112°

Aniversario Rama Guías

Noviembre 2025

GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



Este año, la Rama Guías celebra **112 años de historia**, reafirmando su fiel compromiso con la construcción de **un mundo mejor**. En todo Chile, las Guías nos preparamos para iniciar un nuevo noviembre con entusiasmo y la convicción de crear un futuro más unido.

El lema de este año, **"Con la luz del alba buscamos nuestro camino"**, simboliza el inicio de nuevas etapas, la búsqueda de sentido y el deseo constante de avanzar con esperanza. Así como el amanecer ilumina cada jornada, la luz del Guidismo nos inspira a descubrir quiénes somos, hacia dónde queremos ir y cómo, juntas, podemos transformar nuestro entorno.

En esta celebración queremos mostrar la esencia del Movimiento Guía, fortaleciendo la confianza, el empoderamiento y el liderazgo de las niñas y jóvenes, a través de actividades que promuevan la conexión con la naturaleza y el desarrollo de habilidades personales y sociales.

Porque sabemos que todas las Guías de Chile pueden empoderarse aún más y liderar en cualquier espacio: en el colegio, con sus amigas, en proyectos o en el trabajo.

Las actividades propuestas para este aniversario han sido elaboradas por las representantes zonales que integran la Patrulla Nacional, quienes aportaron su creatividad y experiencia para construir este set. Cada actividad está pensada para que las Guías puedan celebrar desde su propio territorio.

¡FELIZ 112° ANIVERSARIO, RAMA GUÍAS!

AGSCh

COMISIÓN NACIONAL Guías
GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

Set de Actividades



Rumbo a nuevos horizontes.



DURACIÓN
6 horas

MATERIALES
Cuadernos o hojas para registro de observaciones.
Lápices o portaminas.
Cámara o teléfono para fotografías.
Mapa o croquis del recorrido.
Botiquín básico, agua y colaciones.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad propone una salida o raid de exploración en la naturaleza, donde las Guías ponen en práctica la observación, la orientación y el trabajo en equipo.

Primero, se elige colectivamente un lugar para realizar la excursión. Luego, la compañía se organiza en grupos pequeños de tres Guías, quienes emprenden el recorrido con el propósito de "explorar un lugar nuevo junto a mis amigas, descubriendo lo que la naturaleza tiene para entregarnos".

Durante el camino, cada grupo deberá cumplir una serie de tareas que promueven la conexión con el entorno y la reflexión sobre la experiencia vivida:
Registrar tres elementos naturales que les llamen la atención, como animales, insectos, plantas, árboles, huellas o paisajes.
Tomar una fotografía grupal en los lugares que les resulten más significativos o hermosos.
Escribir una breve reflexión sobre cómo se sintieron al avanzar juntas durante la exploración.
Al finalizar el recorrido, la compañía se reúne para compartir las observaciones y experiencias, fortaleciendo el sentido de comunidad y el aprendizaje conjunto.

Conociendo el alba de todas las guías de Chile.



DURACIÓN
2 horas

MATERIALES

Cámara o teléfono con buena resolución.
Pañolin, insignias o elementos representativos de la unidad.
Acceso a redes sociales o correo electrónico para el envío.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad busca fortalecer el sentido de identidad local y pertenencia al Movimiento Guía en todo Chile.

Cada compañía debe tomarse una fotografía en un lugar característico de su ciudad o comunidad, que refleje su entorno, historia o espíritu.
Luego, deben subir la foto y etiquetar a la Comisión Guía, junto con los siguientes datos:
Nombre de la compañía.
Zona y grupo al que pertenecen.
Una breve reseña de presentación, explicando quiénes son y por qué eligieron ese lugar para tomarse la foto.
Las imágenes recopiladas se publicarán en las redes sociales de la Comisión Guía, permitiendo que las distintas compañías del país puedan conocerse, reconocerse y conectarse entre sí, compartiendo su alegría, diversidad y compromiso común.

COMISIÓN NACIONAL Guías GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

Mi brújula interior



DURACIÓN

1 hora

MATERIALES

Cartulinas o hojas gruesas.
Tijeras, reglas, compases y lápices.
Plumones, lápices de colores o témperas.
Cinta adhesiva o broches para unir las piezas.
Música suave o espacio tranquilo para la reflexión.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad invita a las Guías a realizar un ejercicio de autoconocimiento y reflexión personal, representando su propio camino mediante la creación simbólica de una brújula.

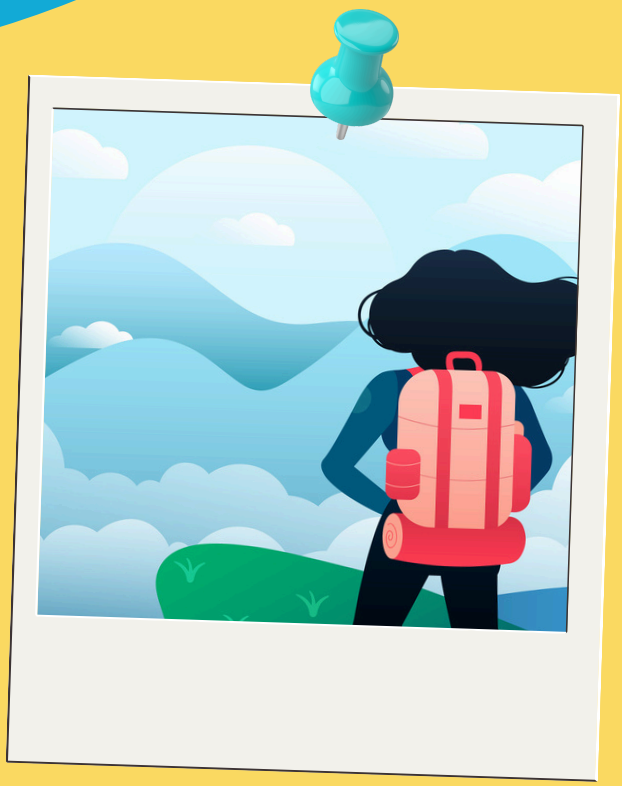
En la primera parte, cada participante confecciona una brújula de cartulina, marcando en los cuatro puntos cardinales los siguientes aspectos:

Norte: Lo que me inspira.
Sur: Lo que quiero lograr.
Oeste: Lo que debo dejar atrás.
Este: Mis valores guía.

Esta brújula representa la dirección personal y emocional de cada guía, recordando que, aunque el rumbo puede cambiar, siempre deben considerarse los cuatro elementos como guía en la vida y dentro del movimiento.

En la segunda parte, las Guías comparten sus reflexiones con su patrulla o compañía, explicando qué simboliza su brújula y cómo cada punto cardinal se relaciona con su historia y su crecimiento. Este momento busca fortalecer la empatía, la escucha y la comprensión mutua.

Guías en Acción: Servir con Propósito



DURACIÓN

6 horas

MATERIALES

Guantes, bolsas y utensilios de limpieza.
Materiales reciclables y de papelería (cartulinas, plumones, pinturas, cinta adhesiva, etc.).
Dispositivos para registrar y difundir la campaña (celulares, cámaras, acceso a redes sociales).
Elementos de cuidado personal (agua, bloqueador solar, botiquín básico).

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad invita a que las Guías se organicen para generar una acción de servicio comunitario, orientada a generar un impacto positivo en su entorno cercano.

La actividad puede consistir en la limpieza de espacios públicos y el apoyo a hogares de niños y personas mayores, promoviendo valores como la solidaridad, el respeto y el compromiso social.

Paralelamente, se puede desarrollar una pequeña campaña promocional con la creación de carteles, folletos, publicaciones en redes sociales y un mural colectivo que comunique quiénes somos las Guías y el aporte que realizamos en la comunidad.

Taller de Liderazgo Femenino: Como Juana



Duración

1 hora

Materiales

Papelógrafos, marcadores y cartulinas.
Sillas en círculo o disposición abierta para el diálogo.
Fichas o tarjetas para ejercicios de reflexión personal.
Proyector o equipo de audio (opcional, según disponibilidad).
Obsequio o detalle simbólico para la invitada especial.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad será un taller práctico de liderazgo femenino orientado a fortalecer las habilidades de toma de decisiones, trabajo en equipo y autoconfianza entre las Guías.

A través de dinámicas participativas, juegos de rol y espacios de reflexión, las participantes podrán reconocer su propio potencial como líderes, valorar la colaboración y descubrir distintas formas de ejercer el liderazgo de manera positiva y empática.
Durante el desarrollo del taller se realizarán las siguientes dinámicas:
“La Torre del Equipo”: Cada patrulla deberá construir una torre utilizando materiales simples (papel, cinta y pajillas), pero con roles asignados: una líder que no podrá tocar los materiales, una vocera encargada de dar las instrucciones, y las demás como ejecutoras. Al finalizar, se abrirá una reflexión sobre la importancia de cada rol, las dificultades enfrentadas y las habilidades de liderazgo puestas en práctica.

“Mi Voz Cuenta”: Cada participante completará la frase “Liderar para mí significa…” en una tarjeta, la cual podrá leer en voz alta o pegar en un mural colectivo. Esta dinámica permitirá reflexionar sobre las diferentes visiones del liderazgo y reforzará la idea de que todas las Guías pueden liderar desde su autenticidad.
Como parte central del taller, se invitará a una mujer líder local, por ejemplo, una enfermera, doctora, profesora o bombera, para que comparta su experiencia personal y profesional, relatando cómo ha enfrentado desafíos y tomado decisiones importantes en su ámbito.
Su testimonio servirá de inspiración para que las Guías se animen a asumir nuevos retos con valentía, empatía y convicción, comprendiendo que el liderazgo implica servir, escuchar y acompañar a otras.



COMISIÓN NACIONAL Guías GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

Visitando un Nuevo Trébol



DURACIÓN

3 horas

MATERIALES

Lista de juegos y materiales correspondientes (pelotas, cuerdas, conos, cartulinas, tizas, etc.).
Colaciones, infusiones o alimentos para la convivencia.
Manteles o frazadas para picnic.
Elementos de ambientación (banderas, lemas, dibujos).
Botiquín y elementos de hidratación.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

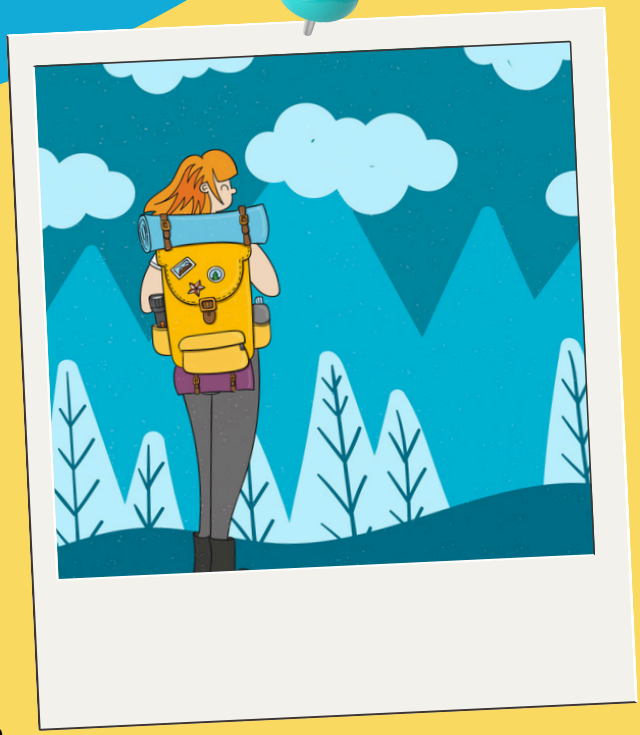
La actividad invita a las compañías a fortalecer los lazos de amistad y cooperación entre grupos vecinos del Movimiento Guía. Consiste en organizar un encuentro con otra compañía cercana, para compartir una mañana o tarde de juegos y actividades recreativas, fomentando la convivencia, el trabajo en equipo y la alegría del encuentro.

Durante la jornada, se desarrolla una batería de juegos inspirada en las propuestas del Mes de la Rama Guía, que promueven la creatividad, la comunicación y la colaboración entre patrullas.

La actividad culmina con una convivencia, momento destinado a compartir, dialogar y celebrar la fraternidad guía.

COMISIÓN NACIONAL Guías
GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

Circuito de saberes Guías



DURACIÓN

1 hora

MATERIALES

Cuerdas, palos y elementos para nudos y amarres.
Material impreso o visual sobre fundadoras, historia y centros mundiales.
Claves, pistas o elementos para desafíos y dinámicas.
Cartulinas, plumones y material para señalética de los talleres.
Cronómetro, silbato o elementos de coordinación para el circuito.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad, el equipo de guiadoras organiza un circuito de talleres prácticos y formativos orientados a fortalecer las habilidades, conocimientos del Movimiento Guía.

Cada estación del circuito aborda una temática diferente, permitiendo a las participantes recorrer y aprender de manera dinámica y entretenida.

Entre los talleres propuestos se incluyen: nudos y amarres, historia del Guidismo y sus fundadoras, conocimiento de los Centros Mundiales, claves, pistas y técnicas scout, entre otros.

Cada guiadora lidera un espacio, compartiendo sus conocimientos y promoviendo la participación activa de las Guías en cada estación.

Esta jornada sirve para fortalecer el sentido de pertenencia, la técnica y el espíritu de patrulla y unidad.

COMISIÓN NACIONAL Guías GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

Misión Luz



DURACIÓN
1 hora

MATERIALES
Linternas, velas o luces pequeñas (una por desafío o patrulla).
Piedras, pinturas y pinceles.
Papeles, lápices y sobres para escribir reflexiones o metas.
Cuerdas, pistas y materiales para los desafíos técnicos.
Elementos de seguridad para la fogata (balde con agua, extintor, área despejada).
Alimentos o colaciones para el compartir final.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad “Misión Luz” propone una experiencia nocturna de trabajo en equipo, creatividad y reflexión, donde las Guías, organizadas en patrullas, deben cumplir una serie de desafíos relacionados con el lema del encuentro: cooperación, confianza y creatividad.

Cada vez que las patrullas completan un desafío, reciben una “luz” simbólica que puede ser una linterna, una vela o una figura con forma de trébol iluminado. Estas luces se van acumulando y, al finalizar la jornada, se utilizan para construir un camino iluminado, representando el aprendizaje, la unión y la energía compartida del grupo.

La actividad se desarrolla durante la tarde-noche, aprovechando la atmósfera del anochecer para generar un ambiente especial y significativo. El cierre se realiza con una fogata comunitaria, acompañada de cantos, reflexiones y un momento de convivencia para compartir entre todas y todos.
Durante la jornada, se pueden incorporar distintas estaciones o dinámicas complementarias, como:
Pintar piedras que representen etapas personales o logros del grupo.
Escribir metas o deseos bajo la temática de “nuestra luz interior”.
Actividad en torno al fuego, donde cada participante enciende una vela y comparte una meta personal.
Circuito con desafíos técnicos, como resolver claves o realizar nudos

Mi Luz Sigue Aquí



DURACIÓN

1 hora

MATERIALES

Velas o luces pequeñas (una por participante).
Papeles y lápices para escribir reflexiones personales.
Música ambiental o instrumentos suaves (opcional).
Mantas o cojines para sentarse en círculo.
Elementos simbólicos para el cierre (tréboles, piedras, flores, etc.).

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad “Mi Luz Sigue Aquí” invita a las Guías a realizar un ejercicio de reflexión personal y conexión emocional, recordando el valor único que cada una aporta al mundo y al grupo.

A través de un espacio tranquilo y simbólico, las participantes reflexionan sobre sus propias experiencias, desafíos y aprendizajes, reconociendo que, incluso en los momentos difíciles, su luz interior permanece encendida.

La dinámica busca también generar un encuentro entre Guías que han vivido situaciones similares, fomentando la empatía, la escucha activa y el apoyo mutuo. Puede desarrollarse en un ambiente íntimo, con música suave, velas o símbolos que representen la luz y la esperanza.

Juego del Reloj



DURACIÓN

1 hora

MATERIALES

Hojas de papel o cartón grueso.
Mensajes en clave, sobres y lápices.
Tarjetas de reflexión.
Reloj o cronómetro visible.
Elementos naturales del entorno o materiales simbólicos.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consiste en una búsqueda del tesoro contrarreloj, diseñada para que las Guías se conozcan mejor a sí mismas y a sus compañeras en situaciones de presión o desafío.

Organizadas en patrullas circunstanciales, las participantes deberán superar distintas pruebas y acertijos en un tiempo limitado, demostrando su creatividad, cooperación y gestión emocional.

Cada estación presentará un desafío breve, que pondrá a prueba distintas habilidades:

Desafío 1: “El Puente de la Confianza”
Las patrullas deben trasladar a todas sus integrantes de un punto a otro utilizando solo dos hojas de papel o cartón que simulan ser “piedras seguras”. Solo pueden pisar sobre ellas, moviéndolas estratégicamente sin tocar el suelo.

Desafío 2: “Mensaje Codificado”
En esta estación, las Guías reciben un mensaje en clave que deberán descifrar. El mensaje contendrá una frase inspiradora, como “El liderazgo comienza con la escucha” o “Juntas llegamos más lejos”.

Desafío 3: “Decisión en 30 Segundos”
A cada grupo se le presenta una situación hipotética de liderazgo o convivencia (por ejemplo: “dos compañeras no quieren cooperar en una tarea” o “se perdió el mapa en medio del camino”) y tienen 30 segundos para decidir una acción conjunta.

Desafío 4: “Encuentra el Valor”
Las patrullas deben buscar en el entorno cuatro objetos o elementos naturales que representen los valores guía (por ejemplo, una piedra = fortaleza, una flor = amabilidad, una hoja = crecimiento, una pluma = libertad).
Cada prueba debe completarse en 5 a 7 minutos, y el grupo que logre superar todas las estaciones antes del tiempo límite obtiene una “llave del tiempo” (un símbolo que representa su capacidad de adaptarse y mantenerse unidas).
La experiencia busca mostrar cómo cada persona reacciona en distintos escenarios, promoviendo la autoobservación, la empatía y el trabajo en equipo, incluso cuando las circunstancias no son las ideales.



El Objeto Valioso



DURACIÓN
1 hora

MATERIALES
Un objeto simbólico o decorativo (puede ser creado por las Guías).
Pistas, sobres o materiales para esconder el objeto.
Cuaderno o hojas para reflexiones.
Lápices o marcadores.
Espacio abierto o sala amplia para el desarrollo del juego.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad invita a las Guías a reflexionar sobre el verdadero significado del valor y a reconocer qué cosas son realmente importantes en su vida y dentro del grupo.

Para comenzar, la guiadora o el equipo de patrulla elige o crea un objeto simbólico que represente algo valioso, puede ser una piedra decorada, una insignia, una carta o un pequeño tesoro elaborado por la compañía.

Este objeto se esconde en algún lugar del entorno, y las Guías, organizadas en patrullas, deberán seguir pistas y superar pequeños desafíos para rescatarlo.

Durante la búsqueda, las patrullas avanzan a través de cuatro estaciones, cada una diseñada para conectar el juego con los valores guía y la reflexión:

Pista 1: “Las palabras que valen”
Al inicio del recorrido, las Guías reciben una hoja con letras mezcladas. Al ordenarlas correctamente, descubrirán una palabra clave (como “confianza”, “amistad” o “esfuerzo”). Esa palabra será la primera pista hacia el objeto.

Pista 2: “Tesoros de la naturaleza”
Las Guías deben encontrar tres elementos naturales que representen valores guía: por ejemplo, una hoja (crecimiento), una piedra (fortaleza) y una flor (belleza interior). Al reunirlos, podrán descifrar una frase escondida en el entorno que las conducirá a la próxima estación.

Pista 3: “La voz del grupo”
En esta parada, deberán responder juntas una pregunta reflexiva, escrita en una tarjeta escondida: “¿Qué hace valioso a un grupo?” o “¿Qué cosas no se compran, pero tienen valor?”. Al compartir sus respuestas, obtendrán la clave final.

Pista 4: “El rescate del tesoro”
Con las pistas reunidas, las patrullas encontrarán el objeto valioso escondido. Al hallarlo, se reunirán en círculo para reflexionar sobre qué representa el objeto, por qué valió la pena buscarlo y qué relación tiene con los valores del Movimiento Guía.

El cierre de la actividad consiste en que cada Guía escriba en una pequeña tarjeta qué considera su propio “objeto valioso” en la vida puede ser una cualidad, una experiencia o una persona significativa, compartiéndolo si lo desea con el grupo.



Mándala de Amistad



DURACIÓN

1 hora

MATERIALES

Hojas o cartulinas blancas.
Lápices de colores, plumones, tizas o pinturas.
Plantillas de mándalas (opcional) o compases y reglas para dibujarlos.
Música ambiental suave.
Cinta o cuerda para exponer o entregar los mándalas al final.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad invita a las Guías a desarrollar la creatividad, la concentración y la motricidad fina, a través de la elaboración de mándalas hechos a mano.

Cada participante diseña y colorea un mándala que luego será regalado a una nueva amiga o a alguien que no conozca bien dentro de la actividad, como gesto de bienvenida, cariño y conexión.

Esta dinámica busca fortalecer los lazos entre Guías, promoviendo la empatía, la apertura hacia los demás y el valor del dar sin esperar nada a cambio.

Durante la creación de los mándalas, se pueden acompañar momentos de silencio, música suave o reflexiones sobre la amistad, la armonía interior y la belleza de las diferencias.

AVENTURA URBANA: DESCUBRIENDO MI CIUDAD GUÍA

DURACIÓN

4 horas



MATERIALES

Mapas o lista de ubicaciones.
Teléfono o cámara fotográfica.
Cuerdas, lápices, hojas y sobres.
Botiquín básico, agua y colación.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad invita a las Guías a recorrer y redescubrir su ciudad a través de una búsqueda del tesoro guiada, donde deberán cumplir una serie de cinco desafíos en distintos puntos característicos del entorno.

Organizadas en patrullas, las Guías recibirán un mapa o listado de lugares y, en cada estación, deberán poner en práctica su observación, trabajo en equipo, creatividad y espíritu Guía.

El recorrido comienza en una plaza o parque público, donde se desarrolla el primer desafío:

“El ojo explorador”. Aquí las patrullas deberán identificar tres elementos naturales o artísticos (como árboles, murales o esculturas) que llamen su atención, y describir o dibujar lo que más les gustó.

Luego, en el segundo punto, que puede ser una feria o mercado local, se realiza el desafío “Mi ciudad, mi gente”. Las Guías deben conversar brevemente con una persona del lugar y pedirle una palabra o frase que describa su ciudad. Después, eligen una frase representativa para compartir al final del recorrido.

El tercer desafío, “La foto guía”, se lleva a cabo frente a un monumento, edificio histórico o mural. Aquí, cada patrulla debe tomarse una fotografía creativa, mostrando el saludo guía o formar la letra inicial del nombre de su ciudad, fomentando así la expresión y el sentido de identidad.

Finalmente, el recorrido culmina en un mirador o punto tranquilo, donde se realiza el cuarto desafío: “Lo que me llevo de mi ciudad”. Cada participante escribe una palabra que resuma su experiencia o lo que aprendió durante la actividad en una hoja o piedra, para luego compartirla con el grupo y cerrar con una reflexión o canción guía.

LO QUE CARGO CONMIGO



DURACIÓN
1 hora

MATERIALES
Hojas o plantillas con forma de mochila.
Lápices, plumones, lápices de colores.
Notas adhesivas o papeles pequeños.
Música ambiental suave (opcional).
Cinta adhesiva o cuerda para exponer las "mochilas" al finalizar.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
La actividad invita a las Guías a reflexionar sobre quiénes son, qué las define y qué valores, experiencias y cualidades llevan dentro de sí.

A través de dinámicas personales y grupales, se busca fortalecer la autoestima, la empatía y el reconocimiento mutuo dentro de la compañía.

La jornada comienza con un momento individual: cada Guía recibe una hoja o plantilla con la silueta de una mochila o bolso y escribe o dibuja aquellas cosas simbólicas que "carga consigo" sus fortalezas, valores, aprendizajes o recuerdos importantes.

Luego, en un segundo momento, las Guías se reúnen en pequeños grupos o patrullas para compartir lo que cada una escribió, y sus compañeras pueden añadir pequeñas notas con cualidades o virtudes que observan en ella, enriqueciendo así su mochila con la mirada de los demás.

Finalmente, se realiza una puesta en común, donde se conversan preguntas como:

¿Qué cosas quiero seguir cargando conmigo?
¿Qué experiencias me han hecho más fuerte?
¿Qué aprendí al escuchar a mis compañeras?

La actividad puede cerrar con una breve reflexión grupal o una dinámica simbólica, donde cada Guía deja en una hoja o piedra una palabra que representa lo que más valora de sí misma y del grupo.

Desafío de Innovadoras de Impacto



El Desafío de Innovadores de Impacto es una iniciativa creada por la Organización Mundial del Movimiento Scout junto a la World's Largest Lesson, que busca empoderar a las personas jóvenes para identificar y resolver problemas de sus comunidades, alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Está dirigido a niñas, niños y jóvenes desde los siete años en adelante, promoviendo el desarrollo de habilidades creativas de resolución de problemas y fomentando el compromiso con el cambio positivo, ya sea a pequeña o gran escala.

El desafío se basa en el aprendizaje a través del pensamiento de diseño, guiando a los participantes por tres etapas:

- Establecer una visión, reconociendo sus capacidades y las necesidades de su entorno.
- Empoderarse, adquiriendo competencias para innovar y resolver problemas.
- Empoderar a otros, involucrando a la comunidad en la creación conjunta de soluciones sostenibles.
- En conjunto, esta experiencia fortalece el liderazgo, la creatividad y el sentido de impacto social de las juventudes Guías y Scouts en un mundo cambiante y diverso.

Fase 1: Explorar el problema

Qué: Utiliza la empatía, la reflexión, la investigación y la indagación para explorar y conectar con los problemas locales de tu comunidad. A continuación, define una declaración clara del problema.

¿Cuál es su objetivo?



DURACIÓN
10 a 15 minutos

MATERIALES
Hoja con ODS

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Esta es una actividad de diálogo para presentar problemas sociales y medioambientales. Muestre la tabla de los ODS.

Pida a cada guía que elija su objetivo preferido. Después, pregúnteles por qué lo han elegido. Una vez todo el mundo haya compartido su respuesta, pídales que piensen en la relación entre los diferentes objetivos; por ejemplo, ¿cómo se relaciona el ODS 4: Educación de Calidad con el ODS 2: Hambre Cero? Pregúnteles cuáles piensan que son los objetivos más importantes en su comunidad. ¿Coinciden? ¿Qué objetivos se están cumpliendo en su comunidad? ¿Cuáles no? Termine explicando que los ODS nos muestran la gran cantidad de problemas que afectan a las personas y al planeta tanto a nivel local como a nivel mundial.

Examinando los problemas locales, podemos aprovechar nuestra propia experiencia y conocimiento para diseñar soluciones que puedan funcionar.

Punto de Control (cierre de la actividad)

Para terminar esta etapa deben responder las siguientes preguntas en función de DEFINIR EL PROBLEMA: ¿CUÁL es el problema? ¿DÓNDE se produce el problema? ¿A QUIÉN afecta? ¿POR QUÉ es importante resolver este problema?

Fase 2: Generar Ideas.

Qué: Utiliza habilidades de pensamiento verdaderamente creativas, sin límites. Propón tantas ideas grandes y audaces como puedas para resolver tu problema.

Papa caliente

DURACIÓN
10 a 15 minutos

MATERIALES
Balón u objeto para pasar entre guías.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El dirigente, guiadora o facilitador comienza decidiendo sobre una pregunta relacionada con un problema o desafío específico.

A continuación, pasan una pelota o un objeto a un guía, que dispone de 10 segundos para proponer una idea para responder a la pregunta. pasa la pelota a otra guía y el proceso continúa, generando ideas rápidas dentro del límite de tiempo.

Esta actividad fomenta el pensamiento rápido y la espontaneidad a la hora de generar ideas.

Punto de Control (cierre de la actividad)

Una vez completadas las actividades elegidas, debería tener una lista con tantas ideas como sea posible. Estas ideas podrían plasmarse en una pizarra, o en una pared cubierta con notas adhesivas.

No olvide las tres reglas de oro:
1) Primar la cantidad, no la calidad. Tantas ideas como sea posible.
2) Cuanto más ambiciosas, mejor. No se preocupe por si son realistas o no, déjese llevar.
3) Si no está escrito, ¡no existe! Lleve un registro de todas las ideas para la siguiente etapa.

Fase 3: Probar posibles soluciones.

Qué: Pasa de la creatividad libre al pensamiento crítico. Pon a prueba tus mejores ideas y perfecciónalas para crear una solución viable. Prueba cosas y aprende de los demás para detectar problemas y seguir mejorando

Pero...Entonces...

DURACIÓN
10 a 15 minutos

MATERIALES
Sin material u hoja en blanco para anotar sus ideas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad trata de probar tu idea de forma lúdica, para esto deben elegir una de las ideas levantadas en la fase 2, que crean posible realizar; luego, el grupo se divide en dos.

¡El grupo 1 intentará persuadir al grupo 2 de que la idea es genial! El grupo 2 intentará idear problemas.

El grupo 1 comienza presentando su idea. Luego, el grupo 2 tiene algo de tiempo para proponer un problema.

El grupo 2 luego responde con un problema, diciendo “Me gusta tu idea, PERO.... ¿Consideraste eso...?”

Luego el grupo 1 responde con una solución a ese problema, diciendo “Sí, gracias, eso podría ser un problema, así que ...” y sugiere una solución.

Punto de Control (cierre de la actividad)

Cuando se hayan completado las actividades elegidas, las guías deben escribir una declaración de solución.

Esta declaración resume la solución para que sea lo más clara posible. Se basa en el planteamiento del problema. - ¿Cuál es el problema? - ¿Cuál es la solución?

Ejemplo de declaración de solución: ¿Cuál es el problema? (Aquí puede plantear el problema)- ¿Qué efecto tendrá? • El parque local no es seguro, por lo que a los miembros de la comunidad les da miedo utilizarlo.

Esto implica que no existe ningún sitio en el que se pueda jugar, hacer ejercicio y disfrutar del aire libre, lo que tiene un impacto negativo en la salud y el bienestar. ¿Cuál es la solución? • Vamos a mejorar la seguridad y el ambiente acogedor del parque instalando nueva iluminación, podando la vegetación y celebrando un festival en el parque para cambiar la percepción que la comunidad tiene del mismo y animarla a mantenerlo seguro.

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

Fase 4: planificar

Qué: Planifica tu proyecto comunitario en su totalidad para hacerlo realidad. Considera los riesgos y las oportunidades.





Pensar... Sentir... Hacer...



DURACIÓN
10 a 15 minutos

MATERIALES
Lápiz y papel

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Estas en el mundo real. Esta actividad ayuda a las Guías a pensar en los efectos de sus acciones. En grupos, dediquen un minuto a pensar en cómo se sentiría una persona afectada por tu solución.

Escriban estos sentimientos. Luego hagan lo mismo con lo que las demás personas pensarían y harían.

¿Han descubierto algún problema inesperado? Escriban cualquier problema que se les ocurra y que tu solución podría generar.

Cuantos más problemas puedan encontrar, mejor: ¡Esto significará que no se los toparán más adelante! Como alternativa, piensen en cómo ustedes pensarán, se sentirán y actuarán cuando estén ejecutando este proyecto, para asegurarse de que se tengan en cuenta las necesidades de todos.

Punto de Control (cierre de la actividad)

Una vez completadas las actividades elegidas, elaboren un plan de acción para su proyecto piloto. Este plan describirá cómo van a poner a prueba su solución en el mundo real por primera vez.

Recuerden que no necesitan completar todo el proyecto. Puede que lleve mucho tiempo poner en práctica la solución que elijan. Se trata de dar un primer paso, para ver qué funciona y qué hay que cambiar.

El plan de acción debe responder a las siguientes preguntas. Especifiquen tanto como sea posible.

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

Fase 5: De la Acción

Ahora es su turno. Trabajen en equipo y sigan su plan para probar la solución en el mundo real y ver qué funciona y qué habría que cambiar. Contacten a programasinternacionales@guiasyscoutschile.cl enviando su planificación de proyecto de la fase anterior para obtener financiamiento para apoyar su ejecución.





AGSCh

COMISIÓN NACIONAL Guías
GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

Agradecimientos

Agradecemos sinceramente a todas las y los integrantes de la Comisión Nacional, a los adultos acompañantes de las Guías representantes por su compromiso y colaboración.

Y, sobre todo, extendemos un especial agradecimiento a las Guías representantes, quienes con sus ideas, energía y visión hicieron posible este documento. Gracias a su participación, que refleja las realidades y necesidades de sus territorios, este material se construyó de manera participativa, creativa y fiel al espíritu de las Guías de Chile.

Fernanda González – Zona Arica
Polette Herrera – Zona Iquique
Florencia Avalos – Zona Antofagasta
Victoria Alvarado – Zona Norte Verde
Colomba Muñoz – Zona Santiago Maipo
Florencia Toledo – Zona El Libertador
Amelia Ramos – Zona Bío Bío
Damaris Rabanal – Zona Ñuble
Pascal Echeverría – Zona La Frontera
Sofía López - Zona Los Ríos
Ignacia Maragaño – Zona Los Lagos
Fernanda Medel – Zona Aysén
Ayalen Araya - Zona Magallanes