

Desafío Innovadores de Impacto

Innovar nuestro mundo



En alianza con:



© Oficina Scout Mundial.
Enero 2025

Oficina Scout Mundial
Centro de Apoyo Global
Kuala Lumpur

Suite 3, Nivel 17
Menara Sentral Vista
150 Jalan Sultan Abdul Samad
Brickfields
50470 Kuala Lumpur, MALASIA

Teléfono: + 60 3 2276 9000
Fax: + 60 3 2276 9089

worldbureau@scout.org
scout.org

La reproducción de este documento
está autorizada a las Organizaciones y
Asociaciones Scout Nacionales que son
miembros de la Organización Mundial del
Movimiento Scout.

Se le debe dar reconocimiento a la fuente.

Accenture y el Movimiento Scout colaboran
para mejorar el aprendizaje digital y las
oportunidades educativas para los scouts
de todo el mundo. La colaboración incluye
ScoutPass, la iniciativa de Scouts para los
ODS, el desafío Innovadores de Impacto y
el JOTA-JOTI.



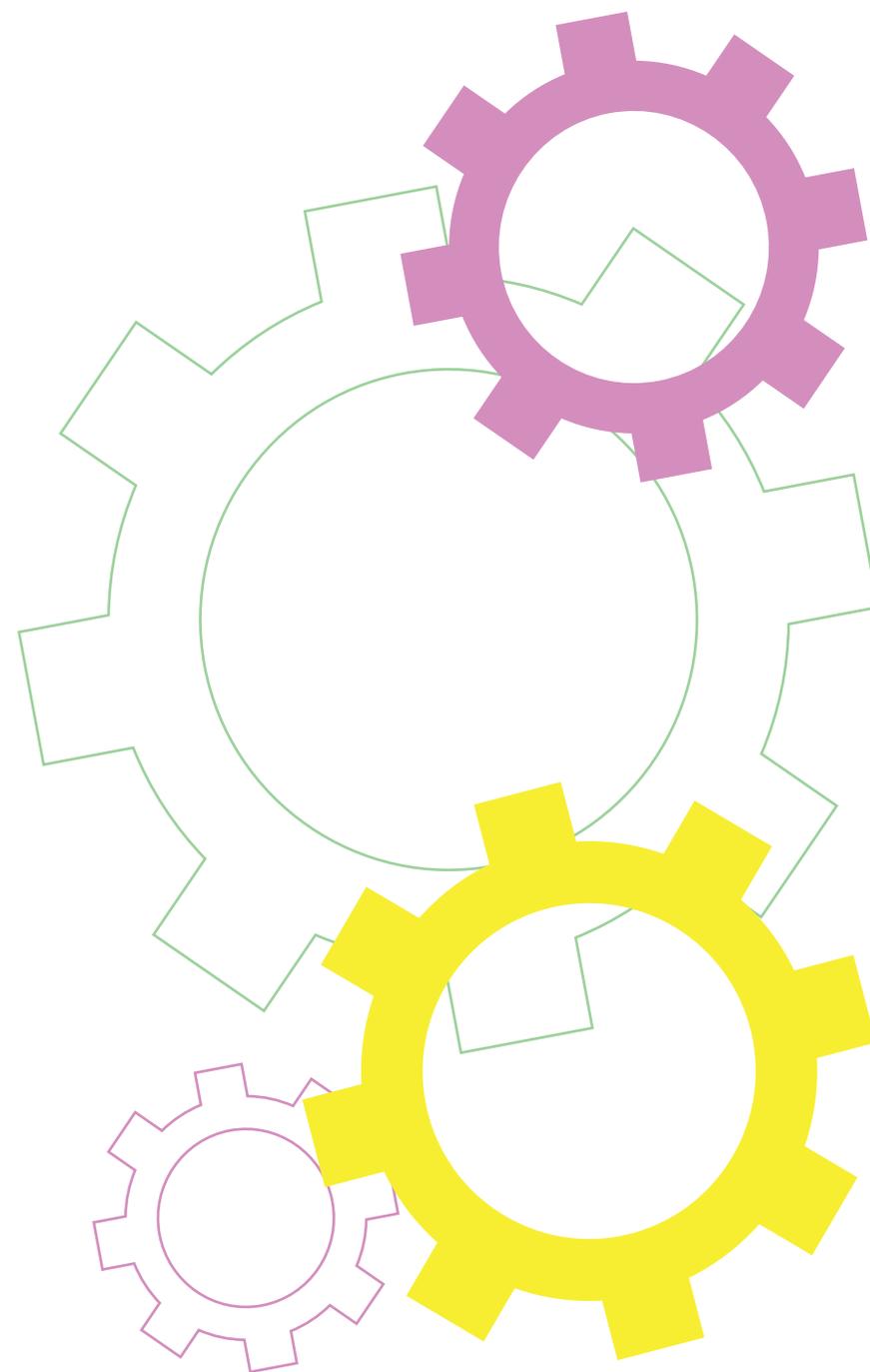
Desafío Innovadores de Impacto

Innovar nuestro mundo

Las personas jóvenes adquieren competencias para desarrollar proyectos de acción sostenibles, abordando cuestiones sociales, culturales y económicas, mientras desarrollan estrategias para cuestionar, resolver problemas e innovar en sus comunidades.

Contenidos

| | |
|---|-----------|
| Desafío Innovadores de Impacto | 3 |
| Introducción | 6 |
| Objetivos de aprendizaje | 9 |
| Actividades | 17 |
| 1. Etapa del problema: explorar y definir en cuál problema enfocarse | 19 |
| 2. Ideas: Cuantas más y más creativas sean, ¡mejor! | 24 |
| 3. Etapa de la solución: Elegir y perfeccionar una solución | 28 |
| 4. Etapa de la planificación: Hacer un plan de acción | 32 |
| 5. Etapa de la acción: Ejecutar un proyecto piloto en la comunidad | 36 |
| 6. Reflexión | 37 |
| 7. Identidad visual del desafío de Innovadores de Impacto | 40 |





Introducción

¿Por qué el desafío de Innovadores de Impacto?

El desafío tiene como objetivo preparar a una generación de jóvenes con innovación y habilidades de resolución creativa de problemas de la vida, para que puedan tomar acciones significativas y resolver problemas para las personas y el planeta en sus comunidades, respaldados por la ambición y los valores de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Con este desafío, queremos brindarle a las juventudes las herramientas para ser personas activas en sus comunidades, innovando soluciones a los desafíos comunitarios, mediante técnicas de pensamiento de diseño.

Los scouts adquirirán las habilidades para prosperar en la vida como innovadores y agentes de cambio en un mundo VICA (volátil, incierto, complejo y ambiguo). Al desarrollar habilidades creativas para resolver problemas, los scouts desarrollarán competencias holísticas que pueden aplicarse a objetivos personales, profesionales y acciones para la sostenibilidad.

Aprender mediante la innovación implica desarrollar una serie de competencias cognitivas, conductuales y socio-emocionales. Las personas innovadoras tienen habilidades sólidas de pensamiento creativo, resolución de problemas, comunicación y emprendimiento. Son resilientes, adaptables, cooperativos y empáticos, con un fuerte propósito moral, por lo que se preocupan realmente por sus comunidades. Pueden reflexionar, adaptarse y pensar de manera crítica.

En resumen, las personas innovadoras tienen las habilidades de la vida para hacer cambios transformadores sostenibles para su propio futuro y el de sus comunidades. Tienen la visión para crear un mundo mejor y las herramientas para hacerla realidad. Trabajan en sus comunidades para convertirlas en espacios más felices, más verdes y más prósperos para todos.

La insignia de los Innovadores de Impacto ofrece a los scouts una muestra de lo que se siente usar la innovación para cambiar el mundo que les rodea, explorando problemas, proponiendo ideas, probando, perfeccionando y llevándolas a cabo como proyectos comunitarios.

¿Qué es el desafío de Innovadores de Impacto?

El desafío de Innovadores de Impacto se ha desarrollado mediante la colaboración de la Organización Mundial del Movimiento Scout y la World's Largest Lesson. Este desafío de aprendizaje está diseñado para las personas jóvenes y tiene como objetivo empoderarles para resolver asuntos comunitarios, en especial, aquellos identificados mediante y en conjunto con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Los scouts identificarán problemas locales y luego desarrollarán proyectos comunitarios para resolverlos, utilizando técnicas de pensamiento de diseño.

Las personas jóvenes desarrollan proyectos de acción sostenibles, abordando desafíos sociales, culturales y económicos, mientras desarrollan estrategias para cuestionar, resolver problemas e innovar en sus comunidades.



¿Para quién es el desafío?

Este desafío está diseñado para todas las personas jóvenes a partir de los siete años y en adelante, que quieran aprender habilidades creativas de resolución de problemas para cambiar el mundo. El cambio o la intervención puede ser a pequeña escala y a nivel local, pero el conocimiento adquirido y el efecto posterior pueden crecer hasta influir de manera positiva en muchas vidas.

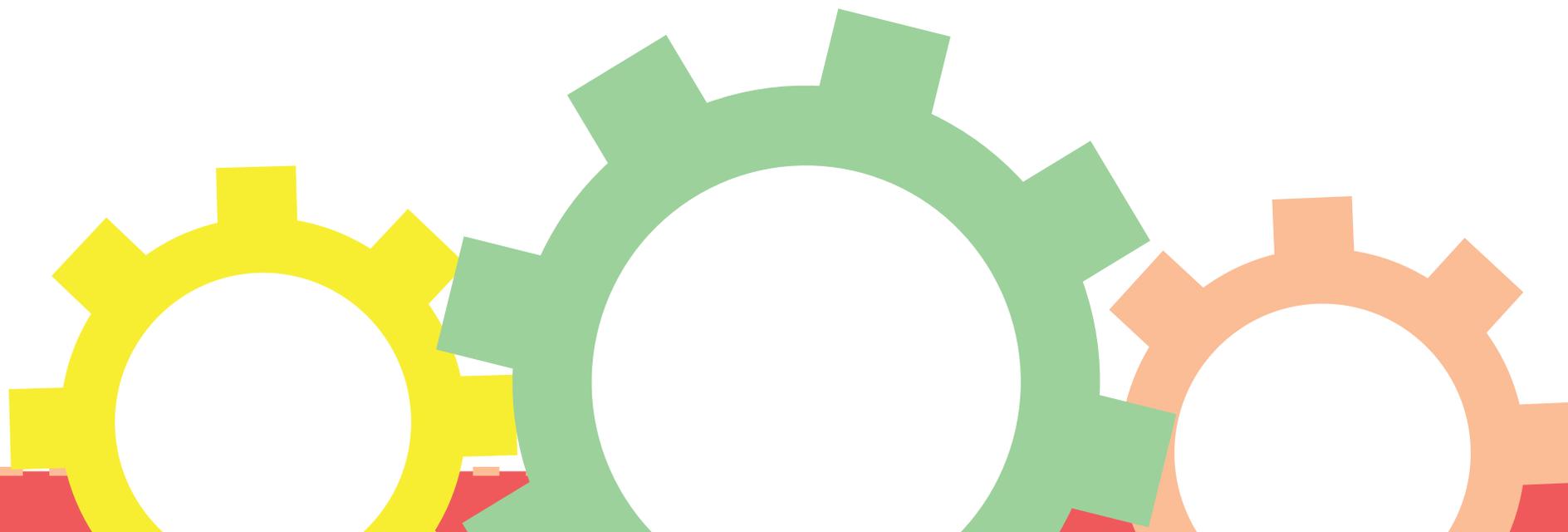
¿Cómo funciona?

El desafío ayuda a los scouts a desarrollar las competencias necesarias para prosperar en un mundo siempre cambiante y complejo, aprendiendo a través de la resolución creativa de problemas. Sigue la misma teoría básica del cambio que los demás desafíos de habilidades para la vida:

Establece tu visión, siendo consciente de tus propias capacidades, conocimientos, valores, intereses, así como de las necesidades de tu comunidad.

Empodérate, adquiriendo competencias para tu vida para ser un solucionador de problemas y un innovador.

Empodera a los demás, involucrando a la comunidad en el diseño conjunto de soluciones para los principales problemas de la comunidad.



El proceso de aprendizaje del desafío de Innovadores de Impacto.

Hemos dividido el proceso de resolución creativa de problemas en seis etapas diferentes. Estas etapas se inspiran en el pensamiento de diseño, un respetado proceso de resolución de problemas utilizado en todo el mundo por "diseñadores" para innovar en los negocios y las normas. Para este desafío, el lenguaje y el proceso del pensamiento de diseño han sido adaptados para hacerlo más accesible a los Scouts.

Cada etapa requiere habilidades diferentes y una mentalidad distinta. Por lo tanto, en cada etapa, los scouts deben adoptar un personaje diferente.

1 Explorar problemas

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.

Cómo: Sé reflexivo, sensible, amable y ético. Piensa en cómo te hacen sentir las cosas a ti y a otras personas. Ten curiosidad. Haz preguntas y escucha a los demás, para ver el mundo desde su perspectiva. Si te interesa, profundiza para saber más.

4 Planificar

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

Cómo: ¡Prepárate! Piensa con antelación y planifica tus pasos hacia el éxito. Reúne tus materiales y elige tus roles. Comunícate de manera efectiva para que todo el mundo esté preparado.

2 Generar ideas

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

Cómo: Sé creativo y libre, diviértete, piensa a lo grande - ¡Enloquece! No tengas miedo de decir algo exagerado o poco realista. De eso se trata. Se trata de usar la imaginación para ayudarnos a encontrar nuevas formas de hacer cosas que podrían marcar una gran diferencia.

5 Toma acción

Qué: Lleva tu proyecto a la comunidad y haz un "plan piloto". Prueba tu proyecto, o una parte de él, en el mundo real y aprende todo lo que puedas en el proceso.

Cómo: Sean un equipo. Trabajen juntos, apóyense mutuamente y no se preocupen si las cosas van mal. El fracaso no existe si aprendes de tus experiencias.

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.

Cómo: Sé crítico y minucioso, como un detective. Si te encuentras con problemas, ¡eso es bueno! Pueden ayudarte a mejorar. No te rindas y si lo necesitas, vuelve a la etapa 1 para aprender más, o a la etapa 2 para tener más ideas.

6 Reflexiona, aprende y reacciona

Qué: Da un paso hacia atrás. Piensa en lo que ha funcionado bien, qué ha sido difícil y cómo te sientes, para así aprender del proceso.

Cómo: Sé sincero. Cómo te sientes. Recuerda los buenos y los malos momentos. ¿Qué funcionó bien? ¿Qué podría haber sido mejor? ¿Quieres continuar con el proyecto? ¿Qué aprendiste?

El proceso por encima del resultado

Es importante recordar que se trata de un **proceso no lineal**. A medida que los scouts desarrollan sus proyectos comunitarios, pueden descubrir preguntas o problemas. ¡Eso es algo bueno! Así mejorarán su proyecto. Siempre puedes volver a una etapa anterior para profundizar y solucionar tus problemas. En esto consiste el pensamiento de diseño.

Recuerda: Lo más importante es que están aprendiendo a través del proceso. Puede que el proyecto no funcione, ¡pero no pasa nada! Como dice el refrán: Se aprende más del fracaso que del éxito.

En este diagrama, se muestra el principio de un proceso desordenado y no lineal:

Ruido / incertidumbre / patrones / perfectivas

claridad / enfoque



Investigación y síntesis

Concepto / prototipo

Diseño

El proceso del garabato del diseño por Damien Newman, thedesignsquiggle.com

Problema Ideación Solución Plan Acción

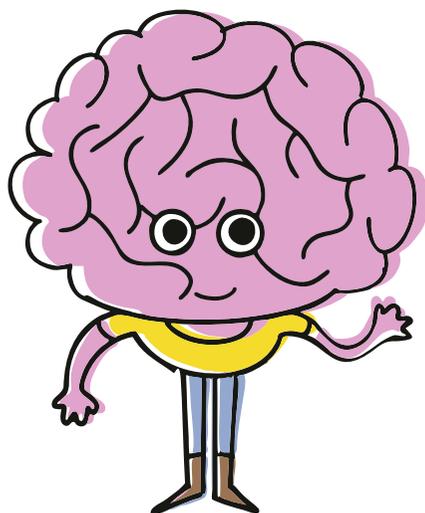


Objetivos de aprendizaje

Desarrollar las competencias a través del desafío

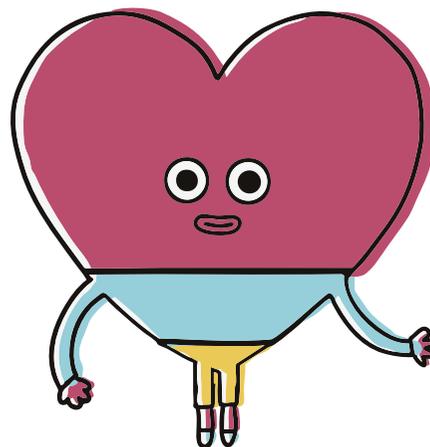
El desafío ayudará a las personas jóvenes a desarrollar un conjunto holístico de competencias recogidas en lo que la OCDE denomina "agencia estudiantil" para 2030.

La agencia estudiantil se define como la capacidad de fijar un objetivo, reflexionar y actuar de manera responsable para influir en el cambio. Se basa en la creencia de que los jóvenes tienen la capacidad y la voluntad de influir positivamente en sus propias vidas y en el mundo que les rodea.



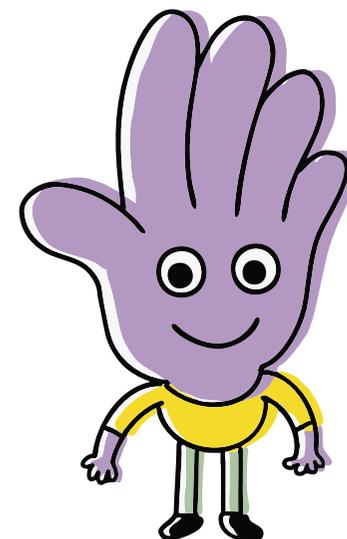
Cognitivo - Cabeza:

El conocimiento práctico para innovar y planificar un proyecto comunitario, y un sentido de propósito para marcar la diferencia en la comunidad.



Socioemocional - Corazón:

Resiliencia y cuidado de los demás y de la comunidad.



Conductual - Mano:

Aumentar el liderazgo, la capacidad de cooperación y los hábitos sostenibles.

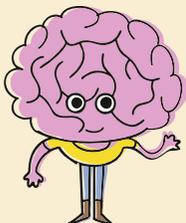
Innovadores de Impacto (emprendimiento)

Objetivos de aprendizaje

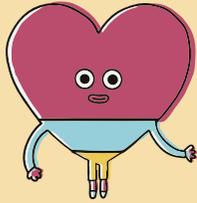


Innovar nuestro mundo

Las personas jóvenes adquieren competencias para desarrollar proyectos de acción sostenibles, abordando desafíos sociales, culturales y económicos, mientras desarrollan estrategias para cuestionar, resolver problemas, e innovar en sus comunidades.

| | Edades | | |
|---|---|---|--|
| | 7 a 10 años | 11 a 14 años | 15 y más |
| Cognitivo Cabeza  | <p>CAMBIO</p> <p>Entiendo lo que significa el cambio.</p> <p>Sé cuándo es necesario un cambio</p> <p>SOLUCIONES</p> <p>Veo diferentes maneras de encontrar soluciones.</p> <p>PLAN</p> <p>Entiendo cómo puedo hacer y seguir un plan.</p> <p>DINERO/ FINANZAS</p> <p>Sé cómo administrar el dinero que tengo.</p> | <p>CAMBIO</p> <p>Sé cómo puedo crear el cambio.</p> <p>Sé lo que implica hacer un cambio.</p> <p>Sé cómo pueden ser algunas barreras al cambio.</p> <p>SOLUCIONES</p> <p>Puedo elegir entre distintas soluciones .</p> <p>Puedo entender las consecuencias de las soluciones que propongo.</p> <p>PLAN</p> <p>Puedo verificar y evaluar un plan.</p> <p>Entiendo por qué la planificación y la evaluación son importantes para nuestro futuro sostenible.</p> <p>FINANZAS</p> <p>Entiendo las normas económicas razonables y lo que no está incluido en ellas.</p> <p>Entiendo cómo equilibrar los ingresos y los gastos financieros.</p> | <p>CAMBIO</p> <p>Puedo ayudar a a otros a crear el cambio.</p> <p>Puedo gestionar el proceso de cambio.</p> <p>Sé cómo la estrategia puede generar cambios.</p> <p>Puedo identificar y eliminar las barreras al cambio.</p> <p>SOLUCIONES</p> <p>Puedo encontrar soluciones teniendo en cuenta las necesidades de los demás.</p> <p>Entiendo los beneficios de las estrategias de gestión de conflictos y cómo enfocarme en encontrar soluciones.</p> <p>PLAN</p> <p>Conozco los principios de la planificación sostenible.</p> <p>Sé cómo desarrollar un plan estratégico.</p> <p>FINANZAS</p> <p>Conozco el funcionamiento de las empresas con fines de lucro y sus responsabilidades sociales y medioambientales.</p> <p>Sé que las decisiones financieras que yo y otras personas tomamos influyen en mi vida y en la sociedad en general.</p> <p>Entiendo la relación entre empleo y crecimiento económico.</p> |

**Socio-emocional
Corazón**



ELECCIÓN

Soy capaz de tomar decisiones.

CAMBIO

Soy capaz de generar cambios.

ELECCIÓN

Entiendo el impacto de mis decisiones.

Tomo decisiones que tendrán un impacto positivo en las comunidades que me rodean.

CAMBIO

Entiendo el impacto que tiene el cambio que proponga.

Propongo cambios que tendrán un impacto positivo en las comunidades que me rodean.

ELECCIÓN

Me siento responsable del impacto social y medioambiental de mis elecciones.

Tengo una visión de un futuro equitativo y sostenible e incentivo a las comunidades a que tomen mejores decisiones.

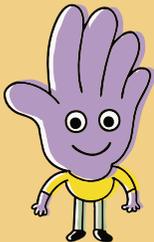
Analizo según las competencias y contextos y contextualizo las necesidades.

CAMBIO

Entiendo las consecuencias de los cambios que propongo para el medio ambiente y la sociedad.

Puedo llevar a las comunidades a cambiar, según una visión de un futuro equitativo y sostenible.

**Comportamiento
Mano**



PLAN

Veo problemas e ideas que puedo resolver.

ACCIÓN

Me siento capaz de intentar liderar.

REVISIÓN

Puedo reflexionar en lo que sí funciona y lo que no.

PLAN / ACCIONES

Planifico mis acciones y soluciones, sostenibles para el futuro.

ACCIÓN

Puedo llevar mi idea a la acción, junto con otros, usando nuestras fortalezas.

Puedo llevar a otros a accionar.

REVISIÓN / EVALUACIÓN

Evalúo los resultados de mis acciones.

Puedo evaluar los resultados de mi liderazgo.

ACCIÓN / PLAN

Soy capaz de innovar y desarrollar proyectos de acción sostenibles para responder a las necesidades de mi comunidad (pensamiento sistémico y de diseño).

ACCIÓN

Cocreo una comunidad inclusiva, segura, resiliente y sostenible.

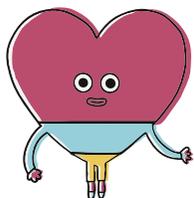
Uso las oportunidades de aprendizaje para desarrollar mis propias fortalezas y debilidades.

Puedo reconocer cuándo debería ajustar mi liderazgo para influir o apoyar a los demás.

EVALUACIÓN

Genero, planifico, implemento y evalúo oportunidades, soluciones y proyectos para la sostenibilidad y reducción de riesgos.

Puedo evaluar los resultados de mi liderazgo, teniendo en cuenta la retroalimentación que recibo de los demás.



Socio-emocional (sentir, corazón)

Me preocupo por las personas y el planeta y soy resiliente

Creando nuevo valor

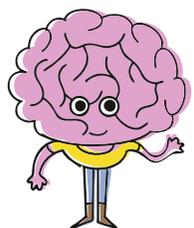
Conectando el entendimiento de los problemas locales y globales con sentimientos personales: "Esto me pone triste, quiero cambiarlo", "Esto me hace feliz, quiero aumentarlo".

Reconciliando tensiones

La confianza o la resiliencia ante los resultados inciertos y los desafíos inesperados.

Asumiendo responsabilidades

Mentalidad de agencia: Sentir que puedo y debo identificar los problemas sociales/medioambientales e intentar resolverlos.



Cognitivo (pensar, cabeza)

Sé cómo resolver problemas sociales y medioambientales, de manera creativa

Sabiendo aprender lo más que se pueda sobre un problema:

- investigación, entrevistas, encuestas

Sabiendo cómo pensar de forma creativa:

- condiciones para técnicas de creatividad y lluvia de ideas

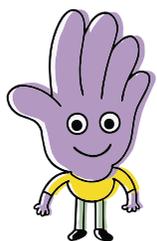
Sabiendo cómo resolver problemas inesperados.

Sabiendo cómo resolver desacuerdos:

- habilidades de comunicación

- técnicas como votar para encontrar una vía democrática

Mentalidad de agencia: Conocimiento sobre cómo identificar y aclarar un problema, identificar soluciones, perfeccionar y planificar la acción



Comportamiento (accionar, mano)

Participo activamente para marcar la diferencia en mi comunidad

Detectando problemas por resolver y oportunidades para marcar la diferencia.

Trabajando de manera colaborativa, resolviendo desacuerdos y mostrando liderazgo.

Mostrando liderazgo, ayudando/motivando a otros, buscando problemas de manera constante e intentando resolverlos.

Marco de evaluación de WLL

Criterios de observación

En este paquete de desafíos, hemos incluido algunos "criterios de observación" para ayudar a que los facilitadores reconozcan cuándo se está produciendo el aprendizaje. Un criterio de observación es una declaración que describe un comportamiento observable de enseñanza o aprendizaje, estrategia, resultado, producto o procedimiento. Los observadores buscan "criterios de observación" cuando visitan un aula o examinan el trabajo de los alumnos. (ASCD, 2013).

Cómo obtener una insignia

Para obtener una insignia, los scouts identificarán un problema en sus comunidades, propondrán ideas para resolverlo y luego, llevarán una de esas soluciones a la comunidad.

El proceso de aprendizaje tiene seis etapas. En cada etapa se incluyen:

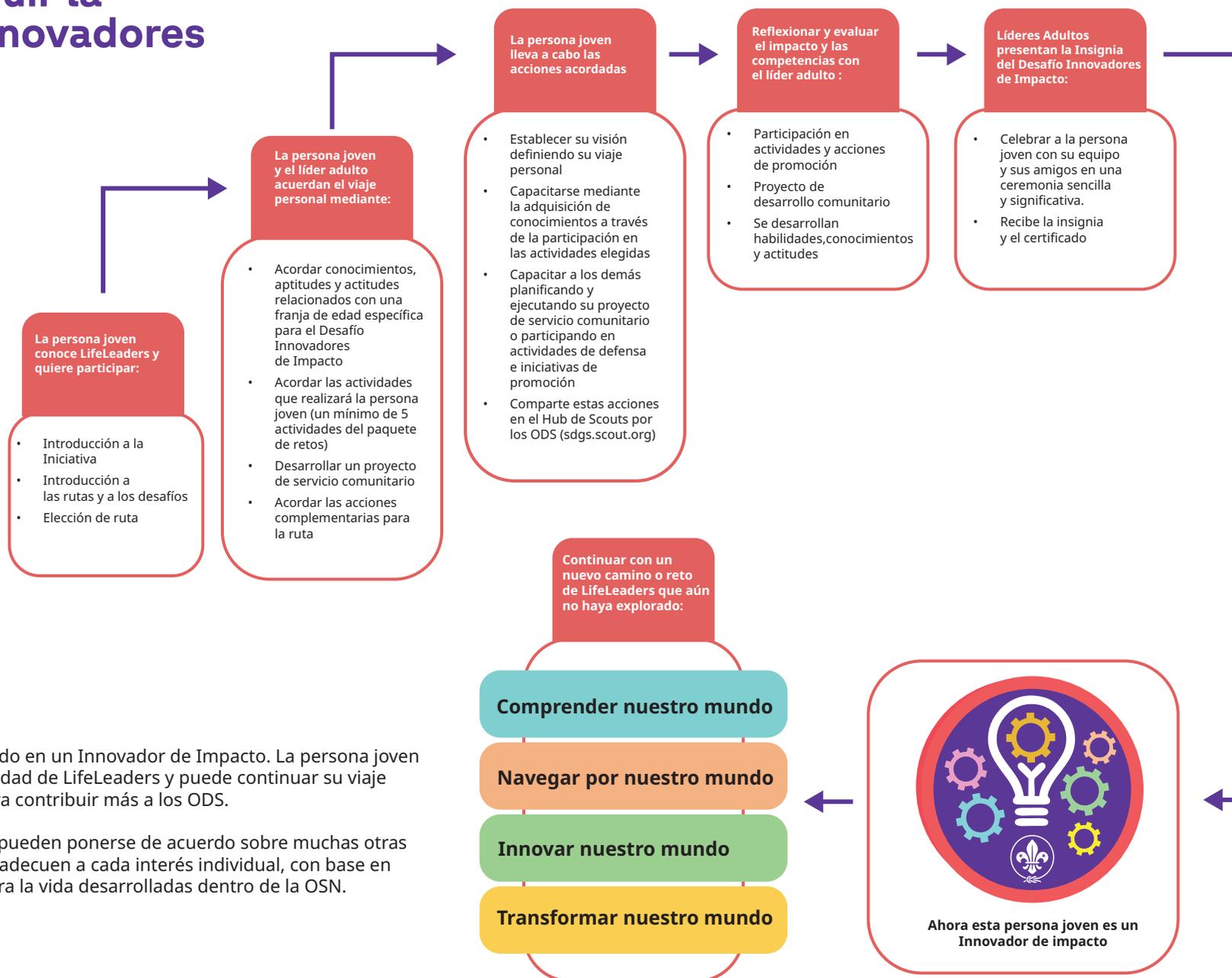
- Resumen y guía para facilitadores
- Una actividad "puente" para demostrar el proceso
- Una serie de actividades para diferentes grupos etarios para desarrollar sus proyectos comunitarios
- Un "punto de control" para completar el aprendizaje para esa etapa

Los scouts deben participar en al menos una actividad en cada etapa y luego completar el punto de control antes de avanzar. Para obtener esta insignia, se deben completar los seis puntos de control. Para los scouts que necesitan más apoyo, puedes encontrar consejos para diferenciar las actividades y guiarlos en el proceso (ver abajo).

Recuerda disfrutar del proceso, en vez de preocuparte por el resultado. Los scouts están aprendiendo valiosas habilidades de innovación que podrán poner en práctica a lo largo de sus vidas. Otro elemento clave del pensamiento de diseño es aceptar el fracaso, lo que significa que estás aprendiendo. Si fuese fácil, cualquiera pudiese hacerlo.

| Etapas | 1. Problema | 2. Ideas | 3. Solución | 4. Plan | 5. Acción | 6. Reflexión |
|-------------------------|---|--|---|---|--|---|
| Resumen | Usa la empatía, la reflexión y la indagación para identificar, explorar y conectar con problemas locales de tu comunidad. | Usa las habilidades de pensamiento creativo, sin límites. Propón muchas ideas para resolver un problema. | Desarrolla y perfecciona una solución. Prueba y aprende de los demás. | Arma un plan de acción para probar tu proyecto. | En equipo, lleva tu solución a la acción, a modo piloto. | Retrocede . Reflexiona sobre lo que funcionó bien, lo que fue difícil y cómo te sientes, para así aprender del proceso. |
| Punto de control | Escribe una declaración de tu problema. | Crea una lista de ideas (cantidad sobre calidad) | Escribe un resumen de la solución. | Crea un plan de acción para probar tu proyecto. | Completa la prueba piloto de tu proyecto comunitario. | Escribe una lista de reflexiones personales o lecciones aprendidas. |

Cómo conseguir la insignia de Innovadores de Impacto



¡Felicidades!

La persona joven se ha convertido en un Innovador de Impacto. La persona joven ahora es miembro de la comunidad de LifeLeaders y puede continuar su viaje completando otros desafíos para contribuir más a los ODS.

Las personas jóvenes y adultas pueden ponerse de acuerdo sobre muchas otras posibles combinaciones que se adecuen a cada interés individual, con base en otras iniciativas de habilidad para la vida desarrolladas dentro de la OSN.

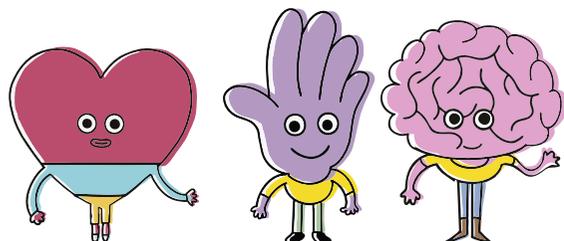
Consejo para facilitadores

Aprender a través del "diseño"

- Este reto se basa en los principios del pensamiento de diseño (design thinking), pero simplificados para que todas las personas puedan acceder a ellos. Es posible que haya oído hablar de términos similares como innovación, diseño centrado en el ser humano, emprendimiento social y resolución creativa de problemas.
- Estos principios se utilizan en el lugar de trabajo y también pueden aplicarse para alcanzar objetivos personales. De este modo, quienes participan desarrollan habilidades y practican técnicas que les servirán para toda la vida.

¡Permítales guiar!

- Se trata de aprender a través de un proceso. Así que, más que un "profesor", usted es una persona facilitadora, que les permite liderar mientras les ayuda a guiar el proceso.
- ¡El diseño es complicado! Siempre descubrirá retos y es normal volver a hacer un análisis para empezar de nuevo o hacer ajustes. Esto demuestra que está haciendo las cosas bien.
- ¡Aprender de este modo transforma mentes! Si les permite liderar, los scouts cambiarán la forma en que se ven a sí mismos: De espectadores pasivos que aceptan el mundo tal como es, a agentes de cambio activos que pueden marcar una gran diferencia para las personas y el planeta.



Pensamiento creativo

- ¡Pensamiento creativo significa que todo se vale! En la fase de ideación, no limite las ideas - celébreles. Deje volar la mente de los participantes, aunque las ideas sean extrañas y poco realistas. Es una forma de aflojar los músculos creativos para llegar a auténticas innovaciones.
- Crear las condiciones para la creatividad es crucial. Una sesión de pensamiento creativo puede tener un aspecto diferente al de una sesión normal. Abrazar la energía, la conversación, el debate, la risa, la música. Piensa en el ambiente. ¿Puede llevarles afuera?

Inclusión

- La innovación debe ser siempre inclusiva. Eso significa que si haces algo por los demás, ellos deben participar en el proceso. Idealmente, los scouts tendrán alguna experiencia personal con el problema que están resolviendo, o se asegurarán de pedir la opinión de aquellos que la tienen.
- La inclusión también significa asegurarse de que todos los scouts involucrados puedan participar plenamente y en la mejor de sus habilidades.
- Como se afirma en el documento de posición de la OMMS sobre diversidad e inclusión, la inclusión implica valorar la diversidad de las personas, dar igualdad de acceso y oportunidades a todos y hacer que cada persona se implique y participe en las actividades en la mayor medida posible. El Movimiento Scout pretende ser inclusivo para todas las personas jóvenes y adultas. En el caso de las personas jóvenes, se consigue a través del Programa Juvenil, que crea el entorno de aprendizaje adecuado para que cada participante pueda involucrarse, así como participar activamente y desarrollar las competencias necesarias para desempeñar un papel activo en sus comunidades.

**Ante todo,
¡hay que pasárselo bien!**

Consejos para trabajar con diseñadores menos seguros de sí mismos

Recuerda que los niños se desarrollan a ritmos diferentes, por lo que es fundamental adaptar el nivel de dificultad y el apoyo en función de sus necesidades individuales. Observar su dirección y proporcionar retroalimentación específica le ayudará a refinar su enfoque y crear una experiencia de pensamiento de diseño positiva e inclusiva para todos los scouts.

Comienza con contextos familiares:

Los temas y el proyecto deben estar relacionados con sus experiencias e intereses cotidianos. Esto les ayudará a conectar con la actividad y a mantenerse motivados.

Haga que sea práctico e interactivo:

Incorpore abundante material práctico y elementos interactivos para facilitar el aprendizaje activo. Céntrese en cosas que puedan experimentar directamente en lugar de en grandes conceptos y teorías.

Brinde apoyo:

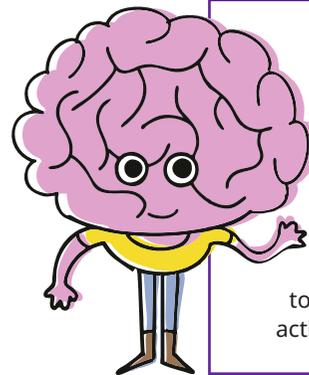
Divida el proceso de diseño en pasos más pequeños y proporcione instrucciones claras para cada etapa. Fomente su aprendizaje demostrando las técnicas, modelando el proceso y ofreciendo orientación cuando sea necesario. Las "actividades puente" pueden ayudarle a modelar el proceso de cada etapa.

Incorpore narración:

Contar historias puede ayudarle a involucrar a sus participantes y hacer que los retos de diseño se sientan más cercanos. Introduzca narraciones o personajes que estimulen su imaginación y proporcionen un contexto para sus diseños. Anímeles a crear historias en torno a sus diseños para mejorar la experiencia global.

Haga que sea divertido y atractivo:

El pensamiento de diseño debe ser una experiencia divertida y lúdica. Incorpore elementos de gamificación, como retos de tiempo o con premios, para que las actividades sean más emocionantes. Utilice la narración, imágenes coloridas y elementos interactivos para captar su atención y mantener el interés.



Este pack del Desafío incluye **actividades de calentamiento y actividades de proyecto**.

Las actividades de calentamiento son ejercicios de preparación ligeros para explicar cómo funciona esta fase del proceso. Estas le ayudarán a los scouts a mentalizarse antes de pensar en su proyecto comunitario.

Estas actividades funcionarán por sí solas y ayudarán a los scouts a desarrollar diferentes habilidades. Por lo tanto, si no tiene previsto realizar paso a paso todo el desafío de Innovadores de Impacto, puede elegir entre las distintas actividades.

Actividades

Las actividades de proyecto están diseñadas para utilizarse en un orden determinado. Siguen cada etapa del proceso de resolución de problemas empezando por la exploración de los problemas y terminando con la reflexión. Si completa al menos una actividad de proyecto y el punto de control de cada etapa del proyecto, terminará con un proyecto comunitario listo para entregar. Así es como se obtiene la Insignia del desafío Innovadores de Impacto.

Introducción a la innovación

Antes de empezar con su proyecto comunitario, aquí tiene dos actividades opcionales para demostrar el proceso de resolución creativa de problemas de una manera ligera.

Pueden ayudar a los scouts a comprender las seis etapas que utilizarán para abordar su proyecto comunitario, y cuáles habilidades están practicando. Esto puede ayudar a aumentar el aprendizaje de los scouts a lo largo del desafío, ya que son capaces de autorregularse más eficazmente.



Reto de la torre de malvaiscos

+10 mins

7



Espaguetis crudos, cinta adhesiva, cordel, malvaiscos.

En esta actividad, trabajarán en equipo para construir la torre más alta usando solo los materiales proporcionados. La torre debe tener un malvaisco en la parte superior y solo puede usar 20 espaguetis crudos, un metro de cinta adhesiva y un metro de cordel.

Si estos materiales no estuviesen disponibles, se pueden utilizar otras alternativas, como papel y cartón.

Explique cada etapa del proceso y guíelos en cada una de ellas:

1. Comprendan el problema y hablen de él.
2. Piensen en ideas creativas para resolverlo. ¡Cuanto más originales, mejor!
3. Pongan a prueba algunas opciones y elijan una solución.
4. Planifiquen la ejecución de la misma. Definan los roles, el material, cuándo van a hacer cada cosa...
5. ¡Pónganlo todo en marcha!
6. Evalúen lo que ha funcionado y lo que podría haber ido mejor.

Puente al pensamiento de diseño



45 mins



Distintos materiales para manualidades, como cartón, palillos, cinta adhesiva, cordel, tijeras, bolígrafos y papel.

Objetivo: Presentar a los scouts el concepto del pensamiento de diseño mediante una actividad creativa y divertida en la que construirán un puente.

Introducción:

El pensamiento de diseño es una manera de pensar en nuevas maneras de hacer las cosas, ya sea en el mundo de los negocios, de la política, en nuestras comunidades o incluso en nuestras propias vidas. En esta actividad, exploraremos el proceso de diseñar un puente para cubrir las necesidades de una comunidad cercana. El reto es construir un puente que pueda soportar 1kg y se encuentre sobre un espacio de 30cm. ¡Empecemos esta aventura!

Pensar sobre los problemas (15 minutos):

Imaginen una comunidad cercana que necesite un puente para cruzar un río a diario. Los dirigentes pueden representar la situación con un teatrillo o contándola como una historia. Hablen sobre las características que tiene que tener el puente, como su capacidad de carga y la necesidad de un paso seguro para el transporte de personas y alimentos.

Generar ideas (10 minutos):

De manera individual o por parejas, los scouts dibujarán sus ideas para el diseño del puente. Fomente la creatividad y el pensamiento innovador. Después, compartan sus ideas y voten para ver cuál es la más prometedora.

Hacer prototipos y poner a prueba soluciones (20 minutos):

Con los materiales proporcionados, los scouts deberán construir sus prototipos de puente según el diseño que hayan elegido. Tienen unos 15 minutos para completar este paso. Cuando los prototipos estén listos, cada scout podrá comprobar la resistencia de su puente. Cree un espacio vacío de unos 30cm con mesas o sillas y coloque un peso sobre el puente para comprobar si aguanta.

Planificar (5 minutos):

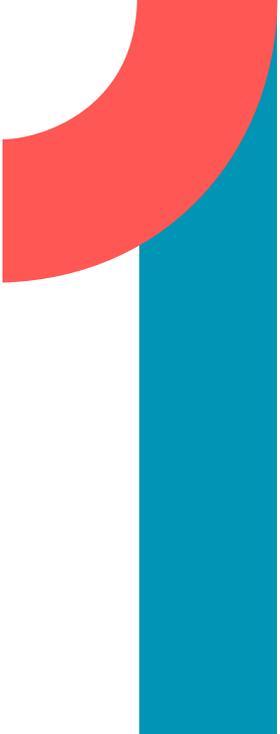
Tras poner a prueba los prototipos, los scouts decidirán qué prototipo funciona mejor. En el caso de un proyecto real, esta etapa podría suponer involucrar a la comunidad para pedirle su opinión. Planifiquen cómo harían para convertir el prototipo en una realidad. ¿Cuáles pasos serían necesarios? ¿Qué materiales necesitarían?

Reflexionar (5 minutos):

Ahora los scouts deberán reflexionar sobre su proceso de construcción del puente. Anime a que las conversaciones se centren en lo que funcionó, lo que se podría haber hecho de otra manera y cómo se podrían haber mejorado los puentes para superar ríos más anchos, para soportar cargas más pesadas o si se utilizasen materiales diferentes. Podrían incluso volver a la etapa de generar ideas para poner a prueba ideas nuevas.

Conclusión:

Con esta actividad, los scouts habrán vivido la esencia del pensamiento de diseño mediante la creación y la puesta a prueba colectiva de sus diseños de puentes. Recuerde que el pensamiento de diseño se puede aplicar a distintas situaciones y problemas, y que, con la práctica, los scouts pueden llegar a resolver problemas cada vez mejor y a innovar más. ¡Buen trabajo!



Etapa del problema: Exploración y definición de un problema en el que centrarse

Utilice la empatía, la reflexión y la indagación para explorar y conectar con los problemas de su comunidad. A continuación, defina un planteamiento claro del problema.

Resumen de esta etapa:

1. Piense en su comunidad, en sus habitantes y en el medio ambiente. Piense en los problemas a los que se enfrenta su comunidad. ¿Por qué son importantes? ¿Qué es lo que realmente le importa?
2. Conecte los problemas de su comunidad con los Objetivos Mundiales de Desarrollo Sostenible (ODS) para mostrar cómo todas estas cuestiones están conectadas a nivel mundial.
3. Identifique un problema que le apasione resolver. Piense en lo que puede cambiar. ¿Cómo podría marcar la diferencia más grande?
4. Redacte un planteamiento del problema que lo defina claramente.

Trucos para apoyar a scouts con menos confianza:

- Cuando piense en su comunidad, céntrese en una zona que le resulte familiar. Por ejemplo, su base scout habitual, su escuela o un parque local.
- Oriente a los scouts hacia temas sobre los que ya saben mucho. Puede centrarse en un tema concreto sobre el que hayan aprendido, como la salud personal o el cuidado de la naturaleza.
- Recuerde que el objetivo de los scouts más jóvenes para esta etapa es la concienciación sobre los problemas de su comunidad y el cuidado de los demás y del mundo natural. Si necesita darles ayuda adicional para pasar el punto de control, no pasa nada.

Nota: Es importante crear un entorno seguro y propicio para que los niños exploren temas sensibles. Tenga siempre presente que los demás pueden verse afectados por los temas de los que se habla.

- Establezca normas básicas claras para una comunicación respetuosa y abierta:
 - Escúchelos con atención y sin juzgarlos.
 - Haga preguntas aclaratorias para demostrar su comprensión.
 - Reconozca y respete todos sus puntos de vista, aunque no esté de acuerdo con ellos.
 - Admita cuando no sepa algo y esté dispuesto a aprender de los scouts.
 - Discúlpese si comete un error.
- Modele el comportamiento que desea ver.
- Prepárese para apoyar a los scouts que puedan sentirse provocados o molestos por la discusión.

Punto de control:

Para completar el desafío, los scouts tienen que superar un punto de control en cada una de las seis etapas.

Punto de control de la etapa del problema: Una vez que haya completado las actividades elegidas, los scouts deben escribir un planteamiento claro del problema.

El planteamiento de un problema es una descripción concisa y específica del problema que hay que resolver. Debe identificar claramente el problema, las personas afectadas, el impacto o las consecuencias del problema y el resultado o solución deseados. Un planteamiento del problema bien definido ayuda a centrar los esfuerzos y los recursos en la resolución del problema y permite a las partes interesadas comprender el problema y trabajar juntas hacia un objetivo común.

Ejemplo de planteamiento claro de un problema comunitario:

"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 bienestar".

Su problema debe responder a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el problema?
- ¿Dónde está ocurriendo?
- ¿A quién afecta?
- ¿Por qué supone un problema?

DEFINIR EL PROBLEMA

¿**CUÁL** es el problema?

¿**DÓNDE** se produce el problema?

¿**A QUIÉN** afecta?

¿**POR QUÉ** es importante resolver este problema?

Actividades:

Elija una o varias de estas actividades. Puede elegir las actividades que mejor funcionen con sus participantes y sus circunstancias.

Mapa de la comunidad



20 mins



7



Periódicos y revistas, pegamento, tijeras, una hoja de papel grande.

Esta actividad ayudará a los jóvenes a comprender mejor a su comunidad y a identificar problemas que puedan resolver.

Anime a que los participantes creen un collage que represente a su comunidad con periódicos y revistas viejas. Pídale que recorten imágenes de lugares, personas, objetos o naturaleza. Según lo que decidan recortar, crearán un mapa con los materiales proporcionados. También podrían dibujar un mapa de su comunidad en vez de hacer un collage.

Cuando el grupo vuelva a reunirse, cada participante presentará a su comunidad mediante la obra de arte creada a partir de ella. Establen una conversación sobre qué partes de su comunidad les gustan más y cuáles menos. ¿Dónde es más feliz/sana la gente? ¿Dónde está más segura? ¿Y al contrario? ¿Hay algo que les gustaría cambiar sobre su comunidad? Podría usar la tabla de los ODS para mostrarles cómo se relacionan con sus mapas.

¿Cuál es su objetivo?



+10 mins



7

Esta es una actividad de diálogo para presentar problemas sociales y medioambientales.

Muestre la tabla de los ODS. Pida a cada scout que elija su objetivo preferido. Después, pregúnteles por qué lo han elegido.

Una vez todo el mundo haya compartido su respuesta, pídale que piensen en la relación entre los diferentes objetivos; por ejemplo, ¿como 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.

El iceberg de sistemas



20 mins



11

Esta es una actividad de diálogo para ayudar a los scouts a examinar en mayor profundidad un problema para ver el sistema completo, para entender toda la historia, y ayudarlos a formular preguntas y respuestas más eficaces sobre nuevas situaciones.

Pídale que identifiquen un problema nuevo en su comunidad y que les afecte. En grupos, deberán hablar sobre el problema abordando los cuatro niveles del iceberg: Eventos, patrones, sistemas y estructuras, y modelos mentales. Hay preguntas sobre la hoja [vinculada aquí](#)

Explíqueles que ahora están pensando en su problema como un sistema - un conjunto de problemas conectados que pueden intentar resolver. El pensamiento sistémico permite contemplar el conjunto e identificar la mejor forma de resolverlo.

Ahora decida qué problema concreto de su iceberg le gustaría intentar resolver en la siguiente sección. ¿Cuál tendría más impacto? ¿Cuál tiene más capacidad de cambiar? Usted podría vincular esta actividad a la actividad "Zona de influencia".

¿Cuál es su zona de influencia?



+10 mins



11

Instrucciones: Pida a los scouts que se sienten en círculo. Explique que todo el mundo tiene una zona de influencia, que son las cosas que puede controlar o cambiar. Puede tratarse de su propio comportamiento, sus relaciones con los demás o sus acciones en la comunidad.

Haga que los scouts piensen en sus propias zonas de influencia. ¿Cuáles son algunas cosas que pueden controlar? ¿Qué cosas pueden cambiar? Empezar poco a poco e ir creciendo. Piense en su propio comportamiento, grupo scout, familia, su área local y comunidad.

Conclusión: Explique que todo el mundo tiene el poder de hacer la diferencia, por pequeña que sea. Si comprendemos nuestras zonas de influencia y las utilizamos sabiamente, podemos tener un impacto positivo en el mundo que nos rodea.

Describe y adivina



30-45
minutos



- Enumerar los temas sociales (por ejemplo, medio ambiente, raza, pobreza, etc.)
- Temporizador o cronómetro
- Papel o fichas con temas sociales escritos en ellas



Ayude a los scouts a desarrollar sus habilidades de comunicación y a concienciarse sobre temas sociales. Forme parejas de scouts, proporcione a cada pareja una lista de temas sociales o tarjetas de índice con temas sociales escritos en ellos.

Un scout de cada pareja cuenta una historia sobre un tema social sin indicarlo explícitamente, mientras que el otro scout escucha y adivina el tema social. Ponga un temporizador o un cronómetro para controlar el tiempo de cada ronda. Rote las parejas y repita la actividad con diferentes temas sociales.

Organice un debate tras la actividad para reflexionar sobre los temas sociales tratados y su importancia. ¿Por qué son importantes? ¿Pueden pensar en ejemplos en su comunidad local? ¿Le gustaría hacer algo para cambiarlo? Anime a los scouts a pensar sobre los temas en los que tienen experiencia y se sientan más apasionados.

Salud - ¿Están sanas las personas de su comunidad? Piense tanto en la salud mental como en la física.

Pobreza - ¿Tienen las personas de su comunidad acceso a las cosas básicas que necesitan como comida, agua y cobijo?

Naturaleza - ¿Dispone la naturaleza de espacio para prosperar en su comunidad? ¿Hay espacios verdes? ¿Hay biodiversidad en esos espacios?

Igualdad - ¿Se trata a todo el mundo igual en su comunidad? ¿Tienen algunas personas problemas que otras no?

Energía - ¿Su comunidad utiliza combustibles fósiles o energía verde? ¿Podría generar energía verde?

Educación - ¿Prepara la educación a los niños para el futuro? ¿Qué falta?

Mapas mentales



45-60
minutos



- Papel grande o pizarra blanca para cada scout o pequeño grupo
- Rotuladores o lápices de colores para escribir y dibujar
- Palabras relacionadas con temas sociales locales (por ejemplo, pobreza, discriminación, personas sin hogar, etc.)

Anime a los scouts a realizar una lluvia de ideas y explorar temas sociales a través de mapas mentales. Proporciona a cada scout o pequeño grupo un papel grande o una pizarra y rotuladores o lápices de colores. Entrega a cada scout o pequeño grupo una palabra relacionada con un tema social. Instruye a los scouts a crear un mapa mental escribiendo la palabra en el centro del papel o pizarra y realizando una lluvia de ideas sobre cualquier cosa que les venga a la mente relacionada con esa palabra, como causas, efectos, soluciones y ejemplos.

Anima a los scouts a ser creativos y pensar críticamente mientras crean sus mapas mentales. Luego de que los scouts hayan completado sus mapas mentales, pídeles que compartan sus hallazgos con el grupo y discutan las diferentes perspectivas e ideas presentadas.

Nota: El nivel de dificultad de los temas sociales discutidos en estas actividades debe ser apropiado para la edad de los scouts. El facilitador debe asegurarse de que los debates se desarrollen de forma respetuosa e inclusiva, y proporcionar orientación y apoyo cuando sea necesario.



Paseo por la comunidad

 70 minutos



- Smartphones o cámaras desechables (una por scout o por grupo pequeño)
- Cuadernos de dibujo o cuadernos de notas
- Bolígrafos, lápices o rotuladores para escribir y dibujar

Anime a los scouts a observar su entorno e identificar problemas sociales en su vecindario. Proporcione a cada scout un smartphone o una cámara desechable y un cuaderno o libreta de dibujo.

Pida a los scouts que vayan a por su barrio y tomen fotos de objetos o escenas que crean que reflejan un problema social. Aliente a los scouts a tomar notas o escribir sus observaciones en su cuaderno de bocetos o cuaderno de notas.

Después de que los scouts hayan tomado sus fotos, reúnanse y discutan sus hallazgos en grupo. Pida a los scouts que junten sus fotos y cualquier objeto que hayan recolectado en su cuaderno de bocetos para crear una representación visual de los temas sociales que han identificado.

Facilite un debate sobre los problemas sociales observados, sus causas, efectos y posibles soluciones.

Mapa de empatía

 45-60 minutos



- Cuadernos de dibujo o cuadernos de notas
- Bolígrafos, lápices o rotuladores para escribir y dibujar

Esta actividad le ayuda a ver el mundo a través de los ojos de otras personas, utilizando la empatía.

Piense en alguien que se vea afectado por un problema en tu comunidad. Imagine el mundo desde su perspectiva. Debatir: ¿Cómo les afecta el problema? ¿Cómo podrían sentirse? ¿Qué verían, oírían, tocarían, olerían y saborearían? ¿Qué pensarían? ¿Qué pensarían y harían? ¿Tendrían esperanzas y preocupaciones?

Dibuje el contorno de esta persona en un trozo de papel. Etiqueta tu dibujo con todos estos pensamientos y sentidos, para crear una imagen completa de la persona. Puedes escribir o dibujar. Puedes llevar contigo este dibujo durante todo el proceso, como recordatorio de a quien intentas ayudar con esta solución.

Reacción en cadena Domino ODS

 70 minutos



Un juego de dominó (o fichas parecidas a las del dominó) - Material de referencia o carteles sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible - Rotuladores y lápices de colores - Pequeñas tarjetas o recortes (para la lluvia de ideas)

Dominó Explicación de la reacción en cadena:

Explique el concepto de reacción en cadena de dominó, donde cada dominó representa un paso o acción que conduce a la caída del siguiente. Enfatizar que en el contexto de los ODS, las acciones están interconectadas, y una puede conducir a una reacción en cadena de impactos.

Lluvia de ideas sobre las acciones de los ODS:

Entregue a cada scout una pila de pequeñas tarjetas o recortes y pídeles que realicen una lluvia de ideas sobre acciones relacionadas con un ODS específico. Por ejemplo, si eliges el Objetivo 3 (Buena salud y bienestar), podrían sugerirte acciones como "vacunar a los niños", "promover una alimentación sana" o "proporcionar acceso a agua limpia".

Crear la cadena de dominó ODS:

Pida a los scouts que escriban una de las acciones sugeridas en cada ficha de dominó. Cada ficha de dominó de representa un paso hacia la consecución del ODS seleccionado. Anímelos a decorar sus fichas de dominó con símbolos o imágenes relevantes.

Organiza la cadena dominó:

Una vez que los dominós estén listos, haz que los scouts los coloquen en secuencia en una mesa larga o en el suelo. La primera ficha de dominó debe representar una acción inicial, y la cadena debe avanzar hacia la consecución del ODS seleccionado.

Observe la reacción en cadena:

Pida a un scout que golpee suavemente la primera ficha de dominó para iniciar la reacción en cadena de. A medida que las fichas de dominó caen una a una, discuta la interconexión de las acciones y cómo cada acción lleva a la siguiente en la consecución del ODS.



Ideas: ¡cuantas más y más creativas sean, mejor!

Resumen:

1. En esta fase, va a recurrir a la creatividad y a pensar a lo grande. En la próxima etapa, "pulirá" sus ideas para que sean más realistas y elegirá una idea que poner en práctica. Por ahora, no se preocupe por lo que pueda ser o no realista: ¡imaginación al poder! Puede ayudarles dando ejemplos graciosos y sencillos que se le ocurran.
2. De momento, hay que primar la cantidad, no la calidad. Puede que las ideas parezcan extrañas, ambiciosas o incluso imposibles. ¡No pasa nada! ¡Es algo positivo! Quiere decir que los y las scouts están pensando de manera original y creativa.
3. Anímelos a que reúnan sus ideas escribiéndolas o dibujándolas, para que puedan recordarlas más tarde.
4. Ahora es el momento de compartir y de hablar sobre las ideas del resto, y de animar a los y las scouts a que sean aún más creativos y más audaces. Es posible que se le ocurran maneras de aprovechar la idea de otra persona para mejorarla aún más.

Trucos para apoyar a scouts con menos confianza:

- Recuérdelos que todas las ideas son buenas. Anímelos durante todo el proceso. No existen las respuestas erróneas; todo el mundo tiene algo que aportar.
- ¡Es aquí donde los scouts más jóvenes tienen una ventaja! Los estudios demuestran que cuanto más jóvenes, más creativos somos. Anímelos a poner en práctica esta creatividad de manera atrevida.

Punto de control:

Para completar el desafío, los scouts tienen que completar un punto de control en cada una de las seis etapas.

Punto de control de la etapa de ideas:

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.

Actividades de calentamiento:

Puede utilizar estas actividades como introducción, para que los scouts piensen de forma creativa.

¡El ladrillo!

10 minutos

7 ▲



Una taza o cualquier objeto

Este es un divertido juego de calentamiento en el que la gente tiene que pensar en usos inusuales para objetos cotidianos. Piense de qué está hecho, su forma, su tamaño, su peso. ¿Y su olor o incluso su sabor?! Cambie el ladrillo por otro objeto para variar sin fin. El objetivo de este juego es demostrar el concepto de pensar creativamente sin límites.

Actividades principales:

Elija una o varias de estas actividades. Puedes elegir las actividades que mejor se adapten a tus participantes y a tu entorno.

Ideas combinadas

30-45 minutos

7 ▲



Papel, bolígrafos y una lista de sugerencias (opcional)

En esta actividad de calentamiento, los alumnos combinarán dos objetos, conceptos o ideas no relacionados entre sí para crear algo nuevo.

Los líderes pueden proporcionar indicaciones o dejar que los scouts elijan sus propios objetos para mezclar. Por ejemplo, una pizza y un coche podrían combinarse para crear un "Pizza Mobile" que repartiera pizza más rápido que cualquier otro vehículo.



¿Y si...?

30-45 minutos

11 ▲



Papel, bolígrafos y un planteamiento del problema

En esta actividad, los alumnos imaginarán diferentes escenarios para un problema y realizarán una lluvia de soluciones para cada uno de ellos. Los dirigentes pueden proporcionar un planteamiento del problema, y los scouts plantearán preguntas del tipo "¿Qué pasaría si...?" para explorar diferentes posibilidades.

Por ejemplo: "¿Y si tuviéramos recursos ilimitados para resolver este problema?" o "¿Y si tuviéramos para resolver este problema en un día?"

Ideación improvisada

30 minutos

11 ▲

En esta actividad, los alumnos utilizarán técnicas de improvisación para generar ideas. Los líderes plantearán un escenario o un problema y los jóvenes representarán diferentes soluciones.

Cada alumno de se turnará para ser el actor principal, y los demás de actuarán como personajes secundarios. La escena puede repetirse con diferentes protagonistas o enunciados del problema.

¿Cómo podríamos...?

15 minutos

15 ▲



Un trozo grande de papel y bolígrafos.

En esta actividad, el animador doblará una hoja de papel grande en ocho, y los alumnos tendrán 45 segundos por cuadrado para dibujar o escribir una idea para resolver su problema. A continuación, pasan a la siguiente casilla.

El objetivo es generar tantas ideas como sea posible, incluso si se sienten "pegajosas" y difíciles. Cantidad sobre calidad. Al final, cuente todas las ideas y póngalas en común en grupos, tomando notas. Cada persona dispone de 60 segundos para compartir sus ideas.



Dibuja un mundo en el que el problema esté resuelto



10 minutos



Papel y bolígrafos.

En esta actividad, los alumnos dibujarán un mundo en el que se resuelva el problema, sin utilizar ninguna palabra. Tienen un minuto para dibujar, y luego lo pasarán a la derecha, donde continuará la siguiente persona.

Pensarán cómo es y cómo se siente el mundo, y qué herramientas y recursos se necesitan. Sigue pasando a la derecha hasta que el papel acabe de nuevo con la primera persona que dibuje en él. A continuación, dedique un tiempo a debatir en lo que representa cada parte de los dibujos.

Juegos de rol



30-60 minutos



Papel y bolígrafo/lápiz Opcional: Disfraces o implementos para el juego de rol

Reúna a un grupo de participantes y explique los diferentes roles que van a desempeñar.

Asigne a cada participante un rol (fabricante, naturalista, activista, profesor, político, inventor, empresario).

Elige un problema que resolver. Puede tratarse de un problema real o hipotético. Dé tiempo a los participantes para que aporten ideas basadas en sus funciones. Pida a cada participante que presente su solución al grupo. Fomente la discusión y el debate sobre las diferentes soluciones.

Opcional: Haga que los participantes se disfracen o utilicen accesorios para mejorar la experiencia del juego de rol. Reflexione sobre la actividad en grupo y discuta lo aprendido.

Juego de asociación de palabras

45-60 minutos



Una lista de palabras

Anima a los scouts a generar ideas basadas en asociaciones de palabras y despierta el pensamiento creativo. Forme un círculo con los scouts, proporcione a cada scout una palabra de la lista de palabras relacionadas con temas sociales. El primer scout dice su palabra en voz alta, y el siguiente scout tiene que inventar rápidamente una palabra o idea que esté asociada con la palabra anterior.

Continúe el juego alrededor del círculo, con cada scout construyendo sobre la palabra o idea anterior.

Utilice un temporizador o cronómetro para controlar el tiempo de cada ronda. Anime a los scouts a pensar de forma creativa y rápida, y a desafiarse a sí mismos para llegar a asociaciones únicas e inesperadas. Facilite un debate tras el juego para reflexionar sobre las diferentes asociaciones e ideas generadas, y cómo podrían aplicarse para abordar cuestiones sociales.

Dados de diseño

45-60 minutos



- Diseñe dados (ya sean dados prefabricados o hechos a mano con diferentes temas, presupuestos, resultados, etc.)

- Papel o cuadernos

- Bolígrafos, lápices o rotuladores para escribir y dibujar

Permita que los scouts generen ideas a través de un enfoque lúdico y aleatorio utilizando los dados de diseño. Proporcione a cada scout o pequeño grupo un dado de diseño, instruya a los scouts para que tiren el dado y utilicen las combinaciones de problemas, presupuestos, resultados, etc. que surjan para generar ideas para resolver problemas sociales.

Los scouts pueden escribir o dibujar sus ideas en sus papeles o cuadernos. Anime a los scouts a pensar con originalidad y explorar diferentes posibilidades con las combinaciones aleatorias del dado de diseño.

Luego de un tiempo designado, haz que los scouts compartan sus ideas con el grupo y discutan las potenciales fortalezas y debilidades de sus ideas. Facilitar un debate sobre el proceso de generación de ideas utilizando dados de diseño y cómo puede inspirar la resolución creativa de problemas.

¿Qué haría ____?

45-60 minutos

11 ↑



- Lista de personajes, figuras históricas, miembros de la familia o amigos
- Papel o fichas para escribir los nombres
- Bolígrafos, lápices o rotuladores para escribir

Fomentar la empatía y el pensamiento crítico explorando diferentes perspectivas sobre temas sociales a través de la lente de personajes, figuras históricas, familiares y amigos. Proporciona a cada scout el nombre de un personaje, figura histórica, familiar o amigo.

Pídale a los scouts que se imaginen a sí mismos como la persona que se les dio y piensen cómo esa persona abordaría y resolvería un problema social. Los scouts pueden escribir sus ideas en papel o fichas. Aliente a los scouts a pensar críticamente y considerar diferentes perspectivas y enfoques.

Luego de un tiempo designado, haga que los scouts compartan sus ideas con el grupo y discutan los diferentes puntos de vista y estrategias presentadas. Facilite un debate sobre la empatía y la comprensión de diferentes perspectivas a la hora de abordar cuestiones sociales.

\$1 o \$1 millón



30-45 minutos

11 ↑



Rotafolio o pizarra blanca, rotuladores, dinero de juguete (opcional)

En esta actividad, los scouts reciben diferentes presupuestos, que van desde £1 a £1 millón, y se les asigna la tarea de resolver un problema específico o desafío utilizando el presupuesto dado. Pueden hacer una lluvia de ideas e idear soluciones creativas basadas en las limitaciones y los recursos de cada presupuesto.

Consecuencias

30-45 minutos

7 ↑



Hojas de papel en blanco, bolígrafos o lápices

Los scouts se dividen en equipos y se les proporciona una hoja de papel en blanco. La primera persona escribe un problema o reto en la parte superior del papel y lo dobla dejando visible sólo la última palabra o frase.

La siguiente persona continúa escribiendo una solución o idea basada en la palabra o frase visible, y vuelve a doblar el papel, dejando visible sólo la última palabra o frase. Este proceso continúa hasta que se despliega el papel, y los equipos leen en voz alta los descabellados y creativos escenarios que se les han ocurrido.

Papa caliente



15-30 minutos

7 ↑



Balón u objeto para pasar

El dirigente scout o facilitador comienza decidiendo sobre una pregunta relacionada con un problema o desafío específico. A continuación, pasan una pelota o un objeto a un scout, que dispone de 10 segundos para proponer una idea para responder a la pregunta.

El scout pasa la pelota a otro scout, 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.

Goles por los objetivos



30-45 minutos

7 ↑



Balón, porterías (para deportes como el fútbol o el baloncesto), papel o tarjetas para anotar las ideas

Scouts juegan un partido de fútbol, baloncesto o cualquier otro deporte de equipo con porterías. Cada vez que un equipo marca un gol, recibe un "gol" en forma de una idea o palabra relacionada con el problema o reto que intenta resolver.

Los equipos recopilan estos 'objetivos' y los utilizan como inspiración para generar nuevas ideas para su proyecto. Los equipos pueden competir entre sí para reunir el mayor número de "objetivos", ideas, presupuesto u otros recursos relevantes para alimentar su proceso creativo de resolución de problemas.



Etapa de la solución: Escoja y perfeccione una solución

Resumen

En esta etapa , los scouts pasarán de tener muchas ideas a tener una solución realista.

1. Piense en cuáles son sus ideas favoritas. ¿Cuáles cree que tendrían más impacto? ¿Cómo podría hacerlas realidad?
2. Empiece a poner a prueba algunas de las mejores ideas. Adelántese a los acontecimientos, intente identificar posibles problemas y resuélvalos. Pregúntele a los demás lo que opinan. Compare ideas para ver cuáles son mejores. ¡Pruebe cosas y acepte el desorden! ¡Encontrarse con obstáculos es algo positivo! Puede que necesite volver a la etapa 1 para investigar más o a la etapa 2 para pensar en ideas sobre cómo resolverlos.
3. Piense en el impacto más amplio de sus soluciones. Haga uso de los ODS para ver cómo tendrán efectos más amplios, más allá de la intención principal. ¿Cómo afectará al medio ambiente? ¿Cómo afectará a las personas?
4. Por último, decida qué solución sacar adelante para su proyecto de acción comunitaria . Es importante que todos crean en esta idea , así que tómese su tiempo para debatir y dar voz a todo el mundo. Puede organizar una votación para tomar una decisión democrática.

Trucos para apoyar a scouts con menos confianza:

- Haga muchas preguntas y permita a los scouts que experimenten y se equivoquen en lugar de darles la respuesta correcta de inmediato.
- No olvide que al final pondrá en práctica la solución elegida, así que tenga esto en cuenta a la hora de pensar en cuáles ideas probar.
- Puede que tenga que guiar un poco a los scouts a la hora de seleccionar algunas de las ideas más viables.

NB: Es posible que los scouts piensen una solución muy ambiciosa. Si es así, ¡genial! Lo importante es no limitarlos con lo que es posible/realista. En las etapas de plan y acción puede centrarse en cómo poner a prueba esta solución en el mundo real, y en aquello que sea realista.

Punto de control:

Para completar el desafío, los scouts tienen que completar un punto de control en cada una de las seis etapas.

Punto de control de la fase de solución:

Cuando se hayan completado las actividades elegidas, los scouts 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 de la etapa del problema.

- ¿Cuál es el problema? - ¿Cuál es la solución? - ¿Qué efecto tendrá?

Ejemplo de declaración de solución:

¿Cuál es el problema ? (Aquí puede plantear el problema)

- 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.

RESUMIR LA SOLUCIÓN

¿CUÁL ES EL PROBLEMA QUE ESTÁS RESOLVIENDO?

¿CUÁL ES TU SOLUCIÓN?

¿QUÉ EFECTO TENDRÁ?

Actividades de calentamiento:

Utilice estas actividades como introducción a la cuarta etapa del pensamiento de diseño: ¡Convertir las ideas en acciones!

Me intriga.

 30 minutos

 7



Acuarelas - Papeles

Pregunte a sus scouts, ¿cuántos colores pueden hacer usando sólo colores rojo, azul y amarillo? Invíteles a crear tantos colores nuevos utilizando sólo tres colores primarios: Rojo, azul y amarillo. Recuerde que sólo podrá hacer un seguimiento si documenta cada intento y qué mezcló para conseguirlo.

El objetivo de esta actividad es mostrar que a menudo hay que probar cosas de muchas maneras diferentes para averiguar cuál será el resultado. Lo mismo ocurre a la hora de resolver problemas.

Actividades principales:

Elija una o varias de estas actividades. Puede elegir las actividades que mejor se adapten, a sus participantes y a su entorno.

Votación por puntos

 10 minutos

 7



Pegatinas

Entregue a cada scout unos cuantos puntos adhesivos o pegatinas (por ejemplo, tres puntos por scout). Pídales que coloquen sus puntos junto a las ideas que más les gusten. Esto ayudará a identificar las ideas más populares.

A continuación, identifique las ideas más populares y discuta por qué le han gustado a la gente. ¿Alguien le puede ver algún obstáculo a esta idea? ¿Tienen ideas de cómo superar esos obstáculos?

Puede terminar votando por la mejor idea o elegir algunas de sus ideas favoritas y explorarlas más a fondo en, otra actividad de la Etapa de soluciones.

Discurso de persuasión

30 minutos

11 ↑



Pizarra o papel grande para carteles - Marcadores y notas adhesivas - Pequeñas tarjetas o recortes (que representen ideas) - Material para presentaciones (por ejemplo, materiales para manualidades, imágenes o dibujos) - Temporizador o cronómetro

Divida a los participantes en grupos (si la clase es numerosa). En sus grupos, pídeles que presenten sus argumentos persuasivos para su idea elegida. Establezca un límite de tiempo para cada lanzamiento (por ejemplo, 2-3 minutos). Anímelos a utilizar sus materiales de presentación, ayudas visuales y técnicas persuasivas.

Evaluación en grupo: Después de cada presentación, pida a los demás miembros del grupo que hagan comentarios y críticas constructivas.

Toma de decisiones: Debatir en grupo qué idea parece ser la más persuasiva y convincente. Anímelos a reflexionar sobre qué hizo que determinadas presentaciones fueran más efectivas.

Análisis FODA

30 minutos

11 ↑



Papel para carteles grande o pizarra blanca, marcadores, notas adhesivas, tarjetas pequeñas o recortes que representen ideas, cuerda o hilo, pinzas para la ropa o clips pequeños, tijeras y plantilla de análisis FODA preimpresa o dibujada en una hoja aparte.

Introducir el concepto de análisis FODA explicando las cuatro categorías: Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas. Proporcione ejemplos para ilustrar cada categoría. Divida a los scouts en grupos (si el número es grande). Asígnele a cada grupo un conjunto de ideas de la sesión de lluvia de ideas. En sus grupos, deben realizar un análisis FODA para cada idea en una hoja separada usando notas adhesivas. Anímelos a discutir y completar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas para cada idea.

Presentación del análisis FODA:

Haz que cada grupo presente los resultados de su análisis FODA a toda la clase. Ahora, deben analizar los hallazgos y las ideas que surgieron del análisis.

Toma de decisiones:

Discutan las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de cada idea con toda la clase. Como grupo, evalúen qué idea parece tener mayor potencial según el análisis FODA.

Diseñando el futuro:

30-45 minutos

7 ↑



Hojas de papel en blanco, bolígrafos o lápices, marcadores o crayolas (opcional)

En esta actividad, los scouts usarán su imaginación y habilidades de dibujo para diseñar un mundo futuro donde su idea sea una realidad. Pueden crear bocetos o representaciones visuales de sus ideas, incorporando sus visiones para un futuro mejor. Usen estos diseños para imaginar la diferencia que harían estas ideas y elijan sus favoritas.

Mejoras para el hogar:

45-60 min.

7 ↑

Los scouts trabajarán juntos como "constructores" para mejorar un "hogar" en su comunidad. Formen grupos de 3 a 5 personas y usen su imaginación e ideas como "recursos" para discutir y planificar cómo mejorar el hogar.

Evalúen la utilidad de sus recursos y piensen en formas de mejorar las ideas de otros intercambiando hogares y recursos. Esta actividad fomenta el trabajo en equipo, la creatividad y la resolución de problemas, promoviendo la mejora y colaboración comunitaria.

Pruebas con la comunidad:

Puede variar dependiendo del proyecto y la ubicación

7 ↑



Cuestionario, prototipo, etc.

Si sus ideas están dirigidas a un grupo específico de personas, salgan a la comunidad y prueben su idea directamente con ellos. Así, interactúan con su grupo objetivo y recopilan comentarios genuinos y en tiempo real. Piensen en preguntas para hacerles, entrevisten o diseñen una encuesta para que la completen. Piensen con cuántas personas quieren hacer la prueba.

Por ejemplo, podría compartir sus tres ideas favoritas con la comunidad y dejar que ellos escojan su favorita. Después podrían preguntarles por problemas que podrían encontrar al convertir esa solución en realidad.

Prototipos

90 min.

15 ↑



Materiales básicos para la creación de prototipos (cartón, espuma o plastilina) y formularios de comentarios.

Esta actividad funciona mejor para soluciones que son cosas físicas, como objetos, edificios o productos. Los estudiantes desarrollarán un prototipo de su solución utilizando materiales básicos como cartón, espuma o plastilina.

Los líderes brindarán comentarios sobre el prototipo y los scouts lo revisarán en consecuencia. Después de varias iteraciones, probarán sus prototipos en escenarios del mundo real para determinar la viabilidad de sus soluciones.

Juego de roles

60 min.

11 ↑



Títeres, juguetes o props, guión o escenario para cada grupo.

Divida a los participantes en grupos y pídale que desempeñen el papel de usuarios o clientes potenciales de la solución elegida. Pídale que representen diferentes escenarios y prueben qué tan bien funciona su solución. Esto se podría hacer con títeres o juguetes y los participantes pueden cambiar de roles para obtener diferentes perspectivas.

Pero... Entonces...

15 min.

11 ↑

Esta actividad trata de probar tu idea de forma lúdica:

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.

Análisis de impacto

30 minutos

11 ↑



Folletos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible - Marcadores, bolígrafos o lápices de colores - Pizarra o tablero y marcadores (o papel para carteles) - Lista de ideas de soluciones (relevantes para cualquier ODS específico)

Explicación de la actividad

Explique que el objetivo de la actividad es analizar los impactos potenciales, tanto positivos como negativos, de una solución para uno de los ODS. Enfóquese en que el objetivo es evitar causar daño a la comunidad por accidente.

Selección del ODS e idea de solución:

Proporcione a los participantes una lista de ideas de soluciones que sean relevantes para un ODS específico. Por ejemplo, si eligen el Objetivo 11 (Ciudades y comunidades sostenibles), pueden ofrecer ideas relacionadas con la planificación urbana, el transporte o la gestión de residuos. Cada participante o grupo debe elegir una idea de la lista.

Análisis de impacto:

Pídale a los participantes o grupos que realicen un análisis de impacto de la idea de solución elegida en el ODS seleccionado. Deben considerar tanto los efectos positivos previstos como cualquier posible consecuencia negativa. Utilicen marcadores, bolígrafos o lápices de colores para dibujar una lista de "pros" y "contras" en una pizarra, tablero o papel para carteles.

Discusión grupal:

Después de realizar el análisis de impacto, haga que los participantes compartan sus hallazgos en grupos pequeños. Anímelos a compartir ideas, conflictos potenciales e ideas para mitigar las consecuencias negativas.

Presentación y reflexión:

Cada grupo presenta su análisis a todo el grupo. Facilite un debate sobre la importancia de considerar las implicaciones más amplias de las soluciones para ODS específicos. Anime a los participantes a reflexionar sobre la necesidad de un desarrollo responsable y sostenible.



Etapa de planificación: Elaborar un plan de acción

Pasos para los scouts

De la idea a la realidad... Planifiquen un piloto de su proyecto comunitario, para ponerlo a prueba en el mundo real.

- Planifiquen con antelación, paso a paso
- Elaboren un presupuesto
- Evalúen los riesgos
- Asignen funciones

NB: Es posible que los scouts piensen una solución muy ambiciosa. ¡No pasa nada! Ahora que se encuentran en la fase de planificación, recuerde que sólo están planificando un "plan piloto": Una prueba experimental de su solución en el mundo real. Pueden ir a lo sencillo y centrarse solo en un elemento de su solución para ver si funciona o si surgen obstáculos inesperados. No hace falta planificar todo el proyecto si es demasiado grande.



Trucos para apoyar a scouts con menos confianza:

- El objetivo de esta etapa es que los scouts más jóvenes trabajen en conjunto y elaboren un plan sencillo. Puede simplificar sus funciones y tareas para que sean más realizables.
- Piense en dónde y cómo pondrán en marcha la idea. Puede que sea más fácil organizarlo en su entorno scout o en otro espacio educativo al que tenga acceso.
- Es posible que tenga que intervenir más en esta fase para proporcionar orientación.

Punto de control:

Para completar el desafío, los scouts tienen que completar un punto de control en cada una de las seis etapas.

Punto de control de la fase de planificación:

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?

Ejemplo de plan de acción:

- ¿Cuál es el objetivo del piloto? ¿Qué quieren conseguir?

Queremos probar lo que es posible conseguir en el parque, y averiguar si los miembros de la comunidad local apreciarían los cambios.

- ¿Qué pasos tienen que dar para alcanzar su objetivo?

Visitar el parque en una misión de investigación

1. Elegir un día para visitar el parque
 2. Crear una lista de preguntas para hacerle a los miembros de la comunidad
 3. Crear una lista de cosas para probar en el parque. Por ejemplo:
 - ¿Dónde instalamos la iluminación?
 - ¿En qué zona podemos la vegetación?
 - ¿Qué zonas son las más y las menos seguras?
 - ¿Se necesitan otros servicios en el parque?
 4. Reunir todos los materiales necesarios
 5. Realizar una sesión informativa antes del viaje
 6. Llevar a cabo la misión de investigación
- **¿Qué recursos son necesarios?**
 - Papel y bolígrafos para las preguntas
 - Una encuesta para los miembros de la comunidad
 - Mapas del parque en los que se puedan hacer anotaciones
 - Refrigerios y agua para la visita
 - Formularios de autorización

¿Qué funciones pueden desempeñar todos los miembros de su equipo?

- Hablar con la comunidad
- Tomar notas
- Estudiar el trazado del parque
- Investigar
- Controlar el tiempo
- Bienestar

- **¿Cuáles son los posibles riesgos y obstáculos?**
¿Cómo van a hacer para que todo el mundo esté seguro y feliz?

- Encontrarse con una persona que da miedo/peligrosa: Trabajar siempre en pequeños grupos, nunca solos
- Lesiones: Contar con una persona en el grupo con conocimientos de primeros auxilios
- Deshidratación: Llevar agua
- Clima: Llevar ropa adecuada

- **¿Cuál es la línea de tiempo del proyecto?**
¿Cuándo quieren empezar y terminar el proyecto?
 - Visita dos semanas más tarde
- **¿Cómo van a medir el éxito? ¿Cómo sabrán si han logrado su objetivo?**
 - Si tienen respuesta para todas estas preguntas, habrán logrado su objetivo

Actividades de calentamiento:

Utilice estas actividades como introducción a la cuarta etapa del pensamiento de diseño: ¡Convertir las ideas en acciones!

¡Es real!



60 min.



Una caja de materiales aleatorios como revistas, juguetes viejos, utensilios de cocina aleatorios... etc.

Los scouts están creando su propio Frankenstein. Todo lo que necesita hacer es ponerse de pie y permanecer de pie.

Pídales 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 scouts a identificar cuáles son las tareas que tienen entre manos 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.

El suelo es lava

30 min.



Invite a los scouts a imaginar que el suelo es lava. Deben llegar del punto A al punto B sin quemarse.

Aconséjeles que utilicen cualquier cosa a su alrededor para planificar su escape. Ellos pueden usar cosas y también pedir la ayuda de personas a su alrededor.

Dibuja tu mapa de escape y asegúrate de que sea comprensible para cualquier otra persona que pueda quedarse atrapada en la misma ruta.

Actividades principales

Elija una o varias de estas actividades. Puede elegir las actividades que mejor se adapten a sus participantes y a sus circunstancias.

Encontrar la receta perfecta

60 min.

11



- Materiales básicos para la creación de prototipos (cartón, espuma o plastilina)
- papel o tarjetas para anotar ideas

Prueben las soluciones elegidas y decidan la forma más eficiente de resolver el problema. Aprovechen esta oportunidad para analizar sus ideas con una mirada nueva y configurar las ideas previamente generadas en forma de una receta que deseen probar.

¿Cuál es tu lista de ingredientes? ¿Qué necesitarán para que su idea funcione?

¿Cuál es el tiempo de cocción requerido? ¿Cuánto tiempo les llevará implementar su idea?

¿Han probado esta receta antes? ¿Tienen las habilidades y conocimientos necesarios para implementar su idea? ¿O están pidiendo el apoyo de alguien más?

¡Escriban su plan para convertir su idea en acción y empiecen a cocinar!

Consejo del chef: Un buen chef sabe que el primer panqueque siempre sale torcido, ¡lo mismo se aplica a las ideas increíbles! No se preocupen si la primera vez que intentan su idea falla. Siempre pueden adaptarse y mejorar. Esa es una parte importante del proceso.

Hablar como un hombre de las cavernas

20 min.

7

En esta actividad, simplificarán y aclararán sus ideas usando únicamente palabras de una sílaba. Túrnense para describir sus ideas utilizando un lenguaje sencillo para ayudar a los miembros de su grupo a entenderse mejor.

Noticia de última hora

60 min.

11



Papel y lápiz

Sus scouts son periodistas. Los periodistas nos cuentan lo que está pasando en el mundo. ¡Ustedes comparten las noticias! Pídale a los scouts que imaginen que han puesto en práctica su solución en la comunidad por primera vez. ¡Van a escribir un reportaje para el periódico nacional, en primera plana!

Pídales que diseñen su propia portada. Asegúrate de tener un título, una imagen, un resumen y una descripción más larga. La descripción debe brindar detalles sobre cómo se puso en práctica esta solución.

Una vez que hayan imaginado la solución en acción, pueden utilizar estas páginas principales para analizar cómo hacer que esto suceda en la vida real.

¿Qué es lo mínimo que puedes hacer?

30 min.

11



Expliquen el plan en cinco pasos, utilizando un máximo de cinco palabras y una imagen por paso.



Planificación de proyectos comunitarios con un plan SMART



30-45 minutos



Papel, bolígrafos o lápices

En esta actividad, los participantes planificarán un proyecto comunitario dividiéndolo en pasos más pequeños, asignando roles y responsabilidades y creando un cronograma. Utilizarán un plan SMART para asegurarse de que su proyecto sea específico, medible, alcanzable, relevante y con plazos determinados.

Comience discutiendo con los participantes qué es un proyecto comunitario y por qué es importante.

Explique el concepto de un plan SMART y proporcione un ejemplo de una meta bien formada.

Divida a los participantes en grupos pequeños y asigna a cada grupo un problema o desafío comunitario diferente para abordar.

En sus grupos, haga que los participantes intercambien ideas y elijan una para desarrollarla en un proyecto.

Haga que los participantes diseñen un plan SMART para su proyecto, que incluya objetivos específicos y medibles, pasos alcanzables, un propósito relevante y un cronograma. Una vez que los grupos hayan completado sus planes SMART, pídale que los compartan con el grupo más grande y discutan cualquier desafío o posible obstáculo.

Anime a los participantes a pensar en qué recursos y materiales necesitarán para su proyecto y cómo los adquirirán.

Como actividad de cierre, haga que cada grupo comparta su proyecto y plan SMART con el resto de los participantes y hablen sobre cómo planean implementar su proyecto en la comunidad.

Pensar. Sentir. Hacer.



Papel y lápiz

Esta actividad ayuda a los scouts a pensar en los efectos de sus acciones en el mundo real.

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 esas 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.



Resolución de problemas con dinero ficticio



30-45 minutos

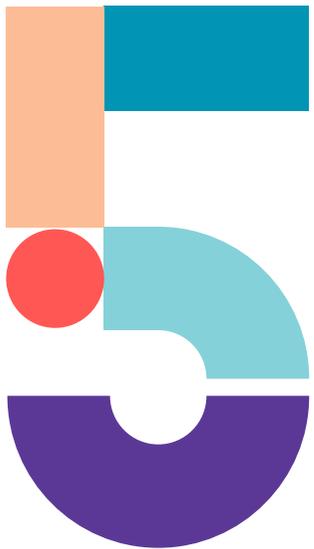


Dinero ficticio (por ejemplo, dinero de Monopoly, monedas y billetes falsos), papel o tarjetas para anotar ideas



En esta actividad, los scouts usarán dinero ficticio para resolver problemas con diferentes presupuestos. Se les presentarán diferentes escenarios o desafíos y deberán idear soluciones creativas dentro de las limitaciones de sus presupuestos asignados.

Los scouts aprenderán sobre elaboración de presupuestos, asignación de recursos y pensamiento crítico mientras participan en un ejercicio interactivo y divertido de resolución de problemas.



Etapa de la acción: Ejecutar un proyecto piloto en la comunidad

Pasos para los scouts

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.

- Sigam su plan.
- Asegúrense de que todo el mundo sabe lo que tiene que hacer.
- Trabajen en equipo y sean amables los unos con los otros.
- No se preocupen si se encuentran con dificultades. Por eso están probando la solución: Para identificar problemas inesperados. Forma parte del proceso de aprendizaje.

Trucos para scouts más jóvenes:

- Simplifique las funciones e intervenga si lo ve necesario. Quizás pueda ser útil que se unan otros scouts con más experiencia para echar una mano.
- Ante todo, priorice la seguridad y bienestar de los scouts participantes.

Punto de control:

Punto de control de la etapa de acción: Una vez que hayan llevado a cabo su piloto, habrán completado esta etapa.

Actividades:

No hay actividades estipuladas para esta etapa. ¡Lleven a cabo su proyecto piloto!





Reflexión

Pasos para los scouts

Respiren, den un paso atrás y enfóquense en el panorama general. Piensen en lo que han estado haciendo, el impacto que ha tenido su proyecto y en cómo se sienten al respecto.

- ¿Qué ha funcionado bien?
¿De qué se enorgullecen?
- ¿Qué ha sido difícil?
- ¿Cómo saben si funciona?
¿Hay alguien a quien se lo puedan preguntar?
- ¿Y ahora qué?
¿Quieren continuar con el proyecto?
¿Cómo?



Trucos para apoyar scouts con menos confianza:

- Empiece preguntando a los scouts más jóvenes sobre sus momentos favoritos para refrescarles la memoria. Puede utilizar recordatorios visuales de cada etapa.
- Lo importante es que reconozcan la necesidad de reflexionar después de actuar. Es menos importante que los scouts más jóvenes puedan identificar dónde cometieron errores.
- Asegúrese de celebrar su trabajo y esfuerzo(¡Y dese una palmadita en la espalda a usted también!).

Punto de control:

Punto de control de la etapa de reflexión: Una vez completadas las actividades elegidas, deberían tener una lista de lecciones que han aprendido. Recuerde: Lo importante es el proceso, no el resultado. No hay "fracasos", sino aprendizajes valiosos.

En conjunto, conversen sobre estas preguntas:

- ¿Qué ha funcionado bien? ¿De qué se enorgullecen?
- ¿Quién ha trabajado bien? ¡Celebrense los unos a los otros!
- ¿Qué ha sido difícil? ¿Por qué? ¿Cómo podrían afrontar estas dificultades?
- ¿Y ahora qué? ¿Quieren continuar con el proyecto? ¿Cómo?

Puede continuar con el proyecto en su forma actual o volver a la fase de solución y realizar algunos cambios. Todo esto forma parte del proceso.

Si no quiere continuar con el proyecto, asegúrese de felicitar a los scouts por lo que han conseguido. Gracias al proceso creativo de resolución de problemas, habrán adquirido habilidades que les van a ayudar a alcanzar objetivos en sus vidas personales y profesionales, así como en sus comunidades. La próxima vez que piensen en algo que quieran cambiar, recordarán esta experiencia y lo harán realidad.

Actividades de calentamiento:

Actividades optativas y sencillas de calentamiento para explicar cómo funciona esta etapa del proceso. Ayudarán a los scouts a mentalizarse de la situación antes de empezar a reflexionar sobre su experiencia.

Mejorar el arte

10 minutos

11

Una obra de arte

Comparta cualquier obra de arte y pídale a los scouts que sean críticos de arte ¿Qué les gusta de la obra? ¿Qué es lo que no les gusta de la obra? ¿Cómo la mejorarían? Invite a los scouts a compartir sus opiniones de manera sensible.



Actividades principales:

Elija una o más de estas actividades. Puede elegir las actividades que funcionen mejor con sus participantes y sus recursos.

La brújula de los sistemas

20 mins

7

Hojas de trabajo

Esta actividad ayuda a los scouts a considerar todas las implicaciones de su solución a nivel sistémico.

Pídale a los scouts que revisen el Systems Compass y asegúrese de que los scouts comprendan las cuatro áreas:

• Naturaleza • Bienestar • Sociedad • Economía

Pueden utilizar esta brújula para pensar en las diferentes formas en que su solución afecta al mundo en general.

Luego, usando la hoja de trabajo en blanco, trabajen en cada una de las cuatro secciones de la brújula, una por una, anotando todas las diferentes formas en que su solución afecta esa sección. Anímelos a notar los efectos tanto positivos como los negativos.

Luego compartan los resultados. ¿Hay algo que les sorprenda? ¿Hay algunos cambios que quisieran hacer como resultado?

Paseo por la galería

15 minutos

7

Innovaciones y diseños

Diseñen un guión gráfico (storyboard) de cada etapa de la entrega del proyecto. Luego, pídale a los participantes que caminen en silencio alrededor de cada una de las innovaciones, como si fueran que están en un museo o exposición de arte.

En cada etapa, pídale a los participantes que reflexionen sobre cada una de las innovaciones. Socialicen: ¿Cómo se sintieron en cada etapa? ¿Qué salió bien? ¿Qué podría mejorarse? ¿Todos los demás están de acuerdo?

Vlog de reflexión



5-10 min.



Teléfono móvil (celular) o portátil con cámara.

En grupos (o solos) graben un video y presenten su idea, cómo se les ocurrió, cómo la desarrollaron y la convirtieron en realidad. Compartan lo que aprendieron a lo largo del camino y cómo mejorarían y harían las cosas de manera diferente. Bonificación: ¡Haga de este un ejercicio divertido y hágalo como un boceto!

Boceto de reflexión



20 minutos para preparar el boceto.
5-10 minutos para presentar el boceto.



Materiales para dibujar

En grupos (o de manera individual) elaboren un boceto en el que compartirán su idea, cómo se les ocurrió, cómo la desarrollaron y la convirtieron en realidad. Compartan lo que aprendieron a lo largo del camino y cómo mejorarían y harían las cosas de manera diferente. Bonificación: ¡Haz de este un ejercicio divertido interpretando personajes únicos y entretenidos!

Pared pegajosa (anónimo)



30 minutos



Post-it, bolígrafos

Crea dos secciones en una pared o pizarra: Una para "me gusta/bueno" y otra para "no me gusta/malo". Pídale a los participantes que escriban sus pensamientos en una nota adhesiva de manera anónima (puede ser más de una) y pídeles que peguen la nota en la pared en cada sección. De esta manera, podrán ver en conjunto cómo fueron los diferentes proyectos. Tómese un tiempo para seleccionar los temas comunes y discutirlos en grupo.





Diseño estándar para uso en materiales de marketing.

Identidad visual del desafío de Innovadores de Impacto

La insignia Impact Innovators Challenge (Desafío de Innovadores de Impacto) se ha desarrollado a través de una asociación con The World's Largest Lesson y Accenture. Este desafío de aprendizaje está diseñado para jóvenes y tiene como objetivo empoderarlos para resolver problemas comunitarios, especialmente aquellos identificados a través de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y en conjunto con ellos. Los scouts identificarán problemas locales y luego desarrollarán proyectos comunitarios para resolverlos, utilizando técnicas de pensamiento de diseño. Los jóvenes desarrollan empresas sostenibles, abordando desafíos sociales, culturales y económicos mientras desarrollan estrategias para cuestionar, resolver problemas e innovar en sus comunidades.

Estas pautas de identidad del desafío Innovadores de Impacto brindan información y recursos para ayudar a las Organizaciones Scout Nacionales (OSN) a desarrollar materiales promocionales para el desafío Innovadores de Impacto. Todas las Organizaciones Scout Nacionales deben firmar un Acuerdo de Licencia No Comercial con la OMMS para poder utilizar los diseños de esta guía de identidad.

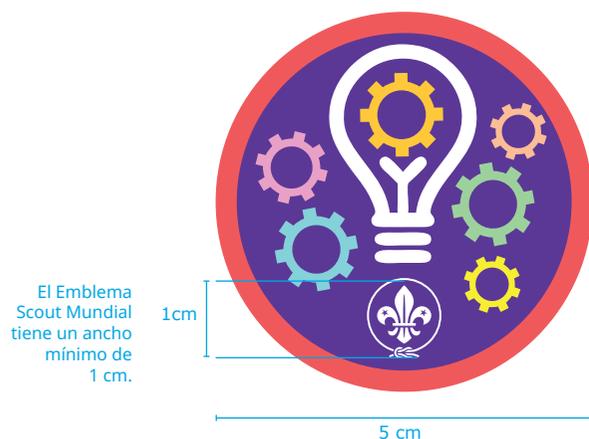
Visite scout.org para obtener más información. Este documento y la información en el sitio web no proporcionan ni implican ningún derecho para que nadie utilice estos diseños con fines comerciales, ni el derecho a modificar el logotipo básico y la insignia de ninguna manera.

Especificaciones de color

| CMYK | RGB | HEX | Pantone para textiles FHI Poliéster TSX |
|---|----------------|---------|---|
|  C79 M94 Y0 K0 | R98 G37 B153 | #622599 | 19-3829 TSX |
|  C45 M0 Y15 K0 | R130 G230 B222 | #82E6DE | 15-4333 TSX |
|  C0 M30 Y40 K0 | R255 G174 B128 | #FFAE80 | 14-1229 TSX |
|  C40 M0 Y50 K0 | R159 G237 B143 | #9FED8F | 13-6030 TSX |
|  C0 M80 Y60 K0 | R255 G86 B285 | #FF5655 | 17-1460 TSX |
|  C5 M45 Y0 K0 | R255 G141 B255 | #FF8DFF | 13-2820 TSX |
|  C0 M22 Y87 K0 | R255 G203 B40 | #FFCB28 | 13-0749 TSX |
|  C4 M0 Y89 K0 | R255 G236 B1 | ffec01 | 12-0643 TSX |
|  C0 M0 Y0 K0 | R255 G255 B255 | #FFFFFF | 11-4002 TSX |

Tamaño de insignia:

La insignia no deberá reproducirse en un tamaño inferior a 5 cm de ancho y solo podrá ser así de pequeña si el método de reproducción ofrece una buena resolución. El objetivo es asegurar que el tamaño y el método de reproducción permitan obtener una imagen de calidad razonable del Emblema Scout Mundial.



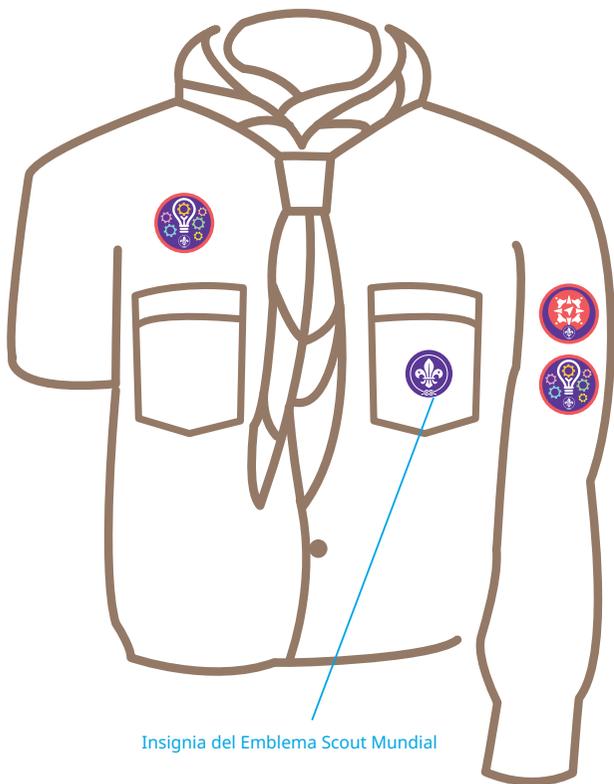
El Emblema Scout Mundial tiene un ancho mínimo de 1 cm.

Solicitudes de insignia:

La insignia desafío de Innovadores de Impacto solo se puede usar sola en forma de bordado textil en insignias.

Las insignias del desafío de Innovadores de Impacto se pueden usar de forma independiente en un uniforme scout.

(solo sugerencia)



Insignia del Emblema Scout Mundial

Portada de alianza

En todos los materiales, esta insignia del desafío de Innovadores de Impacto debe ir acompañada del banner de asociación en su totalidad. El banner de asociación no se puede modificar y debe solicitar autorización para usarlo y descargarlo en el [World Scouting Brand Center](#).

Cuando se produce y se entrega la insignia del desafío de Innovadores de Impacto, el material con licencia o el banner de asociación deben mostrarse de manera destacada en el embalaje adjunto o en un recibo de papel siempre que sea posible.

Acerca de los símbolos ®

El Emblema Scout Mundial es una marca registrada y su uso, por tanto, está sujeto a autorización.



No podrán aparecer elementos escritos o gráficos dentro del área despejada. X



Se permiten tres opciones de marca compartida, el principio del texto del descriptor es describir claramente la relación entre la OMMS y accenute.



El uso de logotipos y otros elementos gráficos asociados con proyectos o programas promovidos por la OMMS están sujetos a términos de licencia generales para fines no comerciales.

El emblema Scout Mundial aparece en todos los logotipos oficiales de la OMMS y, por lo tanto, se deben respetar los términos generales de licencia para su uso, tal como se define en el World Scouting Brand Center. Visita Brand.Scout.org para obtener más información.



El uso no comercial: Término de licencia general

OMMS ha acordado con World's Largest Lesson y Accenture un material con licencia no exclusivo solo y como parte de la insignia desafío de Innovadores de Impacto. Sin embargo, se aplican términos particulares al uso de la Insignia Life Leaders Challenge.

Uso de un diseño de la OMMS

Incluye partidas correspondientes a las Clasificaciones de Niza de bienes y servicios 8, 14, 25, 30. La reproducción de una marca registrada de la OMMS en un artículo incluido en estas clasificaciones y que no se ofrecerá a la venta.



**WORLD[®]
SCOUTING**

© Oficina Scout Mundial.

Enero 2025

Oficina Scout Mundial
Centro de Apoyo Global
Kuala Lumpur

scout.org

