



World Association
of Girl Guides
and Girl Scouts

Association mondiale
des Guides et des
Eclaireuses

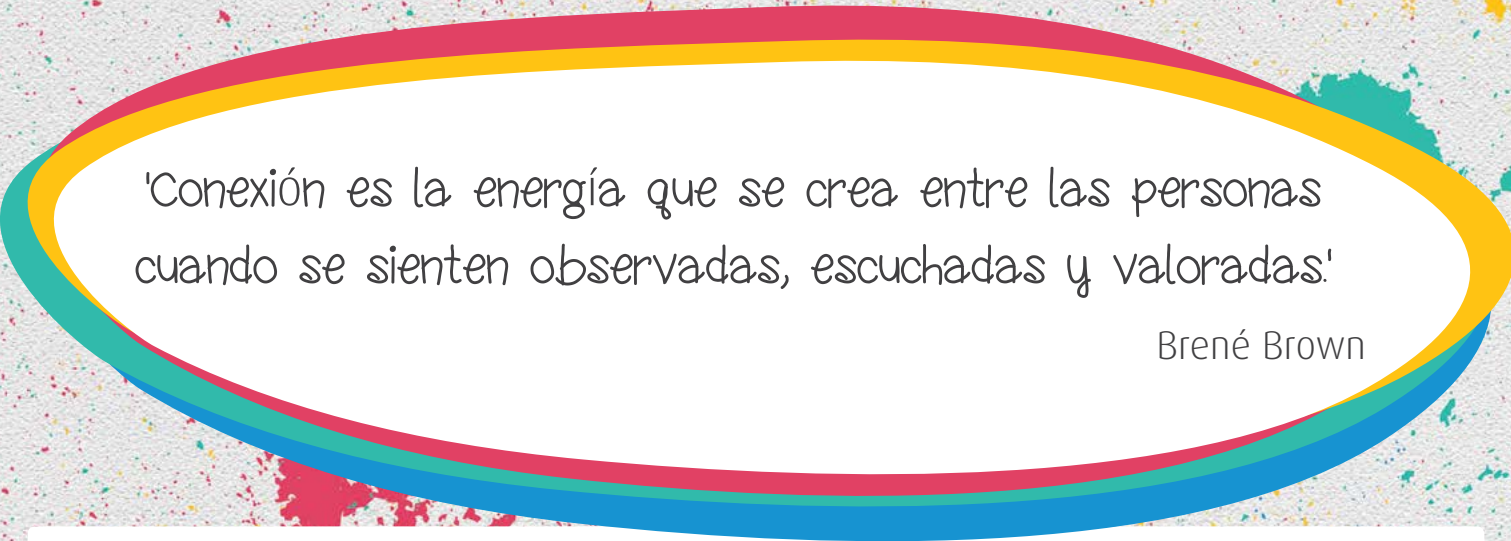
Asociación
Mundial de las
Guías Scouts



Día Mundial del Pensamiento 2016

Conéctate

Se connecter • Connect • تواصل و اتصال



'Conexión es la energía que se crea entre las personas cuando se sienten observadas, escuchadas y valoradas.'

Brené Brown

Nos gustaría agradecer a todas las voluntarias y al personal de la AMGS y de los Centros Mundiales por su permanente energía; brindándonos apoyo para realizar las conexiones adecuadas y para ofrecer una experiencia fantástica para las Guías y Guías Scouts de todo el mundo.

Escrito por Nefeli Themeli y Andii Verhoeven

Diseñado por Andriana Nassou

© WAGGGS, 2015

World Association of Girl Guides and Girl Scouts
World Bureau
12c Lyndhurst Road
London, NW3 5PQ, UK

Teléfono: +44 (0)20 7794 1181
Fax: +44 (0)20 7431 3764
Correo electrónico: wagggs@wagggs.org
www.wagggs.org

Organización Benéfica Registrada No. 1159255

Contenido

Bienvenido al Día Mundial del Pensamiento 2016.....	4
Ideas para el fondo del Día Mundial del Pensamiento	5
Modelo de Actividad.....	6
Ideas para el Crecimiento.....	7
Conectando los puntos para los Líderes	8
Conectarme conmigo mismo	10
Conectarme con amigos	16
Conectarme con la AMGS	22
Conectarme con el mundo	32
¡Celebrar el DMP 2016 y #Connect10million!.....	40
Anexo	
Actividad: Conectar con mi forma de aprender	42
Piezas del Rompecabezas DMP 2016	45
Fotos de la Actividad: Conectame con las 5 regiones.....	53
Programas Globales de la AMGS	54

¡Bienvenido al Día Mundial del Pensamiento 2016!

La experiencia de ser Guía y Guía Scout es una aventura para toda la vida que implica conectar con el mundo que nos rodea y con las personas que conocemos ya sea para las personas más cercanas a nosotros, para un lugar que nos importa o para una amiga Guía o Guía Scout al otro lado del mundo

En 2016, tu desafío para el Día Mundial del Pensamiento es...

- Hacer cuatro conexiones especiales y reunir cuatro piezas del rompecabezas
- ¡Armar tu rompecabezas y compartir tus conexiones con el mundo!



Es importante hacer más conexiones positivas porque nos ayudan a ser felices. ¿Pero, qué significa sentirse realmente conectado? ¿Conectados con quienes somos, conectados con el lugar donde estamos, y conectados con las personas que nos rodean? Averígualo haciendo cinco conexiones:



Conectarme conmigo mismo (página 10): Si nos tomamos el tiempo para conectar con nosotros mismos y entender lo que nos hace felices y confiados, podemos marcar una diferencia más grande en la vida de otras personas.



Conectarme con amigos (página 16): La conexión es amistad y la amistad es felicidad. Así que, ¿qué hace a una persona, un buen amigo? Conectar con alguien que te importa, presentar a un amigo a las Guías y Guías Scouts y explorar las relaciones que son valiosas para tí.



Conectarme con la AMGS: (página 22): Amplia tu perspectiva y conecta con el maravilloso mundo del Guidismo y Escultismo Femenino. ¡Siéntete uno en diez millones, aprende sobre nuestro Movimiento y visita uno de los Centros Mundiales de la AMGS!



Conectarme con el mundo (página 32): Amplía aún más tu perspectiva y piensa cómo puedes marcar una diferencia en los lugares que te importan. Sal al aire libre y mantente activo, conoce tu comunidad o un lugar en la naturaleza, y aprende algo sobre el mundo que te rodea.



Finalmente, **#connect10million (conectar 10 millones)** (página 40) ¡y comparte tu historia con 10 millones de Guías y Guías Scouts de todo el mundo!

¡Para ganar la insignia DMP 2016, los miembros jóvenes simplemente eligen y completan una actividad de cada una de las secciones 1-4, luego #connect10million (conectar diez millones) utilizando la pieza de su rompecabezas!

Si quieres hacer una conexión realmente especial en este Día Mundial del Pensamiento, ¿por qué no haces una donación al Fondo del Día Mundial del Pensamiento?

La organización y ejecución de actividades de recaudación de fondos ofrece a los jóvenes la oportunidad de poner en práctica sus habilidades para trabajar en equipo y sus habilidades de planificación, aprender más sobre el Movimiento y el mundo en general, y ver que su arduo trabajo crea oportunidades que cambian la vida de Guías y Guías Scouts en otros países.

Todos los grupos que hacen donaciones directas al Fondo del Día Mundial del Pensamiento recibirán un certificado de agradecimiento de parte del Consejo Mundial.

Para comenzar, comparte con tu grupo algunos ejemplos de recaudación de fondos:

- Organiza un evento por el DMP con juegos y actividades para niños, y cobra una pequeña cuota de entrada – lo puedes promover en escuelas y centros comunitarios, y usar algunas de las actividades de este paquete
- Organiza una búsqueda del tesoro en la comunidad, o una noche de trivias con un costo por participante con un costo por equipo participante y un premio para los ganadores
- Elabora cajas de origami para que todos las lleven a casa y tengan un mes para llenarlas con monedas
- Lleva a cabo un evento patrocinado de caminata, natación, campamento, silencio, etc...
- Pregunta a tu escuela si te permitirían organizar un “día de disfraces” en el que todos puedan usar su propia ropa o un traje elegante por un día a un bajo costo.
- Planea un evento especial, como una cena gourmet, baile de gala, tarde de té, etc., y vende boletos

Actividades de Recaudación de Fondos

A continuación encontrarás algunas pautas que te ayudarán a elegir las actividades de cada etapa

	Nombre de la actividad	Conectar...
	Resultado	Lo que trata de lograr la actividad y lo que van a aprender y a experimentar
	Tiempo	Una guía del tiempo que toma completar la actividad
	Preparación	Materiales y ambiente sugeridos para la actividad
	Edades	El grupo de edad sugerido
	Lo que ocurre	Cómo se lleva a cabo la actividad
	Llevarlo más lejos	¡Si te gustó la actividad y tienes algo más de tiempo para explorar y desafiarte a ti mismo en el siguiente nivel!
	Otra posibilidad	Otra manera de hacer esta actividad
	Consejos	Sugerencias para adaptar la actividad para los miembros más jóvenes o miembros mayores

El Día Mundial del Pensamiento es la oportunidad perfecta para mostrar al mundo lo increíble que es ser una Guía o Guía Scout y animar a los jóvenes a involucrarse.

¿Cómo puedes usar el DMP para hacer crecer a tu grupo, y hacer crecer al Movimiento?

- **Lleva a un amigo** - ¿Por qué no sugieres que cada miembro del grupo lleve un amigo a sus actividades del DMP?
- **Llévalo al exterior** - En lugar de hacer tus actividades del DMP en el lugar de reunión habitual, llévalas a cabo en un lugar público e invita a participar a los jóvenes de las escuelas locales y la comunidad en general. O pregunta a una escuela cercana si puedes organizar una sesión DMP para ellos.
- **Aumenta tu diversidad** - ¿Hay algún grupo en tu comunidad que no tenga los beneficios del Guidismo o Escultismo Femenino? Conéctate con ellos para entender cómo podrías adaptar las actividades del DMP a sus necesidades, luego trabajen en conjunto para ofrecer a los jóvenes algunas oportunidades divertidas. Involucra en el plan a los miembros actuales para aumentar su comprensión sobre la diversidad.
- **Cuéntale al mundo** - Usa el DMP como una oportunidad para contar a los medios lo que hace tu grupo. Invita a la prensa a tus eventos, escribe artículos para los medios locales y promueve tus actividades a través de las redes sociales para darlas a conocer a tu comunidad local.
- **Invita a estudiantes** de colegios o universidades para que te ayuden a llevar a cabo las actividades para el DMP. ¡Seguramente la pasarán tan bien, que incluso podrían considerar convertirse en voluntarios!
- ¿Por qué no **ayudas a tu grupo** a llevar a cabo las actividades del DMP para un grupo de menor edad

¡Conéctate con la AMGS!

Visita www.waggs.org , Twitter (@waggs_world) o Facebook (www.facebook.com/waggs)
Tumblr waggsdtd.tumblr.com/presenta o envía tu historia DMP a youthlearning@waggs.org

¡No olvides usar los hashtags! #WTD2016 #Connect10million

Conectando los puntos para los Líderes

La AMGS ha hecho que sea fácil para los grupos celebrar el Día Mundial del Pensamiento y al mismo tiempo ganar su insignia DMP. Entonces ¿cómo puedes aprovechar al máximo el DMP 2016?

¿Cómo funciona el paquete de actividades? El paquete de este año es un desafío de un rompecabezas en cinco partes. Tu grupo elige una actividad de cada una de las primeras cuatro secciones, para obtener cuatro piezas del rompecabezas. Por último, ellos arman su rompecabezas y completan su actividad final, para #connect10million -conectar 10 millones- con el mundo. Cada sección consta de algunas actividades sencillas y rápidas, y otras que toman un poco más tiempo o plantean un desafío mayor.

¿Cómo gano la insignia? Simplemente completa una actividad de cada sección. Trata de trabajar las secciones de tal manera que la actividad #connect10million venga al final, ya que ésta actividad une todo el programa. Pide a los miembros del grupo que reflexionen sobre lo que aprendieron de las otras actividades.

¿Cuánto tiempo toma? Las actividades han sido planificadas para que tu grupo pueda hacer las cinco conexiones en una reunión de 90 minutos. Si tu grupo dispone de más tiempo, pueden elegir algunas de las actividades más largas, usen las ideas para “ir más allá” o completen actividades adicionales.

¿Qué tengo que hacer? Solo date tiempo para revisar el paquete con anticipación e identificar donde posiblemente tendrás que adaptar las actividades. Dado que el paquete es para jóvenes miembros de 146 países diferentes, es posible que tengas que adaptar las actividades para ajustarlas a tu grupo. Trata de apegarte al resultado de aprendizaje (al principio de cada actividad), pero si deseas cambiar la forma en que se realiza la actividad, puedes hacerlo. ¡Tú conoces mejor a tu grupo! ¿Por qué no organizas un tiempo con todo tu grupo para planificar las actividades?

¿Cuál es la mejor manera de hacerlo? Empoderar a los jóvenes para que tengan la iniciativa está en el corazón del método Guía y Guía Scout, ¡y hace que la experiencia sea mucho más relevante y divertida! Permite que los miembros de tu grupo tomen la iniciativa tanto como sea posible. En el caso de niños muy pequeños, crea un espacio para que conozcan la historia del DMP y puedan hacer preguntas. Ayúdalos para que elijan las actividades que les gustaría llevar a cabo, para que trabajen como un equipo al completar las actividades, y tomen roles sencillos en la planificación y la entrega de las actividades. Para grupos mayores, ellos pueden elegir y adaptar las actividades, planificar y entregar la insignia completa, trabajando en grupos pequeños para que esto suceda.

¿Qué sucede después del DMP 2016? ¿Por qué no tratas de #connect10million -conectar 10 millones- todo el año? Algunas actividades pueden convertirse en desafíos mayores, como por ejemplo, proyectos de recaudación de fondos o acción comunitaria. Podrías intentar otras actividades de la AMGS, ¡o incluso empezar a planificar un viaje a un Centro Mundial con tu grupo! Recuerda que si te gustaron estas actividades, puedes usarlas siempre que lo desees. Mantente conectado con la AMGS y las oportunidades internacionales que ofrece en www.waggs.org

**¡NO OLVIDES COMPARTIR TUS HISTORIAS, FOTOS Y EXPERIENCIAS CON EL PAQUETE DE ACTIVIDADES!
VISITA WWW.WAGGS.ORG O ENVÍA UN CORREO ELECTRÓNICO A YOUTHLEARNING@WAGGS.ORG**

**¿ESTÁS
LISTO PARA
CONECTARTE?**

¡Empecemos!

Conectarme conmigo mismo

Elige una actividad

La primera pieza del rompecabezas te da la oportunidad de explorar un poco más sobre ti mismo y transformar todos los desafíos personales en algo con potencial. Si cuentas con más tiempo, ¡te invitamos a explorar más actividades!



1

¡Conectarme con mi súper héroe de la felicidad!



Identificar cómo ser feliz y que los demás también lo sean.



Material: papel periódico, cinta y otros materiales reciclables.

Trabajar en grupos pequeños



- ¿Qué habilidades especiales necesitaría un súper héroe si su misión fuera hacer feliz a la gente? Elabora una lista con tu grupo.
- Elige a una persona de tu grupo para que sea su súper héroe y utilizando materiales reciclados, hagan su traje para mostrar sus súper poderes de felicidad
- Presenten a su súper héroe a los demás grupos
- Discutir: ¿qué súper poderes posees actualmente para ser feliz y para hacer que los demás también lo sean?



Crea una historieta de tu súper héroe en acción - podrías dibujar cada escena, o actuarla y tomar una foto para cada cuadro de la historieta. Comparte tus ideas en las redes sociales.

No olvides de usar los hashtags: **#WTD2016** & **#connect10million**.



2

Conectarme con mi respiración



Concientización, relajación



Un espacio interior o exterior donde los jóvenes puedan sentarse o acostarse

Material: Música de relajación (opcional)



- Todos se sientan o acuestan en el suelo.
- Lee este guión lentamente y con voz suave, haciendo una pausa entre cada frase:

“Por favor relájense. Traten de permanecer tan quietos y tranquilos como sea posible... columnas rectas y con los ojos suavemente cerrados.

Traten de concentrarse en su respiración. Inhalen lentamente como si inflaran un globo en su vientre. Exhalen lentamente y observen como se desinfla el globo.

Inhalen, observando cómo se mueve su vientre hacia afuera, lejos de su cuerpo. Exhalen, observando cómo se mueve su vientre hacia su cuerpo.

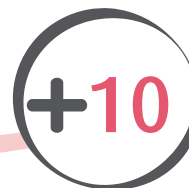
Repitan esta respiración 5-10 veces. Observen cómo se sienten al inhalar y exhalar.”

Discutir: : ¿Cómo se sienten después de probar esto?

Concentrarnos en nuestra respiración es una de las herramientas más sencillas que podemos usar para calmarnos en cualquier situación. ¿Cuándo podría ser útil para ti?



A los miembros más jóvenes les puede resultar más fácil esta actividad si se acuestan con una bolsa de frijoles o un juguete de peluche sobre su vientre, moviéndolo lentamente hacia arriba y hacia abajo, o pueden sujetar sus manos sobre sus bocas para sentir su aliento al inhalar y exhalar.



3 Conectarme con mi forma de aprender



Explorar mi estilo de aprendizaje



Material: Cuadros de papel, tres pedazos para cada miembro del grupo
Instrucciones A, B y C de la actividad de Origami (página 42-43), un juego de copias para cada grupo pequeño (o dividir al grupo en tres y permitirles que transiten entre las tres estaciones)



Todos aprendemos de diferentes maneras. ¿Conoces tu estilo de aprendizaje? Esta actividad te ayudará a identificarlo. Trabajando en grupos pequeños, intenten un origami a la vez, dedicando alrededor de cinco minutos a cada uno.

Origami A

Un miembro del grupo es el facilitador y tiene las instrucciones. Solo proporciona al grupo instrucciones verbales para hacer el origami. No muestra fotos del origami ni realiza ningún movimiento.
¿Quién logró completar el origami A?

Origami B

El grupo puede ver las instrucciones y tratan de seguirlas sin hablar entre sí.
¿Quién logró completar el origami B?

Origami C

Un miembro del grupo es el facilitador y tiene las instrucciones. Demuestra paso por paso cómo hacer el origami junto con el grupo.
¿Quién logró completar el origami C?

Discutir:

¿Qué instrucciones de origami (A, B, C) les parecieron más fáciles de seguir? ¿Cuáles creen que fueron los diferentes estilos de aprendizaje para cada origami? ¿Pueden identificar el estilo de aprendizaje que estaba representado en cada origami? ¿Por qué creen que es útil entender su estilo de aprendizaje?

El Origami A fue más fácil para estudiantes auditivos
El Origami B fue más fácil para estudiantes visuales
El Origami C fue más fácil para estudiantes cinestéticos.

Esta actividad es una pequeña muestra sobre los estilos de aprendizaje; ¡hay mucho más que aprender al respecto! Vean la página 44 para conocer más sobre los estilos de aprendizaje descritos aquí, o consulten en línea para obtener más información.



4

Conectarme conmigo mismo a través de otros



Desarrollar la confianza en mí mismo con el apoyo de mis compañeros



Material: Un pedazo de papel para cada miembro, sujetado (utilizando imperdibles) en su espalda. Suficientes bolígrafos y lápices para todos.



- Los miembros del grupo caminan libremente por el salón. A la señal, tienen que encontrar a otra persona y escribir un mensaje positivo en su papel:
 - Una frase empoderadora
 - Algo que los haría reír
 - Algún aspecto de su carácter que realmente valoran
 - Algo en su apariencia física que realmente les gusta
- Proporciona el tiempo suficiente para que todos puedan escribir.
- Los miembros del grupo caminan libremente por el salón. A la señal, tienen que encontrar a una persona y escribir un mensaje positivo. Da unos minutos para leer y reflexionar sobre los mensajes.

Discutir: ¿Cómo se sintieron al leer los mensajes? ¿Aprendieron algo nuevo sobre sí mismos? Si se sienten lo suficientemente cómodos, pueden revelar algunos de los mensajes que escribieron y explicar la razón. ¡Pueden conservar el papel como un recordatorio!



Si tienen acceso a Internet, ¿por qué no usan las redes sociales para esta actividad? Ya sea individualmente o como grupo, pueden enviar mensajes positivos e inspiradores y fotografías usando Twitter, Facebook, Instagram, Google+, etc., a los perfiles de otros miembros del grupo. No olviden usar los hashtags: **#WTD2016** y **#connect10million**.



5

Conectarme con un desafío



Establecer un desafío personal y elevar las aspiraciones.



Material: Pedazos de papel o notas adhesivas, suficientes bolígrafos y lápices para todos. Cámara o teléfono que tome fotos y video (opcional).



- Establecer un desafío personal a completar antes de la siguiente reunión. Puede ser cualquier cosa que te saque de tu zona de confort y accione tu valentía personal. Por ejemplo, intentar algo nuevo, trabajar en algo que te resulte difícil o superar algo que te da miedo. ¡Tal vez desafiarte a ti mismo a conectar con algo o alguien nuevo!
- Crear un 'mural del desafío' para mostrar el desafío que has elegido
- Compartir sus experiencias en la siguiente reunión



Los miembros más jóvenes pueden establecer un desafío todos juntos como grupo. Tal vez sea necesario consultar a los padres/ cuidadores.



Una gran manera de registrar tu "travesía" en el desafío establecido, es tomando fotos o videos, creando un documental corto de tu desafío semanal. Utiliza cualquier material visual. Presenta tu informe al grupo.

**TODAS
LAS
EDADES**

**Una
semana**

Conectarme con amigos

Elige una actividad

Para esta pieza del rompecabezas, ¡aprendes más sobre tus amigos a través de desafíos divertidos! ¡Si tienes más tiempo, te invitamos a explorar más actividades!



1

Conectarme con la amistad



Identificar las habilidades necesarias para hacer buenos amigos



Material: Pedazos de papel y bolígrafos para trabajar en grupos pequeños



- Hacer una lista en un pedazo de papel y ponerse de acuerdo respecto a las “5 habilidades principales” que se necesitan para hacer buenos amigos.
- En grupos pequeños, decidir y asignar una forma diferente para cada habilidad (por ejemplo: la habilidad de escuchar tiene la forma de un círculo).
- Decidir la habilidad en la que se consideran buenos. Luego hacer esa forma para representar la habilidad.
- Por último, todos los grupos se reúnen para crear un ‘brazalete de amistad’ humano: se paran en un círculo, uno al lado del otro y hacen su forma/habilidad preferida usando su cuerpo; tomando turnos para compartir su habilidad



2 Conectarme con la aerodinámica



Identificar las características personales de los miembros de mi grupo



Material: Papel, bolígrafos y ¡tu imaginación!

Los grupos se dividen en parejas, cada pareja debe tener algunos pedazos de papel y bolígrafos, y usar un área grande. Mantengan una distancia entre los grupos.



- En parejas, hagan un avión aerodinámico de papel que pueda volar la distancia más larga en un concurso.
- Después de construir el avión, escriban en un ala del avión las características que mejor los describen y en el otro lado, las características de su pareja. Junten todos los aviones en un contenedor (funda de almohada o similar) y luego saquen un avión al azar.
- Organicen un concurso de vuelo para ver qué avión puede llegar más lejos.
- El avión que recorrió la mayor distancia, será el primero que el resto del grupo tendrá que tratar de adivinar; el objetivo es adivinar qué avión pertenece a cada pareja en base a las características escritas en los dos lados del avión.
- Una vez que todos hayan hecho sus suposiciones sobre qué avión pertenece a cada pareja, se revelarán las respuestas correctas. Repitan con todos los aviones de acuerdo a la distancia, dejando al final el avión que recorrió la menor distancia.



Discutir: ¿Qué tan cercanas/correctas fueron sus suposiciones?

Si no hay suficientes miembros en el grupo, podrían hacer aviones individualmente y pedir que todo el grupo adivine las características de la persona.

TODAS
LAS
EDADES

15min

3

Conectarme con mis fans



Experimentar el poder del reforzamiento positivo y fomentar el espíritu de equipo



El grupo se divide en parejas



- Esta actividad está basada en el juego clásico de piedra-papel-tijera donde la piedra vence a la tijera, la tijera vence al papel y el papel vence a la piedra.
- En parejas, hagan un juego de piedra-papel-tijera unos contra otros.
- Las personas que pierdan deberán animar al ganador en el siguiente partido, usando su nombre o cualquier otro reforzamiento positivo. Los ganadores siguen jugando y reuniendo animadores. Esto deberá seguir hasta que todos estén en un equipo o hayan jugado.
- Discutir: ¿cómo se sintieron durante el juego?
- ¿Les gustó cuando otras personas los animaron y también cuando ustedes animaron a otras personas?
- ¿Qué tan a menudo transmitimos mensajes positivos a la gente en nuestra vida cotidiana.



4

Conectarme con las botas mágicas



Desarrollar mis habilidades para resolver problemas



Elige un espacio al aire libre o un área abierta y marca un punto de partida (A) y un punto de llegada (B) (aproximadamente a 3 metros de distancia).

Material: un par de zapatos o botas de tamaño grande para que pueda ser usado por todos.



- El objetivo es trasladar a todo el grupo del punto A al punto B, usando un par de botas mágicas. No es tan fácil como parece ya que deberás seguir estas reglas:
 - Ninguna parte del cuerpo puede tocar el suelo con excepción de los pies que llevan las botas mágicas.
 - Las botas no se pueden lanzar en el campo entre los puntos A y B, pero si pueden ser llevadas.
 - Cada pie de cada persona solo puede llevar una bota de manera segura en un viaje desde el punto A hasta el punto B.
 - Después de haber usado ese pie, no se puede usar para otros viajes.
- Si es necesario, puedes nombrar a un miembro del grupo para que sea el 'guardián' de las botas mágicas, para asegurar que no se rompan las reglas. ¡Buena suerte!



Si el grupo es grande, se puede dividir en equipos más pequeños que competirán entre sí. El primer equipo que traslade a todos sus miembros del punto A al punto B, ¡gana!



5

Conectarme con mis sentidos



Desarrollar la confianza y conocerse mutuamente mientras exploran un área de una nueva manera



Elige un espacio al aire libre para que el grupo explore y planifique una ruta simple. Esta actividad funciona en áreas rurales y urbanas, pero para los grupos más jóvenes es mejor elegir un ambiente sin demasiados riesgos. Antes de la actividad, comprueba la ruta en busca de riesgos por encima de la cabeza, bajo los pies, a los lados, etc., y marca la ruta si es necesario. Comprueba que tengas los suficientes líderes para apoyar al grupo. Los grupos se dividen en parejas, con un miembro de cada pareja con los ojos vendados



- Explorarán algún lugar de una nueva manera y se apoyarán mutuamente para divertirse. Cada pareja decide quién se vendará los ojos primero, identificando a esta persona como “A” y a la otra como “B”.
- Hablen sobre la seguridad y el respeto. La venda de los ojos se puede retirar en cualquier momento, en caso de que alguien se sienta realmente incómodo o asustado, Tanto emocional como físicamente. Los líderes deben mantenerse muy atentos a los obstáculos a su alrededor. Deben tomar en cuenta la estatura de la persona, su fuerza y sus habilidades de equilibrio.
- La persona ‘A’ cerrará sus ojos y se colocará una venda. La Persona ‘B’ tomará la mano de la persona ‘A’. Alternativamente, la persona ‘A’ podría sujetar la manga de la persona ‘B’ o dirigirla solo con instrucciones vocales.
- La persona ‘B’ dirige a la persona ‘A’ lentamente a lo largo de la ruta, comunicándose constantemente con ella para garantizar su seguridad y advertirle lo que deben evitar; dándole instrucciones como “pato aquí abajo” o “Tu siguiente paso debe ser realmente largo”. La persona ‘A’ puede hacer preguntas en cualquier momento y debe usar todos sus sentidos, excepto la vista – ser consciente de los sonidos, olores, texturas del suelo, sensación del aire, etc.
- A la mitad del camino, A y B pueden cambiar roles. Este paseo podría resultar mejor en un camino diferente.

Discutir: Cómo fue la experiencia para ustedes? – Como ¿A? Como ¿B? ¿Qué aprendieron que podría aplicarse a situaciones normales del equipo? ¿Qué percepción tuvieron acerca de la manera de comunicarse del otro?

En el caso de miembros mayores, especifica las “tareas” a completar o los elementos a reunir a lo largo del camino, sin que la persona ‘B’ brinde mucha ayuda para hacerlo. Ej., recoge una piedra; toca algo húmedo; abraza un árbol; identifica un animal por su sonido. Si están en el interior; señala un reloj; recoge un bolígrafo; toca un objeto de arte



¿Por qué no lo conviertes en una caminata más larga y desafiante para los grupos mayores? También podrías intentar esta actividad eliminando otros sentidos. Si no puedes identificar un lugar para explorar, intenta un desafío diferente, como levantar una tienda de campaña con la mitad del grupo con los ojos vendados, y la otra mitad con las manos atadas a su espalda.



Conectarme con la AMGS

Elige una actividad

La siguiente pieza del rompecabezas te conecta con el mundo de la AMGS, el fondo del Día Mundial del Pensamiento y los Centros Mundiales. Si cuentas con más tiempo, te invitamos a explorar más actividades.



1

Conectarme con las 5 Regiones



Identificar a Guías y Guías Scouts de diferentes partes del mundo



Necesitarías las fotos de la página 53



La AMGS tiene 5 regiones: África, Árabe, Asia Pacífico, Europa y Hemisferio Occidental. Las siguientes fotos son de Guías y Guías Scouts de 10 Organizaciones Miembros diferentes. Adivina qué foto pertenece a qué región.



Si tienes un grupo grande, puedes dividirlo en equipos más pequeños para competir. El equipo con el mayor número de respuestas correctas, ¡gana!



TODAS
LAS
EIDADES

5min

Respuestas : 1. Hemisferio Occidental (Venezuela), 2. Europa (Turquía), 3. África (Tanzania), 4. Europa (Eslovenia), 5. Asia-Pacífico (Sri Lanka), 6. África (Ghana), 7. Árabe (Siria), 8. Asia-Pacífico (Filipinas), 9. Árabe (Omán), 10. Hemisferio Occidental (Granada).

2 Conectarme con GLOW



Experimentar la plataforma GLOW y aprender más sobre la AMGS

Material: Acceso a Internet, suficientes computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes para que los miembros jóvenes trabajen en grupos pequeños.

GLOW significa Aprendizaje Global en Línea para la AMGS (por sus siglas en inglés Global Learning Online for WAGGGS). Es una plataforma de aprendizaje electrónico que conecta a las Guías y Guías Scouts con acceso a Internet a programas y contenidos de capacitación.

- En sus grupos pequeños, mediante el uso de una computadora, tableta o teléfono inteligente, visiten el sitio web GLOW: glow.waggs.org y abran una cuenta, si todavía no tienen una.
- Encuentren el curso de introducción a la AMGS, seleccionando Cursos > Aprendizaje GLOW > Introducción a la WAGGGS.
- Completen el curso y ganen una insignia en línea y un certificado

Explore los otros cursos gratuitos en línea que ofrece GLOW, tales como i-Lead, Libre de Ser Yo, y conéctate con otros miembros en los foros.

El contenido de GLOW es apropiado para todas las edades, sin embargo, está diseñado principalmente para personas de 16+ años.

TODAS
LAS
EIDADES

15min

3 Conectarme con el Fondo del Día Mundial del Pensamiento (1/2)



Experimentar la forma en que la AMGS utiliza los ingresos del Fondo del Día Mundial del Pensamiento



Trabajar en grupos pequeños
Tener a la mano una copia de la siguiente tabla y un lápiz para cada uno de los grupos pequeños.



En 1932 comenzó la iniciativa de recaudar de fondos del Día Mundial del Pensamiento y hasta la fecha sigue siendo un mecanismo importante de recaudación de fondos para la AMGS, que apoya una variedad de proyectos.
Imagina que tu grupo tiene el dinero que recolectaron para el fondo DMP, la cantidad es de 100 Wagggys (la cantidad y la moneda son ficticias para los fines de esta actividad). En grupos pequeños, decidan cómo distribuirían los 'Wagggys' para los siguientes proyectos:

Proyecto	Wagggys
Capacitar a 25 miembros del movimiento para que a su vez capaciten a las Guías y Guías Scouts de su país en materia de salud y saneamiento	
Otorgar becas a 10 mujeres jóvenes de diferentes Organizaciones Miembros, para asistir a la Comisión de las Naciones Unidas sobre la Condición de la Mujer (CSW). Una oportunidad para que sus voces sean escuchadas por tomadores de decisiones globales sobre los temas que afectan su vida.	+
Brindar a 1000 Guías y Guías Scouts la oportunidad de aprender cómo mantenerse seguras en línea, imprimiendo 1000 copias del recurso de Seguridad en Línea de la AMGS.	+
Otorgar becas a 10 jóvenes líderes de diferentes Organizaciones Miembros de la AMGS para hacer voluntariado en los Centros Mundiales. A través de este programa, los jóvenes líderes mejorarán su vida y sus habilidades de liderazgo, adquirirán experiencia práctica de trabajo y confianza.	+
Apoyar a una Organización Miembro para capacitar a 300 líderes locales, para que brinden apoyo en sus comunidades a través de proyectos de acción comunitaria	+
Total	= 100



La actividad continúa en la siguiente página...

3 Conectarme con el Fondo del Día Mundial del Pensamiento (2/2)



Cada equipo tendrá que acordar cuántos 'Wagggys' asignará para cada proyecto. Una vez que todos los equipos estén listos, compartan sus decisiones con el resto del grupo.

Discutir: ¿Tuvieron los equipos ideas comunes sobre la manera de asignar los 'Wagggys' para los diferentes proyectos?

¿Qué tan fácil o difícil fue decidir cuántos 'Wagggys' asignar para cada proyecto? Estos proyectos representan parte de los muchos proyectos que apoya el Fondo DMP cada año. ¿Qué piensas hacer este año para el fondo DMP? Echa un vistazo a algunas ideas en la página 5.



¿Por qué no creas tu propio plan de recaudación de fondos?

- Puedes encontrar más información para crear tu plan en el manual de la AMGS sobre recaudación de fondos www.waggs.org/en/resources/fundraising-toolkit/.
- Inspírate con algunas de las historias de recaudación de fondos de Guías y Guías Scouts en la página 'DMP 2016 Justgiving': campaign.justgiving.com/charity/waggs/wtd2016
- Lleva a cabo tu plan y organiza un evento de recaudación de fondos.
- Comparte la experiencia, publica tus historias en las redes sociales y en la página 'DMP 2016 Justgiving'. A la AMGS le encantaría conocer más sobre sus historias de recaudación de fondos, ya que pueden inspirar a futuros donantes que deseen apoyar a nuestro movimiento

¿Sabías que puedes ponerte en contacto con Guías y Guías Scouts de todo el mundo?

Visita el sitio web de la AMGS www.waggs.org y encuentra la sección 'Nuestro Mundo'. Hay una lista de países, que son las 146 Organizaciones Miembros de la AMGS. Selecciona un país con el que te gustaría estar en contacto y encuentra su información. Podrás ver su promesa y su ley, los nombres de las diferentes secciones de edad y otra información. Si la organización tiene un sitio web, selecciona el enlace y trata de encontrar una dirección de correo electrónico en su sección de contacto; o usa la dirección de correo electrónico que aparece en la página del país.

Usa la dirección de correo electrónico y envía un mensaje para que te ayuden a ponerte en contacto con un grupo de ese país. No olvides indicar tu grupo, la sección de edad a la que perteneces y qué tipo de comunicación te interesa (por ejemplo: intercambio de insignias, una sesión de Skype con el grupo, etc.). Ten en cuenta que después de enviar el correo electrónico podrá pasar algún tiempo antes de que recibas una respuesta, ¡pero no te desanimes!

4

Conectarme con Sangam



Conocer más sobre el Centro Mundial Sangam (India)



Varía con la actividad: Tarjetas postales del lugar donde vives o papel y lápices/bolígrafos de colores.

Acceso a Internet y cámara o teléfono móvil que tome fotos o video.

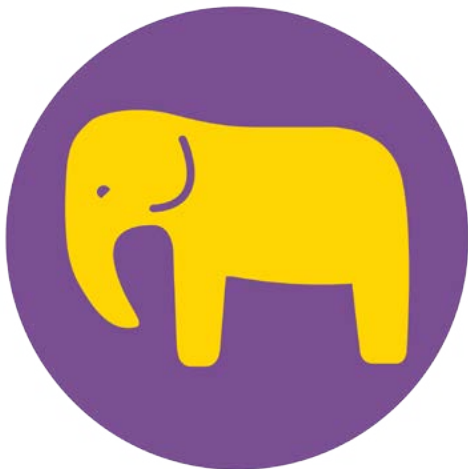


La palabra Sangam significa 'reunirse', que es otra manera de conectarse. 'Reúnete' con el personal y las voluntarias de Sangam, eligiendo una actividad de la siguiente lista:

- Escribe una carta o envía una tarjeta postal
- Etiqueta a Sangam en una publicación en Facebook y diles cuándo te gustaría visitarlos
- Etiqueta a Sangam en una foto en Instagram tuya y de tu grupo
- Haz un video con tu teléfono inteligente de algo que te recuerde a la India
- Tuitea una pregunta sobre Sangam
- ¿O se te ocurre algo más?

Conéctate con la cultura de la India en www.sangamworldcentre.org

No olvides usar los hashtags: **#WTD2016** and **#connect10million!**



Depende de la actividad que decidas hacer,
tiempo mínimo: 10 min



5

Conectarme con Nuestro Chalet



Conocer más sobre el Centro Mundial Nuestro Chalet (Suiza) y experimentar una forma histórica de comunicación dentro de Suiza.



Elige un espacio al aire libre para llevar a cabo esta actividad y marca una ruta con puntos de partida y llegada (aproximadamente a 5m de distancia).

Material: una colección de diferentes objetos que hagan sonidos, por ejemplo: instrumentos musicales y ollas.



La trompa alpina era utilizada tradicionalmente por los pastores en los Alpes de Suiza como una herramienta de comunicación. Los cuernos se utilizaban principalmente para comunicarse con los pastores en una colina vecina o con personas en el valle. Se usaban diferentes combinaciones de tonos para transmitir diversos mensajes.

- Divide al grupo en 3 equipos: Pastores, Vacas y Naturaleza
- Pastores: hacen los sonidos.
- Vacas: siguen las indicaciones, escuchando los sonidos que hacen los Pastores.
- Naturaleza: este grupo debe tener al menos 3 miembros jóvenes; que estarán inmóviles a lo largo de la ruta representando obstáculos, tales como rocas, árboles, ríos, etc.
- El objetivo para la Vaca es completar la ruta, siguiendo las indicaciones musicales proporcionadas por los Pastores, sin caer en ninguno de los obstáculos de la 'Naturaleza'.
- Utilizando los objetos y materiales que tengas en tu espacio de reunión, inventa diferentes sonidos que representen las diferentes indicaciones: gira a la derecha, gira a la izquierda, camina en línea recta 5 pasos, alto, etc. Asegúrate de que todos conozcan el "código" y las reglas de seguridad.
- Cuando todos estén listos, ¡liberen a las vacas y comiencen el juego!

Conecta con los Alpes Suizos en www.ourchalet.ch

TODAS
LAS
EIDADES

30min

6

Conectarme con Pax Lodge



Conocer más sobre el Centro Mundial Pax Lodge (Reino Unido)



Material: pañuelos del uniforme (o algo similar) y cualquier otro material que puedas colocar alrededor de tu cuello.



¿Sabías que aparte de la Paloma, Pax Lodge tiene otro logo especial que es un autobús de dos pisos? En Londres, donde se encuentra ubicado Pax Lodge, los autobuses y otros transportes públicos son la mejor manera de trasladarse y conectar con diferentes partes de la ciudad.

- Elabora una gran imagen estilo mosaico del autobús de Pax Lodge, utilizando cualquier material que tengas disponible.
- Mientras haces el mosaico, habla sobre los lugares de Londres con los que te gustaría 'conectar' cuando visites Pax Lodge.
- Una vez que esté terminado tu mosaico, toma una foto grupal con tu creación.
- Envía tu fotografía a Pax Lodge y el equipo conectará todos los mosaicos para hacer un mural del autobús en Pax Lodge.



También puedes compartirlo a través de las redes sociales, y no olvides usar los hashtags: **#WTD2016** y **#connect10million!**

Conéctate con Londres en **www.paxlodge.org**



7

Conectarme con Nuestra Cabaña



Conocer más sobre el Centro Mundial Nuestra Cabaña (México)



Material: Cartulina para el grupo, marcadores/ bolígrafo /lápices /colores, tu imaginación



- Ahora imagina que estás en Nuestra Cabaña participando en un evento internacional.
- Reflexiona sobre las siguientes preguntas: ¿Qué sabes sobre México y Nuestra Cabaña? ¿Qué te gustaría hacer en este evento? ¿A quiénes crees que vas a encontrar allí?
- ¿Qué tienes en común con las Guías y Guías Scouts de otros países?
- Organiza una lluvia de ideas en grupos pequeños para ver qué viene a su mente cuando escuchan las dos palabras: amistad y México
- Anota todas las palabras que puedan encontrar.
- Escriban un poema o una canción usando estas palabras con el título: Amistad Internacional en Nuestra Cabaña.
- Cuando los equipos estén listos, compartan su creación con el resto del grupo.
- Envíen su poema o canción a Nuestra Cabaña o compártanlo a través de las redes sociales. No olviden usar los hashtags: **#WTD2016** y **#connect10million!**

Conéctate con la ciudad de la eterna primavera en **www.ourcabana.org**

TODAS
LAS
EIDADES

15min

8

Conectarme con el Quinto Centro Mundial



Conocer más sobre el Quinto Centro Mundial (África)



Ten preparadas las siguientes afirmaciones para leerlas al grupo, preferentemente por un miembro joven. Dependiendo del tamaño del grupo, puedes dividirlo en equipos pequeños para que compitan entre sí.



- Lean una afirmación a la vez.
- Cuando se haya leído cada afirmación, los equipos discutirán si piensan que es verdadera o falsa, y harán una fila con una V mayúscula (para Verdadero) o en una fila con una F mayúscula (para Falso). O bien, pueden hacer una formación con las primeras letras de las palabras 'Verdadera' y 'Falsa' en su propio idioma.
- Posteriormente revela qué equipo estaba en lo correcto y proporciona la siguiente información adicional, si la declaración era falsa.
- Afirmaciones:
 - África es un país (**Falso**: África es un continente formado por 54 países)
 - El 'Africano' es un idioma (**Falso**: en África se hablan más de 2000 lenguas)
 - La Región de África está compuesta por poco menos de 1 millón de niñas y mujeres jóvenes de 31 países (**Verdadero**)
 - En la Conferencia de la Región de África en 2010, se acordó unánimemente que el Comité de África exploraría oportunidades para ofrecer experiencias de un Centro Mundial en África. (**Verdadero**)
 - El Quinto Centro Mundial está situado en un lugar específico, al igual que los otros Centros Mundiales (**Falso**: El Quinto Centro Mundial es un proyecto que explora cómo puede la AMGS llevar una experiencia de Centro Mundial, utilizando las instalaciones que existen en África. El 'centro' no tiene un lugar fijo, sino que cambia de lugar en cada evento, llevando experiencias internacionales a las niñas y las jóvenes en diferentes países de África.)
 - A la fecha se han celebrado eventos del Quinto Centro Mundial en Ghana, Sudáfrica, Ruanda, Kenia, Nigeria y Benín (**Verdadero**)
 - El objetivo de la Región de África de la AMGS es llegar a 2 millones de niñas y mujeres jóvenes para 2020 (**Verdadero**)

TODAS
LAS
EIDADES

15min

Conectarme con el mundo

Elige una actividad

¡Es hora de salir al parque, a tu vecindario, a la playa o a cualquier otro lugar y conectar con el mundo! Aprendemos más del mundo que nos rodea, así que las siguientes actividades llevarán nuestras conexiones un paso más adelante. Esta es la pieza final del rompecabezas, que te desafía a hablar claro y tomar acciones en los temas que más te preocupan. Si tienes más tiempo, ¡te invitamos a explorar más actividades!



1

Conectarme con la diversidad



Ser más abierto e incluyente con los grupos minoritarios de mi comunidad



Al aire libre o en un espacio abierto lo suficientemente grande para que el grupo forme un círculo grande



- El grupo forma un círculo grande. Conforme vayas mencionando diferentes nombres de grupos de la comunidad, los miembros jóvenes que se identifiquen con ese grupo, darán un paso adelante para formar un círculo interno.
- Comienza con los grupos de 'bajo riesgo' (por ejemplo, características físicas, tales como el color del cabello, si usan anteojos, el color de su ropa, el número de hermanos que tienen, etc.) y sigue con los grupos que son típicamente discriminados o sub-representados en su comunidad local (por ejemplo, personas con discapacidades o personas de un país diferente, creencias religiosas diferentes, etc.)
- Cuando cada miembro camine hacia el centro del círculo, pregúntale cuál considera que es el aspecto más positivo de ser un miembro de este grupo.

Discutir:

- ¿Qué sintieron al estar en el centro del círculo?
- ¿Qué sintieron al estar fuera del círculo?
- ¿Qué tan diverso es nuestro grupo Guía y Guía Scout?
- ¿Cómo puede nuestro grupo llegar a ser todavía más incluyente?



Implementa un plan de acción con el fin de que tu grupo pueda ser más incluyente con los grupos minoritarios de la comunidad.

**TODAS
LAS
EDADES**

10min

2

¡Conectarme y adivinar!



Descubrir diferentes lugares alrededor del mundo



Material: Acceso a Internet, suficientes computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes para que los miembros jóvenes trabajen en grupos pequeños



- Todos los equipos visiten el sitio web geoguessr.com/world/play y a la señal, todos hacen las 5 rondas para tratar de adivinar en qué parte del mundo se encuentra el lugar que aparece en la fotografía.
- El equipo que tenga la mayor puntuación, gana.



Discutir: ¿Descubrieron nuevos lugares?
¿Qué tan cercanas o lejanas estuvieron sus suposiciones?



¿Recuerdan algunos de los lugares, para buscarlos en línea y conocer más información?

Si no tienes acceso a Internet, podrías reunir unas 10 fotografías de 10 lugares/monumentos emblemáticos de tu país o del mundo. Luego pide a tu grupo que adivine a qué lugar pertenece esa fotografía.



3

Conectarme con mi pañuelo durante un día



Compartir con las personas de mi comunidad local lo que significa ser una Guía o una Guía Scout



Usa tu pañuelo Guía o Guía Scout (si no tienes uno, usa algún otro elemento de tu uniforme) durante todo un día. Elige un día en el que tendrás diferentes actividades, estarás en exteriores e interactuarás con muchas personas que no son miembros del movimiento.



- ¿Estás listo para el desafío del pañuelo? ¡Usa tu pañuelo durante todo un día cuando vayas a la escuela, hagas deporte, salgas con tus amigos o cualquier otra cosa que se te ocurra!
- Cuéntale al mundo sobre el movimiento y el Día Mundial del Pensamiento.
- Explica en qué consiste la experiencia Guía y Guía Scout y lo que significa para ti ser parte de este movimiento.
- Comparte algunas historias empoderadoras y habla sobre la manera en que se conectan las Guías y Guías Scouts con los problemas mundiales. Las niñas y las jóvenes están expresando su opinión, haciendo campañas y tomando acciones a nivel local, nacional, regional y mundial en problemas relacionados con el medio ambiente, la confianza en la apariencia física, la violencia de género, ¡y muchos más! Para obtener más información visita nuestro sitio web www.waggs.org
- Presenta el Fondo del Día Mundial del Pensamiento y lo importante que es para nuestro movimiento cualquier contribución grande o pequeña. Puedes encontrar más información aquí: www.waggs.org/en/what-we-do/world-thinking-day/world-thinking-day-fund/



¿Por qué no haces un documental corto sobre tu 'día del pañuelo'? O compartes tu experiencia en las redes sociales con los hashtags: **#scarfday #WTD2016 #connect10million**



El 22 de febrero de 2016 es un lunes, ¿por qué no te conectas con tu pañuelo ese día?

TODAS
LAS
EIDADES

ONE DAY



4

Conectarme positivamente



Interactuar positivamente con mi comunidad y promover el movimiento localmente



- ¡Organiza un “flash mob” y cuéntale al mundo sobre el Guidismo y Escultismo Femenino! Elige un lugar que: (a) todos puedan encontrar fácilmente, (b) se vea increíble en las fotografías – tal vez con un lugar emblemático muy conocido en el fondo, (c) donde se congregará o pasará una gran cantidad de personas.
- Escoge una hora en la que pasan muchas personas. Es realmente divertido hacerlo temprano en la mañana cuando se tiene la oportunidad de animar a muchas personas que van camino a su trabajo.
- Piensa en formas creativas de introducir la experiencia del Guidismo y Escultismo Femenino, pero también comparte algunas frases y mensajes inspiradores. Por ejemplo: estatuas vivientes de Guías y Guías Scouts representando la vida en la naturaleza (acampando), participación de los jóvenes, acción comunitaria, amistades, movimiento mundial, pronunciarse sobre problemas globales, etc.
- También piensa cómo podrías atraer a las personas para que participen. Lleva cartulinas, bolígrafos y pinturas extras que puedan usar los participantes para hacer sus signos. Haz tus palabras grandes y brillantes, y mantén el mensaje lo más corto posible.
- Asegúrate de invitar personas con las que estés conectado en las redes sociales – por ejemplo – crear un evento en Facebook puede ser una buena manera de hacerlo.



Antes de la actividad, organiza una lluvia de ideas con los miembros mayores sobre un tema que sea muy importante para ellos y sus compañeros (por ejemplo, acoso, confianza en la apariencia física, etc.). Luego decide los mensajes positivos que te gustaría ‘comunicar’ a través de este ‘flash mob’. Asegúrate de que el ‘flash mob’ se lleve a cabo en un espacio donde haya jóvenes, pero también tomadores de decisiones, y donde exista la oportunidad de involucrar, interactuar e influenciar.

Recaudación de fondos: podrías llevar una alcancía e invitar a las personas a contribuir al Fondo DMP.

Debido al tiempo requerido es preferible hacerlo en dos reuniones separadas



¡Comparte tu historia de éxito! Nos encantaría conocer acerca del flash mob. ¿Porqué no nominan a un miembro del grupo para tomar fotos de cada evento y nos envían las fotografías compartiéndolas a través de las redes sociales (**#WTD2016, #connect10million**)



5

Conectarme con mi comunidad (1/2)



Conectarme con mi comunidad local y lograr un cambio positivo



Material: Cámara/Teléfono móvil con cámara, bloc de dibujo, bolígrafos/lápices, impresora. Diferentes tipos de papeles y otro material para la exposición de fotografía.



¿Cuánta atención le prestas al área donde vives? ¿Alguna vez has pensado qué podrías hacer para mejorarla?

Da un paseo y lleva tu cámara para contar la historia de tu comunidad local. Toma fotos que: capturen las cosas que te gustan de tu comunidad y las cosas que necesitan cambiar. Por ejemplo, basura, animales callejeros, tiendas vacías, fugas de agua, etc. Revela tus fotos y junto con tu grupo organicen una exposición pública en el corazón de su comunidad, tal vez en una calle concurrida o en un centro comunitario, para compartir la historia de su comunidad con el mayor número posible de personas. Si lo deseas, agrega títulos y marcos a las fotos y organiza dos muestras: una de las grandes características de la comunidad y otra que muestre lo que debe cambiar.

Promueve tu exposición y también invita a los transeúntes a ver las fotografías. Anima a todos los asistentes a “votar” por las fotos con las que tengan una mayor conexión. Usa una propuesta creativa para dar seguimiento a sus opiniones, por ejemplo, sujeta un listón en cada fotografía y proporciona a cada asistente dos alfileres, para que los coloquen en el listón de las fotografías que expresan los problemas que son más importantes para ellos.

Coloca un tablero de comentarios para que las personas dejen sus ideas y reacciones sobre la exposición. Invita a tomadores de decisiones (líderes escolares, jefes de aldeas, alcaldes o parlamentarios locales) y a los medios de comunicación, para que puedan conocer los problemas que los miembros de la comunidad consideran que deben abordarse. Al terminar la exposición, observa cuáles fotografías tienen el mayor número de votos.

Al menos dos reuniones, dependiendo de la escala de acción

Discutir: los problemas representados en la foto. ¿Habías votado por esta foto? ¿Hay algo que puedas hacer para tomar medidas y lograr un cambio positivo en este problema



La actividad continúa en la siguiente página...

5

Conectarme con mi comunidad (2/2)



¡Pon tu idea en acción para lograr que tu comunidad sea un lugar mejor! Usa la herramienta de la AMGS sobre proyectos de acción comunitaria: Sé el Cambio, para ayudarte.

¡Difunde tu historia! ¡Promueve los resultados de tu exposición y comparte tus fotografías con la AMGS! Usa las redes sociales (**#WTD2016**, **#connect10million**) o envíales un correo electrónico a: **youthlearning@waggs.org**



Recuerda que tienes que obtener el permiso para usar un espacio de la comunidad para tu exposición.

¿Por qué no usas la exposición para informar a tu comunidad sobre el Guidismo y Escultismo Femenino? También podrías presentar información sobre lo que hace tu grupo y cómo pueden unirse, y tener una alcancía para recolectar fondos para el Fondo del Día Mundial del Pensamiento.

Con apoyo adicional, esta actividad puede funcionar para miembros más jóvenes. Ellos necesitarían más ayuda para tomar las fotografías. ¿Por qué no pides a los padres/cuidadores que los ayuden a tomar las fotografías durante el paseo y a planificar la exposición? O bien, facilita una discusión sobre algún lugar de la comunidad que le sea familiar a los miembros más jóvenes, ayudándolos a identificar algo que les gustaría que cambiara. Dependiendo de lo que decidan, prueba diferentes maneras para llevar su idea más lejos:

- Ponte en contacto con una organización local que trabaje en el tema acordado y pídeles que visiten al grupo para hablarles más sobre el tema y ayudarlos a entender cómo pueden tomar medidas.
- Puede ser que los padres de los miembros más jóvenes tengan conexiones o conocimientos sobre el tema y ofrezcan su apoyo para organizar un proyecto pequeño.
- Prepara una pequeña representación (por ejemplo, para crear conciencia sobre el medio ambiente) y preséntala a familiares y amigos

6

¡Conectarme con la naturaleza!



Sentirse conectado con un espacio al aire libre, habilidades de observación, reflexión



Animar a los jóvenes a pensar a dónde ir. Podría ser un lugar en cualquier espacio al aire libre
Usar ropa adecuada para el clima.



Individualmente, encontrar un espacio al aire libre no mayor de cinco pasos de largo – ésta es tu “isla” personal.

Pasa un tiempo determinado en tu isla; no menos de 15 minutos y no más de una hora. Durante ese tiempo, puedes hacer cualquier cosa, siempre y cuando permanezcas en tu isla. Trata de averiguar todo lo que puedas sobre tu isla, presta atención a los detalles y reflexiona sobre cómo te sientes.

Cuando regreses al grupo, dibuja o escribe lo que experimentaste.

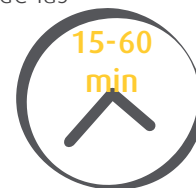
Discutir: ¿qué impacto han tenido las personas en tu isla?

¿Puedes imaginar cómo sería si nunca hubiera habido personas allí? ¿Qué podrías hacer para cuidar tu isla?



Incorpora esta actividad a una expedición más grande a un lugar nuevo; para miembros mayores, establece una isla más grande donde puedan observar la biodiversidad y el impacto de las personas.

¡Anima al grupo a poner en práctica algunas de sus ideas para cuidar su espacio silvestre!



¡Conéctate con la AMGS!

Visita www.waggs.org Twitter (@waggs_world) o Facebook (www.facebook.com/waggs)
Tumblr waggsdtd.tumblr.com/presenta o envía un correo electrónico con tu historia DMP a youthlearning@waggs.org

¡No olvides usar los hashtags! #WTD2016 #Connect10million

#Connect 10million

Felicitaciones, has llegado a la parte final del desafío DMP 2016. Para esta actividad necesitarías los siguientes materiales: tijeras, marcadores y lápices de colores, una cámara o un teléfono móvil que tome fotografías. El acceso a Internet es opcional.



¡Celebra el Día Mundial del Pensamiento & #connect10million!

Conectar: En las páginas 45-52 encontrarás 4 piezas de rompecabezas. Recorta las 4 piezas y construye un marco grande como se muestra en el diagrama. Usa las piezas del rompecabezas para cada una de las cuatro esquinas del marco. El marco tiene que ser lo más grande posible (tamaño sugerido: 120cm x160cm) para que todo el grupo se acomode detrás de él. Usa papel grueso o cartulina.



Conectarme conmigo mismo



Conectarme con amigos



Conectarme con la AMGS



Conectarme con el mundo



Reflejar: Cuando tu marco esté completo, piensa en las actividades que has realizado durante el desafío de la insignia DMP 2016 y lo que has aprendido de ellas. Para cada actividad, escribe un mensaje corto en cada lado del marco, que coincida con cada etapa (como se muestra en el diagrama). El mensaje podría ser algo nuevo que aprendiste, una conexión que es importante para ti, o simplemente algo que realmente te gustó.

Celebrar con #connect10million: Ya está listo tu marco #connect10million! Tómale una foto con todos los miembros del grupo sosteniéndolo. Piensa en un pie de foto que incluya la palabra 'conectar'.

Si tienes acceso a Internet, comparte la foto y tu mensaje en las redes sociales, usando los hashtags: **#connect10million y #WTD2016**. ¡Echa un vistazo a las creaciones de otros grupos de Guías y Guías Scouts!

¡Felicitaciones por hacer conexiones en todos los niveles y ganar tu insignia del desafío DMP 2016!

Esperamos que hayas disfrutado este desafío y descubierto algo nuevo sobre ti mismo, las personas cercanas a ti, nuestro Movimiento y el mundo. Creemos que estas conexiones nos ayudan a alcanzar nuestro máximo potencial y a crear un cambio positivo. ¡Conectados juntos, podemos hacer del mundo un lugar mejor!

Otras ideas para utilizar el marco del rompecabezas #Connect10million:

- Puedes conservar el marco para tu festejo del DMP e invitar a tus familiares y amigos a compartir sus propios mensajes.
- Puedes utilizarlo como parte de una actividad de recaudación de fondos para el Fondo del Día Mundial del Pensamiento.
- Puedes utilizarlo para atraer personas de tu vecindario y tu comunidad local, para crear conciencia y hablar sobre un problema que afecta a tu comunidad.

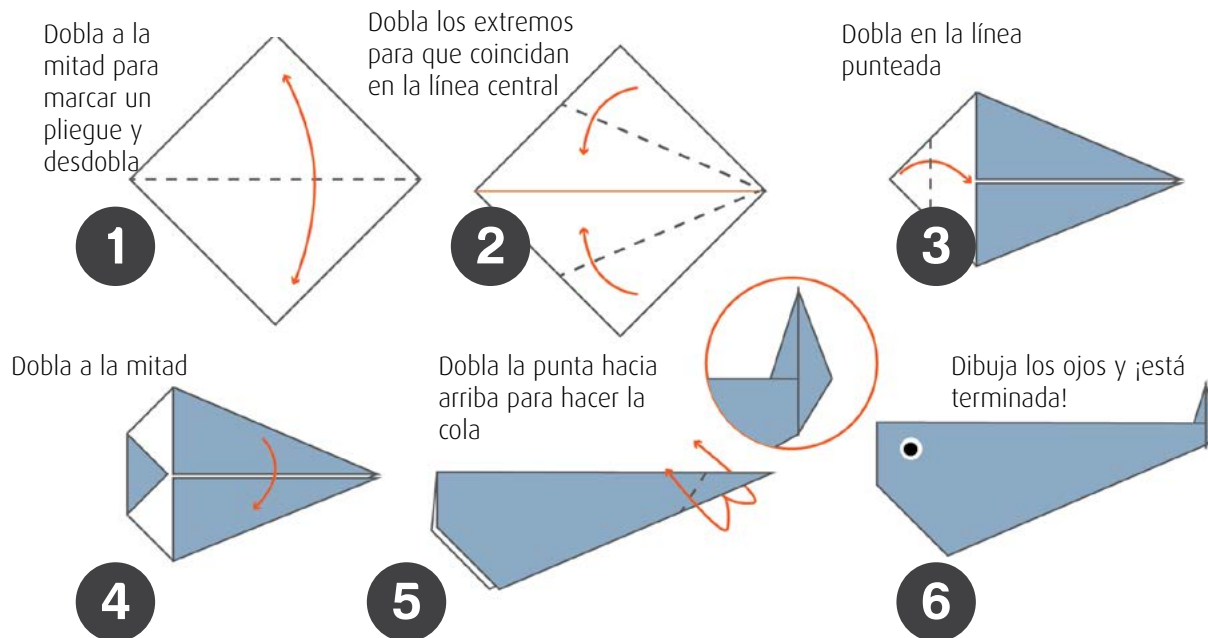
Comparte tu experiencia DMP 2016 y dinos lo que piensas, visiten:
www.waggs.org/en/what-we-do/world-thinking-day/resources/

Anexo

Actividad: Conectarme con mi forma de aprender,
página: 13 para Conectarme conmigo mismo

Instrucciones para el Origami

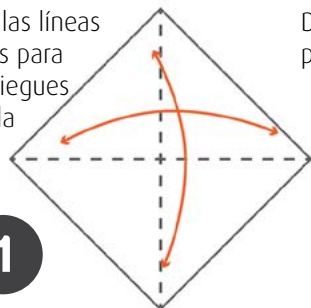
Origami A BALLENA



Origami B CORAZÓN

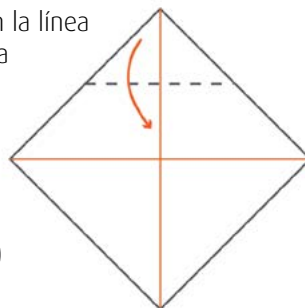
Dobla en las líneas
punteadas para
marcar pliegues
y desdobra

1



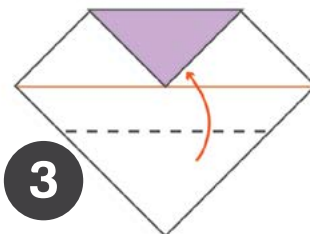
Dobla en la línea
punteada

2



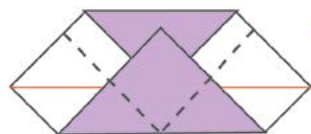
Dobla en la línea
punteada

3



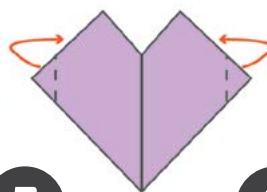
Dobla en la línea punteada

4



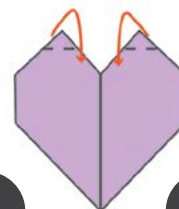
Dobla hacia atrás en
la línea punteada

5

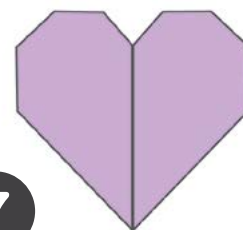


Dobla hacia atrás en
la línea punteada

6



7

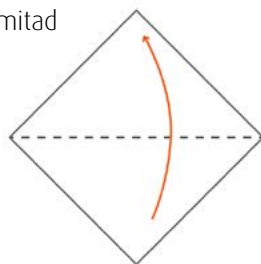


¡Está terminado!

Origami C GATO

Dobla a la mitad

1



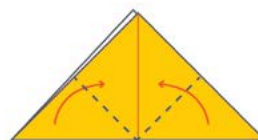
Dobla a la mitad para
marcar un pliegue

2



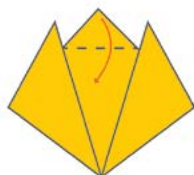
Dobla en la línea punteada

3



Dobla en la
línea
punteada

4



5

Dale la vuelta

6



¡Dibuja la cara y está
terminado!

¿Qué tipo de Estudiante eres?



Estudiante Visual

- **Características:** tienden a hablar rápidamente – suelen interrumpir, aprenden observando gráficas y diagramas, pueden pensar en imágenes
- **Sugerencias de aprendizaje:** dibujar o trazar la información que deben recordar, usar fichas cuando aprenden algo nuevo

Estilos de Aprendizaje



Estudiante Cinestético

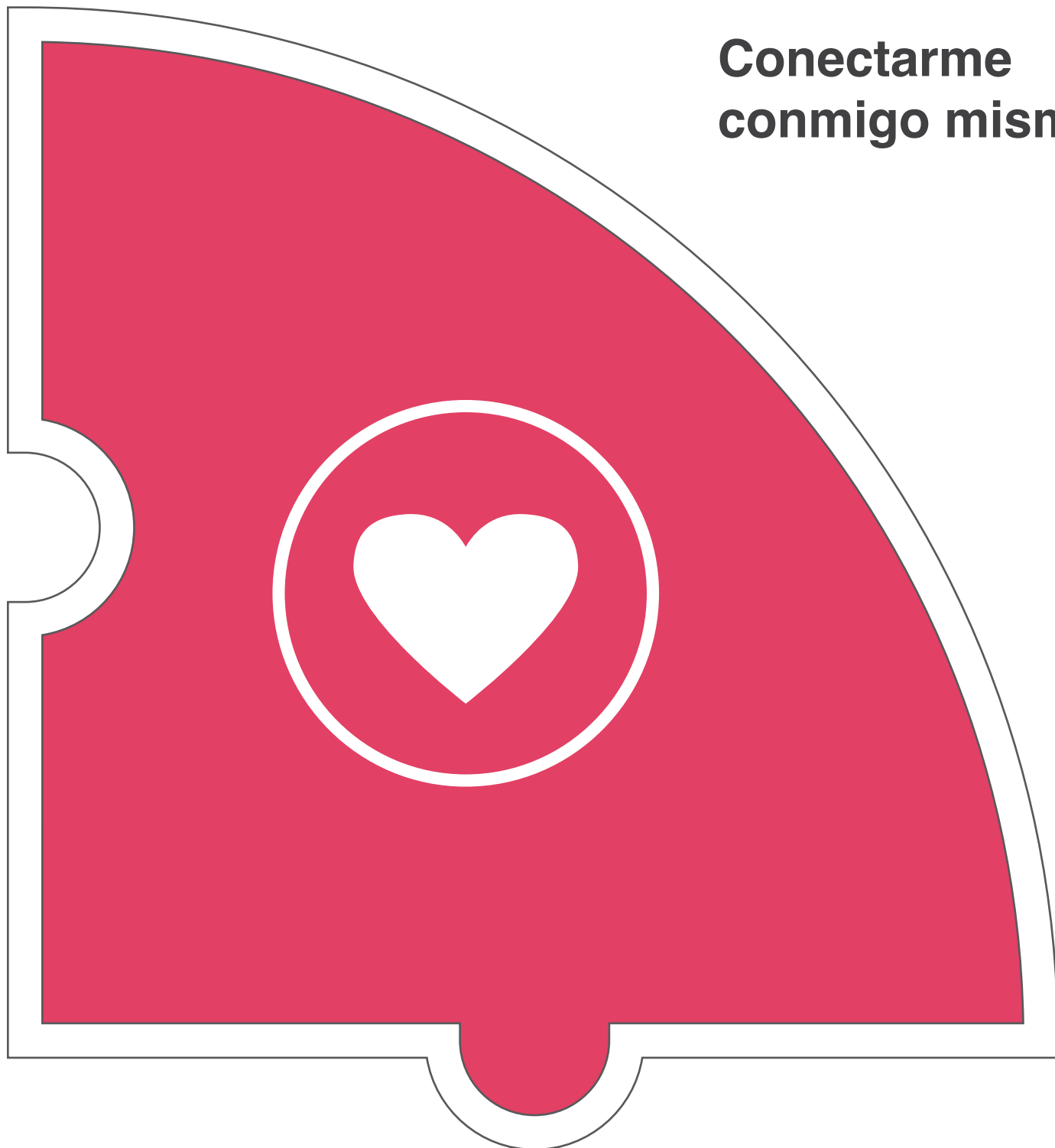
- **Características:** tienden a hablar lentamente, aprenden haciendo y resolviendo problemas de la vida real de una manera práctica
- **Sugerencias de aprendizaje:** asociar el movimiento con nuevas palabras y conceptos, trabajar con los demás cuando aprenden algo nuevo, usar el espacio a su alrededor.

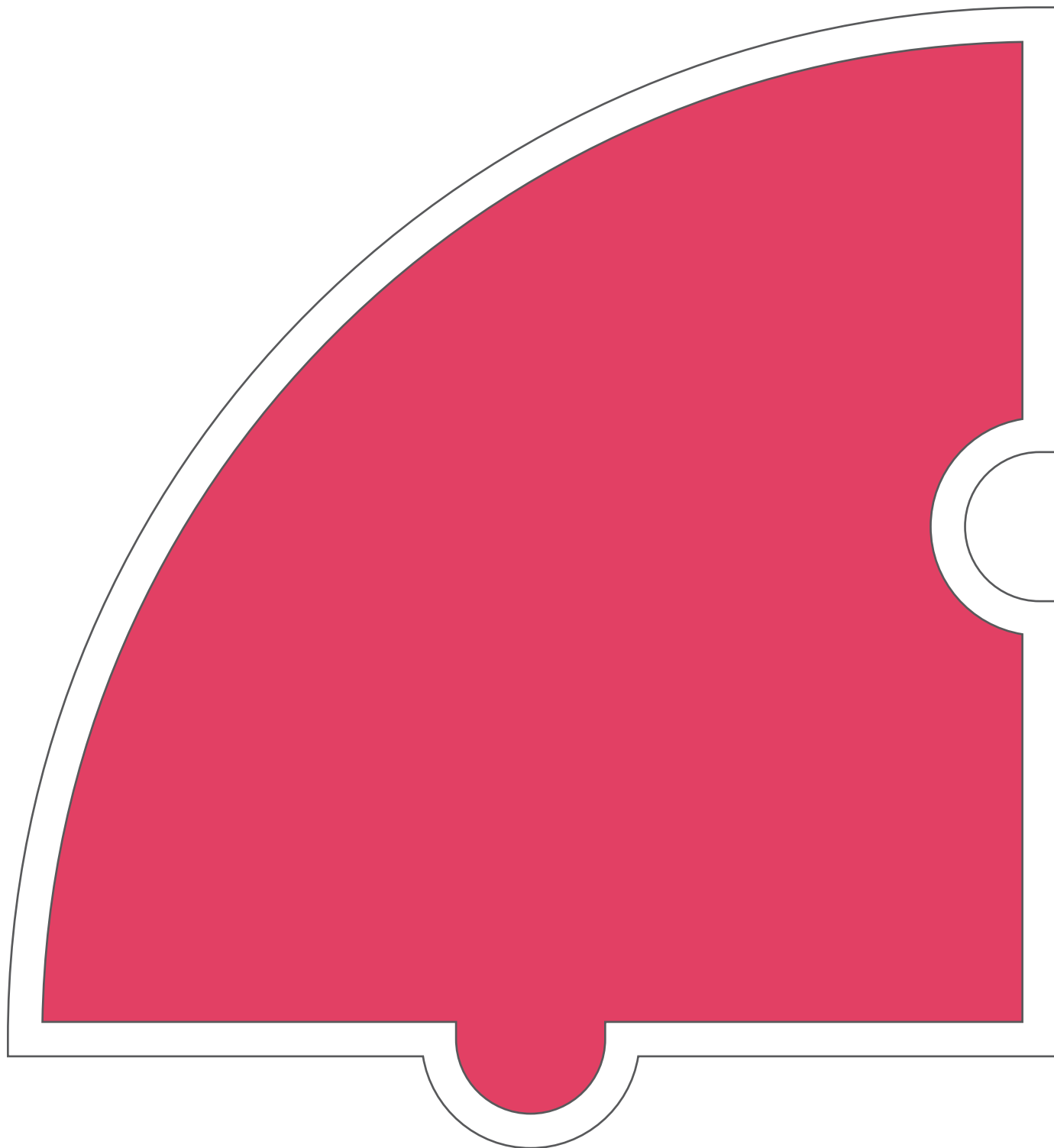


Estudiante Auditivo

- **Características:** tienden a explicar las cosas bien y lentamente, suelen ser oyentes naturales, tienden a pensar de una manera lineal.
- **Sugerencias de aprendizaje:** usar asociaciones de palabras para recordar información, participar en discusiones grupales.

**Conectarme
conmigo mismo**





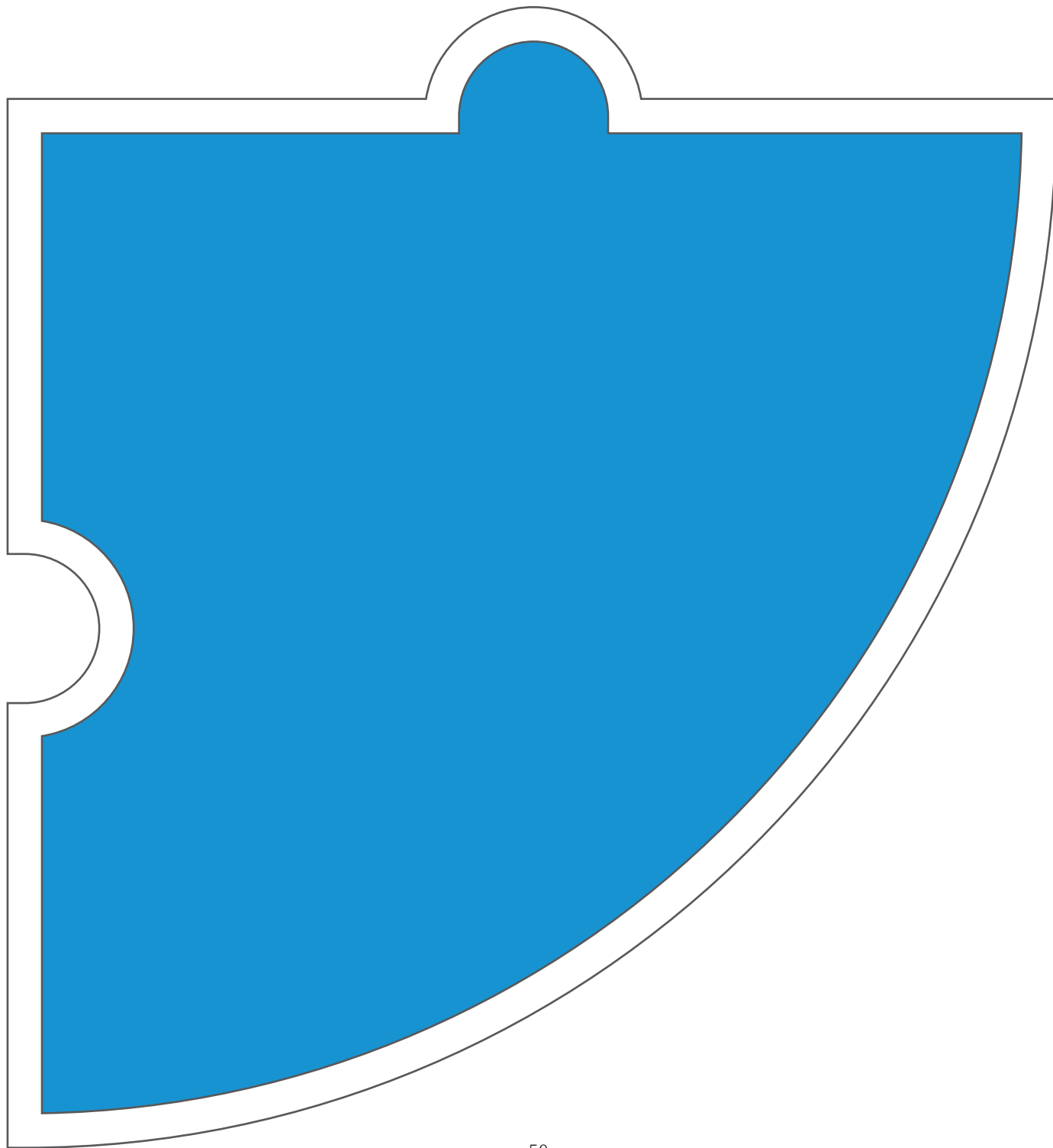


**Conectarme
con amigos**

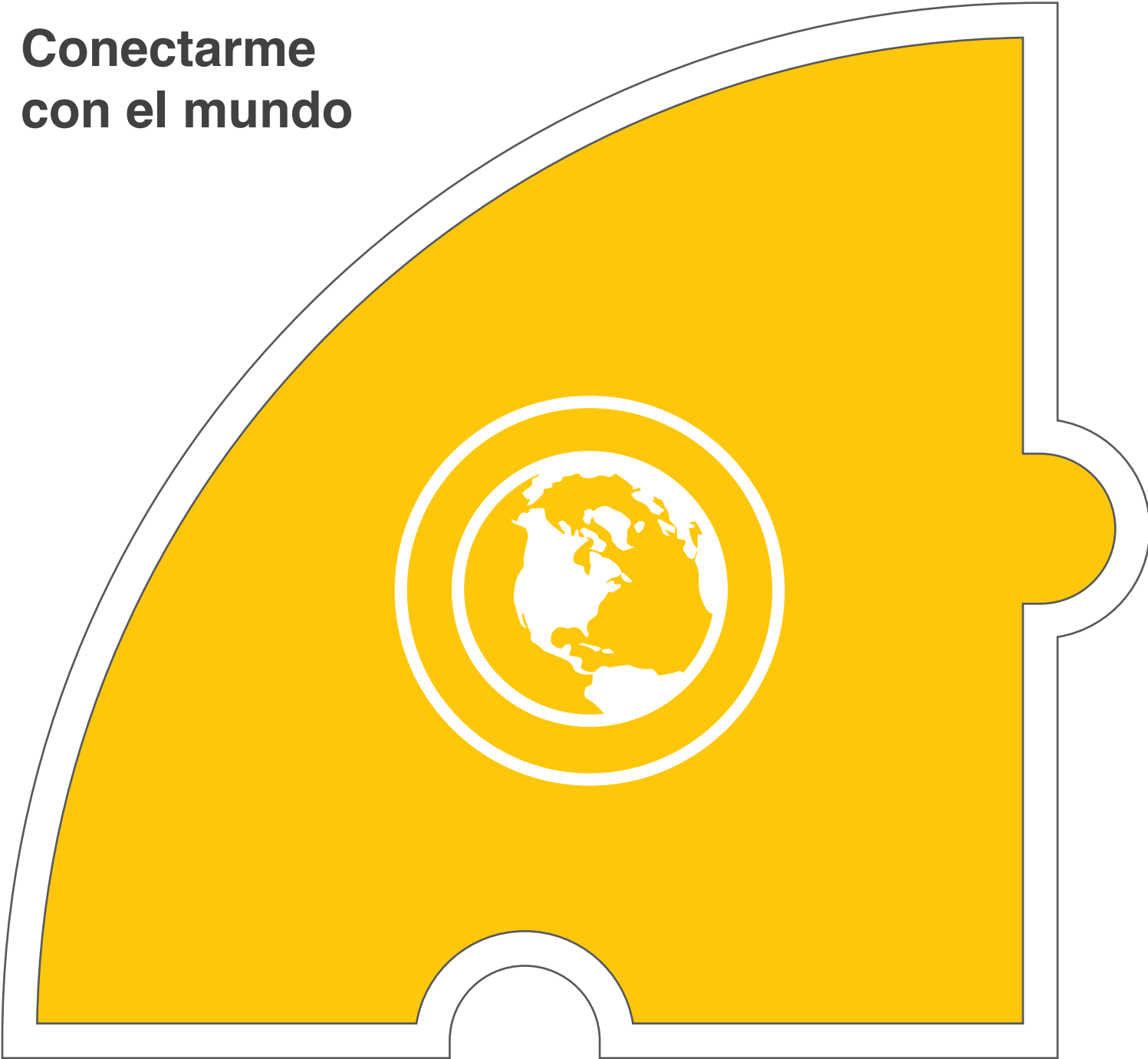


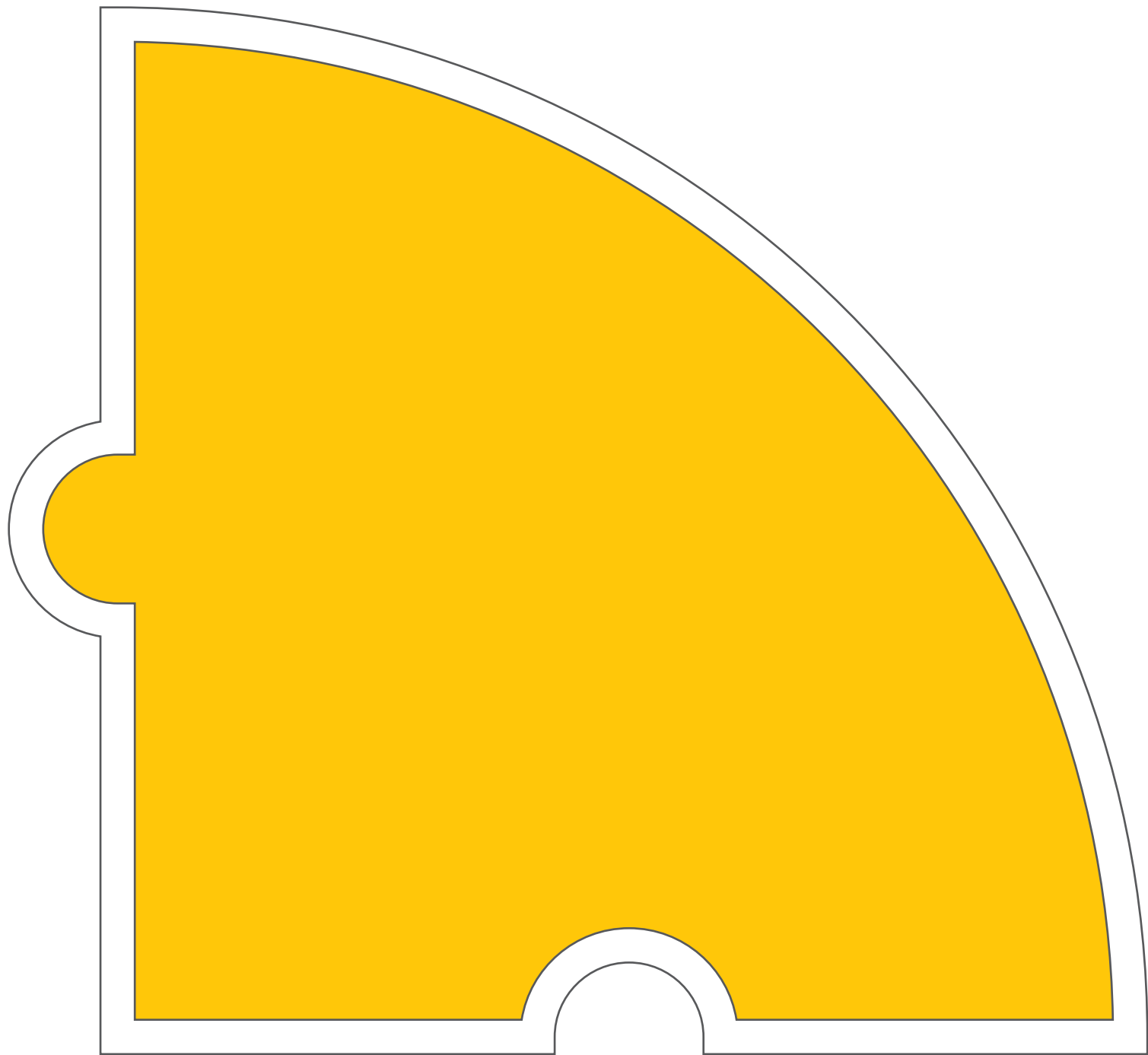


**Conectarme
con la AMGS**

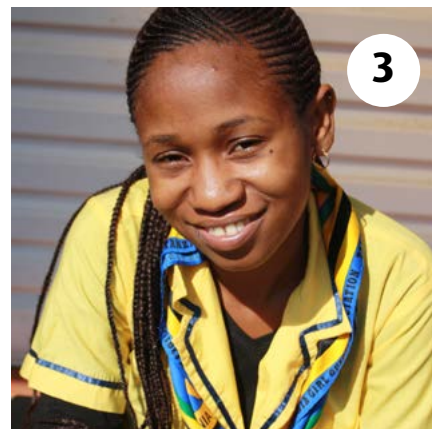


**Conectarme
con el mundo**





Anexo: Fotos de la Actividad: Conectarme con las 5 regiones, página: 23



Si te gustó el DMP 2016, ¿por qué no pruebas otras actividades de la AMGS, como por ejemplo...

Nombre	¿De qué se trata?	¿Dónde podemos conseguirlo?
Sé el Cambio	Ve más allá de una buena obra, y actúa en tu comunidad. Aprende habilidades esenciales para la vida mediante la planificación y la ejecución de un proyecto que produzca un cambio positivo para los lugares y las personas que te importan – para miembros jóvenes de 14+ años	www.wagggg.org/en/resources/be-change-community-action-toolkit/
Libre de Ser Yo	Desarrolla la confianza de las niñas en su apariencia física y ¡habla en contra del Mito de la Imagen!	www.free-being-me.com
Voces Contra la Violencia	La violencia contra las niñas es un gran problema. Empodera a las jóvenes para identificar las diferentes formas de violencia, entender sus derechos y sentirse empoderadas para acceder a esos derechos.	Learn how to take part here: www.wagggg.org/en/what-we-do/stop-the-violence/resources/
Juntos podemos cambiar nuestro mundo	¿Has escuchado sobre los Objetivos de Desarrollo del Milenio? ¡Involúcrate en una acción global para erradicar la pobreza y gana una insignia del Tema de Acción Global de la AMGS!	www.wagggg.org/en/resources/together-we-can-change-our-world-mdgs/
Surf Smart	Saber cómo mantenerse seguro en línea es una habilidad esencial para los jóvenes de hoy. ¡Aprovecha al máximo el Internet, navegando de manera inteligente!	www.wagggg.org/en/what-we-do/surf-smart/
Día Mundial del Pensamiento 2015 y anteriores	¿Por qué no te diviertes con los recursos anteriores del Día Mundial del Pensamiento? ¡Explora temas como el medio ambiente, la educación y la salud infantil, juega un juego de mesa y aprende más sobre el Movimiento!	www.wagggg.org/en/what-we-do/world-thinking-day/resources/
Insignias de los Desafíos YUNGA	Desarrolladas en colaboración con organismos de las Naciones Unidas, la sociedad civil y otras organizaciones, las Insignias de los Desafíos YUNGA se centran en: la biodiversidad, el agua, los océanos, el cambio climático, los bosques, los suelos y la erradicación del hambre	www.fao.org/yunga/resources/challenge-badges/en/

