realizar una respiración consciente, contar hasta diez, cambiar la perspectiva de la situación o pedir apoyo a un compañero. Luego representan la escena aplicando esa estrategia y reflexionan sobre cuál les resultó más útil.

5

La brújula del equilibrio

 10 min

 Cartulina, marcadores y tarjetas.

Cada scout construye una "Brújula del Equilibrio", dividiéndola en cuatro secciones: **¿Qué me altera?**, **¿Cómo reacciono normalmente?**, **¿Qué me ayuda a recuperar la calma?** y **¿Qué puedo hacer diferente la próxima vez?** Posteriormente comparten voluntariamente algunas de sus respuestas con la patrulla y elaboran un mural colectivo con las estrategias que consideran más útiles para enfrentar momentos difíciles. El objetivo será identificar los propios detonantes emocionales y construir un plan para autorregularse en futuras situaciones.

1

La pausa del líder

 30 min

 Tarjetas con situaciones de liderazgo.

Cada equipo recibe diferentes escenarios donde un líder debe actuar bajo presión (por ejemplo: un conflicto entre integrantes, un proyecto que no avanza, críticas hacia el equipo o un cambio inesperado durante una actividad). Antes de responder, cada participante dispone de unos minutos para identificar qué emociones podrían aparecer, cómo influirían en sus decisiones y qué estrategias utilizaría para mantener la calma antes de actuar. Luego se comparte la respuesta con el grupo y se reflexiona sobre la importancia de regular las emociones antes de ejercer el liderazgo.

2

Gestionando la incertidumbre

 20 min

 Material para un reto cooperativo.

Los equipos reciben una misión con información incompleta. A medida que avanza la actividad, el adulto scout introduce cambios inesperados, elimina recursos o modifica parte de las instrucciones. Los participantes deberán reorganizarse constantemente, evitando actuar impulsivamente. Al finalizar, reflexionan sobre cómo manejaron la incertidumbre, qué emociones aparecieron y qué les permitió mantener el enfoque. El objetivo será fortalecer la capacidad de adaptarse a situaciones cambiantes sin perder el control emocional.

3

Conversaciones que transforman

 45 min

 Casos o situaciones escritas.

En parejas, los participantes representan conversaciones difíciles que pueden presentarse en la vida cotidiana o dentro del grupo scout (dar una retroalimentación, resolver un desacuerdo, expresar una inconformidad o reconocer un error). El reto consiste en mantener una comunicación respetuosa aun cuando aparezcan emociones intensas. Posteriormente, el grupo analiza qué estrategias ayudaron a mantener la calma y cuáles dificultaron el diálogo. El objetivo será fortalecer la autorregulación durante conversaciones emocionalmente exigentes, favoreciendo una comunicación asertiva y respetuosa.

4

Mi plan de autorregulación

 40 min

 Papel, bolígrafos.

Cada participante elabora un plan personal donde identifica las situaciones que más desafían su equilibrio emocional, las señales que reconoce cuando comienza a perder el control y las estrategias que mejor funcionan para recuperar la calma. También define personas de confianza y acciones concretas a las que puede recurrir cuando enfrente momentos difíciles. Al finalizar, quienes lo deseen pueden compartir parte de su plan con el grupo. El objetivo será construir herramientas personales que favorezcan una regulación emocional consciente en la vida cotidiana.

5

Resiliencia en acción

 30 min

 Papelógrafos o rotafolios.

Cada equipo identifica una situación difícil que haya vivido como grupo o que sea común entre los jóvenes de su comunidad (fracaso, pérdida, cambios importantes, conflictos o situaciones de estrés). A partir de ella, analizan qué recursos personales y colectivos ayudan a superar estas experiencias y diseñan una "caja de herramientas para la resiliencia", con estrategias que puedan ser útiles para cualquier joven que atraviese una situación similar. Finalmente, presentan sus propuestas y construyen una versión colectiva para toda la unidad.



Involúcrate con tu comunidad

Llevando la experiencia a la acción

Esta etapa del desafío se enfoca en desarrollar un proyecto de impacto social, donde los jóvenes aplican las dimensiones de la inteligencia emocional para identificar una necesidad real de su comunidad y generar una solución positiva a su necesidad.

A través de la empatía, la autoconciencia, la comunicación y el trabajo en equipo, se promueve la participación activa y la creación de soluciones conscientes y sostenibles. El tiempo de ejecución dependerá del alcance del proyecto, procurando que permita vivir todo el proceso, desde su planificación hasta su evaluación.

¿Qué significa involucrarse con la comunidad?

Involucrarse con la comunidad implica:

- Observar y comprender lo que sucede a su alrededor
- Identificar necesidades o situaciones que requieren atención
- Escuchar a las personas y entender sus realidades
- Actuar de forma consciente y responsable
- Trabajar en equipo para generar soluciones

No se trata de hacer grandes proyectos, sino de hacer acciones con intención y sentido.



En este sentido, **el Desafío de Innovadores de Impacto** te ayudará a construir las bases para desarrollar tu proyecto comunitario. ¡Revisa la guía educativa!

Consideraciones para la aplicación del proyecto:

Manada (edades comprendidas entre 6 y 10 años)

Objetivos específicos:

- Reconocer situaciones de su entorno donde puedan ayudar a otros.
- Desarrollar pequeñas acciones que involucren el cuidado, la empatía y la convivencia.
- Participar en la identificación del problema y en la ejecución del proyecto.
- Comprender que sus acciones pueden generar un impacto positivo en los demás.
- Involucrar a personas cercanas (familia, escuela, comunidad) en el desarrollo de la actividad.

Aspectos a considerar para el desarrollo del proyecto en la unidad de Manada:

- El proyecto será acompañado y guiado por el adulto scout, quien orienta las ideas propuestas por los lobatos para hacerlas viables y comprensibles.
- Las ideas deben surgir de los propios niños, a partir de lo que observan y sienten en su entorno.
- El enfoque debe ser sencillo, concreto y vivencial (acciones pequeñas pero significativas).
- Los lobatos deben participar activamente en la identificación de la situación, comprendiendo por qué es importante actuar.
- El proyecto puede involucrar espacios cercanos como el hogar, la escuela o su comunidad inmediata.
- Se debe promover que los niños expresen cómo se sienten antes, durante y después de la actividad.
- Al finalizar, se recomienda realizar una reflexión sencilla sobre lo vivido y lo aprendido.

Tropa (edades comprendidas entre 11 y 15 años)

Objetivos específicos:

- Desarrollar un proyecto que responda a una necesidad real de la comunidad desde la empatía.
- Planificar y ejecutar acciones en equipo, preferiblemente en patrullas.
- Aplicar habilidades de comunicación, toma de decisiones y trabajo en equipo.
- Evaluar el impacto del proyecto y proponer mejoras futuras.
- Involucrar activamente a un sector de la comunidad en la ejecución y evaluación del proyecto.

Aspectos a considerar para el desarrollo del proyecto en la unidad de Tropa:

- La planificación del proyecto podrá realizarse por patrullas, en equipo o como unidad, promoviendo el trabajo colaborativo.
- La concepción, diseño y desarrollo del proyecto debe ser liderado por los jóvenes, mientras el adulto cumple un rol de acompañamiento y asesoría.
- Se recomienda que el proyecto surja de una problemática identificada por los propios scouts en su entorno cercano.
- Las patrullas deben organizarse, distribuir roles y tomar decisiones de forma conjunta.
- Se debe fomentar el análisis de las emociones involucradas en la situación a intervenir (¿cómo se sienten las personas?, ¿cómo nos sentimos nosotros?).
- El proyecto debe incluir interacción con personas externas al grupo (comunidad, instituciones, familia, etc.).
- Al finalizar, se debe generar un espacio de evaluación donde se analicen resultados, aprendizajes y posibles mejoras.

Comunidad y Clan (edades de 15 años o más)

Objetivos específicos:

- Diseñar y ejecutar un proyecto con impacto real en la comunidad, basado en la comprensión de problemáticas sociales.
- Aplicar inteligencia emocional en contextos reales, especialmente en la toma de decisiones y liderazgo.
- Desarrollar proyectos sostenibles que puedan mantenerse o evolucionar en el tiempo.
- Comprender la relación entre las acciones individuales y su impacto en la sociedad.
- Involucrar activamente a actores de la comunidad en todas las fases del proyecto.

Aspectos a considerar para el desarrollo del proyecto en las unidades de Comunidad y Clan:

- El proyecto puede ser desarrollado de forma individual, en equipos o en conjunto con otras organizaciones o actores sociales.
- La planificación, análisis y ejecución deben ser liderados por los jóvenes, con el adulto como facilitador del proceso.
- Se recomienda trabajar sobre problemáticas reales que requieran análisis más profundo (sociales, emocionales, comunitarias).
- El proyecto debe integrar habilidades como liderazgo, comunicación, empatía y pensamiento crítico.
- Se debe buscar un impacto más amplio, considerando la sostenibilidad o continuidad de la iniciativa.
- Es importante involucrar a la comunidad no solo en la ejecución, sino también en la comprensión del problema y la evaluación de resultados.
- Se recomienda reflexionar sobre el impacto personal y colectivo generado a partir del proyecto.

Reporte del Desafío



Es importante notificar al correo electrónico institucional del Cooperador Regional/Distrital previamente se ejecute la **Etap 3: Involúcrate con tu comunidad**. Esto permitirá llevar un seguimiento detallado del progreso de los jóvenes y sus proyectos, ofreciendo orientación oportuna y personalizada en el proceso

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

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

Reconocimiento del Desafío



Una vez completadas las etapas del Desafío de Inteligencia Emocional en Acción, los participantes serán reconocidos oficialmente como **entendedores** y podrán portar la insignia del Desafío. El joven podrá compartir su proyecto en sdgs.scouts.org y convertirse en parte activa de la comunidad global Líderes de Vida.

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

La insignia del **Desafío de Inteligencia Emocional en Acción** representa el compromiso del joven con el desarrollo de sus habilidades emocionales, el fortalecimiento de sus relaciones y la construcción de un impacto positivo en su comunidad. Al avanzar a su siguiente unidad, el joven deberá asumir nuevamente el desafío adaptado a sus nuevas competencias, cumpliendo con las etapas planteadas y optando por un nuevo reconocimiento.



Uso de la insignia



La Insignia del Desafío de Inteligencia Emocional en Acción se desarrolló por la Organización Mundial del Movimiento Scout.



El joven una vez recibido su reconocimiento, portará la insignia durante todo el tiempo que forme parte de la unidad correspondiente. Al cambiar de unidad, deberá volver a desarrollar el Desafío de Inteligencia Emocional en Acción con el nivel de exigencia adecuado a su etapa, obteniendo una nueva insignia al completar nuevamente las etapas del desafío.

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

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



CONTACTO

☎ (+58) 212-951.56.13

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

✉ direccion@scouts.org.ve

WWW.SCOOTS.ORG.VE

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