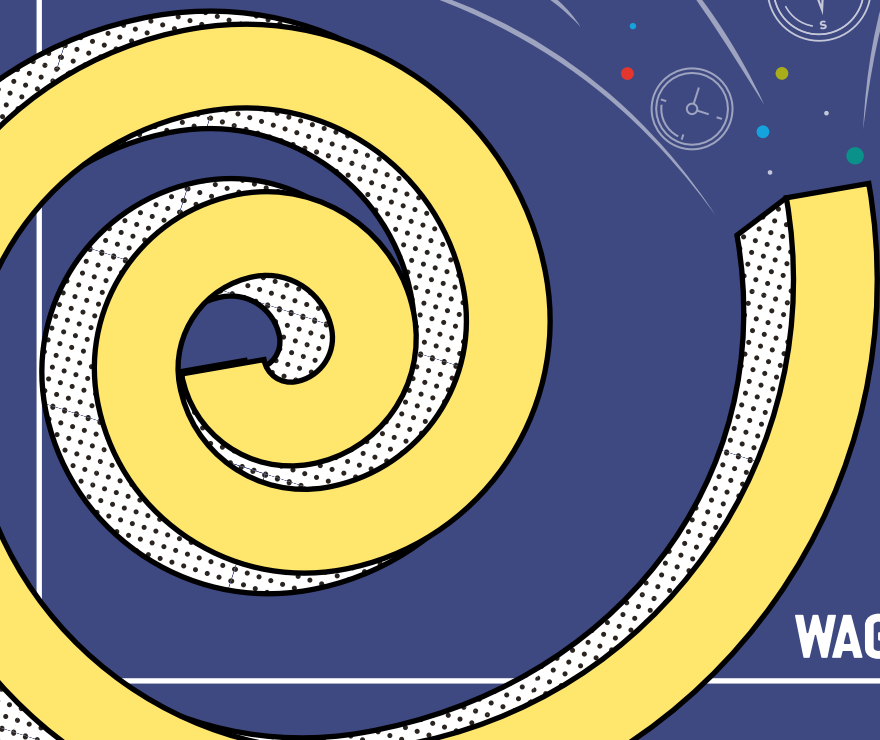


DÍA MUNDIAL DEL PENSAMIENTO

2019

# LIDERAZGO

## 110 AÑOS DE AVENTURA



WAGGGS 

# “MUROS GIRADOS DE LADO SON PUENTES”

Angela Davis

Para todos los líderes practicando la colaboración,  
el pensamiento creativo, construyendo puentes  
y conectando nuestro mundo.

Escrito por Nefeli Themeli y Andii Verhoeven.

Este paquete de actividades también fue elaborado con los valiosos aportes de: Elsa Cardona, Hanine Diari, Heather Goult, Mary-mayo Hubert, Victoria Illingworth, Adele Lynch, Folake Matuluko, Emily Meade, Ayowunmi Nuga y Nazira Roslee.

Diseñado por Andriana Nassou.  
© AMGS 2018

Asociación Mundial de las Guías Scouts  
Oficina Mundial  
12c Lyndhurst Road  
Londres, NW3 5PQ, Reino Unido

Teléfono: +44 (0)20 7794 1181  
Correo electrónico : [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org)  
Página web: [www.waggs.org](http://www.waggs.org) | [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

Organización benéfica registrada No. 1159255

Escanea el código QR para descargar una copia del material



# Contenido

Bienvenida al Día Mundial del Pensamiento 2019	5
Fondo del Día Mundial del Pensamiento	9
Iniciando tu Aventura	11
Preparate para viajar en el tiempo	13
Cómo jugar Liderazgo: 110 años de Aventura	15
Desafíos de Perdidos en el tiempo	25
<b>DESAFÍOS DEL PASADO</b>	
1. Algo para las niñas	29
2. Captura de confianza	31
3. Oye, eso no es correcto	33
4. ¿Realidad o ficción?	35
5. Baila con tu pasado	37
6. Agita y Aprende	39
<b>DESAFÍOS DEL PRESENTE</b>	
7. Encuentra a la líder en Kusafri	41
8. Lidera la sensibilización sobre el Fondo del Día Mundial del Pensamiento	43
9. Viaje a través de la oscuridad	45
10. Puedo ser una líder verde	47
11. Sangam necesita tu ayuda	49
12. Problemas de la Patrulla	51

# Contenido

## DESAFÍOS DEL FUTURO

13. En 2119, ¿lo puedes imaginar?	53
14. Curiosas en Cabaña	55
15. ¿En qué la clase de mundo queremos vivir?	57
16. Dale una oportunidad a la paz	59
17. Haz que la igualdad de género se vuelva realidad	61
18. Problemas del viajero	63

## Es #TimeToLead

65

## GLOSARIO

67

## APÉNDICE

A. Cartas de Realidad o Ficción	69
B. Programas Globales de la AMGS	73
C. Información sobre la Meta Global 5	74
D. Plantilla de la tarjeta de Actividad	75

# Bienvenida al Día Mundial del Pensamiento 2019

## ¿SABES CÓMO EMPEZÓ TODO?

**Déjame darte una pista:** empezó con unas niñas que tomaron la iniciativa y exigieron algo para ellas mismas. Hace 110 años un grupo de niñas visitó un encuentro de Scouts en Crystal Palace en Londres. Le pidieron al Lord Baden-Powell que creara algo así para las niñas. Ellas fueron las primeras campeonas de una organización liderada por niñas que se ha convertido en nuestro Movimiento Global de Guidismo, con 10 millones de miembros en 150 países.

Dedicamos el Día Mundial del Pensamiento 2019 a esas niñas. Queremos celebrar a las primeras líderes, y a todas las Guías desde entonces, que encontraron espacio para ejercer el liderazgo en el Movimiento. Cuando exploras lo que significa ser una líder, te das cuenta de que todo lo que hacemos en el Guidismo está potenciando el liderazgo.



Para la Asociación Mundial de las Guías Scouts (AMGS), el liderazgo es un viaje compartido que nos empodera a trabajar juntas y a traer cambios positivos a nuestras vidas, a las vidas de otros y a la sociedad en general. Todos nosotros podemos ejercer el liderazgo, al tomar la decisión de explorar nuestra **“forma de ver y de pensar sobre el mundo”** y utilizar lo que aprendemos sobre nosotras mismas para trabajar en nuestro comportamiento como líderes, todos los días.

Hemos desarrollado un nuevo modelo de liderazgo para el Guidismo para que todas puedan trabajar conscientemente en su ejercicio de liderazgo. Este modelo utiliza seis modos de pensamiento que nos ayudan a darle significado a nuestras experiencias, a ver a través de los ojos de otros, y a entender el mundo a nuestro alrededor. El uso de estos modos de pensamiento informa nuestro comportamiento, nuestras decisiones y nuestras acciones como líderes.

Para obtener más información sobre el nuevo modelo de liderazgo de la AMGS, visita [waggs.org/leadership](http://waggs.org/leadership)



MODELO DE PENSAMIENTO REFLEXIVO



MODELO DE PENSAMIENTO DE IGUALDAD DE GÉNERO



MODELO DE PENSAMIENTO CREATIVO & CRÍTICO



MODELO DE PENSAMIENTO DE ACCIÓN RESPONSABLE



MODELO DE PENSAMIENTO COLABORATIVO



MODELO DE PENSAMIENTO COSMOPOLITA

Este año el material del Día Mundial del Pensamiento está diseñado para crear un espacio divertido donde las Guías utilizarán estos modos de pensamiento de liderazgo, sin tener que aprender acerca de ellos. Liderazgo: 110 años de Aventura te llevarán en un viaje a través del tiempo, combinando las experiencias del pasado con las posibilidades y alternativas de nuestro presente y futuro. Este juego del Día Mundial del Pensamiento 2019 las invita a todas, viajeras en el tiempo, a emprender una emocionante aventura mientras ejercemos liderazgo juntas.

**¿ESTÁS  
LISTA?**

## Gana tu insignia del Día Mundial del Pensamiento 2019, en tres pasos sencillos

**Paso 1:** Prepárate para viajar a través del tiempo.

**Paso 2:** Participa en el juego y deja que la aventura comience! Asegúrate de experimentar alguno de nuestros desafíos de Perdidos en el Tiempo: te garantizamos que será divertido.

**Paso 3:** Es **#TimeToLead!** Explora los ejercicios de liderazgo que has recogido y construye tu líder inspiradora.



No se te olvide comprar tus insignias del Día Mundial del Pensamiento en la tienda en línea de la AMGS : [www.waggs.shop.org](http://www.waggs.shop.org)

**HAY MUCHAS MANERAS DE COMPARTIR  
TU AVENTURA DE LIDERAZGO CON  
LA AMGS:**

 [www.waggs.org](http://www.waggs.org) | [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

 [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org)

  [@waggs\\_world](https://www.instagram.com/waggs_world)

 [waggs](https://www.facebook.com/waggs)

## Fondo del Día Mundial del Pensamiento

El Fondo para el Día Mundial del Pensamiento ofrece oportunidades que cambian la vida, para transformar tu comunidad y tu mundo.

### ¿Qué diferencia hará tu donación?

Con 10 millones de Guías en 150 países, siempre hay una gran necesidad de apoyo. Tus donaciones al Fondo del Día Mundial del Pensamiento tienen un enorme impacto en el trabajo de la AMGS.

### El año pasado, el Fondo del Día Mundial del Pensamiento:

- Brindó las condiciones para que mujeres jóvenes fueran parte de una plataforma global para liderar y abogar por cambios en la Comisión de la Condición Jurídica y Social de la Mujer.
- Apoyó nuestra campaña global de Alto a la Violencia, para acabar con la violencia contra niñas y mujeres.
- Ofreció oportunidades de desarrollo de liderazgo para mujeres jóvenes y líderes, como el Seminario Helen Storrow o nuestra Conferencia de Líderes de niñas en las Filipinas.
- Permitió desarrollar el importante trabajo que hacemos en el programa del Día Mundial del Pensamiento.

Si quieres saber más, descarga el [Reporte de Impacto del Fondo para el Día Mundial del Pensamiento 2018](#), para ver cómo tus donaciones hacen una diferencia fundamental: <http://bit.ly/WTDFund2018>

Tu apoyo nos permite empoderar a las niñas y mujeres jóvenes a levantar sus voces y convertirse en líderes

## Recauda fondos para el Día Mundial del Pensamiento

En el juego de este año puedes participar en la actividad **“Lidera la sensibilización sobre el Fondo del Día Mundial del Pensamiento”**. Descubre cómo empezó el Fondo, su importancia y qué programas de la AMGS apoya.

Cada peso y centavo dado al Fondo hace la diferencia, ayudando a brindar oportunidades que cambian la vida para las niñas alrededor del mundo. Antes del Día Mundial del Pensamiento, ¿por qué no organizas una actividad de recaudación de fondos con tu grupo y les pides que traigan lo conseguido a tu evento del Día Mundial del Pensamiento? Si tienes tus propias ideas de recaudación de fondos, toma la iniciativa y conviértelas en realidad. Puedes encontrar algunas ideas para la recaudación de fondos en la página web de la AMGS en [waggs.org/fundraise](http://waggs.org/fundraise)

¿Por qué no desarrollas tu propio viaje de liderazgo y recaudas fondos fuera de tu grupo de Guidismo? Podrías involucrar a tu comunidad local, a tus amigos y familiares. A ver qué buenos resultados puedes lograr.

### Dónde enviar tus donaciones

Una vez que hayas completado exitosamente tus actividades de recaudación de fondos y hayas recolectado tu dinero, tienes dos opciones:

- Enviar las donaciones a tu Asociación Nacional. Ponte en contacto con ellos primero para obtener las instrucciones, muchas Asociaciones Nacionales recogen donaciones para enviarlas a la AMGS.
- Enviar las donaciones directamente a la AMGS. Puedes hacer donaciones en línea, por medio de cheque, tarjeta de crédito o transferencia bancaria. Puedes encontrar más detalles en [waggs.org/WTDFund](http://waggs.org/WTDFund).

Una vez hayamos recibido tus donaciones, se te enviará una **carta de ‘Agradecimiento’ y un certificado de donación del Día Mundial del Pensamiento**. Es nuestra manera de agradecerte por todo tu esfuerzo.

Aceptamos donaciones para el Fondo del Día Mundial del Pensamiento durante todo el año!

Si tienes preguntas sobre el Fondo del Día Mundial del Pensamiento, envía un correo electrónico a

@ [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org)

# Iniciando tu aventura

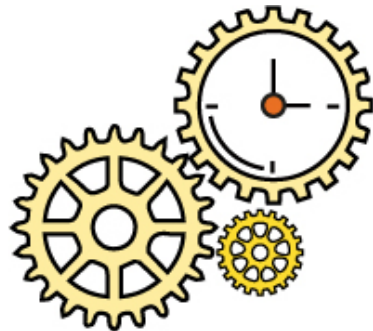
Como parte de tus preparativos para el Día Mundial del Pensamiento, tienes dos opciones para alistarte para el juego.

1

Si tienes tiempo antes del Día Mundial del Pensamiento, tómate 45 minutos para desarrollar una sesión de Prepárate para Viajar en el Tiempo (tarjeta 13) con tu grupo. Durante esta sesión pueden construir máquinas del tiempo y llevar a cabo actividades para empezar a explorar el liderazgo. Luego utiliza el boleto de abajo para invitar al grupo a iniciar el juego.

2

Si no hay tiempo para desarrollar una sesión de preparación, da a conocer este boleto a los miembros jóvenes y a sus amigos.



## Día Mundial del Pensamiento 2019

### Boleto de celebración

¿Qué tal si pudieras volver atrás en el tiempo, a cuando comenzaron las Guías?

¿Qué tal que pudieras visitar cualquier Centro Mundial de la AMGS?  
¿Qué tal si pudieras hablar con tu futuro “yo”?

Este Día Mundial del Pensamiento será un inspirador viaje a través del tiempo. Pero tendrás que estar preparada. Empaca una pequeña mochila o morral con tres artículos pequeños esenciales. Cada artículo que elijas debe simbolizar una habilidad o una característica que necesitas para viajar en el tiempo.

*Por ejemplo, si piensas que necesitas ser creativo, tal vez podrías empacar un lápiz de color.*

No olvides traer dinero para tu donación del Día Mundial del Pensamiento.

## ¡ TU AVENTURA COMIENZA !

[añade la fecha y hora de la reunión]

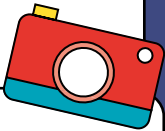
No se te olvide recordarle al grupo de llevar sus donaciones para el Día Mundial del Pensamiento.

Comparte fotos de tu máquina del tiempo y usa #TimeToLead y #WTD2019!

 [www.waggs.org](http://www.waggs.org) | [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

@ wtd@waggs.org

  @waggs\_world





# Prepárate para Viajar en el Tiempo



Materiales reciclados para fabricar las maquinas del tiempo

Puedes desarrollar esta mini-sesión opcional antes de tu celebración, o al comienzo de tu evento. En esta sesión puedes:

## 1

### Construir tu maquina del tiempo

**Preparaciones:** Trae suficientes cajas de cerillas o pequeños objetos reciclados para que los equipos puedan construir sus máquinas del tiempo. Puedes utilizar cualquier material que desees para la decoración, incluyendo tarjetas de colores, pegatinas, marcadores y pegamento.

Pídele al grupo que se divida en equipos más pequeños, los mismos grupos con los que jugarán durante el Día Mundial del Pensamiento. Explícales que celebrarán el Día Mundial del Pensamiento en la próxima reunión y que el reto de este año es tener una aventura a través del tiempo. Para hacer este viaje, cada equipo requerirá de su propia máquina del tiempo. Desafía a cada equipo a acordar las características que debería tener una máquina del tiempo y procedan a diseñar y construir un prototipo. Cada equipo debe crear su máquina especial para viajar en el tiempo, utilizando una caja de cerillas y cualesquier otro material adicional proporcionado.

### CONSEJO

La máquina del tiempo será utilizada como símbolo para el juego.

## 2

### Construye tu equipo:

#### ¿Qué hace que un viajero del tiempo sea increíble?

Durante el DMP 2019, ustedes van a trabajar como un equipo para viajar en el tiempo. Habrá muchas opciones para escoger y aventuras para compartir juntos. ¿Cómo crees que cada miembro del equipo puede ayudar a su equipo para hacer lo mejor posible?

#### Presenta tu Manifiesto de Viaje en el Tiempo.

Un manifiesto es una declaración que describe lo que tu equipo representa y la forma en que trabajan juntos. Captura tu manifiesto de forma creativa.

#### Este debe incluir:

- Lo que piensan que se necesita para ser un equipo de viaje en el tiempo increíble.
- Un reto personal para cada miembro del equipo, que les ayudará a apoyar al equipo. Cada miembro del equipo debe definir este reto por sí mismo; por ejemplo, si generalmente eres tímido, podrías retarte a hablar más. Si te resulta difícil tomar decisiones, podrías retarte a sugerir una decisión o una respuesta durante el juego. Si te gusta hablar mucho, podrías retarte a escuchar más.

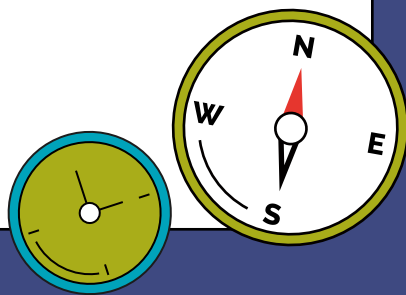
#### ¿Cómo van a ayudarse entre sí para darle vida a su manifiesto durante el juego?



# Como jugar Liderazgo: 110 años de Aventura

Este año hemos creado un juego flexible de cartas para que las Guías celebren el Día Mundial del Pensamiento. Juégalo en una reunión de grupo, en una fiesta del Día Mundial del Pensamiento o en algún evento especial.

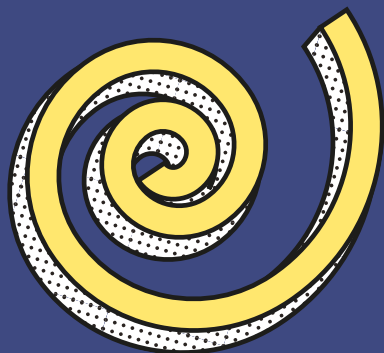
<b>Objetivo del juego</b>	Ve a una aventura a través del tiempo y descubre nuevas maneras de ejercer el liderazgo. Trabajen en equipos para obtener la mayor cantidad posible de ejercicios de liderazgo, completando desafíos del pasado, del presente y del futuro.  Termina la aventura, poniendo las cartas juntas para crear la líder que quieres llegar a ser.
<b>Resultados de aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiona sobre lo que significa el liderazgo para ti.</li> <li>• Explora cómo puedes ejercer cada día mayor liderazgo.</li> <li>• Aprende más sobre la AMGS y sobre la historia del Guidismo.</li> <li>• Comparte tus ideas sobre el liderazgo con las Guías alrededor del mundo.</li> <li>• Diviértete y celebra el Día Mundial del Pensamiento.</li> </ul>
<b>Edad del grupo</b>	Todas las edades. Se recomiendan algunas actividades para ciertos grupos de edad. Selecciona las cartas que aplican para tu grupo.
<b>Tamaño del grupo</b>	Para 2 grupos o más. Lo ideal es jugar en pequeños grupos de 5 a 6 personas.
<b>Cómo ganar el juego</b>	El equipo con la mayor cantidad de cartas al terminar el tiempo, gana el juego.



<b>Tiempo requerido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si tienes tiempo, desarrolla las actividades de Prepárate de la carta 13 antes de tu evento del Día Mundial del Pensamiento</li> <li>• Ustedes deciden cuánto tiempo quieren que dure el juego. Nosotros recomendamos aproximadamente 10 minutos para prepararse, 60 minutos para recolectar las cartas y otros 20 minutos para completar la actividad de cierre.</li> <li>• Cada desafío requiere de un promedio de 10 minutos, pero tiene su propia guía de duración marcada en la carta.</li> <li>• Para hacer el juego más corto, dejen de lado las cartas de actividades más complicadas. Para hacerlo más largo, pueden crear sus propias actividades utilizando la plantilla de la carta 75?</li> </ul>
<b>Elementos necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un facilitador debe manejar el juego. Este podría ser una líder del grupo, o los miembros del equipo pueden turnarse.</li> <li>• Una copia impresa de las cartas, con cada carta al menos de tamaño A5.</li> <li>• Si tu mismo vas a imprimir las cartas, imprime el paquete con UNA CARA y dobla hacia abajo en el medio de cada página para crear las cartas.</li> <li>• Si no puedes imprimir o crear las cartas, utiliza papel en tres colores diferentes. Arregla esto, como se muestra a continuación, escribiendo los números de las cartas en cada papel. Ten disponible una copia del material (electrónica o impresa), para poder tener como referencia durante las actividades.</li> <li>• Cada equipo necesita un símbolo de la máquina del tiempo para el tablero del juego. Este puede ser la máquina del tiempo creada durante la actividad de Prepárate o algún otro símbolo escogido por el grupo.</li> <li>• Cuerda o cadena suficientemente largas para hacer una espiral, o tiza para dibujar la espiral en el suelo.</li> <li>• Seis pequeñas cajas o recipientes para depositar las donaciones del Fondo del Día Mundial del Pensamiento.</li> </ul>
<b>Caja de herramientas del juego del DMP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una selección de 10 objetos reciclados que cada equipo pueda utilizar</li> <li>• Vendas o pañuelos</li> <li>• Bolígrafos o lápices</li> <li>• Papel</li> <li>• Tiza</li> <li>• Una cámara o un teléfono móvil con cámara</li> <li>• Tabla de ODS de la carta 57</li> <li>• Instrucciones para hacer una paloma de origami de la carta 59</li> </ul> <p>Reúne estos artículos y mantenlos cerca para que todas las actividades tengan los materiales necesarios</p>



# Prepárate para jugar



**1** Encuentra las instrucciones y las cartas del desafío de Perdidos en el tiempo, y mantenlas a un lado.

**2** Utiliza tiza o cuerda para crear en el piso una gran espiral de aprox. 1,5 m x 1,5 m., como tablero de juego.

**3** Organiza tu grupo en equipos pequeños (aproximadamente 5-6 miembros)

- Cada equipo elige un símbolo para usar como su máquina del tiempo. Puede ser alguno de los artículos que trajeron a la reunión, o la máquina del tiempo que crearon durante la actividad de Prepárate.

**4** Acuerden cuánto tiempo durará el juego y ajusten el cronómetro. Recuerden dejar 20 minutos de tiempo de la reunión para la actividad de cierre de la carta 65.

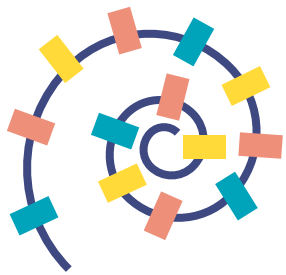
**5** ¡Comiencen el juego! Los equipos se turnan para jugar, con el equipo más joven iniciando de primero.

# DOS FORMAS DE JUGAR

## VERSIÓN 1: SALTAR EN EL TIEMPO

### Preparación

- Mezclen las cartas y organicenlas al azar a lo largo de la espiral, con el lado B hacia arriba mostrando el ejercicio de liderazgo.



### Instrucciones

Los equipos se turnan para jugar. En su turno, los equipos:

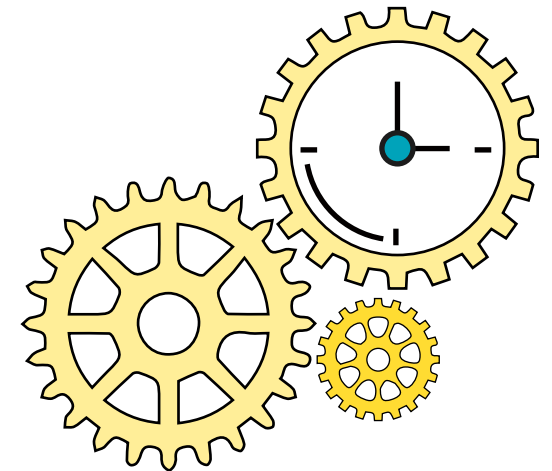
- Leen los ejercicios de liderazgo en las cartas y eligen un ejercicio de liderazgo al que quieran aspirar.
- Lanzan su máquina del tiempo, tratando de aterrizar en la carta acordada.
  - Si aterriza en una carta (ya sea una a la que apuntaban, o cualquier otra carta, porque el viaje en el tiempo es impredecible), tomen la carta, completen la actividad en el lado A y guarden la carta.
  - Si su máquina del tiempo no cae en ninguna carta y cae en un espacio vacío dentro o fuera de la espiral, el facilitador lee un desafío de Perdidos en el Tiempo, de la lista (en la carta 25). El equipo debe completar el desafío de Perdidos en el Tiempo siguiendo las instrucciones recibidas.

- El juego continua con el siguiente equipo.
- Continúen el juego hasta que se acabe el tiempo o se levanten todas las cartas. Gana el equipo que tenga más cartas cuando suene la alarma.
- Todos los equipos deben completar la actividad de cierre de la carta 65 para finalizar el juego.

**Nota:** Algunas actividades invitan a todos los equipos a jugar; en estos casos, el equipo original recoge la carta a menos que la actividad dé una instrucción diferente.

### Adaptación: carrera de tiempo

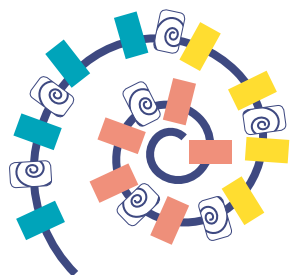
Sigan las instrucciones anteriores, pero en lugar de que los equipos se turnen para ver a otros equipos terminar sus actividades, permitan que los equipos comiencen su próximo movimiento tan pronto como finalicen su actividad anterior. Esto implica que los equipos mejor organizados tienen más posibilidades de recolectar cartas, y todos estarán ocupados a la vez, pero menos conscientes del grupo más amplio. Cuando todas las cartas se agoten, el juego termina y gana el equipo con más cartas.



# VERSIÓN 2: DEL PASADO AL FUTURO

## Preparación

- Necesitarán un dado o una ruleta con segmentos numerados, y 27 pedazos pequeños de papel.
- Organicen las cartas de desafío en orden a lo largo de la espiral, comenzando en el centro y yendo desde el pasado, hacia el presente y el futuro. Las cartas deben colocarse con el lado B hacia arriba (el lado con el ejercicio de liderazgo).
- Coloquen un pequeño trozo de papel entre cada tarjeta de desafío o dibujen un símbolo en el piso entre cada una, para representar los desafíos de Perdidos en el Tiempo.



## Instrucciones

Los equipos comienzan con sus máquinas del tiempo en el centro de la espiral y se turnan para jugar. En su turno, los equipos:

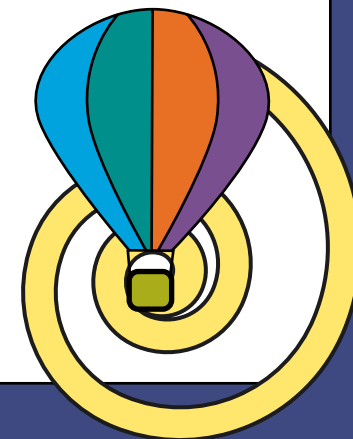
1. Lanzan los dados o giran la ruleta y mueven su máquina del tiempo a lo largo del número de cartas que se muestran.

- Si aterrizan en una carta de desafío, toman la carta, completan la actividad en el lado A y guardan la carta.
  - Si aterrizan en un papel o marca de desafío de Perdidos en el Tiempo, el facilitador lee un desafío de la lista (en la carta 25). El equipo completa el desafío de Perdidos en el Tiempo y sigue las instrucciones que reciben.
2. El juego continúa con el siguiente equipo.
  3. Cuando un equipo llega al final de la espiral, obtiene un turno adicional y regresa al medio para seguir viajando.
  4. Continúen el juego hasta que se acabe el tiempo o se reclamen todas las cartas.

**Nota:** Algunas actividades invitan a todos los equipos a jugar; en estos casos, el equipo original recoge la carta a menos que la actividad dé una instrucción diferente.

## Adaptación: Atrapados en el pasado

Sigan las instrucciones de arriba, pero tan pronto como el primer equipo llegue al final de la espiral, el juego termina, y el equipo con la mayor cantidad de cartas gana. Pero en esta versión, todos los desafíos de Perdidos en el Tiempo que indican mover tu máquina del tiempo a una carta, en lugar de eso deben moverse de vuelta al principio de la espiral.

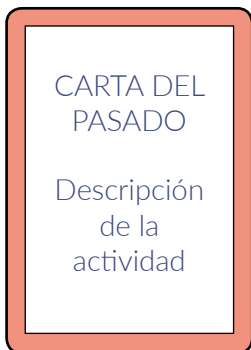


# Cambiando el juego

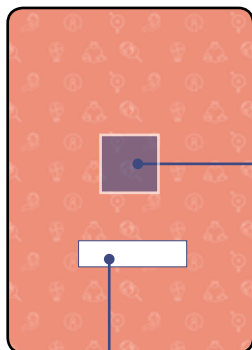
También pueden usar las cartas de diferentes maneras para adaptarse a las celebraciones del Día Mundial del Pensamiento, por ejemplo:

- Seleccionen cartas para crear estaciones para un juego base o un juego amplio.
- Si están jugando con un grupo muy grande, en lugar de recoger las cartas, hagan que cada equipo escriba los ejercicios de liderazgo que recopilen cuando completan un desafío. Dejen las cartas en la espiral del juego para que otros equipos aterricen.
- Entrega una copia de las cartas a cada patrulla y permite que jueguen entre ellas.
- Coloquen las cartas en una distribución o tabla del juego diferente o utilícenlas para crear un sendero o búsqueda del tesoro.
- Barajen las cartas y saquen una carta de la baraja al azar, durante una fiesta del Día Mundial del Pensamiento; haz que todos dejen lo que están haciendo y completen la actividad, ¡luego vuelvan a la celebración!

## LADO A



## LADO B



El símbolo del modo de pensamiento de liderazgo que la actividad pretende ejercer

Ejercicio de liderazgo



MODELO DE PENSAMIENTO REFLEXIVO



MODELO DE PENSAMIENTO CREATIVO & CRÍTICO



MODELO DE PENSAMIENTO COLABORATIVO



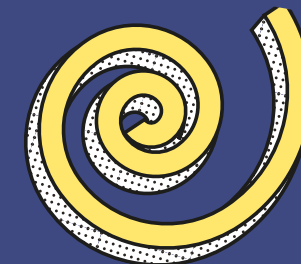
MODELO DE PENSAMIENTO DE IGUALDAD DE GÉNERO



MODELO DE PENSAMIENTO DE ACCIÓN RESPONSABLE



MODELO DE PENSAMIENTO COSMOPOLITA



## Desafíos de Perdidos en el Tiempo (1/2)

Utiliza estas cartas cuando la máquina del tiempo de un equipo no aterrice en una carta de desafío de pasado, presente o futuro. Lee un desafío de Perdidos en el Tiempo al equipo y marca la casilla para saber cuáles has completado. Avanza en la lista hasta llegar al final, luego comienza desde el principio.

- ¡Oh, no, tu máquina del tiempo se ha dañado! Te pierdes tu próximo turno para repararla.
- Te has encontrado con algunos Scouts del pasado camino a la isla de Brownsea, enséñales una canción para su fogata.
- Caes a través de un portal del tiempo y te encuentras en el pasado. Ve a una carta del Pasado de tu elección.
- Agnes Baden-Powell te lleva hacia el futuro. Mueve tu máquina del tiempo a cualquier carta del Futuro.
- CARTA DE DESAFÍO DE GRUPO:** anota este desafío y útilízalo para pedirle a otro amigo o patrulla que te ayude a completar un desafío más adelante en el juego.
- Si pueden nombrar los cinco Centros Mundiales, tienen un turno extra.
- ¿Sabes por qué tenemos el Fondo del Día Mundial del Pensamiento? Si responden correctamente, ganan un turno extra, si no, se pierden un turno. Para más información, verifiquen la carta 9
- Conocen a un grupo de Guías del futuro que hablan un idioma que no reconocen. Encuentren una manera de decir "Feliz Día Mundial del Pensamiento" sin utilizar palabras.
- Digan su Promesa al revés para ganar un turno extra.
- Crea la Insignia Mundial (trébol de la AMGS) utilizando las personas de tu patrulla, unidad o tropa para ganar un turno adicional.
- Conocen a algunas Guías del pasado. Pierden su turno de la próxima ronda porque están muy emocionadas de conocerlas y conversar.
- Realicen una ovación de equipo o pierdan su próximo turno.
- Como equipo, nombren a un líder que los inspire. Dile al grupo por qué lanzar tu máquina del tiempo nuevamente.



Desafíos de Perdidos en el Tiempo

## Desafíos de Perdidos en el Tiempo (2/2)

- Si pueden nombrar tres países donde se han celebrado los eventos del Centro Mundial de Kusafiri, tomen una carta del Pasado de su elección. (Respuesta: Ghana, Sudáfrica, Ruanda, Kenia, Nigeria, Benín, Madagascar, Uganda).
- Conocen a algunas Guías del futuro. ¿Qué es lo que quieren saber sobre el Movimiento en el futuro?
- Canten su canción favorita de Guidismo para lanzar nuevamente su máquina del tiempo.
- Conocen a un grupo de viajeros del tiempo varados que necesitan su ayuda. Entreguen cualquiera de sus cartas al equipo con menor número de cartas.
- Su máquina del tiempo atraviesa un portal. Muevan su máquina del tiempo a un desafío de su elección.
- Están pasando muy bien visitando uno de los Centros Mundiales, por lo que pierden un turno.
- ¿Ha traído tu equipo una donación para el Fondo del Día Mundial del Pensamiento? Si es así, ganan un turno extra, si no, se pierden un turno.
- Nombren un país sobre el que les gustaría aprender más y por qué. Lancen su máquina del tiempo de nuevo.
- TODOS LOS EQUIPOS JUEGAN:** Hagan una lluvia de ideas sobre una idea de recaudación de fondos para ayudar a recaudar donaciones para el Fondo del Día Mundial del Pensamiento.
- Conocen algunos amigos en sus aventuras a través del tiempo y hablan sobre el liderazgo. Cambien una carta con otro equipo de su elección.
- Digan un trabalenguas o pierdan un turno.
- Cuando haces algo que inspira a otras personas, estás ejerciendo el liderazgo. ¿Puede un miembro de tu equipo compartir algo que hicieron en la última semana que inspiró a alguien? Si es así, gana un turno extra.
- TODOS LOS EQUIPOS JUEGAN:** Los equipos tienen un minuto para encontrar una manera de mejorar su máquina del tiempo. El equipo con la idea más innovadora sigue y gana un viaje gratis a una carta del Futuro.
- Si les dieran un deseo de cambiar su comunidad para mejor, ¿cuál sería? Acuerden como equipo y compartan su idea. Ganen otra lanzada de su máquina del tiempo.



## Desafíos de Perdidos en el Tiempo



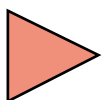
# 1. Algo para las niñas



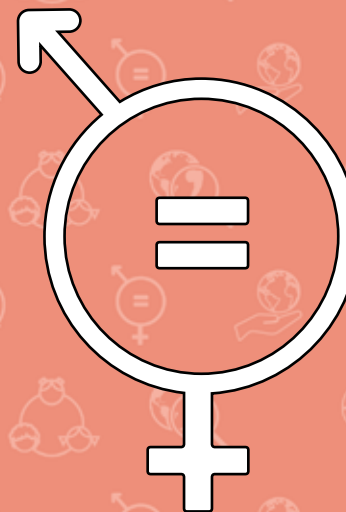
**Preparación:** Necesitarás suficientes bolígrafos o lápices y papel para todos los participantes.

En 1909, un grupo de niñas llegó al encuentro de Scouts en Crystal Palace. Pidieron unirse, por lo cual Robert Baden-Powell y su hermana, Agnes, fundaron el Guidismo como 'algo para las niñas'.

¡Es hora de ponerse en el lugar de las primeras Guías! Piensen en un canto o un lema que las niñas podrían haber utilizado en Crystal Palace para persuadir a Lord Baden-Powell que ofreciera 'algo para las niñas'. Cada miembro del equipo tendrá que 'ponerse en el lugar' de esas niñas, pisar la huella que acaba de crear y compartir su lema.



Pídele a uno de los miembros jóvenes que sea tu modelo, poniéndose de pie en medio de su equipo. Dibuja el contorno de sus pies usando la tiza o utiliza papel y bolígrafo/lápiz para trazar sus pies.



## Líderes defienden el valor de un movimiento dirigido por niñas

Puedes tomar una foto o grabar esto y compartirlo con la AMGS

@ wtd@waggs.org

f waggs

ig @waggs\_world

## 2. Captura de confianza



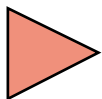
Baden Powell creó el sistema de patrullaje para alentar a los primeros Scouts y Guías a trabajar juntos como equipos pequeños. Prueba este desafío de equipo para fortalecer tu propio equipo.

ACTIVIDAD  
DE GRUPO  
COMPLETO

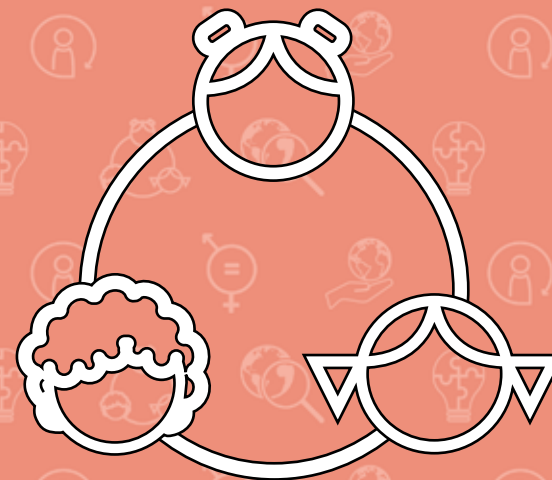
**Paso 1.** Cada equipo forma un círculo con uno de los miembros de su equipo en el centro. El resto crea un círculo exterior. Desarrollen una postura firme y flexible colocando un pie delante y un pie detrás con los pies separados en el ancho de los hombros. Los miembros del círculo colocan las manos a la altura del hombro con la persona en el centro en posición de captura.

**Paso 2.** La persona en el medio tiene tres oportunidades para “caer” hacia los miembros del círculo. La persona en el centro comienza la actividad indicando “observadores preparados”, los miembros del círculo responden “listos”. La persona del centro dice “cayendo” y espera que el círculo exterior responda con “caemos”.

**Paso 3.** Si la persona en el centro está segura de que puede pedirle a los miembros del grupo dar un paso atrás, creando un círculo más grande y una mayor distancia entre el que cae y los observadores. Independientemente de la dirección, todos deberían ir a atrapar.



Discute en tu equipo, ¿cómo se sintió completar la captura de confianza? ¿Por qué es importante la confianza para un equipo fuerte?



# Líderes crean confianza en su equipo

### 3. Oye, eso no es



Es 1908 y tu hermano acaba de recibir un nuevo libro para su cumpleaños llamado Scouting para niños. Se trata de habilidades para la vida, acampar y hacer nuevos amigos. Suena divertido y quieres participar, pero la gente dice que Scouting no es para niñas.

ACTIVIDAD DE GRUPO COMPLETO

#### ¿Qué haces y por qué?

- Te unes al grupo de tu hermano de todos modos. Es hora de que comprendan que las niñas son tan capaces como los niños.
- Decides crear tu propio grupo de niñas. Tú y tus amigas van a ser Scouts de todos modos.
- Planeas abogar para que a las niñas se les permita unirse. Todas las niñas deberían poder ser Scouts.

#### Lo que esto dice sobre tu liderazgo:

- **Respuesta A:**  
Sientes que cambiar las actitudes y opiniones de las personas es la mejor manera de actuar por la igualdad. Piensa en las personas que ves todos los días, como familiares y amigos. ¿Ya has escuchado que algunos de ellos hablen mal sobre las niñas? Encuentra razones que podrían ayudar a cambiar sus mentes.
- **Respuesta B:**  
Tú no eres alguien para perder el tiempo. Cuando ves injusticia, actúas inmediatamente. Piensa en todo lo injusto para las niñas en tu vida. ¿Hay formas en que puedas actuar en tu comunidad para enfrentar las barreras de género?
- **Respuesta C:**  
Tú eres todo sobre el panorama más grande. Las niñas deben ser tratadas por igual. Piensa en los derechos de las niñas en tu país. ¿Sobre qué podrías abogar para garantizar que las niñas tengan los mismos derechos y oportunidades que los niños?



**Líderes encuentran soluciones a las desigualdades de género**

## 4. ¿Realidad o ficción?



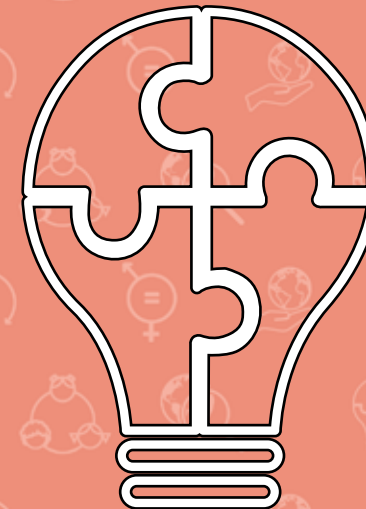
Para esta actividad se necesitan las cartas de los “Datos divertidos sobre las Guías”. Tu equipo son las oradoras. Todos los otros equipos son adivinas y no deberían saber qué hay en la tarjeta.

ACTIVIDAD  
DE GRUPO  
COMPLETO

Las oradoras dicen tres declaraciones sobre la historia del Guidismo. Dos son verdaderas (de las cartas de realidad) y una es una mentira que inventa tu equipo. Intenta hacerlo lo más creíble posible. Tu objetivo es confundir a las adivinas.

Una vez que hayan adivinado, las oradoras revelan la mentira.

Si las oradoras convencen a más de la mitad de las adivinas, ganan la carta de la actividad. Si no, esta carta de actividad se devuelve al juego.



Líderes siguen  
buscando la verdad



## 5. Baila con tu pasado



ACTIVIDAD  
DE GRUPO  
COMPLETO

**Paso 1.** Todas en el equipo piensan en su canción o pieza de música favorita, y comienzan a cantarla en sus cabezas, sin hacer ningún sonido.

**Paso 1.** Cuando estén listas, ¡comiencen a bailar con la melodía en su cabeza, como si fuera una discoteca silenciosa!

**Paso 1.** ¡Bailen durante dos minutos al ritmo de su propia canción!

▶ Cuando se detenga el baile, formen parejas y compartan:

- ¿Cómo se sintió bailar en silencio con una canción que solo tú podías “escuchar”?
- ¿Fue fácil o difícil? ¿Por qué?
- Hace dos años, ¿hubieras bailado de la misma manera? ¿Te hubiera resultado más fácil o más difícil hacer esta actividad?
- ¿Por qué lo crees?
- ¿Te resultaría más fácil o más difícil hacer esta actividad fuera de las Guías? ¿Por qué lo crees?

*Si el grupo encuentra esto difícil, puede ayudar poner algo de música para que bailen.*



## Líderes siguen aprendiendo a ser fieles a sí mismas

## 6. Agita y aprende



Es \_\_\_\_\_<sup>1</sup>, El Guidismo acaba de llegar a tu país y tú eres una de las primeras miembros. Tú deseas que más personas participen desde diferentes partes de tu país. Es emocionante, pero también debes tener cuidado, ya que no siempre se sabe cómo encajará el Guidismo en otras comunidades.

ACTIVIDAD  
DE GRUPO  
COMPLETO

**Divídanse en parejas.** Cada pareja debe inventar un saludo especial. Una vez que cada pareja tenga el saludo, separa las parejas y todas deben encontrar una nueva compañera.

**Cuando se unan nuevas parejas,** pídeles que se presenten y que se enseñen unas a otras los saludos originales. La nueva pareja crea un nuevo saludo que combina los dos saludos anteriores.

**Repitan por tercera vez,** pidiéndole a las compañeras que compartan todos los saludos que han aprendido previamente.

**Regresen al círculo del grupo.** Pídeles a las participantes que compartan todos los saludos que aprendieron.

**Discutan:**

- ¿Cómo cambiaron los saludos con relación a los primeros?
- ¿Probaron diferentes métodos para lograr la tarea?
- ¿Cómo se sintieron? ¿Qué funcionó mejor?
- ¿Pueden pensar en momentos en los que necesitan trabajar con personas o en entornos diferentes a los suyos?
- ¿Cómo 'ajustaron su saludo'?

<sup>1</sup> Agrega el año en que el Guidismo comenzó en tu país



**Líderes  
reflexionan sobre  
experiencias  
pasadas para  
superar desafíos**



## 7. Encuentra a la líder en Kusafiri



Para más información: [www.waggs.org/kusafiri](http://www.waggs.org/kusafiri)

El Centro Mundial de Kusafiri celebró un evento en 2017 llamado Artes para el Cambio, en Madagascar. Exploramos formas de usar la creatividad para extender nuestro liderazgo. El liderazgo no siempre tiene que ser visto o escuchado, ¡a veces sólo puede sentirse!



**Paso 1.** Haz que tu grupo se pare en un círculo.

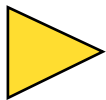
**Paso 2.** Una persona sale de la habitación. Las que quedan seleccionan una líder.

**Paso 3.** La líder comienza a hacer cualquier acción, sonido o movimiento y todas las demás en el círculo tienen que copiarlo. La líder puede cambiar su movimiento en cualquier momento y el resto del grupo debe seguirlo.

**Paso 4.** La persona que está afuera regresa al centro del círculo; tiene tres oportunidades de adivinar quién es la líder. A medida que la persona adivina, el resto del grupo continúa jugando y la líder puede continuar cambiando sus movimientos.

**Paso 5.** Si la persona en el centro adivina correctamente, da una ronda de aplausos. Si no adivina, la líder recibe el aplauso.

Selecciona a alguien más para salir y una nueva líder para jugar nuevamente.



Una vez que hayan jugado varias rondas, reflexionen sobre lo que funcionó y lo que no funcionó para “encontrar” a la líder.

- ¿Qué hace a una buena líder en este juego?
- ¿Podrían aplicarse algunas de estas cualidades a tu vida cotidiana?

## — DESAFÍOS DEL PRESENTE —



# Líderes comparten el liderazgo con sus equipos

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

waggs | kusafiriworldcentre

@waggs\_world | @kusafiriwc

#TimeToLead | #WTD2019

## 8. Lidera la sensibilización sobre el Fondo del Día Mundial del Pensamiento



**Preparación:** Suficientes lápices de colores y papel para cada equipo. Seis frascos o cajas pequeñas y etiquetas con las afirmaciones “Las niñas alrededor del mundo pueden” enumeradas a continuación. Las niñas necesitarán sus monedas.

ACTIVIDAD  
DE GRUPO  
COMPLETO

**Paso 1.** Coloca las seis cajas pequeñas o frascos, etiquetadas para que coincidan con las seis declaraciones a continuación.

**Paso 2.** Cuéntale al grupo que cada año el Fondo del Día Mundial del Pensamiento apoya a la AMGS para darles a más niñas la oportunidad de hacer cosas increíbles. Lee la lista de declaraciones a continuación (Las niñas alrededor del mundo pueden...) a todo el grupo y verifica que todas entiendan lo que significa.

**Paso 3.** Cada jugadora elige la declaración que más desean que las niñas puedan hacer, y deja caer su(s) moneda(s) del Fondo del Día Mundial del Pensamiento en la caja o frasco que coincida con esa declaración.

### Las niñas alrededor del mundo pueden ...

1. Prevenir que ocurra la violencia contra las niñas y las jóvenes en primer lugar
2. Tomar decisiones saludables para ellas y los demás
3. Sentirse más seguras de sí mismas
4. Alzar la voz y desafiar el mito de la imagen
5. Mantenerse seguras en línea
6. Levantar sus voces y ser escuchadas

**Paso 4.** Verifica qué declaración recibió la mayor cantidad de votos y búscala en la carta 73 para ver qué programa de la AMGS les da a las niñas la oportunidad de hacerlo. Invita al grupo a obtener más información sobre el programa que recibió más votos.

 Recuerda recoger las monedas de esta actividad para que puedan ser enviadas a la AMGS y sumadas al Fondo del Día Mundial del Pensamiento



Líderes toman  
medidas para  
un Movimiento de  
Guías más fuerte

## 9. Viaje a través de la oscuridad



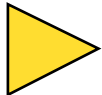
**EQUIPO:** Vendas

**Preparación:** Necesitarás un espacio abierto y artículos como bufandas para vendar los ojos de las participantes. Si es requerido, evita vendar los ojos a los grupos más jóvenes.

El seminario Juliette Low (JLS) es el evento emblemático de desarrollo de liderazgo de la AMGS para mujeres jóvenes. En 2019, llevaremos a cabo el JLS más grande de la historia, con capacidad para 1,000 Guías entre 20 y 30 años de edad.

Para obtener más información, visita: <http://bit.ly/JLS2019>

Imagínate que estás en el Seminario Juliette Low y es media noche. Acabas de encontrarte con tu patrulla en este seminario internacional. No puedes comunicarte con palabras ya que nadie habla el mismo idioma. Debes trabajar en equipo como grupo para llegar a tu campamento lo más rápido posible.



**Paso 1.** Establece dos puntos en tu espacio abierto, este será el comienzo y el final de tu ruta requerida.

**Paso 2.** El grupo tiene los ojos vendados y no pueden hablar entre ellas. Una persona puede ver, es la líder de esta actividad. Ella debe guiar silenciosamente al grupo desde el punto inicial hasta el final.

**Paso 3.** Al final de la actividad discutan como grupo cómo salió la actividad ¿Cómo se sintió la líder? ¿Lograron comunicarse con otras con las que no se entendían antes?

¿Cómo superaron esto? ¿Cómo lograron los miembros del equipo con los ojos vendados ayudar a lograr el objetivo?

El Fondo del Día Mundial del Pensamiento también apoya la participación de mujeres jóvenes en eventos internacionales de la AMGS. ¿Ya hiciste tu donación?



# Líderes adaptan su comportamiento a su entorno



## 10. Puedo ser una líder verde



Para más información: [www.ourchalet.ch](http://www.ourchalet.ch)

**Preparación:** un teléfono móvil que tome fotos o una cámara



ACTIVIDAD  
DE GRUPO  
COMPLETO

Cada año, las Guías entre 18 y 25 años de edad participan en el Seminario Helen Storrow de la AMGS. Este se realiza en Nuestro Chalet, en el Centro Mundial de la AMGS en Suiza. El seminario explora cómo podemos tomar la iniciativa para proteger nuestro medio ambiente. Al mismo tiempo, los grupos de todo el mundo pueden conectarse al seminario virtualmente. En 2018, participaron 700 Guías.

**Paso 1.** En grupos, dediquen cinco minutos a tomar una foto creativa y divertida para mostrar cómo su grupo puede tomar la iniciativa para proteger el medio ambiente.

**Paso 2.** Compartan las imágenes con su líder. La más creativa gana esta carta.

**Llévalo más allá:** comenten con su grupo cómo pueden implementar sus ideas.


## DESAFÍOS DEL PRESENTE



Las líderes valoran los pequeños cambios que se suman a un gran impacto

Comparte tu respuesta con la AMGS y Nuestra Cabaña a través de las redes sociales

 wagggs | ourchalet

  @wagggs\_world | @our\_chalet

#TimeToLead | #WTD2019

## 11. Sangam necesita tu ayuda



Para más información: [www.sangamworldcentre.org](http://www.sangamworldcentre.org)

**Preparación:** Reúne 10 objetos diferentes que normalmente reciclas, para cada patrulla.



ACTIVIDAD  
DE GRUPO  
COMPLETO

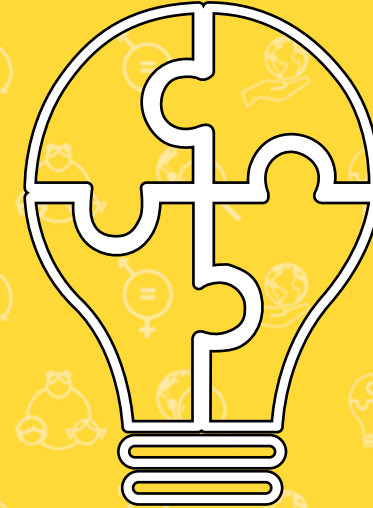
Las voluntarias de Sangam son responsables de organizar el evento del programa llevado a cabo por las Guías que visitan el centro. Las habilidades de facilitación son una de las áreas clave de liderazgo que pueden desarrollar durante su tiempo en Sangam. Las voluntarias deben ser creativas y adaptarse a las necesidades de las participantes y a cada situación.

**Paso 1.** Trabajen en equipo para crear una actividad simple para los otros equipos, usando los objetos reciclados previstos para la actividad.

**Paso 2.** Una vez que hayan escogido un juego, el equipo liderará su nueva actividad para los otros equipos.

**CONSEJO:** las más jóvenes pueden hacer un juego o una canción que conozcan.

## DESAFÍOS DEL PRESENTE



# Lideres crean espacio para la creatividad

Comparte las fotos de tu grupo con la AMGS y Sangam a través de las redes sociales

wagggs | sangamworldcentre

@wagggs\_world | @sangamwc  
 @sangamworldcentre

#TimeToLead | #WTD2019

## 12. Problemas de la Patrulla



Tú eres una líder de patrulla y una niña se acaba de unir a tu grupo. No sólo es nueva para tu patrulla, sino que acaba de mudarse de otra parte del país. No se lleva bien con el resto de tu patrulla y ellas quisieran que se fuera.

ACTIVIDAD  
DE GRUPO  
COMPLETO

¿Qué harías?

- A. Convocar a una reunión de patrulla y realizar una actividad para ayudar a que todas piensen sobre diferentes culturas y actitudes.
- B. Hablar con la nueva miembro y la patrulla por separado para comprender mejor cuáles son los problemas.
- C. Pedirle a tu patrulla que dirija una actividad para toda la tropa. Esta debe abarcar la conciencia cultural y los beneficios de trabajar con diferentes personas. Luego les pides que reflexionen sobre lo que aprendieron

¿Esto te convierte en una líder?

- **Respuesta A:**  
Lo hace. Comprender por qué las personas piensan y actúan de manera diferente nos ayuda a trabajar juntas y a adaptar nuestro comportamiento. Recuerda reflexionar y ponerte en el lugar de los demás.
- **Respuesta B:**  
Por supuesto. Es importante recopilar tanta información como sea posible. Al comprender lo que sucede, puedes decidir qué enfoque funcionaría mejor.
- **Respuesta C:**  
Sí. Trabajar con personas que no tienen las mismas experiencias que nosotros nos ayuda a crecer. De esto se trata el Guidismo. Es útil reflexionar sobre cómo las experiencias de alguien afectan tu comportamiento.



Líderes se  
adentran en el  
mundo de las  
demás



### 13. En 2119, ¿lo puedes imaginar?



**Preparación:** suficientes bolígrafos y papel para cada persona.

¿Cómo será ser Guía en 2119?

ACTIVIDAD  
DE GRUPO  
COMPLETO

**Paso 1.** Cada persona dibuja una cabeza de su Guía de 2119 en la parte superior de su hoja de papel. Pueden agregar cualquier cosa alrededor de la cabeza para reflejar el año 2119.

**Paso 2.** Dobla el papel, dejando solo el último centímetro del dibujo visible. Todas pasan los papeles hacia la izquierda.

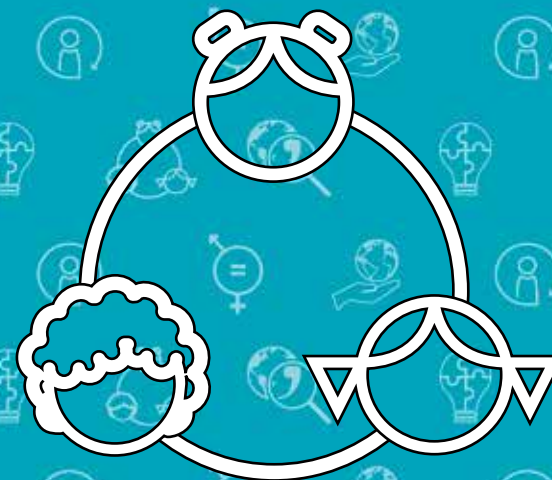
**Paso 3.** Todas dibujan un torso en el cuello. Doblan el papel nuevamente para ocultar el dibujo.

**Paso 4.** Los papeles se pasan hacia la izquierda nuevamente. Esta vez las participantes dibujan piernas y pies.

**Paso 5.** Los papeles se pasan hacia la izquierda una última vez. Cada persona abre un dibujo para revelar y comparar las Guías de 2119.

▶ Discutan qué más podría ser diferente en el Guidismo en 100 años.

Compartan sus ideas e imágenes a través de las redes sociales usando #TimetoLead and #WTD2019.



Líderes se  
adentran en el  
mundo de las  
demás

## 14. Curiosas en Cabaña



Tienes 24 años y eres una voluntaria de verano en **Nuestra Cabaña**. Es la primera vez que visitas México y tu primera vez en un Centro Mundial. Nunca antes habías estado rodeada de tantas Guías de tantos países diferentes.



### ¿Qué haces y por qué?

**A.** Haces pregunta tras pregunta a todas. Quieres entenderlas mejor, como ¿qué comen en el desayuno? ¿Cómo es el Guidismo en sus países? ¿Cómo es ser una mujer o una niña en el lugar donde viven?

**B.** Decides aprender tanto como sea posible sobre México y las Guías mexicanas. Deseas que tu experiencia sea lo más local posible.

**C.** Aprovechas la oportunidad para entender más sobre la historia de Nuestra Cabaña y el Movimiento internacional. ¡Te das cuenta de que el Guidismo es un Movimiento verdaderamente global!

### Lo que esto dice sobre tu liderazgo:

#### Respuesta A:

Eres muy curiosa. Usas la información que reúnes para ponerte en el lugar de otras personas. ¿Cómo es su vida diaria? ¿Si tienen opiniones diferentes a las tuyas, de dónde podrían haber surgido?

#### Respuesta B:

Valoras cada ocasión para comprender tu contexto y tu entorno. Usas esto para adaptar tu comportamiento. Algunas cosas que dices o haces en tu país pueden considerarse insensibles o inusuales en otro lugar.

#### Respuesta C:

Te gusta conectar tus acciones al panorama más grande. Piensas en qué impacto tiene tu grupo Guía de tu país en tu comunidad y cómo se conecta con el movimiento global.





## Líderes siguen aprendiendo sobre el mundo que las rodea

Comparte tu respuesta con la AMGS y Nuestra Cabaña a través de las redes sociales.

##TimeToLead | #WTD2019

 waggs | ourcabana

  @waggs\_world | @ourcabana | @nuestra\_cabana



## 15. ¿En que clase de mundo queremos vivir?



**Preparación:** Lápiz o bolígrafo para el equipo y una copia de la tabla de los Objetivos Globales. Utiliza alternativamente la tabla con la carta de actividad.

En 2015, los líderes mundiales acordaron 17 objetivos que querían alcanzar para el 2030. El objetivo era crear un mundo mejor:

1. Poniendo fin a la pobreza
2. Luchando contra la desigualdad
3. Deteniendo el cambio climático



Guiados por los objetivos, ahora depende de todos nosotros trabajar juntos y construir un futuro mejor para todos. Las Guías alrededor del mundo ya están trabajando en estos objetivos, obtén más información aquí: [www.waggs.org/SDGs](http://www.waggs.org/SDGs)

**Paso 1.** Con tu equipo, piensen en cuales objetivos globales son los más importantes para los niños y jóvenes de su comunidad. Encierren en un círculo los cinco objetivos en la tabla de arriba.

**Paso 2.** Compartan los cinco objetivos que eligieron con los otros equipos. Cada persona vota por el objetivo que más le interesa. Tu equipo anuncia el objetivo principal.

**Paso 3.** Todos los equipos tienen un minuto para pensar en una forma en que podrían ayudar a lograr este objetivo en sus vidas cotidianas.

**Paso 4.** Visita todos los equipos para que todas puedan expresar su idea.



## Líderes eligen sus acciones para crear un impacto positivo

No se te olvide compartir tus ideas con otras Guías.

Visita [thegoals.org](http://thegoals.org) para obtener más información.

# 16. Dale una oportunidad a la Paz



Para más información: [www.paxlodge.org](http://www.paxlodge.org)

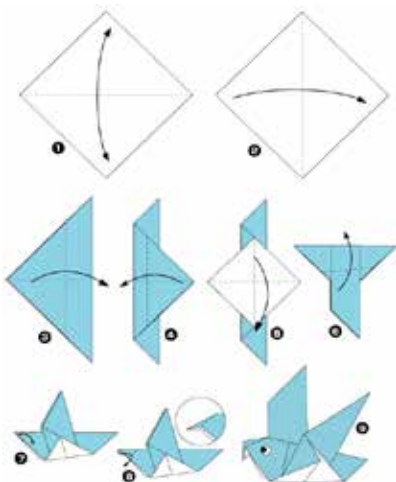
Preparación: Cuadrados de papel, lápices e instrucciones de la "paloma".



El nombre de Pax Lodge significa "Paz" y su mascota es el símbolo universal para la paz, una paloma llamada Olave. Como Guías, nos gusta tomar tiempo para reflexionar y cuidarnos a nosotras mismas, para que estemos preparadas para hacer que el mundo sea mejor para los demás

**Paso 1.** Sigán las instrucciones para hacer su propia paloma por la paz.

**Paso 2.** ¿De qué manera cambiarás tu vida para crear más tiempo para sentirte en paz? Escribe tus ideas en las alas de tu paloma.



1. Dobra tu pedazo de papel por la mitad para hacer un pliegue y doblar hacia atrás.
2. Dobra por la mitad otra vez
3. Dobra en la línea punteada
4. Dobra en la línea punteada
5. Dobra por la mitad
6. Dobra en la línea punteada y repite en el lado opuesto.
7. Dobra para hacer un pliegue y doblar hacia atrás
8. Crea un doblez de bolsillo en la línea punteada.
9. Termina con los ojos en tu paloma.



Comparte las fotos de tu grupo haciendo sus palomas con la AMGS y Pax Lodge a través de las redes sociales.



## Líderes son amables consigo mismas

Comparte las fotos de tu grupo haciendo sus palomas con la AMGS y Pax Lodge a través de las redes sociales.

#TimeToLead | #WTD2019

 @waggs | @PaxLodge

  @waggs\_world | @PaxLodge



# 17. Haz que la igualdad de género se vuelva realidad



**Preparación:** Necesitarás la información del Objetivo Global No. 5 en el apéndice.

## ¿Cómo puedes ser un defensor?

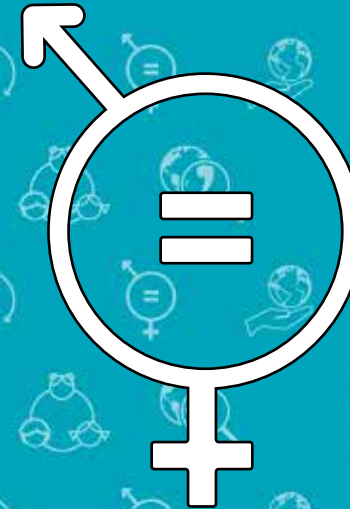
Influencia a las personas	Hablando, haciendo y educando.
Toma decisiones	Cambia políticas o regulaciones, asigna fondos y brinda apoyo.
Mejora nuestras vidas y las de los demás	Los resultados que estamos tratando de alcanzar.

Las Guías defienden la igualdad de género. Cada año, la AMGS forma parte de la Comisión de la Condición Jurídica y Social de la Mujer de las Naciones Unidas (CSW). La AMGS trae un grupo de Guías de todo el mundo para hablar en nombre de los derechos de las niñas. Para obtener más información, visita: [http://bit.ly/WAGGGS\\_CSW](http://bit.ly/WAGGGS_CSW)

**Paso 1.** El objetivo global 5 tiene como meta lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y niñas. Estudia tu comunidad local o la situación actual en tu país. ¿Ser niño o niña hace una diferencia en lo seguro que te sientes? ¿Qué hay de los amigos que tienes o los lugares a los que puedes ir? ¿Cómo crees que se puede lograr el Objetivo Global 5 en los próximos cinco años? Discute esto con tu equipo y escribe tus ideas.

**Paso 1.** Imagina que estás en la CSW. Supón que los otros equipos son representantes del gobierno (los que toman las decisiones). Da un discurso de 3 minutos sobre cómo podrían alcanzar el Objetivo Global 5 usando tus ideas del paso 1.

**Paso 1.** La audiencia (todos los otros equipos) vota si se sienten convencidos por el discurso. Si tu equipo obtiene más de la mitad de los votos, tu ganas esta carta. Si no, devuelve la carta.



# Líderes se pronuncian por un mundo igualitario

**CONSEJO:** Los miembros más jóvenes pueden tomar una foto que simbolice lo que es importante para las niñas de su comunidad. Por ejemplo, pueden tomar una foto de una silla, simbolizando que más mujeres jóvenes deberían tener un lugar en el gobierno.

## 18. Problemas del viajero



Es el año 2300. Eres el líder de la patrulla. Tu patrulla acaba de ganar una insignia de "viajero del tiempo". Tú tienes una máquina de viaje en el tiempo en la que trabajaste duro para construirla. Acabas de probarla y terminó en la década equivocada. La máquina no parece estar funcionando.

### ¿Qué harían?

- Piensen en cómo repararla y qué conocimiento les falta para arreglarla. Luego buscan a alguien que pueda llenar estos vacíos.
- Todas en tu patrulla son creativas. Después de todo ustedes construyeron la máquina. Todas comienzan a mover cosas para ver si pueden hacer que funcione nuevamente, les encanta aprender a través de la práctica.
- La máquina no va a funcionar y está bien. Pero ustedes quieren volver a casa, por lo que comienzan a planificar cómo regresar sin utilizar la máquina del tiempo.

### ¿Esto las convierte en una líder?

- **Respuesta A:**

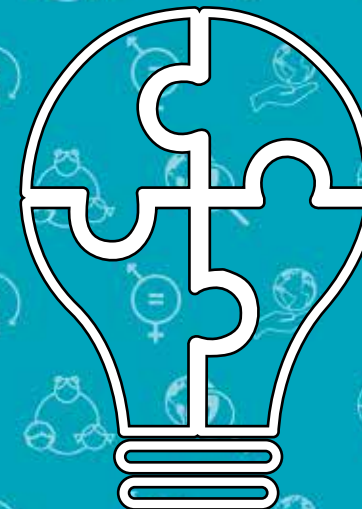
Claro que lo hace. El liderazgo también se trata de descubrir lo que no sabes. Nadie tiene todas las respuestas. Siempre y cuando estés consciente de las brechas en tu conocimiento, puedes pedir ayuda a los demás y utilizar las habilidades de tu equipo.

- **Respuesta B:**

Sí, la creatividad es un rasgo sorprendente. Aprender a través de la práctica y divertirse en el camino es la forma en que algunas de nosotras aprendemos mejor. También nos puede dar la oportunidad de descubrir cosas nuevas.

- **Respuesta C:**

Seguro. A veces las cosas no salen según lo planeado. Pensar en todas tus opciones, incluidos los recursos fuera de tu equipo, puede ayudarte a tener éxito.



**Líderes exploran  
las situaciones  
profundamente  
para tomar  
buenas decisiones**

# Es

## #TimeToLead

Si llegaste a esta sección, significa que has completado con éxito tu aventura de viaje en el tiempo.

### ¡FELICIDADES!

Entonces, ¿cómo se han desarrollado como líderes durante su aventura? Coloquen en el piso las cartas que cada equipo ha creado. Colóquenlas con el lado B hacia arriba.

Cada carta muestra un ejercicio de liderazgo. El liderazgo no se trata sólo de tu rol o posición, sino de cómo te fortaleces conscientemente a ti misma y a los demás, todos los días, mediante el desarrollo de tu ejercicio de liderazgo.

¡Comparte con la AMGS cómo se verían tus Guías y Guías Scouts en 2119!

 [www.waggs.org](http://www.waggs.org) | [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

 [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org)

  [@waggs\\_world](https://www.instagram.com/waggs_world)

 [waggs](https://www.facebook.com/waggs)

## Construye tu líder inspiradora

# 1

Reflexionen sobre los ejercicios de liderazgo en cada carta.

# 2

Discutan qué ejercicios hacen líderes inspiradores. Cada miembro del equipo elige la carta que considera la más importante.

# 3

Utilicen las cartas de juego y a todos los miembros de su equipo para crear una foto o un video corto. Esto debería mostrar a su líder inspiradora en acción, utilizando los ejercicios de los que han hablado. Piensen en cómo se ve esta líder inspiradora. ¿Cómo ponen los ejercicios en práctica?

# 4

Compartan su líder inspiradora con el resto del mundo. Súbanlo a las redes sociales usando #TimeToLead y #WTD2019.

**Reflexión final:** Después del juego, las miembros jóvenes escriben una carta a su "futuro yo". Pídeles que escriban su ejercicio de liderazgo favorito de las cartas y que escriban una carta para abrir en el Día Mundial del Pensamiento 2020 sobre cómo trabajarán en ese ejercicio de liderazgo durante el próximo año.

Recoge las cartas y colócalas en una cápsula del tiempo, para enterrarlas o mantenerlas a salvo hasta el siguiente Día Mundial del Pensamiento.

### ¡FELICIDADES!

¡HAN COMPLETADO EL DESAFÍO DEL DÍA MUNDIAL DEL PENSAMIENTO 2019!



# GLOSARIO

Hay algunas palabras o términos que pueda que sea necesario que le expliques a tu grupo. Estas palabras se enumeran a continuación. Cuando tu grupo lea uno de estos términos, lee el significado si no lo comprenden.

<b>Liderazgo para la AMGS</b>	La AMGS tiene un nuevo modelo de liderazgo basado en el ejercicio de liderazgo. Esto tiene que ver con el comportamiento que adoptas cada día para desarrollar tu liderazgo. Piensa en ello como tus "formas de ser y de pensar en el mundo", como la base de quién eres como líder. La mejor manera de trabajar en esto es ejerciendo activamente el liderazgo.
<b>Igualdad de Género</b>	Esto se refiere a la igualdad de derechos, responsabilidades y oportunidades de mujeres, hombres, niñas y niños. La igualdad no significa que las mujeres y los hombres se convierten en lo mismo. En cambio, los derechos, las responsabilidades y las oportunidades de las mujeres y los hombres no dependerán de si nacieron hombres o mujeres.
<b>Tomador de decisiones</b>	La persona que tiene poder y puede usarlo para lograr cambios. Por ejemplo los funcionarios del gobierno.
<b>Comisión de la Condición Jurídica y Social de la Mujer (CSW)</b>	La CSW trabaja dentro del sistema de las Naciones Unidas (ONU) en torno a la igualdad de género y el empoderamiento de las mujeres y las niñas. Es una Comisión funcional del Consejo Económico y Social de la ONU (ECOSOC). Esto significa que lleva a cabo tareas en su nombre y asesora sobre cuestiones relacionadas con el género.
<b>Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)</b>	Los ODS, o como los llamaron, los Objetivos Globales, fueron acordados por los líderes mundiales en la Asamblea General de las Naciones Unidas en septiembre de 2015. Representan un acuerdo histórico para abordar los desafíos que enfrenta nuestro mundo, que incluye la pobreza, la salud, el cambio climático y diversas formas de desigualdad. Hay 17 objetivos (también llamados los Objetivos Globales) a ser alcanzados para el 2030.
<b>Equipo o Patrulla</b>	Los equipos más pequeños de las Patrullas de las Guías en que cada grupo es separado cuando inician el juego.
<b>Grupo</b>	Todo el grupo, unidad o tropa de Guías y sus amigas que participan del juego.

# Datos divertidos sobre Guidismo

## Datos divertidos sobre Guidismo

1. El Centro Mundial a mayor altitud es Nuestra Cabaña, a 1,542 metros sobre el nivel del mar.
2. Kusafiri fue nombrado oficialmente durante una transmisión virtual en vivo en octubre de 2015.
3. La idea del Fondo del Día Mundial del Pensamiento vino de una niña belga, que le escribió a Lady Baden-Powell. Ella dijo que si el Día Mundial del Pensamiento era el mismo día del cumpleaños de la fundadora, seguramente también debería ser una ocasión para regalos.
4. El primer Campamento Mundial se celebró en Inglaterra en 1924. Asistieron 1100 personas de más de 42 países. Las noches fueron más frías de lo esperado y no había suficientes mantas. A las 10 p.m de la primera noche, las Guías pidieron mantas a vecinos, hoteles y hospitales. En media hora habían recogido más de lo que necesitaban.
5. La primera Bandera Mundial, con un trébol dorado sobre un fondo azul brillante, fue diseñada por una guía de Noruega y adoptada en 1930.
6. Una de las subregiones del Hemisferio Occidental es el Caribe. El Caribe es muy diverso, se hablan varios idiomas y tiene mucha influencia cultural de diferentes partes del mundo. En 1958, se formó el Enlace caribeño del Guidismo para ayudar a fortalecer las organizaciones del Guidismo de ese lugar, especialmente centrándose en el fortalecimiento de la habilidad de capacitación.
7. En la década de 1950, se formaron los grupos de Guías en los campamentos de refugiados en el Líbano, Jordania y Siria. Las niñas no tenían dinero, así que hicieron sus propias insignias de trébol con latas de sardinas.

### Datos divertidos sobre Guidismo

8. En Chad, en la década de 1960, como las Guías no tenían dinero para pagar sus cuotas de membresía, solían aportar contribuciones en especie como arroz o cacahuets. Esas contribuciones eran luego revendidas para que la Asociación pudiera recaudar el efectivo correspondiente.
9. En la década de 1970, las Guías en Nueva Zelanda solían recaudar fondos con unidades de huevos. Las chicas llamaban a las puertas los sábados por la mañana y le pedían a cada casa que hiciera una donación o comprara un huevo.
10. La portada del segundo manual de las Guías, publicado en 1918, mostraba a un líder y dos niñas bailando. Incluso fue ilustrado por el propio Lord Baden-Powell. Hubo una gran reacción porque la gente consideró que la portada era demasiado “inapropiada”.
11. La Región de África de la AMGS representa a 33 Organizaciones Miembros. Su membresía ha crecido más en los últimos 10 años que cualquier otra región de la AMGS.
12. En 2017, 115 países donaron al Fondo del Día Mundial del Pensamiento, un récord histórico de nuestro Fondo.
13. Cuando el Guidismo empezó en Rusia, las autoridades sospechaban de la organización. Para 1911 estaba cerrada. Las Guías eran enviadas a prisión si se descubría que eran miembros. Las niñas continuaron reuniéndose en secreto y en 1914 había 8000 Guías en Rusia.
14. En agosto de 1939, cuando la Segunda Guerra Mundial estaba a punto de comenzar, Nuestro Chalet fue abandonado por los huéspedes y alistado para el servicio si era necesario. Unos días más tarde, dos Guías suecas llegaron a Nuestro Chalet. Estaban bastante asombradas que no había nadie allí esperándolas en la estación de autobuses. Habían viajado por toda Alemania y nunca se habían dado cuenta de que el país estaba en guerra.

### Datos divertidos sobre Guidismo

15. Nuestra Arca, el antiguo Centro Mundial de Londres, estuvo en funcionamiento durante la Segunda Guerra Mundial. Los invitados dormían en el refugio de la Sede Central.
16. El primer país dentro de la región árabe de la AMGS que comenzó con el Guidismo fue Egipto en 1925.
17. En 1986, el cuenco de plata y la paleta presentados a Dame Leslie Whateley, por colocar la primera piedra de Sangam en 1964, se encontraron en una platería en Londres. Fueron comprados por una perspicaz Guía y devueltos a Sangam.
18. La fundadora de las Guías en Filipinas, Josefa Llanes Escoda, es la cara del billete actual de 1000 pesos.
19. La idea de un Centro Mundial en el Hemisferio Occidental se generó en un evento de capacitación en Cuba en 1947. La dedicatoria de Nuestra Cabaña se celebró en 1956, cuando Lady Baden-Powell donó la icónica puerta azul que saluda a todas las Guías a Nuestra Cabaña. Se llama la “Puerta de la Jefa” y da la bienvenida a aquellas que ingresan para el comienzo de una maravillosa aventura.
20. Durante la Segunda Guerra Mundial, las Guías comenzaron el “Servicio Internacional de Guías”, un fondo para Alitas y Guías para recaudar dinero. Era la primera vez que el trabajo de socorro internacional había sido financiado casi en su totalidad por niños.

## Programas Globales de la AMGS

*Actividad del Fondo del Día Mundial del Pensamiento, carta: 43*

1. **Voces contra la violencia:** empodera a las jóvenes para identificar diferentes formas de violencia, comprender sus derechos y sentirse empoderadas para acceder a esos derechos.  
Para más información: <http://bit.ly/VaVLeadersHandbook>
2. **Programa de nutrición:** la AMGS está trabajando en asociación con Nutrición Internacional para garantizar que todas las niñas puedan acceder a una buena nutrición.  
Para más información: <http://bit.ly/NutritionProgramme>
3. **Libre de Ser Yo: Libre de ser yo** - construye la confianza y la autoestima de las niñas. Para más información: [www.free-being-me.com/](http://www.free-being-me.com/)
4. **Acción por la Confianza en la Imagen:** Acción por la Confianza en la Imagen – aprende habilidades de abogacía y alza tu voz contra el mito de la imagen. Para más información: [www.free-being-me.com](http://www.free-being-me.com)
5. **Navegando inteligentemente:** saber cómo mantenerte segura en línea es una habilidad esencial para las jóvenes de hoy. Obtén lo mejor de internet navegando inteligentemente. Para más información: <http://bit.ly/SurfSmartResource> y [www.waggs.org/surf-smart](http://www.waggs.org/surf-smart)
6. **Objetivos globales:** el enfoque de la AMGS hasta el 2030 es apoyar el trabajo que las Guías realizan alrededor del mundo para lograr los Objetivos Globales. Actuamos como intermediarios, facilitadores y conservadores para facilitar el intercambio y las asociaciones en torno a los Objetivos. Para más información: <http://bit.ly/SDGsWAGGS>

**Si quieres aprender sobre los ODS, ¿por qué no desarrollas los paquetes de actividades #TeamGirl & Be the Change?**

Puedes encontrarlos en la página web de la AMGS:  
<http://bit.ly/WAGGSResources>

## Información sobre el Objetivo Global 5



*Actividad del Haz que l' igualdad de género se vuelva realidad, carta: 61*

El **Objetivo Global 5** (o el Objetivo 5 de Desarrollo Sostenible) tiene como objetivo lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y niñas. Este es uno de los 17 Objetivos Globales de las Naciones Unidas. Son una acción universal de 193 países que tienen como objetivo terminar con la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas disfruten de paz y la prosperidad.

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

Para alcanzar el Objetivo 5, cada país debe aceptar:

- Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y niñas.
- Poner fin a todas las formas de violencia contra las mujeres y las niñas, incluido el tráfico sexual y otras formas de explotación.
- Poner fin a todas las prácticas y tradiciones que perjudican la salud física, mental y sexual de las mujeres y las niñas.
- Reconocer y valorar el trabajo de las mujeres en casa. Asegurar que las mujeres y las niñas tengan las mismas oportunidades de ser escuchadas y de participar en todas las esferas políticas, económicas y públicas.
- Proteger los derechos de las mujeres a la salud sexual y reproductiva.
- Promover políticas y leyes para garantizar la igualdad de género. Esto incluye reformas para otorgar a las mujeres el mismo acceso a la propiedad y al control de la tierra, a otras formas de propiedad, a servicios financieros, a la herencia y a los recursos naturales.

