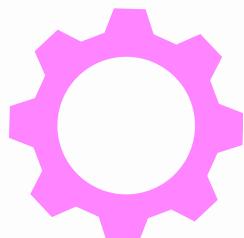
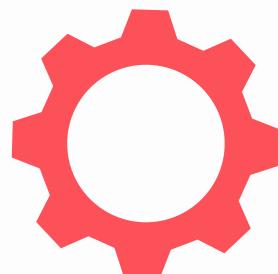


MANUAL DEL DESAFÍO

“IMPACT INNOVATORS”



SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor

ASDE
España

ÍNDICE

<u>Correspondencia con el programa educativo</u>	1
<u>Relación de actividades “Impact Innovators”</u>	2
<u>Actividades de Impact Innovators</u>	4
• <u>Mapas mentales</u>	4
• <u>¡El ladrillo!</u>	5
• <u>Patata caliente/Juego de roles</u>	6
• <u>Ánalysis DAFO</u>	7
• <u>¿Cuál es tu zona de influencia?</u>	8
• <u>Habla como un cavernícola/ Juego de asociación de palabras</u>	9
• <u>Diseñando el futuro/ Puente hacia el pensamiento de diseño</u>	10
• <u>Pero... Entonces</u>	12
• <u>Me intrigas / Mapa de la Comunidad</u>	13
• <u>Creación de proyectos SMART</u>	14
• <u>El suelo es lava</u>	15
• <u>¿Cómo podríamos...?/Votación por puntos</u>	16
• <u>¿Cuál es tu meta?</u>	17
• <u>Encontrar la receta perfecta</u>	18
• <u>1 € o un millón/ Prototipado</u>	19
• <u>Mapa de empatía</u>	20
• <u>¿Qué haría ____?/ Dibuja un mundo donde el problema esté resuelto</u>	21
• <u>Reacción en cadena de dominó de los ODS</u>	22
• <u>Análisis de impacto</u>	23
• <u>Reflexión en la pared adhesiva</u>	24
• <u>El iceberg de los sistemas</u>	25
• <u>Desafío de la torre de malvaviscos</u>	26
• <u>¡Está vivo! / Ideas para combinar</u>	27
• <u>La brújula de los sistemas</u>	28
• <u>Paseo por la galería/ Metas para las metas</u>	29
• <u>Describe y adivina</u>	30
• <u>Noticia de última hora/ Dados de diseño</u>	31
• <u>Mejoras en el hogar</u>	32
• <u>Paseo comunitario/ Pruebas comunitarias</u>	33

Correspondencia con el programa educativo

Las actividades de este proyecto se encuadran en el Programa Educativo Scout, en el que se plantean, en cada etapa educativa, los siguientes objetivos dentro del “Compromiso Social”, en el bloque de “Voluntariado y cooperación” y “Habilidades sociales”.

Etapa educativa	Objetivo	Contenido
Colonia	Colaborar en las necesidades de la colonia mediante una serie de pautas marcadas inicialmente por personas adultas.	Colaboración en el entorno atendiendo a las necesidades. La buena acción como herramienta de servicio.
Manada	Ayudar en el entorno social mediante una serie de pautas marcadas inicialmente por personas adultas	Ayuda en el entorno social.
Sección Scout	Analizar las causas y consecuencias de un mundo desigualmente desarrollado	Ánalisis de causas y consecuencias de un mundo desigualmente desarrollado.
Unidad Esculta	Desarrollar actitudes de servicio y apoyo a las demás personas mostrando interés por el desarrollo personal y social.	Disposición personal de servicio y apoyo positiva ante las necesidades existentes en su entorno próximo y sociedad.
Clan Rover	Manifestar una actitud de apertura, respeto y ayuda a la sociedad poniendo todos los conocimientos, habilidades y valores personales a su servicio.	El servicio a las demás personas y la sociedad. Participación en la sociedad civil.
	Analizar críticamente las opiniones de las demás personas expresando las propias de forma coherente, argumentada, con empatía, assertividad y buscando puntos de vista diferentes.	Puesta en marcha de actitudes assertivas a partir de sus diferentes componentes (saber decir no, hacer peticiones assertivas y hacer críticas constructivas). Toma de decisiones en grupo e individualmente a través de diferentes técnicas y estructuras de debate y decisión. Cooperación con el resto de personas del clan como estrategia de desarrollo de proyectos.

Relación de actividades “Impact Innovators”

Las actividades se dividen en niveles que se adaptan a nuestras etapas educativas del siguiente modo:

Nivel 1: Corresponde a Colonia y Manada. El entendimiento básico se obtiene por experimentación motivada por la curiosidad.

Nivel 2: Corresponde a Sección Scout y Unidad Esculta. Tareas complejas que fortalecen y demandan habilidades más prácticas, analíticas e interactivas.

Nivel 3: Corresponde al Clan Rover. Combinan y conectan las habilidades analíticas, prácticas e interactivas, y generan soluciones adaptadas a situaciones específicas.

Tabla de actividades

Actividades	Colonia/Manada 1	Sección Scout/ Unidad Esculta2	Clan Rover 3
Mapas mentales	X	X	X
¡El ladrillo!	X	X	
Patata caliente	X	X	
Juego de roles		X	
Análisis DAFO		X	
¿Cuál es tu zona de influencia?		X	
Habla como si fueras cavernícola	X	X	
Juego de asociación de palabras		X	X
Diseñando el futuro	X	X	
Arte a mejorar		X	
Puente hacia el pensamiento de diseño	X	X	X

Pero...Entonces...		X	
Me intrigas	X		
Mapa de la comunidad	X	X	X
Creación de proyectos con SMART		X	X
El suelo es lava	X	X	X
¿Cómo podríamos...?			X
Boceto de reflexión	X	X	X
Votación por puntos	X		
¿Cual es tu meta?	X	X	X
Encontrar la receta perfecta		X	X
1 € o un millón		X	X
Prototipado			X
Mapa de empatía	X	X	X
Resolución de problemas con dinero ficticio	X	X	X
¿Qué haría _____?	X	X	X
Dibuja un mundo donde el problema esté resuelto	X	X	X
Reacción en cadena de dominó de los ODS		X	X
Análisis de impacto		X	X
Reflexión en la pared adhesiva		X	X
Discursos de persuasión		X	X
El iceberg de los sistemas		X	X
Desafío de la torre de malvaviscos	X	X	X

¡Está vivo!		X	X
Ideas para combinar		X	X
La brújula de los sistemas	X	X	X
Paseo por la galería	X	X	X
Metas para las metas	X	X	X
Describe y adivina		X	
Noticia de última hora		X	X
Datos de diseño		X	X
Mejoras en el hogar	X	X	X
Paseo comunitario	X	X	X
Pruebas comunitarias	X	X	X

Actividades de Impact Innovators

En esta parte del manual encontrarás propuestas de actividades en torno al desafío Impact Innovators. Las actividades de nivel 1 y 2 están enfocadas a ser leídas por las personas responsables de la actividad (scouters) que serán quienes expliquen y dirijan la actividad. Las actividades de nivel 3 están enfocadas a poder ser leídas por Rovers que organicen de forma autónoma las actividades. Esta batería de actividades son solo una propuesta. Puedes agregar tus propias actividades si conoces alguna que no aparezca en este manual.

Mapas mentales

Nivel	1/2
Tiempo	10 minutos
Objetivo	Incentivar la facilidad para analizar la realidad respecto a cualquier tema
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Papel grande o pizarra blanca para cada scout o grupo pequeño. • Marcadores o lápices de colores para escribir y dibujar. • Palabras relacionadas con problemas sociales locales (por ejemplo, pobreza, discriminación, personas sin hogar, etc.)

Anima a las y los scouts a que realicen una lluvia de ideas y exploren cuestiones sociales mediante mapas mentales. Da a cada participante o a cada grupo pequeño una hoja de papel grande o una pizarra y rotuladores o lápices de colores y una palabra relacionada con una cuestión social. Propón la creación de un mapa mental escribiendo la palabra en el centro de la hoja de papel o la pizarra y haciendo una lluvia de ideas sobre cualquier cosa que se les ocurra relacionada con esa palabra, como causas, efectos, soluciones y ejemplos.

Intentad dar rienda suelta a la creatividad y pensad de manera crítica mientras creáis los mapas mentales.

Reflexión:Después, 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 el grupo de edad. La persona facilitadora de la actividad debe asegurarse de que los debates se lleven a cabo de manera respetuosa e inclusiva, y brindar orientación y apoyo según sea necesario.

¡El ladrillo!

Nivel	1/2
Tiempo	10 minutos
Objetivo	Demostrar el concepto de pensar de forma creativa
Material	<ul style="list-style-type: none">• Cualquier objeto

Este es un divertido juego de calentamiento en el que las personas tienen que pensar en usos inusuales para objetos cotidianos. Piensa de qué está hecho, su forma, su tamaño, su peso. ¿Qué hay de su olor o incluso su sabor? Cambia el ladrillo por otro objeto para obtener infinitas variaciones. El objetivo de este juego es demostrar el concepto de pensar de forma creativa sin límites.

Patata caliente

Nivel	1/2/3
Tiempo	30 minutos
Objetivo	Pensamiento rápido y espontaneidad en la generación de ideas
Material	<ul style="list-style-type: none">• Pelota u objeto para pasarse

La persona que lidere la actividad (scouter) comienza por decidir una pregunta relacionada con un problema o desafío específico. Luego pasa una pelota u objeto a alguien y quien la coja tendrá 10 segundos para pensar en una idea que aborde la pregunta. Después, pasa la pelota a otra persona y el proceso continúa, generando ideas rápidas dentro del límite de tiempo.

Juego de roles

Nivel	2
Tiempo	1 hora
Objetivo	Reflexionar sobre la actividad en grupo y discutir lo aprendido
Material	<ul style="list-style-type: none">• Papel y bolígrafo/lápizOpcional : disfraces o accesorios para el juego de roles

Reúne a un grupo de participantes y explícales los diferentes roles que desempeñarán. Asígnale un rol a cada participante (fabricante, naturalista, activista, docente, responsable político, inventor/a, empresario/a, etc.).

Elije un problema para resolver. Puede ser un problema real o hipotético. Dale tiempo a las y los participantes para que intercambien ideas según sus roles. Pide a cada participante que presente su solución al grupo. Fomenta el debate sobre las diferentes soluciones.

Opcional: Pide a las personas que se vistan con disfraces o utilicen accesorios para mejorar la experiencia del juego de roles.

Reflexionad sobre la actividad en grupo y debatid lo aprendido.

Análisis DAFO

Nivel	2/3
Tiempo	30 minutos
Objetivo	Ser capaces de analizar el presente y futuro de diferentes temas
Material	<ul style="list-style-type: none">• Papel grande para carteles o una pizarra blanca• Marcadores y notas adhesivas• Tarjetas pequeñas o recortes (que representen ideas)• Cuerda• Pinzas de ropa pequeñas o sujetapapeles• Tijeras Plantilla de análisis DAFO (impresa o dibujada en una hoja aparte)

Presenta el concepto de análisis DAFO explicando las cuatro categorías: Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas. Proporciona ejemplos para ilustrar cada categoría. Divide a las y los scouts en grupos (si el número es grande). Asigna a cada grupo un conjunto de ideas de la sesión de lluvia de ideas. En sus grupos, deben realizar un análisis DAFO para cada idea en una hoja separada utilizando notas adhesivas. Impulsa el debate y completa las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas para cada idea.

Presentación del análisis DAFO: cada grupo debe presentar los resultados de su análisis DAFO a toda la sección. Analizad los hallazgos y las ideas que surgieron del análisis. Toma de decisiones: Analizad las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de cada idea con toda la sección. Como grupo, evaluad qué idea parece tener el mayor potencial según el análisis DAFO.

¿Cuál es tu zona de influencia?

Nivel	2/3
Tiempo	10 minutos
Objetivo	Entender la zona de influencia y el impacto que las y los participantes pueden tener en su comunidad o la sociedad
Material	Ninguno

Presentación del análisis DAFO: cada grupo debe presentar los resultados de su análisis DAFO a toda la sección. Analizad los hallazgos y las ideas que surgieron del análisis. Toma de decisiones: Analizad las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de cada idea con toda la sección. Como grupo, evaluad qué idea parece tener el mayor potencial según el análisis DAFO.

Pide a las y los scouts que se sienten en círculo. Explícales que todas las personas tienen una zona de influencia, que son las cosas que pueden controlar o cambiar. Puede tratarse de su propio comportamiento, sus relaciones con otras personas o sus acciones en la comunidad.

Pídeles que piensen en sus propias zonas de influencia. ¿Qué cosas pueden controlar? ¿Qué cosas pueden cambiar? Empezad con algo pequeño y luego id creciendo. Pensad en vuestro propio comportamiento, en vuestro grupo scout, en vuestra familia, en vuestro área local y en vuestra comunidad.

Conclusión

Explícales que todas las personas tenemos el poder de marcar una diferencia, por pequeña que sea. Si entendemos nuestras zonas de influencia y las utilizamos sabiamente, podemos generar un impacto positivo en el mundo que nos rodea.

Habla como un cavernícola

Nivel	1/2/3
Tiempo	20 minutos
Objetivo	Simplificar las ideas y transmitirlas de forma clara
Material	Ninguno

En esta actividad, simplificarás y aclararás tus ideas usando solo palabras de una sílaba. Turnaos para describir sus ideas usando un lenguaje sencillo para que todas las personas de tu grupo y tú podáis entenderos mejor.

Juego de asociación de palabras

Nivel	2/3
Tiempo	1 hora
Objetivo	Estimular el pensamiento crítico
Material	<ul style="list-style-type: none">• Una lista de palabras

Anima a las y los scouts a generar ideas basadas en asociaciones de palabras y a estimular el pensamiento creativo. Formad un círculo y proporciona a cada persona una palabra de la lista de palabras relacionadas con problemas sociales. La primera persona dice su palabra en voz alta y la siguiente tiene que pensar rápidamente en una palabra o idea que esté asociada con la palabra anterior.

Continúa el juego alrededor del círculo, construyendo sobre las palabras o ideas anteriores. Coloca un cronómetro para controlar el tiempo de cada ronda. Tratad de pensar de manera creativa y rápida, y de desafiaros para crear asociaciones únicas e inesperadas.

Reflexión:

Abre un debate después del juego para reflexionar sobre las diferentes asociaciones e ideas generadas y cómo podrían aplicarse para abordar problemas sociales.

Diseñando el futuro

Nivel	1/2/3
Tiempo	45 minutos
Objetivo	Fomentar la imaginación y la expresividad
Material	<ul style="list-style-type: none">• Hojas de papel en blanco, bolígrafos o lápices, marcadores o crayones (opcional)

Proporciona cualquier obra de arte y pide a las personas participantes que se conviertan en críticas y críticos de arte! ¿Qué les gusta de ella? ¿Qué no les gusta? ¿Cómo la mejorarían? Invítalos a compartir sus opiniones de manera sensible.

Puente hacia el pensamiento de diseño

Nivel	1/2/3
Tiempo	55 minutos
Objetivo	Presentar el concepto de pensamiento de diseño a través de una actividad de construcción de puentes divertida y creativa
Material	Diversos materiales para manualidades como cartón, palitos, cinta, hilo, tijeras, bolígrafos y papel

El pensamiento de diseño es una forma de encontrar nuevas formas de hacer las cosas en los negocios, en la política, en nuestras comunidades y en nuestras propias vidas. En esta actividad, exploraremos el proceso de diseño de un puente para satisfacer las necesidades de una comunidad cercana. El desafío es crear un puente capaz de soportar un peso de 1 kg a través de un espacio de 30 minutos ¡Embarcaos en este emocionante viaje!

Explorar problemas (15 minutos):

- Comienza imaginando una comunidad cercana que necesita un puente nuevo para cruzar un río todos los días. Las personas adultas que lideren la actividad pueden preparar el escenario a través de una historia o una representación teatral. Analiza los requisitos del puente, como su capacidad de soportar peso y la necesidad de un paso seguro para el transporte de personas y alimentos.

Generar ideas (10 minutos):

- De manera individual o en parejas, las y los scouts esbozarán sus ideas de diseño de puentes en un papel. Fomenta la creatividad y el pensamiento innovador. Después, compartid las ideas y votad colectivamente por la más prometedora para seguir adelante.

Soluciones de prototipos y pruebas (20 minutos):

- Con los materiales de manualidades que se les han proporcionado, las personas participantes construirán sus prototipos de puentes según el diseño elegido. Para esta fase tienen unos 15 minutos aproximadamente. Una vez que los prototipos estén listos, cada scout tendrá la oportunidad de probar la resistencia de su puente. Crea un espacio de 30 cm utilizando mesas o sillas y coloca un peso sobre el puente para ver si se sostiene.

Plan (5 minutos):

- Después de probar los prototipos, las y los Scouts pueden decidir cuál es el que funciona mejor. En un escenario de proyecto real, esta fase podría implicar la participación de la comunidad pidiendo sus opiniones. Planifica cómo convertirías el prototipo en realidad. ¿Qué pasos se necesitan? ¿Qué materiales?

Reflexionar (5 minutos):

- Ahora es el momento de que las personas participantes reflexionen sobre el proceso de construcción de su puente. Fomenta el debate sobre lo que salió bien, lo que se podría haber hecho de manera diferente y cómo se podrían mejorar los puentes para ríos más anchos, cargas más pesadas o materiales diferentes. Incluso podéis volver a la etapa de ideación para probar nuevas ideas.

Conclusión

A través de esta actividad, las y los scouts experimentarán la esencia del Pensamiento de Diseño al crear y probar de manera colaborativa sus diseños de puentes. Recordad que el Pensamiento de Diseño se puede aplicar a diversas situaciones y problemas, y con la práctica podrán convertirse en personas con gran capacidad de solucionar problemas y de innovar. ¡Buen trabajo!

Pero... Entonces

Nivel	2/3
Tiempo	15 minutos
Objetivos	Trabajar las habilidades de expresión oral y debate
Material	Ninguno

El grupo se divide en dos. El grupo 1 intentará persuadir al grupo 2 de que la idea es genial.

1. El grupo 2 intentará proponer problemas.
2. El grupo 1 comienza presentando su idea.
3. Luego, el grupo 2 tiene un tiempo para proponer un problema.
4. El grupo 2 responde con un problema, diciendo "Me gusta tu idea PERO... ¿considerasteis que...?".
5. Luego, el grupo 1 responde con una solución a ese problema, diciendo "Sí, gracias, eso podría ser un problema, ENTONCES..." y sugiere una solución.

Me intrigas

Nivel	1
Tiempo	30 minutos
Objetivo	Probar diferentes combinaciones para practicar el sistema de ensayo/error
Material	<ul style="list-style-type: none">• Papeles para acuarela• Acuarelas

Pregúntales a tus scouts cuántos colores pueden crear usando solo rojo, azul y amarillo. Invítalos a crear tantos colores nuevos como puedan usando solo tres colores primarios: rojo, azul y amarillo. Recuerda, solo puedes llevar un registro si documentas cada intento y lo que mezclaste para lograrlo.

Mapa de la comunidad

Nivel	1/2/3
Tiempo	20 minutos
Objetivo	Adquirir una mejor comprensión de su comunidad e identificar problemas a resolver
Material	<ul style="list-style-type: none">• Periódicos y revistas, pegamento, tijeras, trozo grande de papel

Invita a las personas participantes a crear un collage que represente a su comunidad con periódicos y revistas viejas. Pídeles que recorten imágenes de lugares, personas, objetos o la naturaleza. Según lo que elijan recortar, elaborarán un mapa con los materiales proporcionados. Otra opción es dibujar un mapa de la comunidad en lugar de hacer un collage.

Reflexión:

Cuando el grupo se reúna nuevamente, cada participante presentará su comunidad a través de la obra de arte que inspiró. Hablad sobre cuáles son las partes que más y menos les gustan de su comunidad. ¿Dónde se sienten las personas más saludables/felices/seguras? ¿Y qué sucede al revés? ¿Hay algo que les gustaría cambiar en su comunidad? Podrían usar la cuadrícula de los ODS para ver cómo se relaciona con sus mapas.

Creación de proyectos SMART

Nivel	2/3
Tiempo	45 minutos
Objetivos	Trabajar la creación de proyectos y su proceso
Material	<ul style="list-style-type: none">• Papel, bolígrafos o lápices

En esta actividad, las y los scouts planificarán un proyecto comunitario dividiéndolo en pasos más pequeños, asignando funciones y responsabilidades y creando un cronograma. Utilizarán un plan SMART para asegurarse de que su proyecto sea específico, medible, alcanzable, relevante y limitado en el tiempo.

Comienza por hablar con las personas participantes sobre qué es un proyecto comunitario y por qué es importante. Explica el concepto de un plan SMART y proporciona un ejemplo de un objetivo bien formulado. Divide a las y los scouts en grupos pequeños y asigna a cada grupo un problema o desafío comunitario diferente que abordar.

En sus grupos, pídeles que hagan una lluvia de ideas y elijan una para desarrollarla en un proyecto. Pídeles también que creen un plan SMART para su proyecto, que incluya objetivos específicos y mensurables, pasos alcanzables, un propósito relevante y un cronograma. Una vez que los grupos hayan completado sus planes SMART, pídeles que los compartan con el grupo al completo y analicen los desafíos o los posibles obstáculos.

Anímalos a pensar en qué recursos y materiales serán necesarios para su proyecto y cómo los adquirirán.

Reflexión:

Como actividad de cierre, haz que cada grupo comparta su proyecto y plan SMART con el resto de la sección y discuta cómo planean implementar su proyecto en la comunidad.

El suelo es lava

Nivel	1/2/3
Tiempo	30 minutos
Objetivo	Fomentar la imaginación y la capacidad de resolución de conflictos
Material	Papel, rotuladores, bolígrafos, colores...

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

Aconséjales que utilicen todo lo que tengan a su alrededor para planificar su huída. Pueden utilizar objetos y también pedir ayuda a las personas que les rodean. Que dibujen su mapa de escape y se aseguren de que sea comprensible para cualquier otra persona que pueda quedar atrapada en la misma ruta.

¿Cómo podríamos...?

Nivel	3
Tiempo	15 minutos
Objetivo	El objetivo es generar tantas ideas como sea posible, incluso si parecen "raras" y difíciles. Cantidad antes que calidad
Material	<ul style="list-style-type: none">• Un trozo grande de papel y bolígrafos

En esta actividad, la persona responsable (scouter) doblará en ocho una hoja grande de papel y las y los scouts tendrán 45 segundos por cuadrado para dibujar o escribir una idea para resolver su problema. Luego pasarán al siguiente cuadrado.

Reflexión:

Al final, haz un recuento de todas las ideas y compártelas en grupos, tomando notas. Cada persona tiene 60 segundos para compartir sus ideas.

Votación por puntos

Nivel	1
Tiempo	10 minutos
Objetivo	Trabajar el pensamiento crítico y los diferentes puntos de vista
Material	<ul style="list-style-type: none">• Papel o cartulinas y bolígrafo para las ideas, puntos adhesivos

Entrega a cada scout algunos puntos adhesivos o calcomanías (por ejemplo, tres puntos por scout). Pídeles que coloquen sus puntos junto a las ideas que más les gusten. Esto ayudará a identificar las ideas más populares.

Reflexión:

Luego, identifica las ideas más populares y analiza por qué les gustaron a las personas. ¿Las personas ven alguna barrera para esta idea? ¿Tienen ideas para superar esas barreras?

Puedes terminar votando la mejor idea o elegir algunas de vuestras ideas favoritas y luego explorarlas más en otra actividad de la etapa de solución.

¿Cuál es tu meta?

Nivel	1/2/3
Tiempo	10 minutos
Objetivo	Trabajar y comprender los ODS
Material	<ul style="list-style-type: none">• Cuadrícula de los ODS

Muestra la cuadrícula de los ODS. Pide a las y los scouts que elijan su objetivo favorito. Luego, pregúntales por qué eligieron ese objetivo.

Reflexión:

Después de que todas las personas hayan compartido, pídeles que piensen en las conexiones entre los objetivos, es decir, ¿cómo se vincula el ODS 4: Educación de calidad con el ODS 2: Hambre cero? Luego, pregúntales cuáles creen que son los objetivos más importantes en su comunidad / local. ¿Son los mismos? ¿Qué objetivos se están logrando y cuáles no en su comunidad? Concluye explicando que los ODS nos muestran todos los problemas que afectan a las personas y al planeta a nivel local y global. Al observar los problemas locales, podemos usar nuestra propia experiencia y conocimiento para diseñar soluciones poderosas.

Encontrar la receta perfecta

Nivel	2/3
Tiempo	1 hora
Objetivo	Fomentar la resolución de conflicto.
Material	<ul style="list-style-type: none">• Materiales básicos para el prototipo (cartón, espuma o arcilla)• Papel o tarjetas para escribir ideas

Pon a prueba las soluciones que has elegido y decide cuál es la forma más eficaz de resolver el problema. Aprovecha esta oportunidad para analizar tus ideas con nuevos ojos y plasmar las ideas que ya has planteado en una receta que quieras probar.

- ¿Cuál es tu lista de ingredientes? ¿Qué necesitarás para que tu idea funcione?
- ¿Cuánto tiempo te llevará cocinar? ¿Cuánto tiempo te llevará implementar tu idea?
- ¿Ya has probado esta receta? ¿Tienes las habilidades y los conocimientos necesarios para implementar tu idea? ¿O estás pidiendo el apoyo de alguien?

¡Escribe tu plan para convertir tu idea en acción y empieza a cocinar!

Consejo de chef: Un buen chef sabe que la primera tortita siempre sale torcida, y lo mismo se aplica a las ideas sorprendentes! No te preocupes si la primera vez que intentas tu idea falla. Siempre puedes adaptarte y mejorar. Esa es una parte importante del proceso.

1 € o un millón

Nivel	2/3
Tiempo	45 minutos
Objetivo	Trabajar la resolución de conflictos y la adaptación a diferentes situaciones
Material	<ul style="list-style-type: none">• Rotafolio o pizarra, marcadores, dinero de juguete (opcional)

En esta actividad, las y los scouts recibirán distintos presupuestos, que van desde 1 euro a 1 millón de euros, y se les pide que resuelvan un problema o desafío específico utilizando el presupuesto asignado. Pueden intercambiar ideas y proponer soluciones creativas en función de las limitaciones y los recursos de cada presupuesto.

Prototipado

Nivel	3
Tiempo	1 hora y media
Objetivo	Trabajar la resolución de conflictos y la imaginación
Material	Materiales básicos para creación de prototipos (cartón, espuma o arcilla) y formularios de comentarios

Esta actividad funciona mejor para soluciones que son cosas físicas, como objetos, edificios o productos. Las personas participantes desarrollarán un prototipo de la solución utilizando materiales básicos como cartón, espuma o arcilla. Las personas responsables de la actividad (scouters) proporcionarán comentarios sobre el prototipo y las y los scouts lo revisarán en consecuencia. Cuando los prototipos estén listos, probadlos en escenarios del mundo real para determinar la viabilidad de las soluciones.

Mapa de empatía

Nivel	1/2/3
Tiempo	1 hora
Objetivo	Trabajar la empatía y el análisis de las problemáticas sociales
Material	<ul style="list-style-type: none">• Cuadernos o cuadernos de dibujo• Bolígrafos, lápices o rotuladores para escribir y dibujar

Piensa en alguien que se vea afectado por un problema en tu comunidad. Imagina el mundo desde su perspectiva. Analiza: ¿Cómo le afecta el problema? ¿Cómo te sentirías? ¿Qué verías, oirías, tocarías, olerías y saborearías? ¿Qué pensarías? ¿Qué harías? ¿Tendrías esperanzas y preocupaciones? Dibuja el contorno de esta persona en una hoja de papel. Etiqueta tu dibujo con todos estos pensamientos y sensaciones para crear una imagen completa de la persona. Estos pueden ser escritos o dibujos. Puedes llevar este dibujo contigo durante todo el proceso, como un recordatorio de a quién estás tratando de ayudar con esta solución.

¿Qué haría _____?

Nivel	2/3
Tiempo	1 hora
Objetivo	Fomentar la empatía y el pensamiento crítico explorando diferentes perspectivas sobre cuestiones sociales a través de la lente de personajes, figuras históricas, familiares y amigos
Material	<ul style="list-style-type: none">• Lista de personajes, figuras históricas, familiares o amigos• Papel o fichas para escribir los nombres• Bolígrafos, lápices o marcadores para escribir

Proporciona a cada scout el nombre de un personaje, figura histórica, familia o amistad. Invítalos a que se imaginen a sí mismos como la persona que les fue asignada y piensen en cómo esa persona abordaría y resolvería un problema social. Pueden escribir sus ideas en papel o fichas. Anímalos a pensar críticamente y a considerar diferentes perspectivas y enfoques.

Reflexión:

Después de un tiempo determinado, pide a las y los scouts que compartan sus ideas con el grupo y analicen los diferentes puntos de vista y estrategias presentados. Facilita un debate sobre la empatía y la comprensión de diferentes perspectivas al abordar cuestiones sociales.

Dibuja un mundo donde el problema esté resuelto

Nivel	1/2/3
Tiempo	10 minutos
Objetivo	Fomentar la expresión y reflexionar sobre la realidad
Material	<ul style="list-style-type: none">• Papel y bolígrafos

En esta actividad, las y los scouts dibujarán un mundo donde se resuelve el problema, sin utilizar palabras. Tienen un minuto para dibujar y luego lo pasarán a la derecha, donde continuará la siguiente persona.

Pensarán en cómo se ve y se siente el mundo, y qué herramientas y recursos se necesitan. Irán pasando el papel hacia la derecha hasta que la primera persona que dibujó en él vuelva a tener el papel. Luego, deja un tiempo para debatir qué representa cada parte de los dibujos.

Reacción en cadena de dominó de los ODS

Nivel	2/3
Tiempo	1 hora
Objetivo	Trabajar los ODS
Material	<ul style="list-style-type: none">• Un juego de dominó (o fichas similares a dominó)• Materiales de referencia o carteles sobre los ODS• Marcadores y lápices de colores• Tarjetas pequeñas o recortes (para lluvia de ideas)

Explica el concepto de reacción en cadena de fichas de dominó, en el que cada ficha representa un paso o una acción que lleva a la siguiente. Enfatiza que, en el contexto de los ODS, las acciones están interconectadas y que una de ellas puede dar lugar a una reacción en cadena de impactos.

Lluvia de ideas sobre acciones relacionadas con los ODS:

Entrega a cada scout una pila de tarjetas pequeñas o recortes y pídeles que piensen en acciones relacionadas con un ODS específico. Por ejemplo, si eliges el Objetivo 3 (Salud y bienestar), podrían sugerir acciones como "vacunar a la infancia", "promover una alimentación saludable" o "proporcionar acceso a agua potable".

Crear una cadena de dominó con los ODS: pide a las y los scouts que escriban una de las acciones sugeridas en cada ficha de dominó. Cada ficha representa un paso hacia el logro del ODS seleccionado. Anímalos a decorar sus fichas de dominó con símbolos o imágenes relevantes.

Organizar la cadena de fichas de dominó: una vez que las fichas de dominó estén listas, pide a las personas participantes que las coloquen en secuencia sobre una mesa larga o en el piso. La primera ficha de dominó debe representar una acción inicial y la cadena debe avanzar hacia el logro del ODS seleccionado.

Observar la reacción en cadena: pide a la persona participante que golpee suavemente la primera ficha de dominó para iniciar la reacción en cadena. A medida que las fichas de dominó caen una por una, analizad la interconexión de las acciones y cómo cada acción conduce a la siguiente para lograr el ODS.

Análisis de impacto

Nivel	2/3
Tiempo	30 minutos
Objetivo	Analizar los posibles impactos, tanto positivos como negativos, de una solución sobre uno de los ODS
Material	<ul style="list-style-type: none">• Material para distribuir sobre los ODS• Marcadores, bolígrafos o lápices de colores• Pizarra y marcadores (o papel para carteles)

Explica que el objetivo de la actividad es analizar los posibles impactos, tanto positivos como negativos, de una solución sobre uno de los ODS. Haz hincapié en que el objetivo es evitar causar daños a la comunidad por accidente.

Selección de los ODS y de las ideas de solución: Pensad en algunas soluciones para alguno de los ODS. Una vez preparadas, proporciona a las personas participantes una solución que sea relevante para un ODS específico. Por ejemplo, si eliges el Objetivo 11 (Ciudades y comunidades sostenibles), puedes 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: Pide a las personas participantes o grupos que realicen un análisis de impacto de la idea de solución elegida sobre el ODS seleccionado. Deben considerar tanto los efectos positivos previstos como las posibles consecuencias negativas. Utiliza rotuladores, bolígrafos o lápices de colores para dibujar una lista de "pros" y "contras" en una pizarra o en una cartulina.

Debate en grupo: después de realizar el análisis de impacto, pide a las y los scouts que debatan sus hallazgos en grupos pequeños. Anímalos a compartir sus puntos de vista, posibles conflictos e ideas para mitigar las consecuencias negativas.

Presentación y reflexión: cada grupo presenta su análisis al resto del grupo. Facilita un debate sobre la importancia de considerar las implicaciones más amplias de las soluciones para los ODS específicos. Incentiva a las personas participantes a reflexionar sobre la necesidad de un desarrollo responsable y sostenible.

Reflexión en la pared adhesiva

Nivel	2/3
Tiempo	30 minutos
Objetivo	Trabajar la expresión, la crítica y la autocrítica en los procesos de elaboración y ejecución de proyectos
Material	<ul style="list-style-type: none">Notas adhesivas, bolígrafos

Crea dos apartados en una pared o pizarra: una para "me gusta/bueno" y otra para "no me gusta/malo". Pide a las y los Scouts que escriban sus pensamientos en una nota anónima (pueden ser más de una) y que peguen la nota en la pared en cada sección. De esta manera, pueden ver como colectivo cómo fueron los diferentes proyectos.

Reflexión:

Tómate un tiempo para seleccionar los temas comunes y discutirlos en grupo.

Discursos de persuasión

Nivel	2
Tiempo	30 minutos
Objetivo	Trabajar la expresión oral y la crítica constructiva
Material	<ul style="list-style-type: none">• Pizarra blanca o cartulinas• Marcadores y notas adhesivas• Tarjetas pequeñas o recortes (que representen ideas)• Materiales para presentaciones (por ejemplo, materiales para manualidades, imágenes o dibujos)• Temporizador o cronómetro

Divide a las personas participantes en grupos (si el grupo es grande). Pídeles que presenten sus argumentos persuasivos sobre la idea elegida. Establece un límite de tiempo para cada argumento (por ejemplo, 2 o 3 minutos). Anímalos a utilizar los materiales de presentación, los recursos visuales y las técnicas persuasivas.

Evaluación grupal: después de cada presentación, pide a las demás personas del grupo que brinden retroalimentación y críticas utilizando la crítica constructiva.

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

El iceberg de los sistemas

Nivel	2/3
Tiempo	20 minutos
Objetivo	Conocer el origen y las causas de los problemas planteados
Material	El iceberg de los sistemas (Anexo 1)

Pide a las y los scouts que identifiquen un nuevo problema que les preocupe en la comunidad. Luego, en grupos, pídeles que discutan el problema desde los cuatro niveles del iceberg: eventos, patrones, sistemas y estructura, y modelos mentales. Hay preguntas en el Anexo 1.

Explícales que ahora están pensando en su problema como un sistema: un conjunto de problemas conectados que pueden intentar resolver. El pensamiento sistémico te permite ver el panorama completo e identificar la mejor manera de resolverlo.

Ahora decide qué problema específico en tu iceberg te gustaría intentar resolver en la siguiente sección. ¿Cuál tendría el mayor impacto? ¿Cuál tiene la mayor capacidad de cambiar? Podrías vincular esta actividad con la actividad "Zona de influencia".

Desafío de la torre de malvaviscos

Nivel	1/2/3
Tiempo	10 minutos
Objetivo	Fomentar el trabajo en equipo y la resolución de conflictos
Material	<ul style="list-style-type: none">• Espaguetis secos, cinta adhesiva, hilo, malvaviscos. Si no tienes estos materiales, puedes utilizar alternativas como papel y cartón

En este desafío de diseño en equipo, trabajarás con un grupo para construir la torre más alta posible utilizando únicamente los materiales proporcionados. Tu torre debe tener un malvavisco en la parte superior y solo puedes usar 20 palitos de espagueti, medio metro de cinta y una bolita de plastilina.

Explica cada etapa del proceso y resuélvelas una por una:

1. Discutir e investigar el problema.
2. Piensa en ideas creativas para resolverlo: ¡cuanto más grandes, mejor!
3. Prueba algunas opciones y elige una solución.
4. Planifica su ejecución. Decide los roles, los materiales, el cronograma, etc.
5. ¡Ponlo en acción!
6. Reflexiona sobre lo que funcionó bien y lo que podría haber sido mejor.

¡Está vivo!

Nivel	2/3
Tiempo	1 hora
Objetivo	Fomentar el trabajo en equipo y la resolución de conflictos
Material	<ul style="list-style-type: none">• Una caja con materiales al azar, como revistas, juguetes viejos, utensilios de cocina al azar... etc.

Las y los scouts están creando su propio Frankenstein. Todo lo que necesitan hacer es ponerse de pie y permanecer de pie. Pídeles que utilicen los materiales al azar que les proporcionaste para crear un modelo de Frankenstein que pueda ponerse de pie. Esta es una actividad de equipo. Después de crear los equipos, invita a identificar cuáles son las tareas a realizar para completar esta misión, qué habilidades tienen dentro de su equipo, cuánto tiempo llevaría y qué materiales utilizarían. Asegúrate de tener un diseño detallado de tu Frankenstein para explicar cómo creaste tu monstruo.

Ideas para combinar

Nivel	1/2
Tiempo	45 minutos
Objetivo	Combinar dos objetos, conceptos o ideas no relacionadas para crear algo nuevo
Material	<ul style="list-style-type: none">• Papel, bolígrafos y una lista de indicaciones para combinar (opcional)

Las personas responsables de la actividad (scouters) pueden proporcionar indicaciones o dejar que las y los scouts elijan sus propios objetos para combinar. Por ejemplo, se pueden combinar una pizza y un automóvil para crear un "Pizzamóvil" que reparta pizzas más rápido que cualquier otro vehículo.

La brújula de los sistemas

Nivel	1/2/3
Tiempo	20 minutos
Objetivo	Ser conscientes del impacto de nuestros actos y soluciones a la hora de resolver un problema
Material	<ul style="list-style-type: none">• Hojas de trabajo• Brújula de sistemas

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

Pídeles que revisen la Brújula de Sistemas (Anexo 2) y asegúrate de que comprendan las cuatro áreas:

- Naturaleza
- Bienestar
- Sociedad
- Economía

Pueden usar esta brújula para pensar en todas las diferentes maneras en que su solución afecta al mundo en general.

Luego, utilizando la hoja de trabajo en blanco (Anexo 3), trabaja con cada una de las cuatro secciones de la brújula una por una, anotando todas las diferentes formas en que su solución afecta a esa sección. Anímalos a anotar los efectos positivos y negativos.

Reflexión:

Luego, analiza los resultados. ¿Te sorprendió algo? ¿Hay algún cambio que te gustaría hacer como resultado?

Paseo por la galería

Nivel	1/2/3
Tiempo	15 minutos
Objetivo	Reflexionar sobre el proceso de creación de proyectos
Material	<ul style="list-style-type: none">Innovaciones/diseños

Crea un guión gráfico de cada etapa de la ejecución del proyecto. Luego, pide a las y los scouts que caminen en silencio alrededor de cada una de las innovaciones, como si estuvieran en un museo o una exposición de arte.

Reflexión:

En cada etapa, pide a las y los scouts que reflexionen sobre cada una de las innovaciones.

Análisis: ¿Cómo os sentisteis en cada etapa? ¿Qué salió bien? ¿Cómo se podría haber mejorado? ¿Están de acuerdo las demás personas?

Metas para las metas

Nivel	1/2/3
Tiempo	45 minutos
Objetivo	Trabajar la creación de proyectos con diferentes medios
Material	<ul style="list-style-type: none">Pelota, porterías (para deportes como fútbol o baloncesto), papel o tarjetas para escribir ideas

Las y los 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 desafío que intenta resolver.

Los equipos recopilan estos "objetivos" y los utilizan como inspiración para generar más ideas para su proyecto. Los equipos pueden competir entre sí para reunir la mayor cantidad de "objetivos", ideas, presupuesto u otros recursos relevantes para impulsar su proceso creativo de resolución de problemas.

Describe y adivina

Nivel	2
Tiempo	45 minutos
Objetivo	Trabajar los problemas sociales
Material	Lista de problemas sociales (por ejemplo, medio ambiente, raza, pobreza, etc.) CronómetroPapel o tarjetas de índice con problemas sociales escritos en ellas (Anexo 4).

Forma parejas de scouts y proporciona a cada pareja una lista de problemas sociales o tarjetas de papel o índice con problemas sociales escritos en ellas.

Una persona participante de cada pareja cuenta una historia sobre un problema social sin mencionarlo explícitamente, mientras que la otra escucha y adivina el problema social. Establece un cronómetro para controlar el tiempo de cada ronda. Rota las parejas y repite la actividad con diferentes problemas sociales.

Reflexión:

Facilita un debate después de la actividad para reflexionar sobre los problemas sociales discutidos y su importancia. ¿Por qué son importantes? ¿Podéis pensar en ejemplos de vuestra comunidad local? ¿Te gustaría hacer algo para cambiarla? Anima a las y los scouts a pensar en los problemas que han experimentado y que más les apasionan.

Noticia de última hora

Nivel	2/3
Tiempo	1 hora
Objetivo	Fomentar el pensamiento crítico y trabajar las problemáticas sociales
Material	<ul style="list-style-type: none">• Lápiz y papel

Tus scouts son periodistas. El periodismo nos cuenta lo que está sucediendo en el mundo. ¡Ahora sois quienes comparten las noticias! Pídeles 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!

Además, deben diseñar su propia página principal. Asegúrate de que incluya un título, una imagen, un objetivo y una descripción más larga. La descripción debe brindar detalles sobre cómo se puso en práctica esta solución.

Reflexión:

Una vez que hayas imaginado la solución en acción, puedes usar estas portadas para discutir cómo hacer que esto suceda en la vida real.

Datos de diseño

Nivel	2/3
Tiempo	1 hora
Objetivo	Permite que las y los scouts generen ideas a través de un enfoque lúdico y aleatorio utilizando datos de diseño
Material	<ul style="list-style-type: none">• Dados de diseño (ya sean dados prefabricados o dados DIY con diferentes problemas, presupuestos, resultados, etc.)• Papel o cuadernos• Bolígrafos, lápices o marcadores para escribir y dibujar

Entrega a cada scout o grupo pequeño dados de diseño, animálos a que tiren los dados y utilicen las combinaciones de problemas, presupuestos, resultados, etc. que surjan para generar ideas para resolver problemas sociales.

Las y los scouts pueden escribir o dibujar sus ideas en papel o cuadernos. Animálos a pensar de manera creativa y a explorar distintas posibilidades con las combinaciones aleatorias de los dados de diseño.

Reflexión:

Después de un tiempo determinado, pídeles que comparten sus ideas con el grupo y analicen las posibles fortalezas y debilidades de sus ideas.

Facilita un debate sobre el proceso de generación de ideas utilizando datos de diseño y cómo puede inspirar la resolución creativa de problemas.

Mejoras en el hogar

Nivel	1/2/3
Tiempo	1 hora
Objetivo	Fomentar el trabajo en equipo, la creatividad y las habilidades para resolver problemas al tiempo que promueve la mejora y la colaboración de la comunidad
Material	Ninguno

Las y los scouts trabajarán en la "construcción" para mejorar una "casa" en su comunidad. Formarán grupos de 3 a 5 personas y usarán su imaginación e ideas como "recursos" para debatir y planificar cómo mejorar la casa.

Evaluuarán la utilidad de sus recursos y pensarán en formas de mejorar las ideas de las demás personas intercambiando hogares y recursos.

Paseo comunitario

Nivel	1/2/3
Tiempo	1 hora
Objetivo	Analizar su entorno
Material	<ul style="list-style-type: none">• Móviles o cámaras (uno por scout o por grupo pequeño)• Cuadernos de dibujo o libretas• Bolígrafos, lápices o rotuladores para escribir y dibujar

Proporciona a cada scout un móvil o una cámara y un cuaderno o libreta de dibujo. Diles que deben recorrer su vecindario y hacer fotografías de objetos o escenas que, en su opinión, reflejen un problema social. Anima a las y los scouts a tomar notas o escribir sus observaciones en su cuaderno o libreta de dibujo.

Reflexión:

Después de que las y los scouts hayan tomado sus fotografías, reúnelos y analizad sus hallazgos en grupo. Indícales que recopilen sus fotografías y los objetos que hayan recolectado en su cuaderno de dibujo para crear una representación visual de los problemas sociales que han identificado. Facilita un debate sobre los problemas sociales observados, sus causas, efectos y posibles soluciones.

Pruebas comunitarias

Nivel	1/2/3
Tiempo	Una mañana
Objetivo	Conocer el entorno y la opinión de la comunidad
Material	Cuestionario, prototipo, etc.

Si tus ideas están dirigidas a un grupo específico de personas, sal a la comunidad y prueba tu idea directamente con estas. De esta manera, te relacionas con tu grupo objetivo y, al mismo tiempo, recopilas comentarios genuinos y en tiempo real. Puedes pensar en preguntas para hacerles en una entrevista o crear una encuesta para que la completen. Piensa con cuántas personas te gustaría hacer la prueba. Por ejemplo, puedes compartir tus tres ideas favoritas con la comunidad y pedirles que elijan su favorita. Luego puedes pedirles que piensen en los problemas que podrías tener para hacer realidad la solución.

