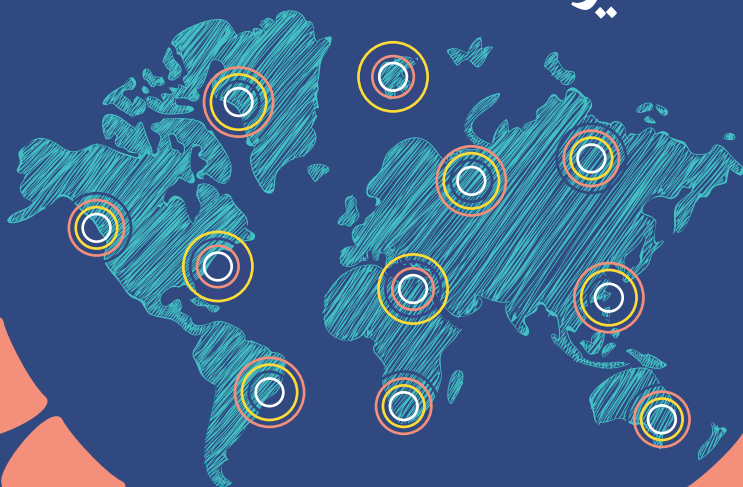




IMPACTAR

IMPACT • IMPACTER • التأثير



DÍA MUNDIAL DEL PENSAMIENTO 2018

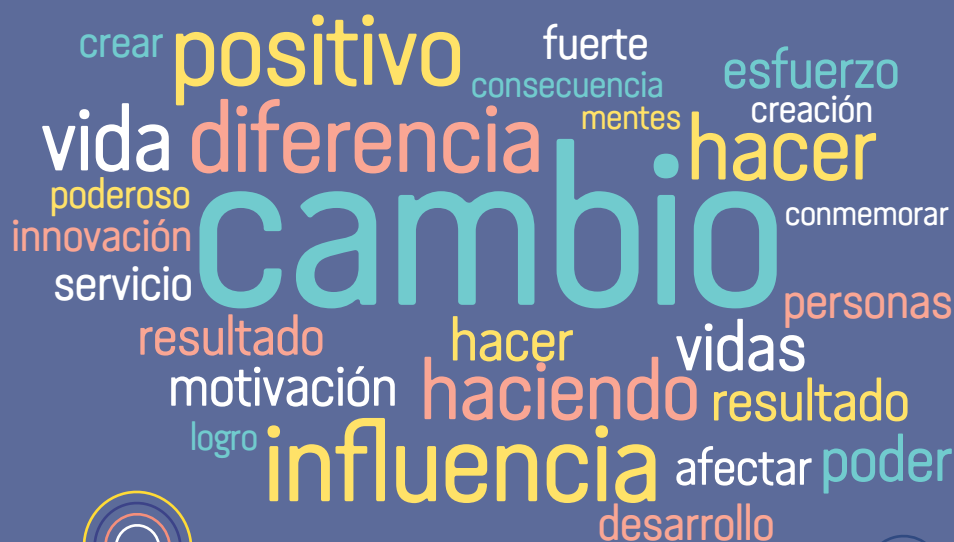
CONTENIDO

¡Bienvenidos al Día Mundial del Pensamiento 2018!.....	3
Descubre el desafío de este año.....	5
El Fondo del Día Mundial del Pensamiento	
1. Únete	7
2. Recáudalo	7
3. Envíalo	8
Llama	
1. Impacto en mí.....	10
2. Impacto en otros	12
3. Impacto en el mensaje de Lady Olave Baden-Powell ..	14
4. Impacto en nuestros valores	16
Dos Estrellas	
1. Compromiso genera impacto.....	19
2. Creatividad genera impacto	20
3. Carácter genera impacto	21
4. Ciudadanía genera impacto.....	23
5. Comunicación genera impacto	25
6. Colaboración genera impacto.....	27
La Brújula	
1. Genera impacto en tu huella ambiental	29
2. Genera impacto con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.....	30
3. Genera impacto utilizando U-Report	32
4. Genera impacto con los programas globales de la AMGS.....	33
5. Genera impacto y WWF	34
6. ¡Genera impacto en todo lo que hagas!	35
Hojas del Trébol	36
Anexo	
1. Juego de Memoria de los Programas Globales de las AMGS.....	39
2. Plantilla del Trébol Mundial	40

¡BIENVENIDOS AL DÍA MUNDIAL DEL PENSAMIENTO 2018!

Durante los últimos dos años, las celebraciones del Día Mundial del Pensamiento (WTD) se han centrado en el tema estratégico del trienio de la Asociación Mundial de Guías y Guías Scouts (AMGS): *Conectar - Crecer - Impactar*. Juntas celebramos las conexiones significativas que nuestro Movimiento genera y compartimos estas conexiones para que más chicas puedan experimentar lo que significa ser parte del Guidismo y Escultismo femenino internacional.

Cuando les preguntamos¹ qué significa 'impactar en el Guidismo y Escultismo femenino para ustedes', nos dijeron:



“¡Impactar para las Guías y Guías Scouts se trata de promover el cambio positivo!”

Y este cambio está sucediendo de dos maneras:

- **Impacto personal** al utilizar el método exclusivo Guía y Guía Scout, podemos generar cambios en el desarrollo del individuo.
- **Impacto más amplio** al impactar positivamente a tantos jóvenes, nuestras Asociaciones Nacionales pueden generar cambios más positivos en la sociedad en general

¹ La AMGS realizó una consulta para el tema "Impactar" del Día Mundial del Pensamiento 2018 a través de Facebook el 11 de abril de 2017. La nube de palabras y el tema general de este paquete se inspiraron en las respuestas de esta consulta. Para obtener más información, visite www.facebook.com/waggs

El Día Mundial del Pensamiento 2018 está completando el tema de este trienio, celebrando el Impacto que el Movimiento tiene en las vidas de nuestras miembros y sus comunidades. ¡Por primera vez, el desafío del Día Mundial del Pensamiento se convertirá en un mosaico mundial de embajadores promotores del cambio!

¿Por qué un mosaico? Cuando las piezas pequeñas (como nuestros cambios individuales) se colocan en la manera correcta, crean una imagen completa: ¡el impacto más grande lo creamos juntos!

Este mosaico del Día Mundial del Pensamiento 2018 tiene cuatro partes:

1. **La Llama** [página 9-17] es la chispa que nos inspira a promover el cambio.
2. **Dos estrellas** [página 18-27] brillan luminosamente y nos equipan con las habilidades y el conocimiento que necesitamos.
3. **La brújula** [página 28-35] guía el camino para permitir que el cambio ocurra.
4. **Las hojas de Trébol** [página 36-38] están dando forma para marcar nuestro impacto.

GANA TU INSIGNIA DEL DÍA MUNDIAL DEL PENSAMIENTO 2018 EN TRES PASOS SENCILLOS:

1

¡Sal afuera! Realiza las actividades en algún lugar al aire libre en tu barrio o en la naturaleza.

2

¡Genera un impacto! Esta es una gran manera de entender el poder que tienes para promover un cambio positivo. Elige y completa una actividad de cada una de las tres secciones: llama, dos estrellas y la brújula.

3

¡Deja tu marca: #ThisIsImpact! ¿Cómo va tu grupo a dejar una marca positiva en tu vecindario? ¡Captura este impacto y compártelo con la AMGS para crear un mosaico de Impacto global!

**No olviden comprar sus insignias del Día Mundial del Pensamiento
en la tienda en línea de la AMGS www.waggs.shop.org**

¿Sabes que forma obtenemos los cuatro elementos de las secciones del paquete del Día Mundial del Pensamiento de este año? ¡Es nuestro trébol mundial! Puedes utilizar las partes como piezas de un rompecabezas y cada vez que el grupo completa una sección ganan una pieza. ¡Una vez que completan las cuatro secciones pueden crear el trébol mundial! Aprende lo que las partes simbolizan aquí: <http://bit.ly/WorldTrefoil>

DESCUBRE EL DESAFÍO DE ESTE AÑO

¿QUÉ SIGNIFICA IMPACTAR? Todo lo que hacemos en el Guidismo y el Escultismo femenino tiene un impacto en la vida de nuestras miembros y la gente que las rodea. Al proporcionar un ambiente relevante, emocionante, dirigido por el alumno y accesible para nuestras miembros jóvenes, ellas experimentan un cambio positivo dentro de sí mismas. A medida que desarrollan diferentes habilidades como la comunicación, la colaboración, el carácter, la creatividad, el compromiso y la ciudadanía, se motivan a hacer un cambio positivo en la comunidad y en el mundo. Por lo tanto, el impacto en el Guidismo y el Escultismo femenino ocurre individual- y colectivamente. El paquete de este año apunta a capturar ambos, pero necesitamos tu ayuda. Anima a tu grupo a reflexionar después de cada actividad sobre los cambios positivos que están experimentando y los que desean hacer.

¿CÓMO FUNCIONA EL PAQUETE DE ACTIVIDADES?

El paquete de este año es un desafío que tiene cuatro partes. Tu grupo elige una actividad de cada una de las tres primeras secciones: La Llama, Dos Estrellas y la Brújula. Cada sección tiene una mezcla de actividades simples y más desafiantes. Cada grupo debe completar la actividad final: las Hojas del Trébol. Para esto, puedes necesitar más preparación, dependiendo de cómo tu grupo elija hacerlo. Asegúrate de leer las opciones de actividades con antelación [página 38-39], para que puedas prepararlas según sea necesario.

¿DÓNDE PUEDO HACER EL PAQUETE DE ACTIVIDADES?

Por primera vez, nos gustaría ver a todos los grupos ejecutando sus actividades del DMP al aire libre. En lugar de organizar las actividades en tu lugar de reunión normal, realízalas en un espacio público e invita a los jóvenes de las escuelas locales y a la comunidad en general a unirse. Otra opción es realizar las actividades mientras estás en una caminata o paseo y hacer las actividades del paquete de las cuatro secciones cada vez que te detengas para un descanso.

¿CUÁNTO TIEMPO SE DEMORA? Este paquete de actividades está diseñado para que tu grupo las realice en una reunión. No necesitas mucha preparación o equipo. Deberías ser capaz de completar las actividades en una hora y media, pero calcula tiempo extra si tienes un grupo muy grande, o para hacer actividades adicionales.

¿QUE NECESITO HACER? Trata de leer este paquete antes de hacer las actividades con tu grupo. Aunque se te anima a elegir las actividades con tus miembros jóvenes, puedes destacar y adaptar las actividades que son más apropiadas para ellas. Cada actividad tiene el resultado de aprendizaje al principio para explicar lo que intenta lograr y lo que tu equipo aprenderá y experimentará. También hay iconos que indican cuánto tiempo se tarda en completar la actividad y el grupo de edad sugerido.



Duración de la actividad

Edad

**¡NO OLVIDES COMPARTIR TUS HISTORIAS,
FOTOS Y EXPERIENCIA CON EL PAQUETE DE
ACTIVIDADES!**



www.waggs.org | www.worldthinkingday.org



@waggs_world



waggs



wtd@waggs.org

EL FONDO DEL DÍA MUNDIAL DEL PENSAMIENTO

1. ÚNETE



En el paquete de actividades de este año, puedes elegir una de las 3 actividades del Fondo del Día Mundial del Pensamiento:

- Impacto en el mensaje de Lady Olave Baden-Powell – página 14
- Compromiso trae Impacto – página 19
- Impacta tu huella ambiental – página 29

Estas actividades tienen un doble impacto. ¡Las acciones que realices tendrán un impacto positivo en el medio ambiente y el dinero que recaudes tendrá un impacto positivo en nuestro Movimiento mundial.

No te limites a éstas, sin embargo; si tienes una gran idea de recaudación de fondos, continúa con esa idea y empieza a recaudar fondos.

2. RECAÚDALO



¿Cómo impactan tus donaciones al Fondo del Día Mundial del Pensamiento?

Cada centavo que das hace que nuestro Movimiento sea aún más fuerte y permite que más chicas de todo el mundo disfruten de la experiencia única del Guidismo y Escultismo femenino.

Lee nuestro informe de Impacto del Fondo del Día Mundial del Pensamiento 2017 para ver cómo tus donaciones están cambiando las vidas de tus compañeras alrededor del mundo.

http://bit.ly/World_Thinking_Day_Fund2017

La AMGS depende de donaciones para hacer su trabajo empoderando a las niñas alrededor del mundo.

Este año necesitamos tu ayuda para recaudar fondos para:

- La Campaña Alto a la Violencia
- El Programa del Día Mundial del Pensamiento
- Becas para que las niñas y los jóvenes asistan a talleres de desarrollo de liderazgo
- Nuevos proyectos del Guidismo, para que las niñas como tú puedan unirse al Guidismo en su país por primera vez
- ¡Y mucho más!

3. ENVÍALO



He recaudado fondos para el Fondo del Día Mundial del Pensamiento. ¿A dónde envío mis donaciones?

Tienes 2 opciones:

1. **Tu Asociación Nacional** – Contáctalos a ellos primero. Muchas Asociaciones Nacionales recogen donaciones para enviarlas a la AMGS.
2. **Directamente a la AMGS** – Puedes donar en línea en <http://bit.ly/WTDFund>

No olvides solicitar tu certificado del Fondo del Día Mundial del Pensamiento (disponible en el enlace anterior)

¡No me detengas ahora!

Así que has recaudado fondos realmente vitales para la AMGS. Ahora toma esa experiencia y piensa para qué más puedes recaudar dinero. Podría ser para tu grupo de Guías y Guías Scouts, para tu Asociación Nacional o una organización benéfica local. ¡Hay tantas causas estupendas para las que puedes recaudar fondos e impactar positivamente!

LLAMA

Esta sección tiene actividades que te ayudarán a entender lo que significa impactar para ti, tus amigos y nuestro Movimiento.

Selecciona 1 Actividad.



1. IMPACTO EN MÍ

Resultado de aprendizaje: Comprender el significado de impactar, el poder y el cambio positivo que puede generar.

Preparativos: Bastantes lápices de colores y papeles o revistas para todos los miembros. Esta actividad funciona mejor durante un corto paseo por tu barrio o una caminata al aire libre.

Paso 1. Invita a tus participantes a traer sus diarios a un paseo por el barrio o a una caminata. Pídeles que dibujen algo que les recuerde a “poder”: objetos, animales, plantas, etc. Por ejemplo, alguien podría dibujar una hormiga porque a pesar de ser pequeña, puede cargar objetos mucho más grandes que su tamaño. Esto puede tomar de 10min hasta una hora dependiendo de las edades de los participantes y su creatividad.

Paso 2. Una vez que la caminata haya culminado, pide a los participantes que tomen un pedazo de papel y dibujen su ‘Símbolo de Poder’ inspirándose en cualquiera de sus dibujos de su diario.

Explica que cada **símbolo** es importante y único; ellos deben dibujar un ‘Símbolo de Poder’ que sea significativo para ellos. Puede representar:

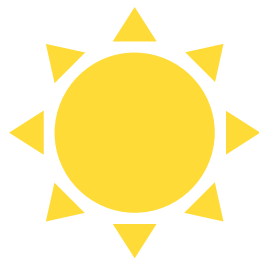
- cosas que los hacen sentir fuertes y poderosos, o
- cosas que los inspiran a hacer la diferencia, o
- cosas de las que son apasionados.

Cuando todo el mundo haya terminado, invita a los participantes a compartir su “Símbolo de Poder” con el resto del grupo.





Paso 3. Cuando todo el mundo haya terminado, invita a los participantes a compartir su “Símbolo de Poder” con el resto del grupo.



Explícales que este símbolo unificado representa el cambio colectivo que las Guías y las Guías Scouts, trabajando juntas, pueden crear en la comunidad. ¡Este poder unificado de Guías y Guías Scouts puede tener un gran impacto! Este año, el Día Mundial del Pensamiento celebra este impacto.

Discute con tu grupo: ¿Cuál podría ser su impacto colectivo en su comunidad?



Llévalo más lejos: Puedes inspirarte en los diseños de los símbolos individuales o en la imagen del grupo y crear un mural para tu comunidad. ¡Puedes tomar una foto y compartir que esto es parte de la última sección de este paquete compartir #ThisIsImpact



Combina actividades: Puedes fácilmente combinar esta actividad con la Actividad 1 de la sección Dos Estrellas (página 19)



2. IMPACTO EN OTROS

Resultado de aprendizaje: Entender cómo las acciones simples pueden influir en la vida de otras personas.

Preparativos: Tazón o cuenco poco profundo lleno de agua y una colección de al menos cuatro objetos diferentes que tengan las siguientes características: pequeño, grande, ligero y pesado. Si tienes un grupo grande, deberás dividirlos en equipos más pequeños. También necesitarás suficientes piedras pequeñas para cada miembro joven y un marcador que pueda escribir en la piedra.

Esta actividad utiliza un experimento para ilustrar que el simple acto de dejar caer un objeto en un líquido provoca un efecto de onda. La onda puede ser pequeña o grande dependiendo del objeto, al igual que nuestros actos de bondad y compasión pueden ser grandes o pequeños. Ellos también tendrán un efecto o una onda en la vida de otra persona. El impacto de ese acto puede mejorar el día de alguien o cambiar la forma en que ellos tratan a los demás.

- Deja caer un objeto a la vez en el recipiente. El grupo observa y discute cómo reacciona el agua cuando caen los diferentes objetos. Cada uno de los objetos causará una onda única en el agua cuando caiga.
- Ahora muéstrale al grupo una de las piedras pequeñas y pregúntales qué piensan que representa. Ayúdales a entender que la piedra representa a cada uno de ellos y sus comportamientos individuales hacia otras personas. Entrega las piedras pequeñas a cada miembro joven y pídeles que escriban su nombre en ella.



- Pregunta al grupo qué piensan que representa el tazón de agua. Ayúdales a entender que el tazón de agua podría ser su grupo, aula, patio de recreo, equipo deportivo, su club extraescolar, su familia, su comunidad o cualquier lugar donde se encuentren en compañía de otros. Dirige una discusión sobre cómo las acciones de una persona pueden afectar a otras personas.
- Invita a un voluntario del grupo a que suelte su roca en el agua para ilustrar el efecto que una persona puede tener sobre otra. Puedes decir: “De la misma manera que esta roca hace ondulaciones cuando entra en el agua, tus acciones pueden tener un impacto también. Cuando dices ‘buenos días’ a alguien, esto puede crear ondas u olas de bondad que llegarán a muchas otras personas ese día. La persona que escuchó “buenos días” de ti puede sonreír y decir “buenos días” a alguien más, y así sucesivamente. Habla acerca de cómo la bondad y la compasión se propaga.
- Pide al grupo que suelte sus piedras individualmente, mientras comparten ejemplos personales de actos de bondad.

En grupos más pequeños, el grupo hace una lluvia de ideas sobre lo que pueden hacer como un grupo de Guías y Guías Scouts para que sus piedras creen un chapoteo más grande en su comunidad.





3. IMPACTO EN EL MENSAJE DE LADY OLAVE BADEN-POWELL

Resultado de aprendizaje: Entender el impacto del Fondo del Día Mundial del Pensamiento.

Preparativos: Disfraza a una de tus líderes como Olave Lady Baden-Powell (opcional). Alternativamente, puedes fingir que Lady Baden-Powell ha enviado la carta de abajo a tu grupo y leerla en su nombre.

Paso 1. Dile a tu grupo que tendrán la oportunidad de conocer a un invitado muy especial y anuncia que la Jefa Guía Mundial está aquí. Lady Olave (tu líder disfrazada) aparece y da la bienvenida a todos. La siguiente carta es leída por Lady Baden-Powell:

*“Estoy muy feliz de celebrar mi cumpleaños con todas las **Guías y Guías Scouts** del mundo. Me gustaría contarles una historia. Esta historia es muy especial por lo que cada vez que diga una frase específica ustedes tendrán que hacer un movimiento determinado. Las frases son:*

1. **Guías y Guías Scouts:** Cuando diga esto, tienen que levantarse, hacer el saludo de la promesa y decir: “Siempre Lista”.
2. **Fondo de la Amistad:** cuando diga esto, tienen que levantarse, estrechar la mano de la gente cercana a ustedes y decir: “Sé mi amigo”.

¿Están listas?

*Hace mucho tiempo escribí una carta a todas las **Guías y Guías Scouts** alrededor del mundo. ¡Les pedí que me ayudaran a crear el **Fondo de la Amistad** más grande que existe! ¿Qué es un fondo, preguntan? Un fondo o una recaudación de fondos es recolectar donaciones para dar a una causa especial.*

*La causa del **Fondo de la Amistad** es ayudar a nuestro movimiento a crecer y llegar a muchos lugares diferentes. ¿Sabían que 104 organizaciones miembros de la AMGS han contribuido a nuestro **Fondo de la Amistad** desde el 2005?*



Las donaciones del año pasado al **Fondo de la Amistad** ayudaron a las **Guías y Guías Scouts** a asistir al Seminario Juliette Low (que es un seminario internacional sobre Liderazgo), a llevar el **Guidismo y Escultismo femenino** a muchos países nuevos, a apoyar la Campaña de 16 Días de Activismo para poner fin a la Violencia contra Mujeres y Niñas y, por supuesto, a apoyar el programa del Día Mundial del Pensamiento - ¡mi cumpleaños! Todo cuenta ¡y tú puedes tener un gran impacto en nuestro **Fondo de la Amistad**! No todo el mundo tiene dinero para dar por sí mismos, pero muchos de nosotros conocemos a alguien que puede ser capaz de apoyar. ¿A quién le puedes preguntar? Esto depende de ti y de donde vives, pero algunas de las opciones más comunes son tu familia, amigos y personas en tu comunidad local.

Muchas **Guías y Guías Scouts** han estado donando sus centavos o monedas en otras divisas. ¿Sabías que puedes obtener un certificado por recaudar fondos para el **Fondo de la Amistad**? Y por lo que he oído, puedes encontrar más información en la página de internet de la AMGS. El **Fondo de la Amistad** también tiene otro nombre. ¿Sabes cuál es?

[La respuesta correcta es el Fondo del Día Mundial del Pensamiento] ¡Sí! ¡El Fondo del Día Mundial del Pensamiento! ¿Han traído sus donaciones este año, **Guías y Guías Scouts**? ¡Gracias!

Paso 2. Si tu grupo ha traído sus donaciones, pídeles que creen una imagen de mosaico usando las monedas.

¡Puedes tomar una foto de esto y compartirla con nosotros y no olvides enviar tus donaciones al Fondo del Día Mundial del Pensamiento! <http://bit.ly/WTDFund>



@waggs_world



waggs



wtd@waggs.org

#WTD2018 #ThisIsImpact

4.IMPACTO EN NUESTROS VALORES

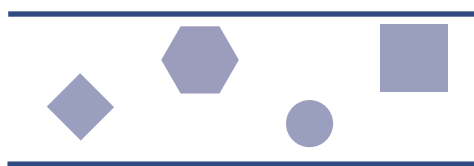


Resultado de aprendizaje: Explorar tus creencias personales y la conexión que tienen con los valores de nuestro Movimiento.

Preparativos: Recoge 20 objetos reciclables (botellas de plástico, periódicos, latas, etc.) y escribe los siguientes valores, uno sobre cada objeto: Riqueza, Felicidad, Éxito, Espiritualidad, Ciudadanía, Amistad, Fama, Autenticidad, Poder, Influencia, Integridad, Justicia, Alegría, Amor, Reconocimiento, Familia, Verdad, Sabiduría y Estatus. También necesitarás dos bolsas reutilizables, dos vendas y un pedazo de papel y lápiz para cada persona del grupo. Elige un espacio al aire libre o un área abierta para realizar esta actividad.

Paso 1. El grupo se divide en dos equipos iguales (A y B) y forma dos líneas frente a frente, a unos 10 pasos de distancia. Una persona es el facilitador. Entre las dos líneas, el facilitador pone al azar los objetos reciclables cubriendo el espacio entre los dos equipos. Una persona (el colector) de cada equipo se para al principio de cada línea, llevando una venda en los ojos y sosteniendo una bolsa de compras. El facilitador señala el inicio, y el colector del equipo A toma tantos elementos como pueda. Dado que el colector tiene los ojos vendados, su equipo puede dar instrucciones y guiarlo a los objetos reciclables. Sin embargo, el otro equipo puede gritar instrucciones equivocadas para engañar al colector.

Cada equipo se turna y cambia a la persona que es el colector. ¡El equipo que recoja más objetos reciclables gana!



GRUPO A

**OBJETOS
RECICLABLES**

GRUPO B



Paso 2. Coloca todos los objetos reciclables en una línea y haz al grupo las siguientes preguntas:

- ¿Qué creen que representan estas palabras? Si es necesario, puedes facilitar la discusión para que entiendan que estos son valores.
- ¿Por qué son importantes los valores? ¿Cómo están conectados los valores a lo que hacemos? Puedes explicar que los valores son ideales en la vida que significan algo para una determinada persona o grupo de personas. Los valores configuran la forma en que las personas viven sus vidas, cómo interactúan con los demás y cómo se sienten sobre sí mismos.
- ¿Necesitamos todos estos en nuestra bolsa (lo que significa nuestra vida cotidiana)?
- Pregunta al grupo, si sólo pudieran tener tres valores en su bolsa, ¿cuáles elegirían? Pídeles individualmente que anoten sus tres valores más importantes.
- Invita a los voluntarios a compartir sus tres valores principales y por qué los escogieron.
- Pregunta al grupo si puede recordar su promesa y ley de Guía y Guía Scout.
- Pregunta qué valores les vienen a la mente cuando están pensando en la ley y la promesa?
- Explica que los valores de nuestro Movimiento se reflejan en nuestra promesa y ley: integridad, espiritualidad y ciudadanía.
- ¿Alguien tiene estos valores o valores relacionados con estos en sus tres primeros.

Paso 3. Pídele a todos que escriban sus valores en tres pedazos separados de papel y que se paren en un círculo. Toma los objetos reciclables en los que se escribieron los siguientes valores de Guidismo y Escultismo femenino: integridad, espiritualidad y ciudadanía, y colócalos en el centro del círculo.

Cada persona toma sus tres valores personales que han escrito en los pedazos de papel y los coloca al lado de uno de los 3 valores del Guidismo y Escultismo femenino a los que piensa que pertenecen sus valores. Por ejemplo, si tú has escrito “amistad” como tu valor personal, podrías colocarlo con el valor de la “integridad”. Explica que no hay respuestas correctas o incorrectas.

Al final de esta actividad, explica que nuestros valores personales pueden estar conectados con los valores de Guidismo y Escultismo femenino de muchas maneras diferentes.

Si necesitas más información sobre los valores de la AMGS visita:
<http://bit.ly/P2LP2L> et <http://bit.ly/Learning2Thrive>



DOS ESTRELLAS

Promover un cambio positivo y un impacto significativo requiere ayuda y ciertas habilidades. ¡Esta sección puede ayudarte a practicar todas las habilidades que necesitas!

Elige una actividad



1. COMPROMISO GENERA IMPACTO

Para más información: <http://bit.ly/WTDFund>

Resultado de aprendizaje: ¡Descubre una manera divertida de limpiar tu ambiente local y recaudar fondos para el Fondo del Día Mundial de Pensamiento!

Preparativos: papelera de plástico grande / bolsas, guantes de goma, recolector de basura (opcional)

Puedes hacer esta actividad de camino a la escuela, a tu reunión de Guías y Guías Scouts o si tu grupo decide ir a una caminata por el barrio o caminata al aire libre, como parte del desafío del Día Mundial del Pensamiento. Mientras disfrutas el desafío, busca y recoge la mayor cantidad de basura como sea posible. Ten cuidado al recoger la basura, y deja cualquier cosa que parece peligrosa. Si hay instalaciones de reciclaje en tu área, ¿por qué no ver cuánto puedes reciclar también?

Idea del Fondo del DMP - duplica el impacto: ¡Pide a la gente que te patrocine donando una moneda o cantidad por cada pieza / kilogramo / bolsa que recojas y / o recicles! Si es posible, pregunta a la gente la semana antes de hacer esto. Una vez que hayas terminado, informa a tus patrocinadores sobre el impacto que generaste, recoge las donaciones y envíalas al Fondo del Día Mundial del Pensamiento.



Llévalo más lejos: ¿Puedes pensar en otras acciones sencillas que puedas hacer que harán pequeñas pero significativas diferencias en tu comunidad?



@waggs_world



waggs



wtd@waggs.org

#WTD2018 #ThisIsImpact



2. CREATIVIDAD GENERA IMPACTO

Para más información:

www.ourcabana.org

Resultado de aprendizaje: ¡Usa tu imaginación para transmitir tu mensaje!

Preparativos: Papel y bolígrafos o lápices

Pídele al grupo que enumere tantas cosas como sea posible que representen a México en 30 segundos.

El objetivo de esta actividad es mostrar a los participantes cómo pueden utilizar su creatividad para llamar la atención sobre un tema.

Una vez que el grupo haya hecho su lista, pídeles que escojan una palabra. Ellos deben crear una obra de teatro corta o una imagen congelada que represente esa palabra. Por ejemplo, si el grupo selecciona cactus como su palabra, podrían usar sus cuerpos para crear un jardín de mini cactus. O si el grupo escoge la palabra piñata, podrían crear una canción sobre el rompimiento de la piñata.

Los grupos deben mostrar lo que han creado tan públicamente como sea posible. Si están basados en un entorno urbano como una ciudad, esto debería ser bastante fácil. Sin embargo, si has decidido realizar tu evento del DMP en un área más rural, podrías desafiar a los participantes a cantar o actuar tan alto como sea posible, para tratar de conseguir que la gente más cercana oiga lo que están haciendo. Además, tal vez podrías filmar o fotografiar lo que los participantes hacen y compartirlo en las redes sociales, para tratar de mostrar las diferentes formas en que podemos generar un impacto.



Llévalo más lejos: ¿Puedes pensar en algún tema sobre el que tu grupo quisiera generar conciencia utilizando este método?

Una vez que completes tu canción o tu baile, puedes grabarlo y compartirlo con la AMGS y Nuestra Cabaña a través de las redes sociales.



@waggs_world | @nuestracabana



waggs | ourcabana

#OurCabana60 | #ThisIsImpact | #WTD2018



3. CARÁCTER GENERA IMPACTO

Para más información:

www.waggs.org/kusafiri

Resultado de aprendizaje: Aprender un nuevo idioma y apreciar la diversidad

¿Sabías que? Kusafiri es una palabra en swahili que significa “viaje”. ¡Divirtámonos más con las palabras en swahili!

Preparativos: (Opcional) Puedes escribir las siguientes palabras en swahili en letreros grandes para que los miembros jóvenes puedan leerlas más fácilmente.

Paso 1. Pide al grupo que se separe y elija a un voluntario para ser 'Kusafiri' quien leerá las palabras en Swahili a continuación:

Tuungane:
unámonos

Tufurahi:
seamos felices

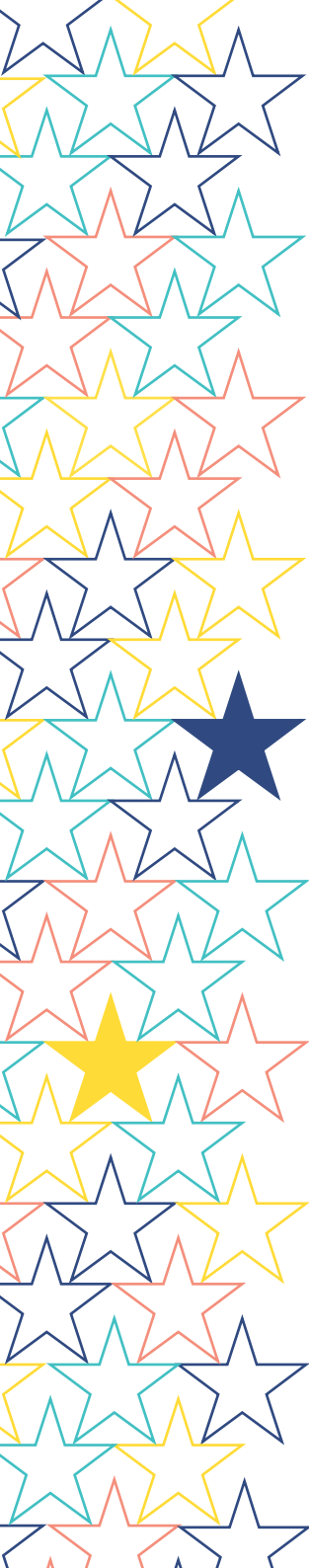
Tucheze:
bailemos

Tusherehekehe:
celebrems

Nota para los facilitadores: ¡no te preocupes si no puedes pronunciar las palabras correctamente! ¡Esta actividad es sobre la apreciación de la diversidad!

Pónganse de acuerdo en un movimiento que represente cada palabra. Cuando el grupo esté listo, 'Kusafiri' comienza a pronunciar cada palabra, una por una. A medida que se lee cada palabra, el resto del grupo tiene que hacer el movimiento respectivo. Cada vez que alguien comete un error, tiene que retirarse del grupo. ¡La última persona que siga todos los órdenes de 'Kusafiri' correctamente gana!

Para los miembros más jóvenes: puedes probar primero con 2 o 3 palabras y luego agregar el resto.



Paso 2. ¿Tienes miembros jóvenes en tu grupo cuya lengua materna es diferente a la de otros miembros del grupo? Pídeles que les enseñen cómo se traducen las palabras en swahili en su idioma. Añade estas palabras a las órdenes de Kusafiri y pide al grupo que recuerde qué movimientos coinciden con cada palabra nueva.

Discute con el grupo:

- ¿Qué tan fácil o difícil fue aprender las palabras?
- ¿Qué tan fácil fue recordar los movimientos?

Explica que diferentes lenguajes tienen diferentes maneras de lograr los mismos objetivos funcionales. Esta actividad quería demostrar esto, llamando 'tuungane' en diferentes idiomas, pero creando el mismo resultado.

- Pregunta al grupo si les gustó aprender las nuevas palabras.
- ¿Alguien sabe lo que significa diversidad?

Discute la definición de diversidad: *entendiendo que cada individuo es único y reconociendo nuestras diferencias individuales. Para hacer un cambio más grande y significativo necesitamos ser capaces de entender y apreciar cosas que son diferentes a nosotros. Generar un impacto positivo se trata de la apreciación de la diversidad e incluso si somos diferentes, queremos estar unidos.*

Comparte las fotos del juego de Kusafiri con la AMGS y Kusafiri a través de las redes sociales



@waggs_world | @kusafiriwc



waggs | kusafiriworldcentre

#ThisIsImpact | #WTD2018



4. CIUDADANÍA GENERA IMPACTO

Para más información: www.ourchalet.ch

Resultado de aprendizaje: Descubrir el impacto que los seres humanos tienen en el medio ambiente.

¿Sabías que? Nuestro Chalet tiene un Eco Hut (Cobertizo Ecológico) lleno de juegos ambientales y un espacio para pasar el tiempo libre!

Preparativos: lápiz y papel.

¡Prueba tu conocimiento sobre ciudadanía global y juega el eco-desafío de Nuestro Chalet! Divide tu grupo en dos o más grupos más pequeños y compara su conocimiento sobre el medio ambiente! El equipo que tenga la mayor cantidad de respuestas correctas gana.

1. Dejar un monitor de PC prendido toda la noche gasta...

- a. Energía suficiente para imprimir 800 páginas A4
- b. Utiliza un poco de energía para mantener la pantalla caliente para el día siguiente
- c. No usa mucha energía en absoluto

2. ¿Cuál es la manera más efectiva de ahorrar agua en la lavandería?

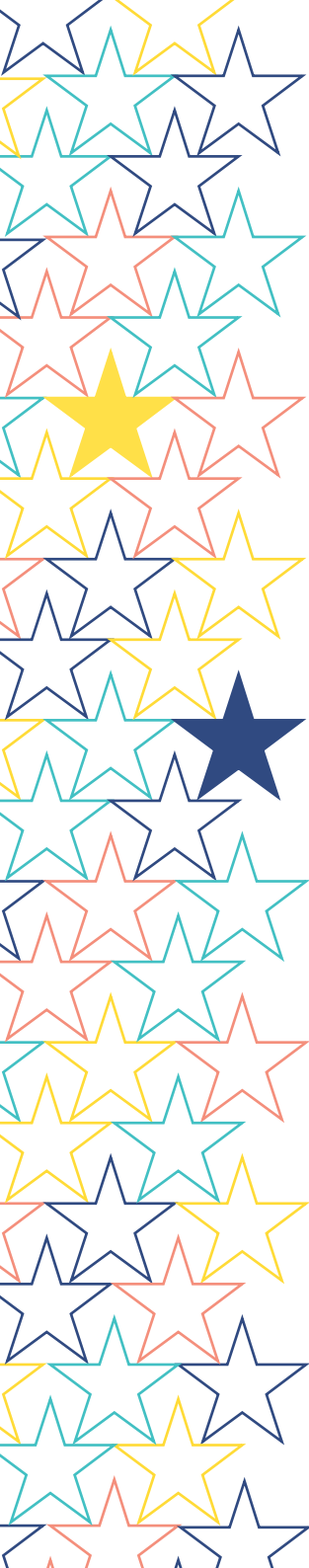
- a. Colgar tu ropa para que se seque o secarla en la secadora
- b. Llenar la lavadora a la capacidad máxima
- c. Utilizar electrodomésticos de bajo consumo de energía
- d. Reutilizar el agua de enjuague de la lavadora

3. ¿Cuál de los siguientes productos requiere más agua para ser creado?

- a. Una camiseta de algodón
- b. Una hamburguesa
- c. Un microchip
- d. Una taza de café

4. En el baño, puedes ahorrar agua...

- a. Tomando una ducha más corta
- b. Cerrando el grifo mientras te cepillas los dientes
- c. Usando el "botón pequeño" al soltar el agua del inodoro
- d. Todas las anteriores



5. ¿Cuál es la cantidad de páginas que el empleado de oficina promedio imprime anualmente?

- a. 10,000 páginas
- b. 7,500 páginas
- c. 5,000 páginas
- d. 2,000 páginas

6. ¿Cuánto puedes ahorrar en tus cuentas de calefacción al bajar tu termostato en 1°C?

- a. 1%
- b. 7%
- c. 10%
- d. 50%

7. Cuando se trata de bombillas LED (Diodo Emisor de Luz), ¿qué porcentaje de la energía que consumen se utiliza para crear luz visible?

- a. 80%; sólo 20% es calor desperdiciado
- b. 0%; bombillas LED no son muy eficientes
- c. 40%
- d. 100%

8. ¿Qué pueden hacer todos los huéspedes de Nuestro Chalet y en su casa para reducir el desperdicio de energía?

- a. Apagar las luces al salir de una habitación
- b. Mantener las ventanas y las puertas cerradas
- c. Desenchufar los cargadores del teléfono cuando el teléfono esté completamente cargado
- d. Todas las anteriores

Discute con tu grupo: Los seres humanos están teniendo un gran impacto en el medio ambiente. ¿Qué están haciendo como grupo para ser ciudadanos globales más respetuosos con el medio ambiente?



Llévalo mas lejos: Si deseas continuar con el tema ambiental, también puedes hacer la actividad en la página 29 de la sección de la Brújula.

¡Comparte con la AMGS y Nuestro Chalet a través de las redes sociales lo que haces para reducir el desperdicio de energía!



@waggs_world | @OurChalet



waggs | ourchalet

#ThisIsImpact | #WTD2018

5. COMUNICACIÓN GENERA IMPACTO

Para más información:

www.sangamworldcentre.org

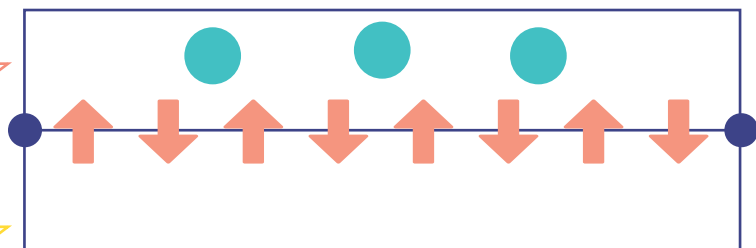
Resultado de aprendizaje: Mejorar la comunicación con los miembros de tu grupo y tus habilidades de estrategia.

¿Sabías que? Sangam dirige un programa comunitario y los participantes se llaman "Tare", que significa "estrella" en hindi. Para más información: <http://bit.ly/SangamTare>

Preparativos: un área grande o campo de aproximadamente 30 metros por 15 metros. Marca el área rectangular con una línea en el centro y dos postes (u otros objetos como grandes rocas o sillas) y un reloj para mantener el tiempo.

Tares son estrellas en Sangam y generan impacto en su comunidad trabajando estrechamente con socios locales. Les encanta jugar este juego tradicional indio llamado Kho Kho con los niños en su vecindario. Kho Kho se juega con 2 equipos de 12 personas, pero sólo nueve jugadores entran al campo para un juego o concurso. Si tienes un grupo más pequeño, puedes ajustar el número.

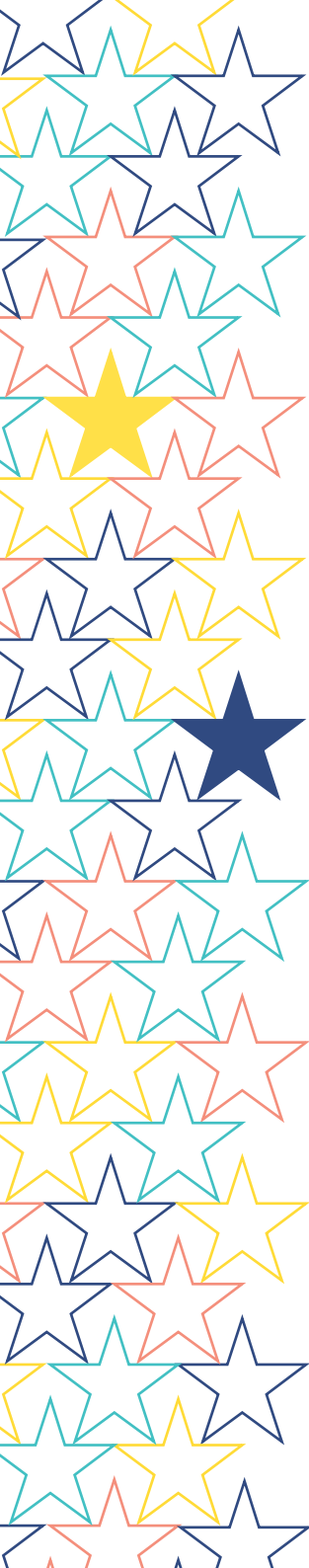
Hay dos equipos con nueve jugadores cada uno. Los equipos se llaman el equipo "perseguidor" y el equipo "defensor".



Postes de la cancha

el equipo **perseguidor** está mirando en direcciones opuestas

tres del equipo **defensor**



- El equipo **perseguidor** entra a la cancha. Ocho de los nueve jugadores se sientan en la línea central, todos uniformemente espaciados. Los jugadores se colocan en direcciones opuestas, lejos de la línea central. El noveno jugador que es **el cazador** está parado junto al poste.
- **Tres defensores** del equipo '**defensor**' entran a la cancha. El **cazador** trata de capturarlos, marcándolos.
- Los defensores pueden cruzar la línea central para escaparse del **cazador**, sin embargo, el **cazador** no puede. El **cazador** solo puede correr en una dirección. Una vez que él / ella haya empezado a correr, no podrá dar la vuelta. Para que él / ella pueda cambiar de dirección debe correr al poste y darle una vuelta alrededor. El **cazador** puede cambiar de posición con un compañero de equipo al tocar a un compañero de equipo sentado en la parte de atrás y gritando: ¡KHO! El **nuevo cazador** persigue a los defensores en la mitad de la cancha a la cual estaban mirando. Cuando los tres **defensores** son capturados, tres nuevos **defensores** entran a la cancha.
- El juego termina cuando los nueve defensores hayan sido capturados. Luego los roles de los equipos se invierten. Tú tendrías que controlar el tiempo para cada ronda, porque el equipo que capture a los nueve defensores más rápido gana.
- Pregunta primero al grupo ganador: ¿qué ha funcionado bien en su equipo? La respuesta suele ser el trabajo en equipo y la comunicación. Pregunta al grupo cómo la comunicación puede generar impacto. ¡Explica que cuando trabajamos juntos como un grupo y nos comunicamos bien, el propósito y los roles de cada uno son claros, así que tenemos un resultado positivo.
- Visita este video para ayudarte con las reglas del juego: <http://bit.ly/KhoKhoGameWTD>

Comparte con la AMGS y Sangam a través de fotos de tu grupo jugando Kho-Kho en las redes sociales



@waggs_world | @sangamwc



waggs | sangamworldcentre

#ThisIsImpact | #WTD2018

6. COLABORACIÓN GENERA IMPACTO

Para más información: www.paxlodge.org

Resultado de aprendizaje: Entender cómo trabajar positivamente con los demás

¿Sabías que? Pax Lodge fue construido gracias a las generosas donaciones de las Guías y Guías Scouts de todo el mundo y por lo menos 15 países diferentes. Ellos colaboraron por una causa común y su impacto fue enorme: ¡se estableció un nuevo Centro Mundial en Londres!

Preparativos: dos monedas o pequeños guijarros, uno por equipo.

Este juego requiere concentración, comunicación, estrategia y poderes de observación. Divide tu grupo en dos equipos iguales. Haz que los equipos se sienten en dos líneas paralelas uno frente a otro a un metro de distancia.

Cada línea recibe una moneda que se pasa (o parece que se pasa) por toda la línea. Cada persona puede pasar la moneda o simplemente fingir que la pasa. Las manos deben mantenerse delante del cuerpo. Ambas líneas “pasan” al mismo tiempo. Los participantes deben estar mirando al otro equipo, no al suyo, para ver si pueden averiguar dónde se detiene la piedra. Cuando el “paso” llega a los extremos de las líneas, cada grupo se agrupa para elegir quién en el otro equipo tiene la moneda. Luego pide a los equipos que vuelvan y se sienten en sus líneas originales. El jefe de la línea se levanta y va al final de la línea y esto se repite hasta que todos tengan la oportunidad de liderar la línea.

Si tienes un grupo grande, haz más líneas y rota después de cada ronda.

Discute con tu grupo:

- ¿Cómo determinó su equipo quién tenía la moneda?
- ¿Qué podría haber hecho mejor su equipo para averiguar quién tenía la moneda en el otro equipo?
- ¿Cómo la comunicación y el trabajar juntos pueden influir en el impacto?

Comparte con la AMGS y Pax Lodge a través de fotos en las redes sociales de tu grupo jugando el juego.



@waggs_world | @PaxLodge



waggs | PaxLodge

#ThisIsImpact | #WTD2018

The background of the entire page is a dense, repeating pattern of small triangles. These triangles are in three colors: dark blue, yellow, and coral red. They are arranged in a way that creates a mosaic-like effect, with some triangles pointing up and others pointing down.

LA BRÚJULA

Empieza a planear el cambio que deseas crear en tu comunidad que se pueda agregar a nuestro Mosaico de Impacto. Las siguientes actividades ayudan a implementar y registrar el cambio. ¡Esperamos que te inspire para el mural que necesitas hacer en la última parte de este paquete de actividades!

Elige una actividad



1. IMPACTA TU HUELLA AMBIENTAL

Resultado de aprendizaje: Explora actividades diarias que puedan salvar nuestro medio ambiente.

Una de las mejores maneras de proteger el planeta es usar menos recursos. Esto produce menos residuos y requiere menos energía, ayudando al medio ambiente y al planeta en el proceso.

Idea del Fondo del DMP - Duplica el impacto: Pide a la gente que te patrocine para dejar de hacer algo que tenga un impacto negativo en el medio ambiente y para comenzar un buen hábito. Puedes hacer esto por una semana, un mes o más.

¡Mantén un registro de lo que has logrado para mostrarlo a tus patrocinadores, recoge donaciones y envíalas al Fondo del Día Mundial del Pensamiento!

Deja de:

- Usar tu teléfono / TV / computadora por una hora al día. Apágalo y ahorra energía (y tal vez pasa ese tiempo haciendo algunas actividades del Guidismo/Excultismo)
- Desperdiciar alimentos. Mantén un registro de cuánto estás desechando, y luego intenta comprar / cocinar menos. Si produces demasiado, mira si puedes donarlo a aquellos que podrían usarlo en tu comunidad, o conviértelo en abono si es posible.
- Gastar agua. Mantén el grifo cerrado mientras te cepillas los dientes, o reduce tu tiempo en la ducha a la mitad.

Comienza a:

- Usar una botella reutilizable, en lugar de comprar una botella / una bolsa de agua cuando tengas sed. Menos botellas = Menos residuos
- Usar una bolsa reutilizable. ¡¿Que tan fácil puede ser?! Compra o incluso haz tu propia bolsa y mantenla contigo en todo momento para ir de compras. Menos bolsas de plástico mantienen el medio ambiente limpio y hermoso.
- Convertir la basura en arte. En lugar de tirar ese recipiente de plástico, envoltura de poliestireno, cubierta de aluminio, botella de plástico, etc, ponte creativo y conviértelo en algo útil o hermoso. ¡Mucho de lo que desechamos podría ser utilizado!
- Cultivar tu propia comida. Tal vez cultivar toda tu propia comida es un desafío, pero mira qué verduras, hierbas o incluso frutas crecen en tu clima local. La comida del supermercado tiene que ser transportada y empacada en envases. La comida del jardín va directo a tu estómago.
- Reparar y usar. ¿Agujeros en tu ropa o un rasgón en tus pantalones vaqueros? En lugar de comprar un nuevo par, ¿por qué no los arreglas? ¡Ahorrarías energía, recursos y dinero!

Comparte tu progreso de tu “Campaña de dejar y comenzar” con tu grupo en las reuniones previas y posteriores al Día Mundial del Pensamiento.



2. IMPACTA CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Resultado de aprendizaje: Descubrir los Objetivos Sostenibles de las Naciones Unidas (SDGs) y ver cómo las actividades de tu grupo están conectadas con ellos.

Preparativos: teléfono móvil, tableta digital o computadora con conexión a Internet (para la opción 1).

Tu plan anual incluyendo las actividades que tu grupo realizó en los últimos 6 a 9 meses, una cuerda, clavijas, los 17 objetivos SDG recortados [puedes descargar los cuadrados aquí: <http://bit.ly/SDGtemplates>], notas post-it y marcadores (para la opción 2)

Más del 40 por ciento de la población mundial tiene entre 10 y 24 años, la población juvenil más grande de la historia². Para resolver los problemas del mundo, la próxima generación necesita saber cuáles son esos problemas. Cientos de millones de personas no tienen suficiente comida para comer; las mujeres siguen ganando menos que los hombres y tienen menos derechos; las especies vegetales y animales están desapareciendo rápidamente; y la brecha entre ricos y pobres se está ampliando. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas (SDGs, por sus siglas en inglés) constituyen un lente útil para examinar los problemas globales más apremiantes.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



² <http://www.globalgoals.org/>

Opción 1.

Si no sabes lo que son los SDGs, aquí hay algunos enlaces y materiales útiles con actividades que puedes hacer con tu grupo:

- La lección más grande del mundo con actividades sobre los SDGs: <http://worldslargestlesson.globalgoals.org/>
- Un portal gratuito de educación global y aprendizaje sobre soluciones de desarrollo sostenible: www.thegoals.org
- Trabajo de la AMGS sobre los SDG: <http://bit.ly/SDGsWAGGGS>
- Los paquetes de actividades del Día Internacional de la Niña de la AMGS, centrándose en los SDG: <http://bit.ly/IDG2017TeamGirl>

Opción 2.

Si los SDG no son nuevos para tu grupo, ¡averigua cuánto has contribuido a las metas!

- Pon una cuerda a través de la habitación, como una cuerda de lavandería, lo suficientemente alta como para que los miembros jóvenes puedan alcanzarla. Cuelga los 17 objetivos a través de la cuerda.
- Revisa las actividades de tu grupo de los últimos 6 a 9 meses y haz coincidir cada actividad con el SDG que creas que estaba relacionada, usando notas post-it.
- El grupo tiene 5 minutos para emparejar sus actividades con las metas en la cuerda. Todos se paran en una línea y cada uno toma un turno. Algunas actividades pueden coincidir con más de una meta. ¿Cuántos pueden conseguir?
- Mira qué meta tiene más post-its. Discute con tu grupo si este objetivo representa un problema sobre el que les gustaría trabajar más. Por ejemplo, si han elegido SDG 2: Cero hambre, hagan una lluvia de ideas sobre qué más pueden hacer.

Pregunta a tu grupo:

- ¿A quién más pueden involucrar en esta iniciativa: sus amigos, su familia, su escuela?
- ¿Qué está haciendo su comunidad local o incluso las autoridades regionales y nacionales para abordar esta cuestión?
- ¿Hay algo que puedan hacer para aumentar la conciencia o manifestarse sobre este tema?



Llévalo más lejos: ¡Pon tu idea en acción y haz de tu comunidad un lugar mejor! ¡Utiliza el kit de herramientas de la AMGS sobre proyectos de acción comunitaria: ¡Sé el Cambio, para ayudarte!
(<http://bit.ly/BTCResource>)



U-Report
VOICE MATTERS

3. IMPACTA UTILIZANDO U-REPORT

Resultado de aprendizaje: ¡Descubir U-Report y el poder de tu voz!

Preparativos: teléfono móvil, tableta digital o computadora con conexión a internet.



Ten en cuenta que la encuesta de U-Report del Día Mundial del Pensamiento estará abierta del 1 de febrero al 15 de marzo de 2018.

- U-Report es el proyecto global más reciente de la AMGS en colaboración con UNICEF. Es una plataforma de mensajería social donde cualquier persona, en cualquier lugar puede hablar y ser escuchado sobre temas que le interesan.
- Más de 3 millones de jóvenes ya se han registrado como U-Reporters, incluyendo miles de Guías y Guías Scouts.

Como U-Reporter, puedes compartir tus experiencias y recomendaciones sobre temas que te afectan con líderes mundiales, nacionales y locales, respondiendo a encuestas semanales a través de tu teléfono móvil. Incluso te responderemos para mantenerte informado sobre cómo fue escuchada tu voz para que puedas ver la diferencia que estás haciendo en el mundo.

Incluso te pediremos que compartas tus puntos de vista con la AMGS y tu Asociación Nacional de Guías o Guías Scouts. De esta manera podemos mejorar el trabajo que hacemos y asegurarnos de que el Guidismo y el Escultismo Femenino siempre sean dirigidos por las niñas.

Para el Día Mundial del Pensamiento de este año, hemos creado una encuesta de U-Report para medir el impacto de las Guías y Guías Scouts en la vida de las niñas alrededor del mundo. Puedes participar en la encuesta individualmente o en grupo. Todo lo que necesitas hacer es iniciar sesión en tus cuentas de Facebook o Twitter:

- **Para Facebook:** visita la página de internet de U-Report www.facebook.com/ureportglobal/ y envía un mensaje instantáneo con la palabra WTD
- **Para Twitter:** visita www.twitter.com/ureportglobal y envía un mensaje directo con la palabra WTD

Al enviar la palabra WTD, la encuesta se activará y comenzarás a recibir las preguntas.

Después de completar la encuesta comparte la página de Facebook o Twitter de U-Report a través de tu cuenta de redes sociales e invita a tus amigos a unirse también, usando las etiquetas: #GirlsVoicesMatter & #WTD2018



4. IMPACTA CON LOS PROGRAMAS GLOBALES DE LA AMGS

Resultado de aprendizaje: Descubre los Programas Globales de la AMGS y decide cuál puedes experimentar con tu grupo.

Preparativos: en un pedazo grande de papel o papel de rotafolio dibuja un árbol, su tronco y ramas, pero no las hojas. Si puedes, recorta pedazos de papel de aproximadamente 8cm x 4 cm en forma de hojas, o simplemente usa post-its. Ten suficientes para todos tus miembros jóvenes. Recorta los programas globales de la AMGS que coinciden con las cartas de juego en la página 39.

Opcional: Imprime copias de los materiales de la página 39 o utiliza una computadora portátil o una tableta digital con conexión a Internet para mostrar los materiales.

Paso 1. Muéstrale el árbol a tu grupo y explícales que es un árbol de deseos. Cada miembro joven debe tomar una hoja o post-it y anotar lo que les gustaría hacer con el grupo de Guías y Guías Scouts en los próximos meses. Pueden ser tan creativos como quieran. A continuación, pon sus hojas / post its en el árbol.

Paso 2. ¡Es hora de un juego de parejas! Muestra las tarjetas Globales con las cubiertas de los materiales y pide a los miembros jóvenes que encuentren qué descripción pertenece a qué material.

Paso 3. Anima al grupo a mirar sus deseos en el árbol de deseos. ¿Hay algún 'deseo' en el árbol que tenga el mismo tema o se conecte más ampliamente con los Programas Globales de la AMGS que exploraron en el paso 2? Por ejemplo, si alguien ha escrito "Ir a una caminata", ¿por qué no elegir hacer el Bosque: insignia de desafío YUNGA? Para este paso, divide el grupo en equipos más pequeños y pídeles que escojan una actividad del árbol de deseos que se conecte con un programa de la AMGS.

Paso 4. Cada equipo presenta su elección de programa preferido y el deseo del árbol al que está conectado. Un líder u otro miembro joven escribe las mejores opciones y luego el grupo entero vota sobre su opción favorita.

Paso 5. Decide con el grupo cuándo les gustaría experimentar el programa y agrégalo en el plan de reuniones de tu grupo.



5. IMPACTA Y WWF

Resultado de aprendizaje: Comprender por qué los árboles son tan importantes para un medio ambiente sostenible.

Preparativos: Necesitarás un pedazo de cuerda de unos 3 metros de largo o un pedazo de tiza. Hacer un círculo con la cuerda o la tiza (lo suficientemente grande para que el grupo pueda correr alrededor del círculo) y pídele a todos que se sienten dentro de él.

Pregúntale al grupo:

- ¿Qué utilizan los automóviles para generar la energía que necesitan para llegar de A a B? (La respuesta es gasolina)
- ¿Qué se libera cuando los automóviles queman gasolina? (La respuesta es el dióxido de carbono)

Explica

La gasolina está hecha del carbono que está atrapado en el aceite. No sólo utilizamos combustibles fósiles para alimentar nuestros automóviles y aviones, sino también para alimentar nuestros hogares, fábricas, empresas y escuelas. Los árboles absorben carbono, pero cuando también estamos cortando o quemando bosques no podemos absorberlo con la suficiente rapidez. Por lo tanto, una capa bajo la atmósfera se crea, la cual atrapa el calor del sol, y ayuda a cambiar el clima de la Tierra.

Dile al grupo que el círculo representa la atmósfera y todos ellos son partículas de carbono. Selecciona a un miembro joven para que actúe como un árbol e intente capturar las partículas de carbono mientras éstas se mueven alrededor de la atmósfera. Una vez que una partícula de carbono es atrapada, ellos empiezan a formar parte del árbol y parte de un bosque y ayudan a capturar otras partículas de carbono. Continúa jugando hasta que la mayoría - pero no todas - de las partículas hayan sido capturadas (los árboles no pueden eliminar todo el carbono de nuestra atmósfera).

Pregúntale al grupo:

- ¿Los miembros encuentran más fácil capturar las partículas de carbono cuando hay más árboles?
- ¿Qué efecto creen que tendrá la deforestación en la cantidad de carbono en la atmósfera?

Aparte de plantar más árboles, discutan qué acción positiva y cambios creen que pueden tomar para ayudar a reducir la cantidad de carbono liberado en la atmósfera. (¡Pídeles que piensen en cómo viajan!)

Esta actividad fue aportada por el Fondo Mundial para la Naturaleza (WWF). Inspira y motiva a tu grupo a cambiar las cosas para mejor con el fantástico esquema de insignias de la WWF, "Green Ambassadors 4 Youth", que ofrece una serie de actividades creativas y divertidas que permitirán a tu grupo explorar los vínculos entre la vida silvestre, el medio ambiente y nuestros estilos de vida. Obtén más información y registra a tu grupo: bit.ly/WWFandWTD



6. ¡IMPACTA EN TODO LO QUE HAGAS!

Resultado de aprendizaje: Comprender y evaluar el cambio que creamos a través de la experiencia del Guidismo y Escultismo femenino, y lo que ofrecemos a nuestros miembros y a la comunidad.

Preparativos: marcadores y un pedazo grande de papel / papel de rotafolio.

Esta es una herramienta muy simple que los miembros más jóvenes y mayores pueden usar para explorar el impacto de un programa o proyecto que ejecutan con su grupo, y evaluar cómo mejorarlo. ¡Puedes realizar esta actividad al final de las celebraciones del Día Mundial del Pensamiento para ver el impacto que has generado!

Escribe una **H** en medio de una hoja grande de papel de rotafolio (mira el diagrama abajo) y escribe los siguientes encabezados:

Nombre del programa / proyecto



Cambio positivo que el programa o proyecto haya realizado



Desafíos que enfrentamos



Sugerencias sobre cómo mejorar



Cambio
positivo que el
programa o proyecto
haya realizado

**Nombre del
programa/proyecto**



Desafíos que
enfrentamos

★ Sugerencias
sobre cómo mejorar

- Pide a tu grupo que rellene el nombre del programa / proyecto que se está evaluando en el panel central superior. Bajo el símbolo de la cara sonriente, 😊, pídeles que consideren todos los cambios positivos que experimentaron al hacer el programa, y haz una lista. ¿Aprendieron algo nuevo? Anímalos a discutir y compartir ejemplos de éxito, y por qué estos ejemplos indican un cambio.
- Bajo el símbolo de la cara triste, ☹️, pide que enumeren los desafíos que podrían enfrentar al hacer el programa.
- Bajo el símbolo de estrellas, ★, pídele a los participantes que compartan y hagan una lista de sus sugerencias sobre cómo mejorar este programa.
- Discutan como grupo lo que han escrito.

¡Puedes tomar una foto de esto y compartirla con la AMGS!



www.wagggs.org | www.worldthinkingday.org



@wagggs_world



wagggs



wtd@wagggs.org



HOJAS DE TRÉBOL

¡Completa esta actividad final en el desafío
del Día Mundial del Pensamiento 2018
y gana tu insignia!

Puedes elegir una de dos opciones:

Opción 1.

En este Día Mundial del Pensamiento, queremos dejar nuestra marca y usar un mural para mostrar a nuestras comunidades, creativa y visiblemente, cómo las Guías y las Guías Scouts generan un impacto positivo.

Encuentra un espacio en tu vecindario y crea tu mural de cambios que se agregará a nuestro mosaico de Impacto global. Asegúrate de hablar con las autoridades apropiadas y obtener permiso antes de pintar cualquier pared, o espacios públicos.

¿Qué necesita tu mural de cambios?



- ☐ Representación visual del cambio que el Guidismo y el Escultismo femenino traen a la comunidad.
- ☐ Podría resaltar un tema específico en el cual tu grupo se está enfocando, por ejemplo, ser respetuoso con el medio ambiente.
- ☐ El trébol mundial de la página 40.
- ☐ El nombre de tu grupo o Asociación Nacional.

¿Por qué un mural? Impactar debe ser algo que se mantiene sostenible a través del tiempo. El mural ayudará a tu grupo a demostrar los cambios positivos que el Guidismo y el Escultismo femenino han tenido en su comunidad.

Una vez que completes tu mural de 'Impactar', toma una foto grupal delante de él y compártela con la AMGS.

Opción 2.

Si no puedes hacer un mural, entonces toma una foto de tu grupo mostrando otro cambio positivo que hicieron en tu comunidad local o vecindario. ¡Nos encantaría ver lo que están haciendo!

Si tienes acceso a Internet comparte la foto y tu mensaje en las redes sociales usando los hashtags

#ThisIsImpact y **#WTD2018**

¡Echa un vistazo a lo que otros grupos de Guías y Guías Scouts han estado haciendo!

Recopilaremos todas sus fotos de #ThisIsImpact y crearemos un mosaico mundial de creadores de cambios para celebrar este Día Mundial del Pensamiento.

¡FELICITACIONES!

¡YA HAS COMPLETADO EL DESAFÍO DEL DÍA MUNDIAL DEL PENSAMIENTO 2018!



www.waggs.org | www.worldthinkingday.org



@waggs_world



waggs



wtd@waggs.org

APÉNDICE

Juego de Memoria de los Programas Globales de las AMGS



Sé el Cambio - Aprende habilidades esenciales de la vida mediante la planificación y la entrega de un proyecto que genere un cambio positivo para los lugares y las personas que te importan – para miembros jóvenes de 14 años y más. Para más información: <http://bit.ly/BTCResource>



Libre de Ser Yo - ¡Construye la confianza en la apariencia física y la autoestima de las niñas! Para más información: www.free-being-me.com/



Acción por la Confianza en la Imagen - Aprende habilidades de propugnación y habla en contra del Mito de la Imagen! Para más información: www.free-being-me.com/



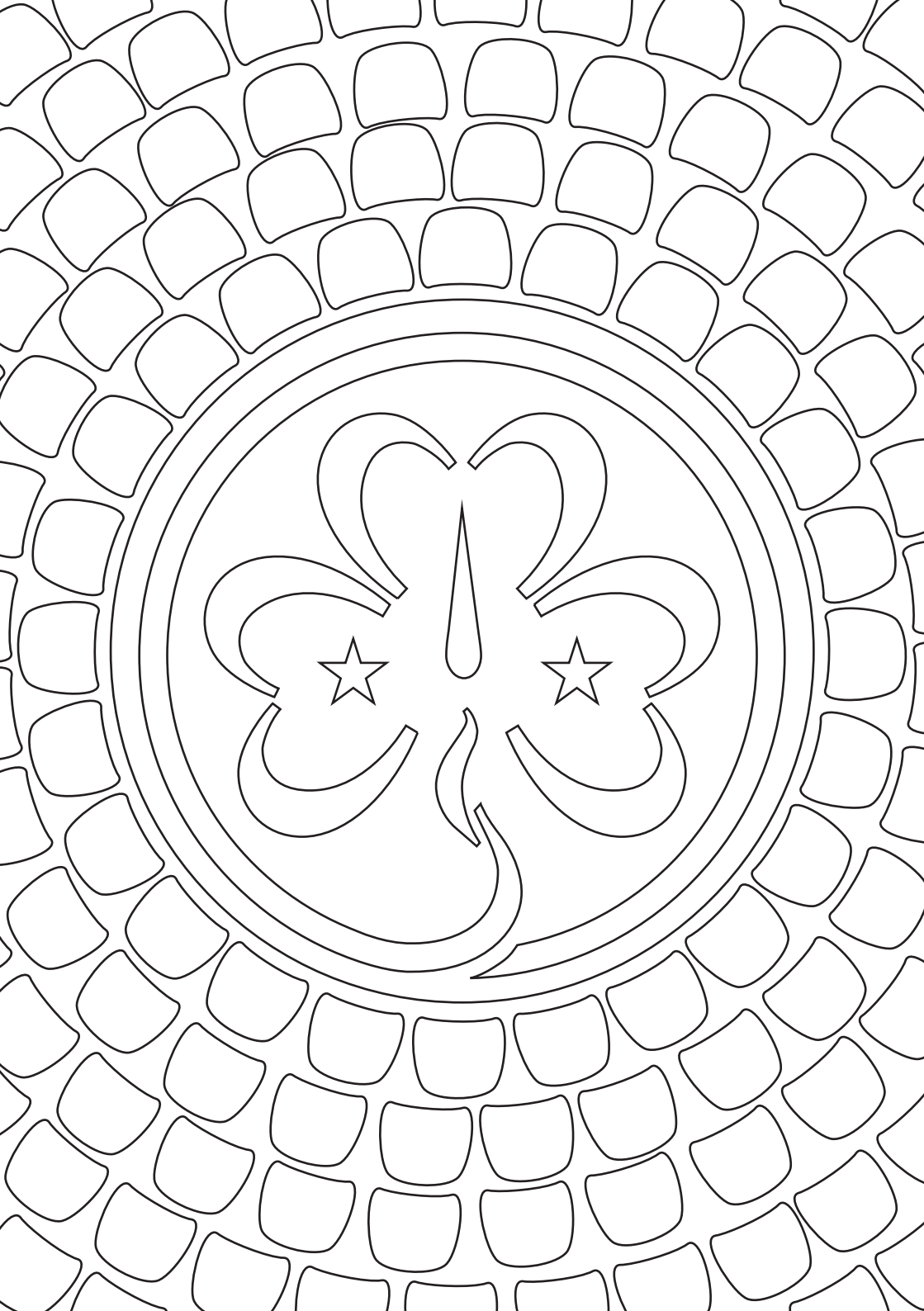
Surf Smart - Saber cómo mantenerse seguro en línea es un requisito esencial para los jóvenes de hoy. Obtén el máximo provecho del Internet a través de la navegación inteligente. Para más información: <http://bit.ly/SurfSmartResource>
www.waggs.org/surf-smart



Voces Contra la Violencia - Empodera a los jóvenes para que identifiquen diferentes formas de violencia, comprendan sus derechos y se sientan empoderados para acceder a esos derechos. Para más información: <http://bit.ly/VaVLeadersHandbook>



Insignias YUNGA - Desarrolladas en colaboración con organismos de las Naciones Unidas, la sociedad civil y otras organizaciones, las Insignias de Desafío de YUNGA se centran en: biodiversidad, agua, océanos, cambio climático, bosques, suelos y acabar con el hambre. Para más información: <http://bit.ly/YUNGABadges>





“Deja tu marca de cualquier forma y luego desaparece en generosidad.”

Odysseas Elytis

Queremos agradecer a todos los voluntarios y personal de la AMGS y Centros Mundiales, que tan generosamente dejan marcas positivas en las vidas de las Guías y Guías Scouts alrededor del mundo.

Escrito por Nefeli Themeli
Diseñado por Rebecca Sawyer
© AMGS 2017

Asociación Mundial de las Guías Scouts
World Bureau
12c Lyndhurst Road
London, NW3 5PQ, UK

Teléfono: +44 (0)20 7794 1181
Correo electrónico: wtd@waggs.org
Pagina de internet:
www.waggs.org | www.worldthinkingday.org

Organización benéfica registrada No. 1159255



Escanea el código QR abajo para
descargar una copia del material

