



ASOCIACIÓN
MUNDIAL DE LAS
GUÍAS SCOUTS



DÍA MUNDIAL DEL PENSAMIENTO 2023
**NUESTRO MUNDO,
NUESTRO FUTURO**
PACÍFICO
El medio ambiente y paz



Introducción

Bienvenido al paquete de actividades del Día Mundial del Pensamiento 2023: **Nuestro Mundo, Nuestro Futuro Pacífico**
¿Qué es el Día Mundial del Pensamiento?

Ha sido un día de amistad internacional desde 1926. Cada año, el 22 de febrero, las Guías y Guías Scouts celebran el Movimiento, conectándose entre sí y divirtiéndose, aprendiendo y decidiendo qué acciones tomar sobre los problemas globales que afectan sus comunidades locales. De igual modo, recaudando fondos para las diez millones de Guías y Guías Scouts alrededor del mundo.

La idea del Día Mundial del Pensamiento surgió por primera vez cuando las Guías y Guías Scouts se reunieron en Estados Unidos durante la cuarta Conferencia Mundial de la AMGS.

Se eligió el 22 de febrero porque era el cumpleaños tanto de Olave Baden-Powell, quien fue la Jefa Guía Mundial, como de Lord Baden-Powell, fundador del Movimiento de los Boy Scouts.

En el Día Internacional de la Niña 2020, se les preguntó a las Guías y Guías Scouts menores de 18 años de 100 países, cuáles temas les preocupaban más y qué querían cambiar en el mundo. A partir de esta información, aprendimos que la preocupación principal es el medio ambiente y, por lo tanto, el tema del Día Mundial del



Pensamiento desde el 2022 hasta el 2024 será Nuestro Mundo, Nuestro Futuro. En el 2023, continuaremos el segundo año de nuestro viaje de tres años para que las Guías y Guías Scouts se conviertan en líderes conscientes del medio ambiente.

Cada año nos basamos en este tema del medio ambiente y exploramos los vínculos entre el medio ambiente y otras preocupaciones globales. Este año estamos considerando cómo podemos aprender de la naturaleza y trabajar con ella para crear un futuro más pacífico y seguro para las niñas de todo el mundo.

Sigue a la AMGS en las redes sociales



2023: Nuestro Mundo, Nuestro Futuro Pacífico El medio ambiente y paz

2024: Nuestro Mundo, Nuestro Futuro Próspero

El medio ambiente y la pobreza mundial

2022: Nuestro Mundo, Nuestro Futuro Igualitario

El medio ambiente y la igualdad de género

Aprendamos juntas

Completar este paquete de actividades les permitirá a las Guías y Guías Scouts de todo el mundo:

Conectarse con el mundo natural en sus propias vidas

Reconocer la importancia de la armonía natural y la necesidad de ecosistemas equilibrados

Explorar lo que podemos aprender del mundo natural en términos de cuidado, paz y desarrollo comunitario

Actuar en sus propias vidas, en su comunidad y más allá para alcanzar la paz a través de la naturaleza



Para aprender más sobre la historia del Día Mundial del Pensamiento, [haz click aquí](#)



Nuestro Mundo, Nuestro Futuro Pacífico

El Día Mundial del Pensamiento siempre ha sido un momento para que las Guías y Guías Scouts se conecten y celebren nuestro movimiento global. También es una oportunidad para explorar temas que son importantes para las niñas y mujeres jóvenes e influir positivamente en nuestro mundo.

Utilizando el conocimiento adquirido el año anterior, trabajaremos juntas para crear un futuro más pacífico y seguro para las niñas de todo el mundo. **Partiendo de una comprensión del papel que juega el cambio climático en la perturbación de la paz y la seguridad a nivel mundial, nos centraremos en lo que podemos aprender del medio ambiente para crear un mundo equilibrado y pacífico.**

Si bien la paz en la naturaleza será vista de diferentes maneras por cada persona, para el propósito de este paquete, examinaremos los diferentes niveles de relación con la naturaleza: personal, comunitaria y global. Por ustedes mismas, consideren cómo encajan en el mundo natural y cuándo se sienten en paz con el medio ambiente. A nivel comunitario, la paz surge cuando se considera cómo se equilibran las diversas necesidades y al encontrar formas de trabajar juntos para alcanzar una armonía natural que celebre y respete las diferencias. A un nivel global, debemos explorar métodos para el cuidado y consideración, tanto del mundo natural como de nuestros semejantes. Estos diferentes aspectos de un entorno pacífico pueden

Del paquete del Día Mundial del Pensamiento 2021, Juntos por la paz: “La paz no es solo la ausencia de guerra, significa dignidad, seguridad y bienestar para todos. Para cada persona la definición de paz es diferente, y puede variar desde ser felices con nosotros mismos y ver las caras sonrientes de nuestros seres queridos, hasta la resolución de conflictos dentro de una comunidad y poner fin a la violencia y las prácticas dañinas en todo el mundo”. Para profundizar en el tema de este año y aprender sobre la paz en un contexto más amplio, pueden revisar el paquete de 2021 [aquí](#).
Día Mundial del Pensamiento 2021 - Paquete de actividades.



Si el concepto sobre el cambio climático es nuevo para ustedes, o si simplemente quieren ampliar su conocimiento sobre el tema, consulten las actividades de la primera sección del paquete del Día Mundial del Pensamiento 2022 “Nuestro Mundo, Nuestro Futuro Igualitario”. Encuéntrenlo [aquí](#):
Día Mundial del Pensamiento 2022 - Paquete de actividades



Vocabulario

A medida que vayan avanzando en este paquete, es posible que encuentren algunos términos nuevos relacionados con el medio ambiente con los que querrán familiarizarse. Tómense un tiempo para revisarlos antes de comenzar el paquete.



Hábitat

Es el hogar de un animal o una planta. Casi todos los lugares de la Tierra, desde el desierto más cálido hasta la capa de hielo más fría, son hábitats para unos tipos de animales y plantas. La mayoría de los hábitats incluyen una comunidad de animales y plantas junto al agua, oxígeno, suelo o arena y rocas. (Britanica Kids)



Biodiversidad

Son todos los diferentes tipos de vida que se encuentran en una zona, incluyendo animales, plantas, hongos e incluso microorganismos como las bacterias que componen nuestro mundo natural. Se necesita diversidad y equilibrio para que estas especies puedan trabajar juntas en su ecosistema. (Fondo Mundial para la Naturaleza)



Ecosistema

Una zona geográfica donde las plantas, los animales y otros organismos, así como el clima y los paisajes, trabajan juntos para formar una burbuja de vida (National Geographic)



Cuidado

Uso responsable y protección del entorno natural

Fondo del Día Mundial del Pensamiento

En 1932, seis años después de iniciar la idea del Día Mundial del Pensamiento, la recaudación de fondos para nuestro Movimiento internacional se convirtió en parte del Día Mundial del Pensamiento. En la 7ª Conferencia Mundial, una delegada belga señaló que un cumpleaños generalmente incluye regalos, y hoy en día continuamos honrando esta tradición, de dar un regalo para que aún más niñas alrededor del mundo tengan la oportunidad de participar en el Guidismo y Escultismo Femenino.

Los últimos años han sido los más desafiantes, ya que la pandemia de COVID-19 se extendió por todo el mundo. Esto afectó enormemente el Día Mundial del Pensamiento y los fondos que muchos de ustedes normalmente recaudaban para apoyar a las Guías y Guías Scouts de todo el mundo. Con menos donaciones, se han visto afectados negativamente algunos de los proyectos apoyados por el fondo, como los talleres de liderazgo para mujeres jóvenes, ayuda a las Asociaciones de Guías y Guías Scouts alrededor del mundo, y el desarrollo del paquete de actividades del Día Mundial del Pensamiento.

A medida que nuestro mundo continúa recuperándose y ustedes se pueden reunir nuevamente con sus unidades, grupos y amigas para realizar las actividades del 2023, esperamos que continúen donando al Fondo del Día Mundial del Pensamiento como lo han hecho antes. Sus donaciones asegurarán que más Guías y Guías Scouts tengan la oportunidad de experimentar el Movimiento internacional a través de eventos como el Seminario Juliette Low y se desarrollen como líderes que generen un cambio positivo en sus sociedades.



Fondo WTD



Donantes de EE. UU.

Recaudar

Después de usar el paquete de actividades, pueden donar al fondo, [como lo han hecho en años anteriores](#). Aquí en línea. ¡O usen el formulario que se encuentra en la parte posterior de este paquete! ¡Pueden hacerlo mientras promueven la paz en la naturaleza con otras personas, ya que el Día Mundial del Pensamiento nos une a todas y apoya al Movimiento global del Guidismo y Escultismo Femenino!

Este año también hemos creado una actividad única para apoyar la recaudación de fondos. Pueden realizar la actividad del Fondo del Día Mundial del Pensamiento de este año "Camina el Mundo" y así encontrar donantes, familiares y amigos que donen mientras caminan. (Las instrucciones se encuentran en la página 54)

Enviar

Ahora que han recolectado los fondos, ¿qué sigue? Tienen dos opciones para enviar sus donaciones a la AMGS:

1 Su Asociación Nacional: Pónganse en contacto con ellas primero. Muchas Asociaciones Nacionales recaudan donaciones para enviarlas a la AMGS.

2 Directamente a la AMGS: Mediante cheque, tarjeta de crédito o transferencia bancaria, también pueden recaudar fondos y donar en línea

O para las donantes en Estados Unidos, donen a la Fundación Mundial para las Guías y Guías Scouts Inc.

Una vez que recibamos sus donaciones, recibirán una carta especial de "Agradecimiento" del Día Mundial del Pensamiento y un certificado para demostrar nuestro agradecimiento por todo su arduo trabajo.

“No radica en lo que un individuo tiene, sino en lo que es. La única forma de medirlo es la capacidad de una persona para lograr armonía y resonar con sus semejantes y con la naturaleza; percibir el significado del pensamiento y experimentar la belleza de la acción. En resumen, encontrar alegría en la vida”

Indira Gandhi

El Fondo del Día Mundial del Pensamiento se ha utilizado para nuestra campaña de los 16 Días de Activismo, y ayudar a desarrollar las Defensoras Globales de Propugnación para que las niñas y las mujeres jóvenes puedan expresar lo que piensan. Además de esto, el fondo también apoya la creación del propio paquete de actividades del Día Mundial del Pensamiento, entre muchas otras actividades.

A través de las contribuciones al Fondo del Día Mundial del Pensamiento, y el apoyo de algunos donantes y socios esenciales, la AMGS pudo desarrollar Campfire, una plataforma de aprendizaje digital en línea transformadora para las Guías y Guías Scouts alrededor del mundo y así, de este modo se pueden conectar entre sí, compartir recursos, desarrollar herramientas educativas y de capacitación, ¡y mucho más! Accedan a Campfire [aquí](#)

¿Cómo utilizar este paquete?

Prepárense

- ✓ ¡Asegúrense de utilizar el método educativo no formal de las Guías y Guías Scouts para crear una experiencia que sea relevante, emocionante, accesible y dirigido por la aprendiz!
- ✓ Como grupo, decidan qué actividad quieren completar en cada sección.
- ✓ Animen y apoyen a las miembros del grupo para que tomen la iniciativa en la planificación y cuando sea apropiado, facilitar las actividades.
- ✓ Consideren la posibilidad de trabajar en grupos pequeños para algunas actividades, o cómo puede trabajar todo el grupo en la misma actividad.
- ✓ Planifiquen suficiente tiempo durante y al final de las actividades para el debate y la reflexión.
- ✓ Permitan que los cambios, y así adaptarse a los intereses y necesidades de aprendizaje de todas las miembros del grupo.

Propiciar un Espacio Valiente

- ✓ Afirman verbalmente que su espacio es seguro para todas las que deseen participar.
- ✓ Como grupo, definan directrices claras promoviendo el respeto y la receptividad para todas, y convengan cómo el grupo cumplirá con esas directrices.
- ✓ Destaquen la importancia de la confidencialidad.
- ✓ Tomen consciencia de lo que puede afectar a las miembros de su grupo lo que está sucediendo en su comunidad y el mundo.
- ✓ Cuiden su enfoque para facilitar las actividades, asegurándose que todas las voces tengan espacio para ser escuchadas.
- ✓ Estén preparadas para hacer adaptaciones a su programa. Si el grupo está inmerso en una conversación intensa, es conveniente cambiar los planes posteriores para que tengan más tiempo de terminar su conversación.
- ✓ Eviten hacer generalizaciones al hablar de diferentes temas.
- ✓ Planeen como van apoyar a las miembros del grupo para que puedan hablar o buscar apoyo si no se sienten seguras, y comuníquenle esto al grupo.

Pasos para ganarse la insignia

- ✓ **Creen un espacio valiente**
Sigan los pasos de la página anterior para crear un entorno donde todas sean valoradas y puedan participar plenamente. Todas deben sentirse incluidas, respetadas y escuchadas mientras defienden con valentía lo que creen y abordan temas difíciles.
- ✓ Elijan una actividad para cumplir cada una de las tres secciones.
- ✓ Lean la historia y cumplan con las actividades elegidas cuando lleguen a un punto de acción.
- ✓ Completen el paquete creando un plan para participar en la actividad final, el desafío de 'Camina por el mundo'.



¡FELICIDADES!

Han ganado su insignia del Día Mundial del Pensamiento. [Pidan su insignia del Día Mundial del Pensamiento en línea.](#) AMGS - Día Mundial del Pensamiento

Guía de actividades

Todas las actividades de este paquete son adaptables para entrega en línea

Como los grupos de Guías y Guías Scouts en los diversos países trabajan las secciones por edades diferentes, hemos brindado una guía general sobre las edades recomendadas para cada actividad. Todas las actividades han sido diseñadas para adaptarse a varios grupos de edad. Por favor,

revisen las actividades con antelación y consideren cuál se adapta mejor a su grupo. Este paquete se puede completar en una reunión de 90 minutos, no obstante, algunos grupos pueden inspirarse y llevar las actividades más allá, desarrollando el paquete durante varias reuniones.

Nombre de la actividad	Duración	En interior / Al aire libre	Adaptable para llevar a cabo en línea	Adaptable para llevar a cabo individualmente
La búsqueda de Miku: Introducción el cuento del Día Mundial del Pensamiento	10 minutos	Ambos	Si	Si
Usen sus sentidos para conectarse con el mundo	15 minutos	Al aire libre		Si
Sin Equilibrio, Sin Paz	15 minutos	Ambos	Si	
La música nos rodea	20 minutos	Ambos	Si	Si
Juego de Colonos por la Paz	20 minutos	Ambos		
Crear su propio jardín	30+ minutos	Ambos	Si	Si
Actividad Final: Camina por el Mundo	Variable	Al aire libre		Si

Actividades en línea

Si planean realizar las actividades del Día Mundial del Pensamiento en línea, hemos adaptado y desarrollado una gama de actividades digitales para que las aprendices se conecten con el mundo natural y utilicen la tecnología para educar y empoderar. Para acceder a las actividades, [haz click aquí](#)

También hemos incluido sugerencias en varias actividades presentes en el paquete sobre la forma en que las actividades se pueden adaptar. Muchas de las actividades que se crearon específicamente para llevarlas a cabo al aire libre no son tan fáciles de adaptar. No obstante, sabemos que pueden ser creativas en la implementación de las actividades para que funcionen en su entorno particular. Si



encuentran formas innovadoras de llevar a cabo el programa en línea, ¡compartan sus hallazgos con otros grupos en nuestra página de Campfire!

Consejos de seguridad en línea

- ✓ Siempre verifiquen y sigan los consejos y directrices actuales de seguridad de su Asociación sobre las actividades de Guías y Guías Scouts presenciales o en línea.
- ✓ Asegúrense de crear un espacio seguro que sea privado para su grupo y tener el permiso de los padres/encargados legales para conectarse con su grupo en línea.

- ✓ Utilicen plataformas en línea con buenos controles de seguridad y asegúrense de saber de antemano cómo utilizarlas. Si no se sienten cómodas trabajando en línea, pidan ayuda a otros.
- ✓ Hablen con sus Guías/Guías Scouts sobre cómo mantenerse seguras en línea antes de alentarlas a completar las actividades que utilizan las redes sociales en este paquete.

- ✓ Asegúrense de tener el permiso de su Guía/Guía Scout y sus padres/encargados legales antes de publicar fotos/vídeos en línea.
- ✓ No incluyan ninguna información personal/de identificación en ningún contenido compartido en línea.
- ✓ Si reciben contenido ofensivo o inapropiado, bloqueen y denuncien la cuenta.



Consideren si realizar las actividades en línea excluiría a alguna de sus miembros y busquen formas de resolver esto. Por ejemplo, ¿podrían usar una plataforma en línea más simple y accesible? ¿podrían coordinar para que un miembro del grupo tenga acceso a la tecnología que necesita o brindarle recursos y materiales para que pueda completar las actividades?

Historia del Día Mundial del Pensamiento: La búsqueda de Miku

Para el paquete del Día Mundial del Pensamiento 2023, hemos elegido ilustrar el tema de este año "Nuestro Mundo, Nuestro Futuro Pacífico", haciendo que las participantes lean un cuento mientras realizan las actividades. Muchas culturas alrededor del mundo tienen cuentos populares que utilizan la naturaleza para mostrar una moraleja o una consecuencia, así que nos inspiramos en las cinco regiones de la AMGS para escribir nuestra historia del Día Mundial del Pensamiento.

A medida que sigan el relato, encontrarán varios problemas en la naturaleza que su grupo deberá "arreglar", completando una de las actividades enumeradas en esa sección. Solo tienen que completar una de las actividades enumeradas en cada sección, así que elijan la que le interese más a su grupo y que sea factible según las circunstancias del mismo. Después de completar una actividad, lean la siguiente sección del relato para averiguar qué sucede a continuación.

Habrán tres secciones diferentes con opciones de actividades, seguidas de la actividad final "Camina por el mundo".

¡Comiencen su travesía del Día Mundial del Pensamiento leyendo la introducción del cuento y haciendo que las participantes se presenten entre sí!

Sugerencias para profundizar en el aprendizaje

- ✓ Soliciten que diferentes participantes que se ofrezcan a leer al grupo las diferentes secciones del cuento en voz alta.
- ✓ Si tienen tiempo, hagan que las participantes dramatizen las diferentes secciones de la historia.
- ✓ Pregunten a las participantes si conocen algún cuento en su propia cultura que se relacione con el tema de la paz en la naturaleza.
- ✓ Motiven a las participantes a seguir explorando el mundo, buscando más cuentos populares de todo el mundo que puedan compartir con el grupo en una reunión futura.
- ✓ Como estas historias se basan en diferentes cuentos de todo el mundo, si encuentran algún concepto diferente al de su propia cultura, asegúrense de explicar a las participantes lo que ocurre.

Enlaces del Centro Mundial

Los Centros Mundiales promueven la importancia de la paz en el movimiento del Guidismo y Escultismo Femenino, y es un lugar para la amistad internacional y la comprensión. Un lugar para vivir experiencias nuevas y explorar nuestro mundo a través del Guidismo y Escultismo. [Visite los Centros Mundiales](#)



Busca los siguientes iconos en el paquete para conocer más sobre los Centros Mundiales

INTRODUCCIÓN: El Bosque nos presenta a Miku. La historia de Miku está inspirada en un cuento de Estonia. Sin embargo, el nombre del personaje principal se modificó ligeramente ya que Miku es un nombre femenino de Japón que significa "cielo hermoso" o "futuro" y el final de la historia es uno de redención para la naturaleza y su futuro.



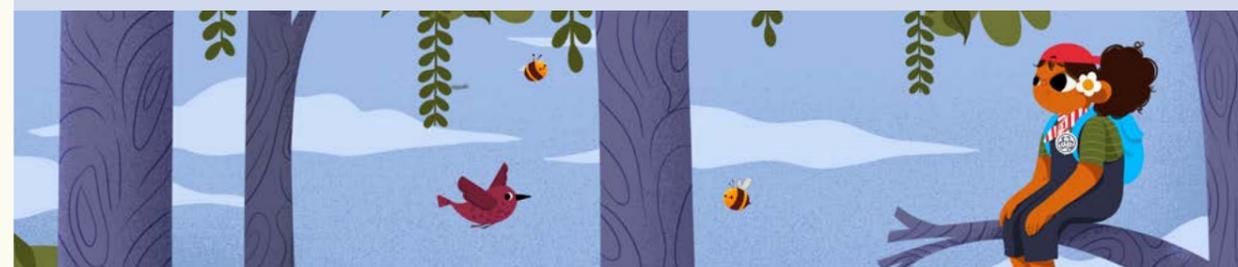
PRIMERA PARTE: Las Doncellas del Maíz es una adaptación de un cuento del pueblo Zuni de Norteamérica, mientras que La Ratonera es una adaptación de un cuento popular nigeriano que muestra el poder del Ubuntu (el vínculo entre todos los seres vivos)



SEGUNDA PARTE: Bahamut aparece en la mitología árabe como un pez gigante que carga una vaca enorme, una piedra gigante, un ángel y el mundo entero sobre su espalda.



TERCERA PARTE: Amirta se basa en una historia de Rajasthan en el norte de la India. Originalmente se basó en una persona real del año 1300 que defendió algo en lo que creía.



El Bosque

Comiencen su reunión del Día Mundial del Pensamiento leyendo esta introducción de la historia para preparar el terreno.

Era una noche fría y húmeda en el bosque, y Miku tenía hambre. Estaba rodeada de árboles altos llenos de canciones y olores, mientras los animales y los pájaros corrían por el suelo y cantaban entre las ramas. Pero ella se sentía completamente sola.

Esa noche, el bosque se dio cuenta. Le dijeron a Miku que deseara cualquier cosa en el mundo y ellos se lo proporcionarían, a menos que rompiera las reglas de la naturaleza.

Miku estaba encantada y comenzó a desear todo lo que siempre había querido: comida deliciosa, una cama suave, un fuego crepitante para mantenerse caliente. En todo el mundo, la gente vio la felicidad de Miku y comenzó a desear también lo que ella deseaba. El bosque se cansó y se desesperó tratando de hacer felices a todos, pero nadie se dio cuenta. ¿Por qué cuidar de la naturaleza, cuando la naturaleza podía cuidar de ellos?

Un día, en medio de un invierno nevado, Miku decidió que odiaba el frío y anunció: "¡Bosque, haz que haga sol y calor ahora mismo!". ¡Pero esto iba en contra de las reglas de la naturaleza! Para horror de Miku, todo el bosque se desapareció en el aire. Miku se dio cuenta de su error, pidió demasiado y se olvidó de cuidar la tierra. La tierra estaba ahora desnuda y vacía, los animales no tenían hogar y el mundo no tenía nada más que ofrecer.

Por suerte, todavía hay tiempo para arreglarlo. Ustedes como unidad, viajarán por el mundo y solucionarán los problemas de la tierra de Miku. ¡Investigarán cómo funciona la naturaleza, encontrarán formas de proteger el mundo natural y evitarán que la tierra se vuelva demasiado gruñona! Con su ayuda, este cuento no ha terminado. Ustedes, su unidad y todas en el Guidismo y Escultismo Femenino pueden decidir cómo termina realmente el cuento.



Pax Lodge
Es "un lugar donde los extraños rápidamente se hacen amigos". El centro está ubicado en Hampstead, al norte de Londres, al lado de la sede internacional de la AMGS. La palabra latina para paz, pax, estaba presente en los nombres de las casas de Baden-Powell en Inglaterra (Pax Hill) y en Kenia (Paxtu), lo que inspiró el nombre de Pax Lodge.

En primer lugar, como cualquier heroína, ¡necesitamos saber quiénes son! Cada miembro de su unidad responderá estas cuatro preguntas: ¿tienen algo favorito en común?

NOMBRE DE GUÍA O SCOUT: _____

ANIMAL FAVORITO: _____

PARTE FAVORITA DE LA NATURALEZA: _____

MOMENTO DE MAYOR ORGULLO

EN EL GUIDISMO: _____

Tomen un tiempo para conocer a las demás heroínas que las acompañarán en este viaje antes de continuar con la siguiente sección. Dependiendo del tamaño de su unidad, es posible que quieran dividirse en grupos más pequeños.



Las Doncellas del Maíz y el ratón

Las Doncellas del Maíz tenían un trabajo vital: cada primavera, bailaban para enseñar a las nuevas plantas cómo estirarse y crecer, manteniendo el ecosistema conectado para que todas las criaturas pudieran vivir juntas.

Mientras tanto, un ratón esperaba hambriento las plantas de primavera. Había dormido todo el invierno, soñando con la comida, y en cuanto el maíz empezara a crecer, ¡tendría algo delicioso que comer!

Pero entonces el bosque desapareció. Las Doncellas intentaron desesperadamente revelarles a todos que algo andaba mal, sin plantas, ni agua y animales como el ratón solo y hambriento. Pero la gente simplemente se reía de sus preocupaciones. ¿Qué tenía que ver el baile con las plantas? A la gente no le importaba de dónde venían sus cosas, ¡querían más!

Las Doncellas se dieron por vencidas y se escondieron en una cueva de la montaña. Ahora, cuando las nuevas plantas luchaban por salir a la superficie, estaban perdidas y confundidas: ¿cómo debían crecer? ¿Cómo debían alcanzar el agua con sus raíces y hacer comida a partir del sol? El ratón estaba igual de confundido, olfateaba desesperadamente en busca de comida, pero cuando pidió ayuda a otros animales, lo rechazaron bruscamente. La criatura se coló en una casa humana, pero para su horror ¡había una ratonera en el suelo! El ratón busco y busco, pero hasta que las plantas no volvieran a crecer, no habría nada que comer.

Si pueden encontrar formas de conectarse con la naturaleza o reconstruir la cadena entre las diferentes formas de vida en el ecosistema, convencerán a las doncellas de volver a bailar y completar la cadena: ¡entonces las plantas podrán crecer y el ratón podrá comer nuevamente!



Nuestro Chalet

Ubicado en lo alto de los hermosos Alpes Suizos, Nuestro Chalet ha sido un centro de aventura, conexión y amistad desde 1932. Nuestro Chalet tiene una magnífica vista de las montañas, donde podrán hacer mucho y visitar sus alrededores, y de seguro, descubrirán algo especial y podrán conectarse con la naturaleza.

Escojan una actividad de esta sección para completar y mostrar la paz que puede provenir de un ecosistema próspero (Actividad 1a), o mostrar cómo todo en la naturaleza trabaja en conjunto (Actividad 1b). Después de completar una actividad, continúen con la siguiente sección de la historia.

Actividad 1a: Usen sus sentidos para conectarse con el mundo

Actividad 1b: Sin Equilibrio, Sin Paz



Usen sus sentidos para conectarse con el mundo



En esta actividad, exploren su conexión personal con el medio ambiente y reflexionen sobre la paz interior que puede surgir al pasar tiempo al aire libre.

Materiales: Lápiz y papel



Lápiz



Papel

Usen sus cinco sentidos para conectarse con la naturaleza. Al abrir la mente y los sentidos a la naturaleza que nos rodea, se amplía nuestra conciencia a nuestro alrededor. Sintonizar con el entorno y relacionarse con el mundo natural de manera consciente puede brindar muchos beneficios, como reducir el estrés, sentirse más arraigada, generar calma, calmar la ansiedad y restaurar la energía.

- 1 Salgan al aire libre. Puede ser al césped, a un jardín comunitario o a lo profundo de la naturaleza, ¡en cualquier lugar al aire libre!
- 2 Dispérsense, siéntense en silencio y concéntrense en el mundo que las rodea.
- 3 Escojan un sentido específico, ya sea la vista, el olfato, el tacto, el gusto o el oído, y dediquen un minuto a observar la naturaleza a través de ese sentido.
- 4 Compartan entre ustedes lo que observaron y cómo las hizo sentir.
 - ¿Notaron lo mismo o cosas diferentes?
 - ¿La actividad las ayudó a sentirse serenas y conectadas con la naturaleza? Si este es el caso, ¿cómo fue?
- 5 Repitan la actividad con diferentes sentidos como enfoque.

Ramas menores

Para las ramas menores, usen un animal como inspiración y guía para enfocar los sentidos. Pueden usar uno de los siguientes ejemplos o elegir uno propio.



Orejas de ciervo

(los ciervos tienen un excelente oído)



Ojos de águila

(las águilas pueden ver a lo lejos)



Nariz de oso

(los osos tienen un fantástico sentido del olfato)



Patas de araña

(las arañas tienen una sensibilidad especial al tacto)



Boca de ratón

(los ratones pueden saborear muchos más sabores que los humanos)

Consejos: Recuérdenles a las participantes que mientras observan la naturaleza no deben perturbarla. Queremos preservar su belleza para que otros puedan disfrutarla también.



Ramas Mayores

Para las mayores, podrían incluir una búsqueda del tesoro. Todas caminan en silencio por una zona designada y observan el área usando sus cinco sentidos. Hagan una lista de lo que observaron e intercambien su lista con un/a compañero/a. Ahora repitan la caminata, pero usen la lista de su compañera/o como guía para sus observaciones.

Ejemplos de posibles pistas para la búsqueda del tesoro:

Usen la vista para encontrar algo:

BLANCO ESTAMPADO DIMINUTO

EN FORMA DE CORAZÓN CINCO DEL MISMO ARTÍCULO

Usen el oído para encontrar algo:

QUE SE ROMPA UN SONIDO DE ANIMAL

QUE CRUJA QUE SUENE DURO

CON QUE HACER MÚSICA

Usen el tacto para encontrar algo:

DISPAREJO HÚMEDO CÁLIDO

SUAVE ESPINOSO LISO

Usen el olfato para encontrar:

UNA FLOR CON UN AROMA UN OLOR QUE LES GUSTE

Piensen en su sentido del gusto para encontrar algo:

QUE LOS HUMANOS PODRÍAN COMER

QUE UN ANIMAL COMERÍA

Sin Equilibrio, Sin Paz



Ramas Menores

En esta actividad exploren la diversidad de los seres vivos en la tierra, aprendan qué es un hábitat y cómo los humanos y animales están conectados a través de un ecosistema.

Materiales:



Un ovillo de hilo

- 1 Siéntense en un círculo, si es un grupo grande siéntense en dos círculos pequeños.
- 2 La tierra es el hogar de muchos animales diferentes, un lugar donde viven los animales, se llama hábitat.
- 3 Túrnense para lanzar el ovillo de lana entre las personas del círculo, y cuando atrapen el ovillo digan el nombre de un animal y dónde creen que vive.
- 4 Sostenga el hilo y lancen el ovillo a otra persona del círculo.
- 5 Cada persona dice en voz alta un animal diferente y dónde cree que vive, creando una red.
- 6 Una vez que todos hayan tenido su turno, miren la telaraña que se ha creado con el hilo.
- 7 Continúen hasta que se queden sin animales, e intenten lanzar el ovillo a diferentes personas para crear una red compleja.

Todos llamamos hogar a este planeta y todos estamos conectados entre nosotros.



¿Piensan que los humanos forman parte de esta red? Todos estamos conectados y compartimos nuestros hogares en la tierra. ¿Qué creen que necesitan los animales y las personas en sus hogares para ser felices? ¿Cómo es un buen hábitat para los animales?



Sin Equilibrio, Sin Paz



Ramas Intermedias y Mayores

En esta actividad, tomen conciencia de la importancia de todos los organismos en un ecosistema, mientras aprenden el concepto de una red alimentaria y la naturaleza equilibrada de un ecosistema.



Materiales



Un ovillo de hilo o cuerda



Trozos de papel



Bolígrafo



Cinta adhesiva



Tijeras

Escriban el nombre de los siguientes tipos de organismos en hojas de papel individuales. Pueden elegir un animal específico que sea común en su zona para cada categoría. Necesitarán una planta, un insecto, un insectívoro, un herbívoro, un carnívoro, un omnívoro, un agricultor y el sol. Por ejemplo, podrían utilizar un saltamontes, un ratón, un zorro, etc.

- 1 Tomen una hoja de papel con el nombre de un organismo y péguenla en su cuerpo con cinta adhesiva en una zona visible para que todos puedan leerla.
- 2 Su grupo representa un ecosistema donde explorarán las formas en que los organismos se relacionan entre sí. Párense en un círculo grande con la persona que representa el sol en el centro. El "sol" comenzará con el ovillo y sujetará el final de la cuerda.
- 3 Sin soltar el extremo de la cuerda, el sol arrojará el ovillo a otro organismo y le dirá cómo están conectados entre sí en el ecosistema. Por ejemplo, el sol puede arrojar el hilo a la planta porque el sol ayuda a que la planta crezca.
- 4 La nueva persona sostendrá un trozo del hilo y lanzará el ovillo a otra persona, mientras indica cómo están conectados también.

- 5 Continúen lanzando el hilo a las otras personas alrededor del círculo hasta que hayan creado una telaraña en el centro. Asegúrense de sujetar un trozo de hilo antes de lanzarle el ovillo a alguien nuevo. Una vez que todos estén interconectados, sostengan las hebras de hilo de todos para crear una conexión firme.
- 6 Halen una de las hebras de hilo, o las rasguean como la cuerda de una guitarra. ¿Pueden notar las vibraciones a través de la red? Tengan en cuenta que, si se interrumpiera, incluso, una sola de estas conexiones, afectaría a toda la red. Piensen en las razones por las que diferentes partes de su ecosistema podrían verse afectadas.
- 7 Discutan y decidan qué podría ser más vulnerable al cambio y, con unas tijeras, corten esta parte de la red. Con esta conexión suelta, ¿qué sucede después?
- 8 Reflexionen sobre lo sucedido. ¿Qué sucede cuando se elimina un organismo del ecosistema? ¿Han observado algún otro escenario en la vida real en el que el ecosistema estuviera desequilibrado? ¿Cómo puede un ecosistema diverso y próspero mantener un planeta pacífico?

Vocabulario

Insectívoro:

es un animal que se alimenta de insectos, gusanos y otros invertebrados. Ejemplos: erizos, muchas aves diferentes o lagartijas.

Herbívoro:

es un animal que se alimenta de plantas. Ejemplos: pandas, elefantes, conejos, koalas o ciervos.

Carnívoro:

es un animal que se alimenta de otros animales. Ejemplos: leones, águilas, arañas, cocodrilos o lobos.

Omnívoro:

es un animal que se alimenta tanto de plantas como de otros animales. Ejemplos: osos, perros, cerdos, chacales, ratas, ardillas y monos.

Adaptación para realizar

la actividad en línea: Presenten una imagen con los diversos organismos esparcidos por la página. Uno por uno, pidan a las participantes que utilicen una herramienta de dibujo en línea para conectar los organismos y que compartan con el grupo la razón por la que los conectaron. Discutan qué pasaría si uno de los organismos desapareciera.

La gente se dio cuenta de que tenían razón: el mundo solo funciona cuando el ecosistema está en equilibrio, ¡y les correspondía a ellos arreglarlo! Se reunieron en la montaña donde se escondían las Doncellas del Maíz y gritaron disculpas: prometieron recordar siempre lo que les habían enseñado, para asegurarse de cuidar todas las partes del medio ambiente.

Una por una, las doncellas aparecieron y comenzaron a bailar. La gente aplaudió, las plantas crecieron orgullosas y altas, y el ratón llenó felizmente boca con maíz mientras el ecosistema se fortalecía nuevamente. ¡Excelente trabajo!

Desafortunadamente, un gran estruendo sacudió la tierra. Deberían averiguar qué fue eso...



Los terremotos

Hay muchas historias de terremotos alrededor del mundo. Una de ellas es Bahamut, un pez gigante que mantiene la tierra firme sobre su espalda con una vaca enorme y una piedra inmensa para ayudar a mantener las cosas quietas. Pero cuando algo anda mal, la vaca y la piedra empiezan a tambalearse sobre la espalda de Bahamut...

Desde que el bosque desapareció de la tierra de Miku, la tierra se estaba quejando rabiosamente, haciendo que se sacudiera y se moviera. ¿Por qué no crecen las plantas? ¿Por qué el suelo está tan seco? ¿Dónde están mis árboles que producen sombra e impiden el paso del sol? Son un buen sombrero.

Cada vez que el mundo se queja, la superficie salta hacia arriba y abajo. ¡Las plantas no pueden encontrar un espacio tranquilo para crecer y es imposible que la gente se mueva! Si pueden resolver esto, reconstruiremos el bosque de forma segura en poco tiempo. mundo (Actividad 2b)



Kusafiri

En 2010, en la Conferencia Regional de África, se acordó por unanimidad que el Comité de África exploraría las oportunidades para brindar experiencias de Centros Mundiales en la Región. En octubre de 2015, el 'Quinto' Centro Mundial recibió su nuevo nombre, Centro Mundial Kusafiri. Kusafiri significa "viajar" en swahili.

Ayuden al mundo a calmarse completando una actividad musical en la que sintonizarán las armonías naturales del mundo para calmar la tierra (**Actividad 2a**) o jugar un juego de construcción de comunidades y así crear un equilibrio con los recursos del



La música nos rodea



En esta actividad, conéctense con el mundo natural y exploren las armonías pacíficas de la naturaleza haciendo música.

Materiales Preparación:



Elementos naturales



Un dispositivo para grabar sonido



Tijeras



Vasos de papel



Botellas de plástico



Cuerda o gomas elásticas

Puede ser útil tener ejemplos de diferentes tipos de instrumentos musicales o patrones rítmicos, especialmente para las ramas menores. Si el lugar de reunión no está cerca de un entorno natural, puede que tengan que recoger los elementos naturales de antemano. Busquen, previamente, instrumentos musicales utilizando recursos naturales para que sea más fácil llevar a cabo la actividad. Por ejemplo, podrían

hacer una maraca con semillas, piedras u hojas en una botella de plástico o un vaso de papel. Consigan crear un tambor con un objeto hueco y algunos palos, hacer un banjo con una rama y algunas bandas elásticas, o usar cáscaras de coco o bloques de madera para crear un ritmo. También pueden usar muchos otros materiales encontrados o naturales para hacer sonidos.

Instrucciones: ¿Sabían que Pitágoras y otros filósofos alrededor del mundo creían que todos los planetas están ordenados según proporciones matemáticas y emiten su propio sonido único? Todo el cosmos existe en armonía y es, en cierto modo, una entidad musical.

1 Salgan a dar un paseo por la naturaleza y tómense un momento para detenerse y escucharla. El susurro de las hojas produce un sonido suave y relajante que casi suena como un murmullo. ¿Qué más pueden escuchar? ¿La música está en todas partes! Si no pueden salir al aire libre, pídanle al grupo que piense en los sonidos de la naturaleza. Pueden anotar o grabar cualquier sonido interesante que escuchen.

2 ¿Cómo les hace sentir estar en la naturaleza? Escriban un mensaje/frase corto como grupo que exprese sus pensamientos y sentimientos.

3 ¿Pueden pensar en su sonido favorito de la naturaleza? ¿Es el estruendo del trueno? ¿O las gotas de lluvia tocando suavemente el suelo? ¿La corriente de un arroyo? ¿Las olas rompiendo?

4 Miren a su alrededor. Desde la antigüedad, las personas han utilizado materiales de la naturaleza para crear instrumentos musicales. ¿Qué pueden usar ustedes para crear música?

5 En grupos pequeños, piensen en un instrumento musical que podrían crear utilizando recursos naturales que vean a su alrededor (palos, piedras, hojas, etc.), así como cuerdas y otros materiales reciclados. ¡Recuerden que cualquier cosa que produzca sonido puede hacer música!

6 Hagan su instrumento musical. Cada Guía/Guía Scout debe tener su propio instrumento y todos los instrumentos deben ser iguales en cada grupo.

Encuentren una alternativa en línea de esta actividad, en la que pueden explorar un bosque virtual y crear su propia música inspirada en la naturaleza [aquí](#).

7 En su grupo, propongan un patrón rítmico inspirado en la naturaleza y en la historia de Miku hasta el momento. Su pieza podría representar la desaparición del bosque o el retumbar de los terremotos, o podrían crear sonidos tranquilizadores para ayudar a la tierra a recuperar su equilibrio natural.

8 Combinen todos los patrones rítmicos para crear una composición musical más grande. Pueden reproducirlos en secuencia, o mejor aún, superponerlos. Pueden iniciar y dejar de tocar su patrón rítmico cuando quieran. Anímense a experimentar y cambiar la dinámica (volumen), el tempo (velocidad) y la textura. Incluso pueden designar a una directora de orquesta que dé instrucciones al grupo mediante señas con las manos.

¿Les gusta cantar? También pueden agregar una melodía a su composición. Pueden improvisar o componer una melodía. ¡Pueden cantar solas o en grupo! ¡Exploren todas las posibilidades!

Si quieren, pueden presentar su composición musical a su unidad, a otra unidad de su distrito, ¡o incluso pueden grabar su interpretación y compartirla con la AMGS! ¡Para el Día Mundial del Pensamiento 2023, unámonos en la naturaleza, la paz y la armonía!

Juego de Colonos por la Paz



Ramas Menores

En esta actividad aprenderán sobre los elementos de una comunidad pacífica en la que hay hogares para que vivan las personas, hábitats para la vida silvestre y tecnología para hacer las cosas que el mundo necesita para ser feliz.

Es un juego activo y divertido en el que tienen que correr y organizarse en pequeños grupos que representen diferentes tipos de comunidades. Este juego es mejor para grupos grandes y con un mínimo de 6 jugadores.

Materiales



Hojas



Palos o rocas, o artículos alternativos

Tienen que recolectar 3 tipos diferentes de materiales naturales, suficientes para que sean dos artículos por persona. Pueden ser palos, piedras, hojas u otras cosas que puedan encontrar. El grupo puede localizar estos materiales al inicio del juego o pueden prepararlos con anterioridad. Si no hay materiales naturales disponibles, pueden usar elementos alternativos a los que tengan acceso.

Cómo configurar el juego

1 Cada miembro del grupo recoge un objeto de su elección, ya sea un palo, una piedra o una hoja (o cualquier objeto alternativo que hayan encontrado).

2 Ahora como grupo representan diferentes partes de una comunidad. Todas las que tienen una roca, representan un hogar para vivir las personas. Todas las que tienen una hoja, este es un hábitat para que crezcan los animales. Y todas las que tienen un palo, este representa una herramienta para crear algo especial para su comunidad.

Crear Acciones

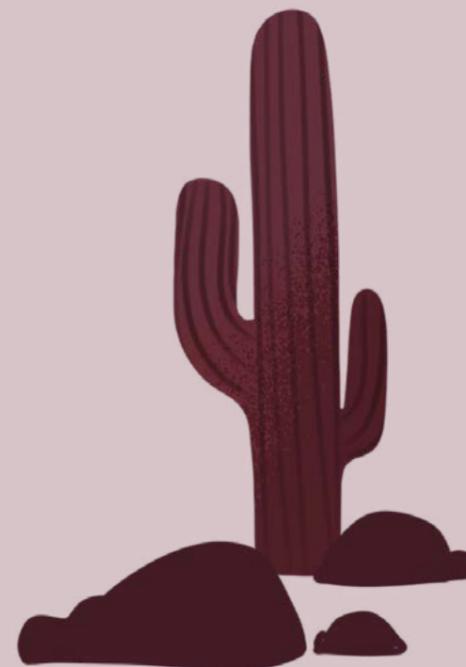
En este juego ejecutarán diferentes acciones por cada objeto y para un terremoto grande y otro pequeño.

1 Establezcan y practiquen un movimiento para cada objeto, rocas, palos y hojas. Por ejemplo, las rocas podrían enroscarse como una bola, las hojas podrían balancearse con el viento y los palos podrían estirar sus brazos por encima de sus cabezas.

2 Luego crean un movimiento para un pequeño terremoto, como menearse en el lugar, y una acción grande, como correr a una parte segura de la habitación.

Reglas del juego

- 1 Cuando haya un pequeño terremoto, todas deben realizar su movimiento lo más rápido que puedan.
- 2 Cuando haya un gran terremoto, todos deben volver a poner sus elementos en una pila central y elegir de nuevo.



Cómo jugar

El objetivo del juego es correr y organizarse en diferentes grupos lo más rápido que puedan. Cuando se les pida crear una comunidad, ésta debe estar compuesta mínimo por un palo, una piedra y una hoja. Una persona dará las instrucciones al resto del grupo.

- 3 Corran hasta que alguien diga "alto".
- 4 Realicen la acción correspondiente a su objeto y miren a su alrededor observa quienes representan las demás según su acción.
- 5 Sigam corriendo hasta que escuchen instrucciones como: 'encuentren una pareja que coincida', 'encuentren a alguien diferente' o '¡pequeño terremoto!'
- 6 Alguien gritará unas combinaciones diferentes, según el tamaño del grupo y la cantidad de objetos. Por ejemplo
 - Crean una comunidad (ésta debe tener al menos un palo, una roca y una hoja)
 - Crean una comunidad con un gran hábitat (más hojas)
 - Crean una comunidad con muchas casas
 - (más rocas)
 - Crean un hábitat grande (con muchas hojas)
 - Crean una ciudad grande (con muchas rocas)

Terminen el juego discutiendo algunas preguntas abiertas sobre cómo construir y mantener una buena comunidad.

1. ¿Hay otras cosas que podríamos construir con rocas en lugar de casas?

2. ¿De qué forma podríamos usar la tecnología para ayudar a nuestra gente y a la vida silvestre?

3. ¿Qué proporciona la naturaleza a las personas y a la vida silvestre?

4. ¿Qué más les gustaría tener en su comunidad para que todos vivan en paz?

Juego de Colonos por la Paz



Ramas Intermedias

En esta actividad, aprendan a administrar los recursos de su mundo y a explorar cómo construir comunidades diversas con recursos limitados. Pero tengan cuidado, los terremotos pueden destruir los recursos que ya han recolectado. Si trabajan juntos e intercambian recursos, alcanzarán sus metas más rápido.

Materiales



Hojas



Palos y piedras, u otros elementos que sirvan como los recursos que se han recolectado



Dados o algún método alternativo para sacar números del 1 al 6 al azar

Recojan 3 tipos diferentes de materiales naturales (piedras, palos y hojas), 8 de cada tipo, creando un total de 24 elementos. Los artículos pueden buscarse al inicio del juego por el grupo, o pueden prepararse con anterioridad. Si no hay materiales naturales disponibles, pueden usar elementos alternativos a los que tengan acceso.

Instrucciones

The forest has disappeared, but you still need resources for life in our world - for houses, habitats, and many other things.

El objetivo del juego es recolectar suficientes recursos para construir una comunidad compuestas de casas para las personas (representadas por piedras), un hábitat para los animales (representado por hojas)

y tecnología para mantener felices a las personas y la vida silvestre (representada por palos).

Este juego se debe jugar con cuatro grupos, cada grupo compuesto 1 a 4 personas, por lo que, dependiendo del tamaño de su grupo, serán en total, entre 4 y 16 personas. Si tienen más de 16 personas, les recomendamos jugar en dos equipos.

Reglas del juego

- Si el otro equipo está de acuerdo, también pueden intercambiar o darles recursos cuando sea su turno.
- Si sacan un cuatro y ustedes y otro grupo tienen al menos un recurso, y estos recursos son diferentes, tienen que intercambiar. Si no hay suficientes recursos en el juego todavía, o solo hay dos de los mismos recursos, entonces el grupo pierde un turno.
- Cuando las jugadoras pierden un recurso, éste vuelve a la pila central.
- Los recursos deben ser visibles para todos los grupos.

Cómo configurar el juego

- 1 Coloquen los recursos en el medio de su espacio de reunión y formen cuatro grupos de 1 a 4 personas para que se sientan alrededor de la pila.
- 2 El objetivo del juego es que cada grupo reúna suficientes recursos para que su comunidad prospere. Una comunidad próspera necesita recolectar 2 piedras para construir casas para la gente, 2 hojas para crear un hábitat para los animales y 2 palos para la tecnología, mantener felices a las personas y la vida silvestre.
- 3 Antes de comenzar, discutan de qué forma quieren utilizar la tecnología y por qué. Por ejemplo, podrían cultivar alimentos, construir un parque, crear música o construir una escuela. Túrnense para compartir la tecnología que eligieron con el grupo y por qué la eligieron.
- 4 Se encontrarán con terremotos en el juego y tendrán que idear un movimiento corporal para cuando sucedan, por ejemplo, mover su cuerpo o hacer un ruido retumbante.
- 5 Si desean acelerar el ritmo del juego, pueden aumentar la cantidad de recursos recolectados en cada turno a 2 después de unas cuantas rondas de juego.

Cómo tomar su turno

En el turno de cada equipo, saquen un número al azar del 1 al 6 y cumplan la acción correspondiente:

1. Recoger una piedra
2. Recoger una hoja
3. Recoger un palo
4. Intercambien un recurso con otro grupo
5. Pequeño terremoto: no recojan nada y su grupo ejecuta la acción del terremoto previamente acordada
6. Gran terremoto: pierden un recurso de su elección y todos los grupos ejecutan el movimiento asociado al terremoto juntas.

Nota: Diferentes grupos pueden encontrar que su interpretación de las reglas difiere ligeramente de la de otro grupo. Incluyan esto en sus discusiones y pregunten cómo su interpretación de las reglas podría haber afectado el juego, y cómo el resultado podría haber sido diferente si hubieran jugado con otras reglas.

Cómo terminar el juego

Jueguen hasta que un grupo haya reunido suficientes recursos para construir su comunidad. Este grupo ganador puede cambiar una regla del juego o introducir una nueva regla para ayudar a los otros equipos a alcanzar sus objetivos. Por ejemplo, podrían cambiar la acción para el #6 de modo que el recurso sea entregado a otro equipo en lugar de "perderse" en la pila central. Los grupos ganadores siguientes también pueden cambiar o agregar una regla.

Terminen el juego discutiendo lo que se puede aprender del juego sobre la paz y la construcción de una comunidad, eligiendo 2-3 preguntas reflexivas de la lista a continuación.

1. ¿Qué tan bien trabajamos juntas como grupo?
2. ¿Cómo se sintieron al perder recursos a causa de los terremotos o cuando los tuvieron que intercambiar por otros?
3. ¿Cómo pueden vivir pacíficamente comunidades con diferentes necesidades en un mundo con recursos limitados?
4. ¿Qué podemos aprender del mundo natural sobre la paz y la construcción de comunidades?
5. ¿Por qué era importante tener tecnología y qué tipo de tecnología necesitamos para un planeta pacífico?

Ramas Mayores

Sigan las mismas instrucciones y reglas anteriores, pero introduzcan objetivos diferentes para cada grupo.

GRUPO 1:

Construyan una aldea rural con un gran hábitat para la vida silvestre, algo de tecnología y una población pequeña.



3 HOJAS



2 PALOS



1 PIEDRA

GRUPO 2:

Construyan una ciudad con más lugares para que viva la gente, un gran hábitat y algo de tecnología.



3 HOJAS



1 PALO



2 PIEDRAS

GRUPO 3:

Construyan una gran ciudad industrial con mucha tecnología, algunas casas para las personas y un pequeño hábitat para la vida silvestre.



1 HOJAS



3 PALOS



2 PIEDRAS

GRUPO 4:

Construyan una gran ciudad de negocios con muchos lugares para que viva la gente, algo de tecnología y un hábitat pequeño.



1 HOJAS



2 PALOS



3 PIEDRAS



Continuación de terremotos...

Ahora que han completado su actividad, con un suspiro de felicidad, la tierra quedó quieta y en silencio. ¡Magnífico! Ahora las personas pueden vivir cómodamente con la naturaleza, cuidando de las plantas y los animales que necesitan su ayuda.

Amrita

Afortunadamente, no son las únicas personas que están intentando reconstruir el medio ambiente. Existe una heroína más que tienen que conocer: ¡Amrita! Su bosque ha vuelto a crecer gracias a sus acciones hasta ahora, pero aún no es seguro.

Al igual que Miku, la gente alrededor del mundo sigue exigiendo demasiado de la naturaleza, incluyendo el rey del país de Amrita. Él vio los árboles gigantes en su bosque e imaginó enormes edificios para todos sus súbditos, por lo que envió a sus leñadores a talar todo el bosque. ¡Amrita agarró un árbol y lo abrazó con fuerza, pero los leñadores escaparon hacia otros árboles y comenzaron a cortarlos en pedazos! Amrita vio a sus amigos abrazarse con miedo, y los animales y pájaros que vivían en el bosque huyeron asustados. Cuando cayó la noche y los leñadores se detuvieron, ella supo que solo tenía unas horas para encontrar una solución pacífica, ¡o su hogar desaparecería para siempre! Tenía que haber otra solución al problema, y estaba decidida a encontrarla. Tal vez podría cultivar aún más matas para mostrarle al rey y sus leñadores la belleza que estaban destruyendo con su codicia.

Amrita necesita su ayuda para lograr su objetivo en tan poco tiempo. Ahora es el momento de que actúen para apoyar a la naturaleza: ayuden a Amrita a reconstruir las partes faltantes del bosque, creando un jardín en miniatura a partir de plantas, objetos o incluso en su computadora. Luego continúen con la sección final de la historia.



Sangam

En la reunión de las Comisionadas Internacionales de la AMGS de 1956, en Nueva Delhi, fue donde se ideó por primera vez a Sangam. Se eligió como nombre Sangam por su significado en la antigua lengua sánscrita: "Reunión".





Crear su propio jardín

Ahora han visto que la paz puede provenir de la armonía natural y han aprendido sobre la importancia del equilibrio en el mundo natural, hagan que su propio mundo sea un poco más brillante creando un jardín. Su jardín puede tener el formato que más les convenga, sólo concéntrense en crear algo que las ayude a ustedes y a las demás a apreciar lo que la naturaleza nos brinda a todos. Pueden crear un jardín individual o construir uno junto con su unidad o un pequeño grupo.

Duración y materiales:

Esto variará según la opción que elijan para crear su jardín.

Escojan una de las siguientes opciones:

- Salgan y encuentren un terreno donde puedan cultivar algo.
- Decoren una jardinera o una maceta y planten una semilla
- Cuiden un jardín que ya exista y denle un poco de amor
- Recorten algunas de las imágenes que se encuentran en el apéndice de este paquete y colóquenlas en un collage de jardín.
- Hagan un jardín zen
- Dibujen o pinten el jardín de sus sueños
- Construyan un diorama en 3D de un jardín, usando materiales reutilizados
- Hagan flores de origami y "plántenlas" alrededor de su salón de reuniones
- Utilicen la tecnología para crear una imagen digital de un jardín

Gracias a todos los hermosos jardines que ustedes y Amrita crearon, a la mañana siguiente, todos, los leñadores, la gente, el rey, se despertaron y descubrieron que el bosque era aún más grande y hermoso que antes.

Los leñadores no podían moverse debido a las plantas pacíficas, las hermosas vistas o las personas que cuidaban cuidadosamente a los animales perdidos. Dejaron sus hachas y le dijeron al rey que era inútil: no podían detener el crecimiento del bosque y tampoco querían hacerlo.

El rey estuvo de acuerdo y decidió compartir su palacio con sus súbditos, en lugar de quitarle terreno al bosque. ¡Todos podrían tener una hermosa vista de los árboles!

¡Compartan sus esfuerzos con el mundo! Tomen una foto de su jardín y usen nuestros hashtags #WTD2023 #DMP2023 para compartir con otros, o envíen sus fotos directamente a la AMGS a wtd@waggs.org

Encuentren inspiración para su jardín o simplemente aprendan sobre jardines de todo el mundo visitando [aquí](#)

Si quieren más ideas de actividades, visiten la página web de los Centros Mundiales [website](#) para conocer algunas de las actividades favoritas al aire libre de Kusafiri, Sangam, Pax Lodge, Nuestra Cabaña y Nuestro Chalet.



Reconstruyendo el bosque

Después de completar su jardín, lean la sección final de la historia para escuchar cómo pueden ayudar a que se restablezca la paz para todos nuestros personajes alrededor del mundo.

Finalmente, el mundo estaba lleno de vida otra vez. Los animales y los pájaros correteaban y la tierra estaba cubierta de plantas de todos los colores. Las Doncellas del Maíz bailaban, la tierra zumbaba alegremente y el bosque de Amrita estaba a salvo, todo gracias a la ayuda de ustedes.

En su aventura alrededor del mundo, descubrieron cómo el ecosistema hace que todo funcione en conjunto, cómo mantener la tierra feliz y cómo proteger el medio ambiente local. Hemos resuelto casi todos los problemas, pero queda una persona por ayudar...

Miku estaba sentada sola en el suelo, sintiéndose terrible por lo que había hecho. ¿Podría alguna vez enmendar sus errores? ¡Pero de repente se vio cubierta de sombras, mientras los árboles se elevaban hacia el cielo a su alrededor y las plantas volvían de nuevo a la vida! Estaba más contenta que nunca, pero luego empezó a preocuparse. ¿Qué pasaría si alguien más comenzara a desear demasiado? ¿Y si toda la historia volviera a suceder? ¡No podía dejar que heroínas como ustedes y Amrita hicieran todo el trabajo!

Así que, Miku empezó a caminar por todo el mundo, difundiendo historias de las increíbles formas en que las personas habían protegido al mundo natural, y las formas en que las personas lo habían puesto en peligro, para que el medio ambiente estuviera siempre a salvo.



Nuestra Cabaña

Nuestra Cabaña está ubicada en la "Ciudad de la Eterna Primavera", Cuernavaca, México. Desde su apertura en 1957, Nuestra Cabaña ha recibido huéspedes de todo el mundo y ha ofrecido una variedad de actividades y programas que van desde el activismo ambiental hasta el liderazgo para niñas.

Completen la última actividad del paquete del Día Mundial del Pensamiento para ayudar a Miku a difundir el mensaje de paz en la naturaleza y recaudar fondos para el Fondo del Día Mundial del Pensamiento.



Camina por el Mundo

Todas queremos proteger un planeta pacífico. Ustedes pueden hacerlo, uniéndose a sus hermanas de todo el Movimiento para caminar colectivamente alrededor del mundo y compartir historias como la de Miku a lo largo del camino. También pueden inscribirse y hacer que sus amigos, familiares y personas cercanas a ustedes donen dinero para los pasos que den, recaudando dinero para el Fondo del Día Mundial del Pensamiento mientras caminan.



Con 10 millones de Guías y Guías Scouts trabajando juntas, ¡veamos cuántas veces podemos darle la vuelta al mundo! Cada paso que damos juntas es un paso hacia la protección de nuestro planeta y un futuro pacífico.

¡Pueden hacer esto colectivamente como unidad para asegurar el alcance su objetivo!

Preparación

Este desafío comenzará el Día Mundial del Pensamiento, 22 de febrero de 2023, y concluirá el Día de la Tierra, 22 de abril de 2023. Son exactamente 2 meses para alcanzar su meta.

1 Establezcan una meta de cuánto quieren caminar cada día. Una buena meta individual es 4,000 pasos, que equivale a 3 kilómetros o 1,85 millas. Si deciden completar el desafío como unidad o grupo, ¡plántense un reto más desafiante! O, como grupo, decidan completar una caminata antes del Día de la Tierra, el 22 de abril.

2 A medida que completen su caminata, pueden pedir donaciones para apoyar el Fondo del Día Mundial del Pensamiento.

3 Puede que también encuentren partes del entorno que consideren se pueden mejorar. Por ejemplo, basura en su parque local o alguna calle local que necesite más espacio verde. Esto podría inspirar a tomar acciones para mejorar su área local: organicen una limpieza del parque para ayudarlas a completar sus pasos, organicen un día de plantación al aire libre para mejorar la calidad del aire donde viven o participen en un proyecto de Citizen Science contando y registrando la vida silvestre o las plantas en su zona.

Hay muchas maneras para completar este desafío. Pueden dar un paseo por su vecindario, correr por un parque local o hacer una caminata en las montañas. ¡Encuentren el modo que mejor les parezca!

4 Calculen la distancia que ustedes o su grupo han recorrido en kilómetros y compártanla con la AMGS a través de (ENTER LINK & QR code). Aquí encontrarán más información sobre la actividad y lo lejos que hemos viajado todas a través de nuestra actividad y desafío de "Camina por el mundo".

5 A medida que vayamos recorriendo el mundo, nuestro camino irá revelando datos sobre hitos en el camino, como nuestro Centro Mundial itinerante, Kusafiri, ¡o cómo pueden proteger la Gran Barrera de Coral en Australia!

6 Observen su entorno natural y encuentren paz en sus ambientes, tomen fotografías de partes de la naturaleza que les parezcan hermosas. Pueden compartirlas para motivar a otros a seguir caminando, recaudar fondos para el Guidismo y Escultismo Femenino o generar conciencia sobre el medio ambiente, el tema de este año.

¡Demos todas el siguiente paso para proteger nuestro planeta y para un futuro pacífico!



La circunferencia de la Tierra es de 40.075,17 kilómetros o 24.901,461 millas. Se necesitarían 66 millones de pasos para darle la vuelta al mundo ¡Registren su distancia y ayúdenos a caminar por el mundo para generar conciencia sobre el Fondo del Día Mundial del Pensamiento!



Obtengan reconocimiento por su arduo trabajo. Si pueden, pídanle a su familia y amigos que donen mientras le dan la vuelta al mundo en 59 días.

¡No olviden, cuando hayan completado su caminata, asegúrense de registrarla en línea [aquí](#)! Pueden compartir fotos de sus paseos e historias sobre su entorno local.



¡FELICIDADES! ¡Han completado el paquete de actividades del Día Mundial del Pensamiento 2023!

Pueden ganarse la insignia del Día de la Tierra, completando la distancia más larga o recaudando la mayor cantidad de dinero para el Fondo del Día Mundial del Pensamiento. Las 100 distancias más largas y donaciones más altas recibirán una insignia del Día de la Tierra.



Apéndice

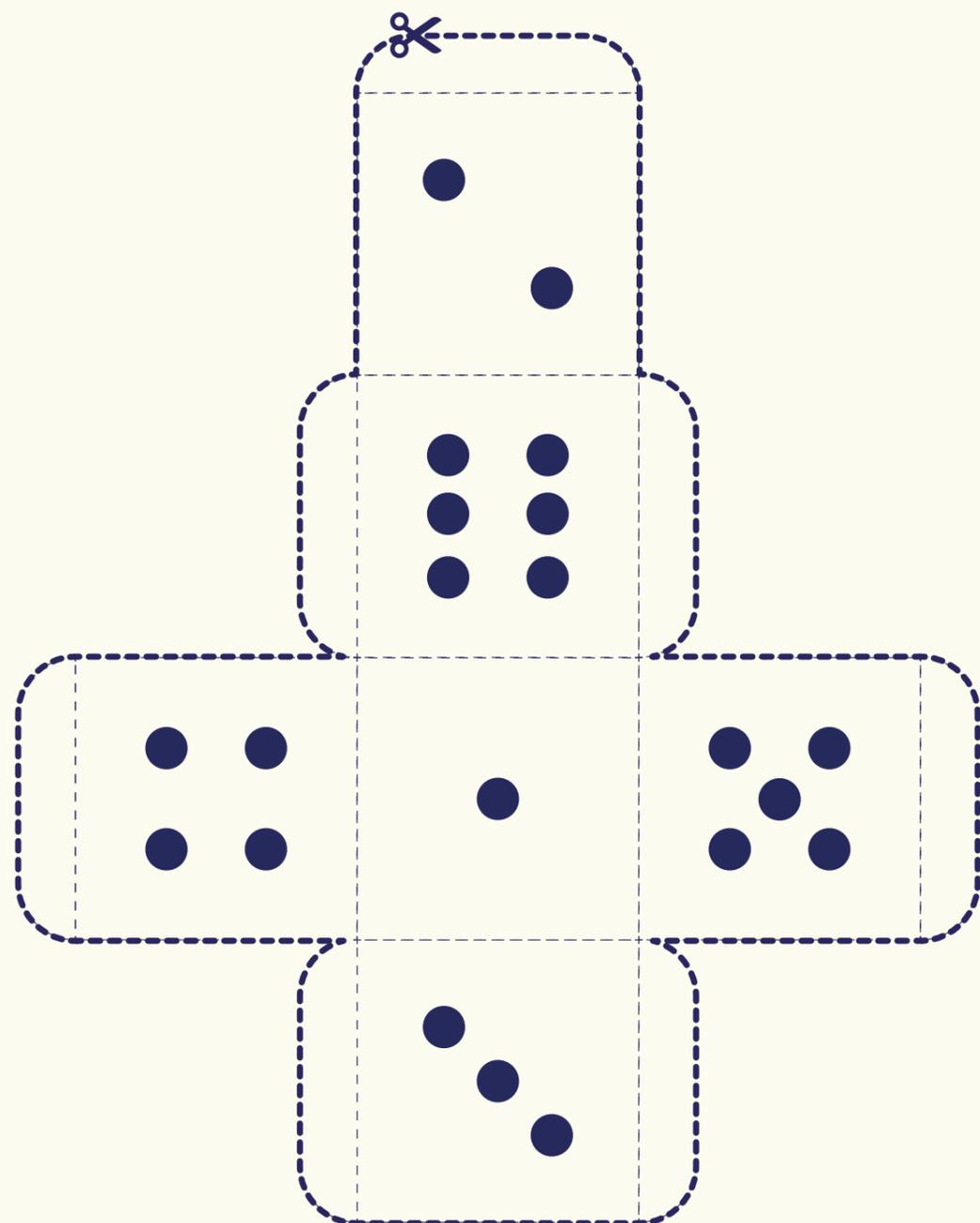
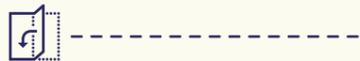
ACTIVIDAD 2B

Imagen de un dado que ustedes mismas pueden recortar y pegar (para aquellos que no tengan dados reales para usar).

Cortar a lo largo de la línea más oscura



Dobla por las líneas punteadas



ACTIVIDAD 3

Imágenes que se pueden recortar y utilizar en un jardín para la última actividad (diferentes flores, árboles, plantas)

Cortar a lo largo de la línea más oscura



Agradecimientos

Un agradecimiento especial al equipo de redacción del Día Mundial del Pensamiento por sus ideas, su creatividad y su compromiso con la creación conjunta del paquete de este año.

Alyssa Meredith (Estados Unidos)
Andrea Agapiou (Chipre)
Claire-Marie Pepper (Australia)
Verena Kunberger (Alemania)
Lynn Lynn Htaik (Myanmar)
Madeleine Perham (Reino Unido)
Amoako Lynda (Ghana)
Aleksandra Polesek (Polonia)

Un agradecimiento especial a Mel Reoch y Elsa Cardona por sus valiosas contribuciones y a las voluntarias de Pax Lodge que ayudaron a probar y editar algunas de las actividades: Katie Saxby; Anna Scott; Clare Paske; Sarah Sprigg; Catriona Duffield; Grace Haycocks; Andrea Torres; Jenna Heleen; Judie Ndhlovu

Organizado por:
Alyssa Meredith and Josephine Oates (née Davies)

Diseñado por
Studio Ping Pong

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

Teléfono +44 (0)20 7794 1181
Correo electrónico: wtd@waggg.org
Página web: <https://www.waggg.org/es/what-we-do/world-thinking-day/>

Redes sociales

Para novedades y oportunidades globales, sigue @WAGGGSworld en [Instagram](#), [Facebook](#) y [Twitter](#).

Para actualizaciones adicionales específicas de la región y oportunidades, sigue a:
[@africaregionswaggg](#)
[@wagggswwho](#)
[@ArabRegionWAGGGS](#)
[@AsiaPcificRegionWAGGGS](#)
[@europeregionwaggg](#)



