

**BROCHURE**

# RE-ACCIONA!

UN JUEGO COLABORATIVO Y DE DIÁLOGO, QUE RELACIONA LOS  
OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLES Y EL MODELO DE  
LIDERAZGO DE LA AMGS



ASOCIACIÓN  
MUNDIAL DE LAS  
GUÍAS SCOUTS





GUÍAS Y SCOUTS  
DE CHILE

**ASOCIACIÓN DE GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE**  
**FEBRERO 2021**

**TEXTOS Y DISEÑO:**

DANIELA CANTÚ CARRANDI, SOFÍA FERNÁNDEZ ARAYA, MARÍA JOSÉ GALLARDO PÉREZ,  
BÁRBARA MUÑOZ MADARIAGA, ROCÍO SEGURA VIDAL, GABRIELA VALLESPÍR GUZMÁN

## ÍNDICE

¿QUIÉNES SOMOS?	4
ORIGEN DEL JUEGO	5
EL PROPÓSITO	6
¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?	6
IMPLEMENTOS DEL JUEGO	7
TABLEROS	7
TARJETAS DE LIDERAZGO	8
TARJETAS "MI INSPIRACIÓN"	8
TARJETAS DE CATEGORÍAS	9
CATEGORÍAS	9
CONTACTO Y REDES SOCIALES	10

## ¿QUIÉNES SOMOS?

EL MOVIMIENTO SCOUT FUE FUNDADO POR LORD ROBERT BADEN-POWELL, EN INGLATERRA EN 1907, Y POSTERIORMENTE SE SUMA EL MOVIMIENTO GUÍA. EN NUESTRA INSTITUCIÓN, HACEMOS PROPIO EL MOVIMIENTO GUÍA SCOUT, DE CARÁCTER EDUCATIVO, CUYA ESTRUCTURA FAVORECE LA PARTICIPACIÓN DESDE LA BASE, EL GRUPO GUÍA SCOUT, QUE JUNTO A OTROS Y OTRAS, FORMAN ESTRUCTURAS TERRITORIALES EN TODO EL PAÍS QUE DAN VIDA A NUESTRA ASOCIACIÓN DE GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE.

NUESTRA ASOCIACIÓN PERTENECE TANTO A LA ASOCIACIÓN MUNDIAL DE GUÍAS SCOUTS (AMGS) Y A LA ORGANIZACION MUNDIAL DEL MOVIMIENTO SCOUT (OMMS), DENTRO DE LAS CUALES LLEGAN A MUCHAS PERSONAS PARA VIVIR EL GUIDISMO Y ESCULTISMO. AMBAS ORGANIZACIONES MUNDIALES, LLEGAN A MUCHOS PAÍSES, CON UNA RED DE ADULTOS VOLUNTARIOS Y VOLUNTARIAS QUE APOYAN LAS ACTIVIDADES LOCALES, DANDO COMO RESULTADO UN INMENSO EFECTO MULTIPLICADOR DE LA MISIÓN DEL MOVIMIENTO QUE ES CONTRIBUIR A LA EDUCACIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y JÓVENES MEDIANTE UN SISTEMA DE VALORES, BASADO EN NUESTRA PROMESA Y NUESTRA LEY, PARA CONTRIBUIR A UN MUNDO MEJOR DONDE LAS PERSONAS SE SIENTAN REALIZADAS COMO INDIVIDUOS Y JUEGUEN UN PAPEL CONSTRUCTIVO EN LA SOCIEDAD.

A TRAVÉS DEL LIDERAZGO ENTRE PARES, EL SISTEMA DE EQUIPOS Y EL APRENDIZAJE POR LA ACCIÓN, CADA GRUPO GUÍA SCOUT ADOPTA UN MISMO CONJUNTO DE VALORES Y APLICA NUESTRO MÉTODO DE EDUCACIÓN NO FORMAL, ADAPTADA A LOS ASPECTOS CULTURALES Y ÚNICOS DE SU COMUNIDAD LOCAL.

## MISIÓN ASOCIACIÓN DE GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

MEDIANTE LA VIVENCIA DE VALORES ESPIRITUALES, SOCIALES Y PERSONALES, LA MISIÓN DEL MOVIMIENTO ES CONTRIBUIR AL DESARROLLO DE LOS JÓVENES, AYUDÁNDOLES A ALCANZAR LA PLENITUD DE SUS POSIBILIDADES FÍSICAS, INTELECTUALES, ÉTICAS, EMOCIONALES, SOCIALES Y ESPIRITUALES, PARA QUE PARTICIPEN EN LA CONSTRUCCIÓN DE UN MUNDO MEJOR, DONDE LAS PERSONAS SE DESARROLLEN PLENAMENTE Y JUEGUEN UN PAPEL CONSTRUCTIVO COMO MIEMBROS DE SUS COMUNIDADES LOCALES, NACIONALES E INTERNACIONALES.

## ORIGEN DEL JUEGO

INSPIRADAS EN LAS GUÍAS DE MALASIA Y BAJO EL CONTEXTO MUNDIAL (PANDEMIA POR COVID-19), VIMOS LA NECESIDAD DE MOSTRAR EN NUESTRO PAÍS EL MODELO DE LIDERAZGO DESARROLLADO POR LA AMGS, JUNTO A LOS ODS.

NACE LA IDEA DE GENERAR UN JUEGO, CON LA INTENCIÓN DE QUE ESTE FUERA CERCANO PARA NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES PERTENECIENTES A LA ASOCIACIÓN DE GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE. CON EL PASO DEL TIEMPO NOS DIMOS CUENTA QUE PODÍAMOS IR MÁS ALLÁ, ENTREGANDO UNA HERRAMIENTA ÚTIL PARA CUALQUIER PERSONA DEL MUNDO. ¡LES INVITAMOS A REACCIONAR!



### AUTORAS:

DANIELA CANTÚ CARRANDI  
SOFÍA FERNÁNDEZ ARAYA  
MARÍA JOSÉ GALLARDO PÉREZ  
BÁRBARA MUÑOZ MADARIAGA  
ROCÍO SEGURA VIDAL  
GABRIELA VALLESPIR GUZMÁN

EL JUEGO TUVO UNA PRUEBA NACIONAL Y OTRA INTERNACIONAL, EN LAS CUALES PARTICIPARON PERSONAS PERTENECIENTES A LA ASOCIACIÓN DE GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE, Y TAMBIÉN DE OTRAS ORGANIZACIONES MIEMBRO DE LA REGIÓN DEL HEMISFERIO OCCIDENTAL DE LA ASOCIACIÓN MUNDIAL DE GUÍAS SCOUTS (AMGS).

ALREDEDOR DE 15 PERSONAS JUNTO A SUS CERCANOS Y CERCANAS FUERON PARTE DEL PILOTAJE, Y LOS PAÍSES INVOLUCRADOS FUERON:



CHILE



COLOMBIA



COSTA RICA



REINO UNIDO



MÉXICO



PANAMÁ



PARAGUAY

EXTENDEMOS NUESTRO AGRADECIMIENTO A TODAS LAS PERSONAS QUE PROBARON EL JUEGO Y NOS DIERON SUS RETROALIMENTACIONES PARA REALIZAR LAS MEJORAS.

## EL PROPÓSITO

EL GUIDISMO Y ESCULTISMO SE VIVEN DÍA A DÍA Y DESDE CUALQUIER LUGAR ¡INCLUSO EN NUESTRO CONTEXTO ACTUAL! POR ESO LES INVITAMOS A SEGUIR CONSTRUYENDO LA MEJOR VERSIÓN DE USTEDES Y DEL MUNDO DESDE SU HOGAR CON SUS FAMILIA, AMISTADES, PATRULLA, COMUNIDAD O EQUIPO.

A CONTINUACIÓN ENCONTRARÁN UN JUEGO QUE TIENE DOS EJES MUY IMPORTANTES:

- EL MODELO DE LIDERAZGO DE LA ASOCIACIÓN MUNDIAL DE GUÍAS SCOUTS (AMGS)
- LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS).

EL MODELO DE LA AMGS PROPONE QUE EL LIDERAZGO NO ES UNA IDEA ÚNICA SINO QUE ES UN HÁBITO QUE CONSTRUIAMOS Y MEJORAMOS A DIARIO A TRAVÉS DE 6 ESQUEMAS DE PENSAMIENTO: REFLEXIVO, COLABORATIVO, CRÍTICO Y CREATIVO, DE ACCIÓN RESPONSABLE, IGUALDAD DE GÉNERO Y COSMOPOLITA. Y POR OTRO LADO, LOS ODS SON 17 OBJETIVOS ACORDADOS POR LOS LÍDERES MUNDIALES EN 2015 QUE BUSCAN LOGRAR UN DESARROLLO SOSTENIBLE A NIVEL MUNDIAL BAJO EL MARCO DE LA AGENDA 2030 DE LAS NACIONES UNIDAS.

A TRAVÉS DE ESTE JUEGO PODRÁN REFLEXIONAR, ACTUAR Y RE-ACCIONAR POR UN MUNDO MEJOR ¡MANOS A LA OBRA!

## ¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?



ESTE JUEGO ESTÁ DIRIGIDO PARA PERSONAS DESDE 10 AÑOS, SIN EMBARGO, QUIENES TENGAN MENOS DE ESTA EDAD Y DESEEN JUGAR, LES RECOMENDAMOS QUE JUEGUEN CON UN ADULTO O ADULTA PARA QUE LES RESPONDAN LAS DUDAS QUE SURJAN.

ESTE JUEGO ES UNA ENTRETENIDA HERRAMIENTA PARA DIVERTIRSE Y APRENDER JUNTO A LA FAMILIA, AMIGOS, AMIGAS, PATRULLA, COMUNIDAD O EQUIPO. LO IMPORTANTE ES QUE TENGAN UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE PERTENEZCAN O NO AL MOVIMIENTO GUÍA SCOUT.

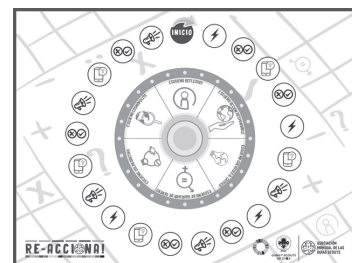


EL JUEGO PUEDE JUGARSE DE 2 A 6 PERSONAS Y EL TIEMPO DEPENDERÁ DE LA MODALIDAD QUE ELIJAN PARA JUGAR. ESTE PUEDE DURAR UN PAR DE HORAS, UNA TARDE O INCLUSO VARIOS DÍAS, ¡QUEDA A DECISIÓN DE QUIENES JUEGAN!

## IMPLEMENTOS DEL JUEGO

### TABLEROS

- ENCONTRARÁN 6 MODELOS DE TABLERO PARA QUE PUEDAN IMPRIMIR EL QUE MÁS LES ACOMODE.
- EL DISEÑO DE IMPRESIÓN ESTÁ PENSADO PARA QUE UTILICEN 4 HOJAS TAMAÑO CARTA Y PUEDAN UNIRLAS. SI NO PUEDEN IMPRIMIR, SE SUGIERE DIBUJARLO EN UNA HOJA DE BLOCK.
- ADEMÁS, HABRÁ UNA FLECHA GIRATORIA QUE DEBERÁN INSTALAR EN EL CENTRO DE LA RULETA CON UNA MARIPOSA PARA QUE PUEDA GIRAR. SE SUGIERE REUTILIZAR ALGO QUE GIRE Y QUE LO TENGAN EN CASA.
- PARA ELEGIR LAS FICHAS DEL TABLERO SE SUGIERE UTILIZAR CUALQUIER ELEMENTO QUE SIRVA PARA ESTO O REUTILIZAR UNA FICHA DE UN JUEGO QUE YA NO USEN).
- SE NECESITA UN DADO FÍSICO O UNA APLICACIÓN DE DADO VIRTUAL A DISPOSICIÓN.
- DE MANERA OPCIONAL, PODRÁN IMPRIMIR UN TABLERO ESPECIAL PARA DEJAR LOS MAZOS DE TARJETAS Y TAMBIÉN, ENCONTRARÁN UNA PLANILLAS CON LOS ODS.





## TARJETAS DE LIDERAZGO

ENCONTRARÁN 6 TARJETAS IMPRIMIBLES QUE LES EXPLICAN CADA ESQUEMA DE PENSAMIENTO PRESENTE EN EL MODELO DE LIDERAZGO CON MAYOR DETALLE Y PROFUNDIDAD.

<p><b>ESQUEMA REFLEXIVO</b> DEL PENSAMIENTO</p> <p>Den significado a sus experiencias pasadas y piensen en su comportamiento y su impacto. Exploren sus valores y piensen en cómo mantenerse fieles a ellos cuando practican el liderazgo. ¡Cultiven su curiosidad! Tómense el tiempo para aprender de ustedes mismas y cuidarse, y reconozca y crear las condiciones que necesitan para prosperar.</p> <p>Una forma de aplicar este modelo sería: Meditar o reflexionar diariamente (sobre tus aprendizajes, situaciones, actitudes, etc.), llevar un diario de reflexiones, llevar un rastreador de tus emociones o de hábitos, ¡atrévete a cuestionar y cuestionarte!</p>	<p><b>ESQUEMA COSMOPOLITA</b> DEL PENSAMIENTO</p> <p>Pónganse en el lugar de los demás y trabajen para comprender más profundamente sus necesidades e inquietudes. Observen, hagan preguntas y soliciten acerca de las condiciones y perspectivas locales. Construyan conexiones significativas con otros a través de oportunidades inclusivas para compartir el liderazgo.</p> <p>Una forma de practicar este modelo sería: Hacer preguntas profundas al resto, participar activamente (no pensar en qué voy a responder), <b>investigar sobre lugares y culturas nuevas, observar</b> ¡y recuerda tener tu mente abierta!</p>	<p><b>ESQUEMA COLABORATIVO</b> DEL PENSAMIENTO</p> <p>Reúnan diferentes perspectivas e inspiren el consenso en torno a una visión común. Escuchen y aprendan de las demás. Compartan libremente lo que saben. Creen las estructuras, las condiciones y las actitudes que las personas necesitan para desarrollar su potencial y contribuir plenamente a cualquier equipo o situación.</p> <p>Una forma de practicar este modelo sería: Comparte emociones y opiniones con tus equipos de trabajo (o con quienes te relaciones), preocúpate por conocer a la persona que tiene al lado sus fortalezas y cómo potenciar su aporte y el del resto. <b>Conversa, escucha y empatiza.</b></p>	<p><b>ESQUEMA DE ACCIÓN RESPONSABLE</b> DEL PENSAMIENTO</p> <p>Movilicen la energía en torno a lo que debe cambiar, y lo que debe protegerse. Transformen sus valores en acción con autenticidad. Practiquen el liderazgo para crear un mundo donde todas las niñas sean valoradas y puedan alcanzar su potencial como ciudadanas responsables del mundo.</p> <p>Una forma de practicar este modelo sería: Cuestionar el objetivo de tus acciones diarias, involucrarse con tu comunidad cercana y con la sociedad en la que vives, <b>investiga y sal de tu zona de confort.</b></p>	<p><b>ESQUEMA CREATIVO &amp; CRÍTICO</b> DEL PENSAMIENTO</p> <p>Crean un ambiente donde se valore la innovación y la investigación. Busquen datos, análisis y aprendan de la información y la evidencia. Presten atención a las suposiciones y cuestionenlas. Animen a otros y a ustedes mismas a innovar. Busquen nuevas ideas y estén abiertas a cambiar de opinión.</p> <p>Una forma de practicar este modelo sería: No quedarse con primeras impresiones, preguntar e investigar más allá de lo superficial, busca formas de concretarte para desarrollar mejores ideas. <b>Discute, conversa, investiga y sé crítica con lo que te rodea.</b></p>	<p><b>ESQUEMA DE IGUALDAD DE GÉNERO</b> DEL PENSAMIENTO</p> <p>Consideren el género cuando practiquen el liderazgo y desafíen los estereotipos de género. Comprendan el impacto de las barreras de género y empoderense a sí mismas y a los demás para reconocerlas y superarlas. Promuevan el valor de ser parte de un movimiento dirigido por niñas.</p> <p>Una forma de practicar este modelo sería: Conversa con niñas, jóvenes y mujeres de tu vida, pregúntales sobre sus opiniones y experiencias, identifica estereotipos y desigualdades de género en tus entornos. <b>Celebra y destaca a grandes mujeres de ayer y hoy.</b></p>
--	---	--	---	--	--

SI QUIEREN MAYOR INFORMACIÓN PUEDEN ENCONTRAR EL MODELO DE LIDERAZGO EN LOS RECURSOS DE LA ASOCIACIÓN MUNDIAL DE GUÍAS SCOUTS:  
[HTTPS://WWW.WAGGS.ORG/ES/](https://www.waggs.org/es/)

## TARJETAS "MI INSPIRACIÓN"

- ENCONTRARÁN UNA TARJETA DE "MI INSPIRACIÓN" POR CADA ODS CON PROPUESTAS PARA NUTRIR SU PERSPECTIVA. PELÍCULAS, TEXTOS, CANCIONES Y PODCAST LES AYUDARÁN A ENTENDER MEJOR CADA PROBLEMÁTICA.
- CUANDO SE TERMINE EL JUEGO, DEBERÁN SACAR UNA DE ESTAS TARJETAS Y REALIZAR, DIALOGAR O CALENDARIZAR ESE MOMENTO DE INSPIRACIÓN EN CONJUNTO.

**MI INSPIRACIÓN**

**10** **RECONOCIMIENTO DE LAS DESIGUALDADES**

Para darte otra mirada sobre este ODS: Te invitamos a buscar el ODS 10 dentro de este libro y a compartir la frase que más te haya gustado o llamado la atención:

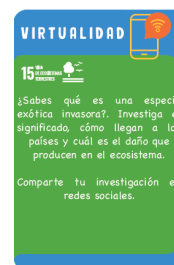
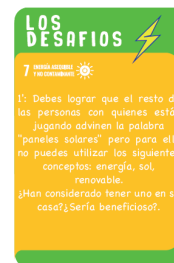
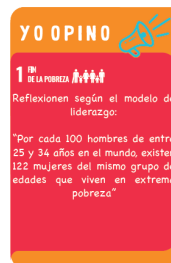


- Te invitamos a ver la película "Los Miserables" (2012).
- Te invitamos a escuchar la canción "Sólo te pido a Dios" de Mercedes Sosa.



## TARJETAS DE CATEGORÍAS

- EL JUEGO CONSTA DE 4 CATEGORÍAS: YO OPINO, LOS DESAFÍOS, MITO O REALIDAD, VIRTUALIDAD, CADA UNA DE ELLAS TRAE 3 TARJETAS IMPRIMIBLES POR CADA ODS.
- SI TIENEN LA OPCIÓN DE IMPRIMIR LAS TARJETAS POR AMBOS LADOS ENCONTRARÁN UNA HOJA ESPECIAL PARA ELLO. NO ES IMPRESCINDIBLE.



## CATEGORÍAS



### YO OPINO

EN ESTA CATEGORÍA ENCONTRARÁN FRASES QUE DEBEN REFLEXIONAR TODAS LAS PERSONAS DEL JUEGO.



### LOS DESAFÍOS

EN ESTA CATEGORÍA ENCONTRARÁN DESAFÍOS QUE LES SACARÁN DE SU ZONA DE CONFORT, ¡ATRÉVANSE!



### MITO O REALIDAD

EN ESTA CATEGORÍA ENCONTRARÁN AFIRMACIONES IMPACTANTES RESPECTO A LA REALIDAD DE NUESTRO PLANETA, SU MISIÓN ES ADIVINAR SI ES MITO O REALIDAD. ESTA TARJETA DEBERÁ SER LEÍDA POR UNA PERSONA DISTINTA A LA QUE ESTÁ EN SU TURNO DE JUEGO.



### VIRTUALIDAD

EN ESTA CATEGORÍA ENCONTRARÁN ACTIVIDADES QUE LES INVITAN A SOCIALIZAR A TRAVÉS DE REDES SOCIALES LO QUE VAN APRENDIENDO Y A UTILIZAR ESTAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA FORMAR PARTE DE LAS SOLUCIONES.

UNA VEZ IMPRESAS TODAS LAS TARJETAS Y EL TABLERO, SE SUGIERE PLASTIFICARLOS PARA QUE DUREN MÁS TIEMPO.

PARA MAYOR INFORMACIÓN, PUEDEN CONTACTARNOS A  
JUEGOREACCIONA@GUIASYSCOUTSCHILE.CL



@agsch



@agschile



@agschile



@agschile

Av. República 97 · +56 2 2630 7452  
<https://guiasyscoutsdechile.org/>



GUÍAS Y SCOUTS  
DE CHILE