

Construcción y Desarrollo de Capacidades de liderazgo

Liderando a la manada en cacería



Guía Operativa

para Viejos Lobos



RAMA MENOR



Guía Operativa para la realización de Liderando a la manada en cacería

Dirección Nacional de Programa de Jóvenes

Comisión Nacional de Mundo Mejor

Comisión Nacional de Participación Juvenil

Comisión Nacional de Rama Menor

PROGRAMA DE JÓVENES

Este documento, Guía Operativa para la realización de Liderando a la manada en cacería, fue elaborado en la Benemérita Asociación Nacional Scout de Honduras (BANSH), por la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, la Comisión Nacional de Participación Juvenil, Comisión Nacional de Mundo Mejor y la Comisión Nacional de Rama Menor.



Adrián Chavarría Chinchilla

Presidente del Consejo Scout Nacional
Director Ejecutivo Nacional en funciones

Dirección General

Manuel García Ordóñez

Director Nacional de Programa de Jóvenes

Equipo Nacional de Programa de Jóvenes

Karl Schweinfurth

Comisionado Nacional de Mundo Mejor

Juan Carlos Martínez

Comisionado Nacional de Participación Juvenil

Diana Martínez Díaz

Comisionada Nacional de Rama Menor

Equipo Colaborador:

Comisión Nacional de Mundo Mejor

Comisión Nacional de Participación Juvenil

Comisión Nacional de Rama Menor



ÍNDICE

Modalidad de Participación Juvenil para la Construcción y Desarrollo de capacidades y el Programa de Mundo Mejor – Habilidades de liderazgo	5
Objetivos del Programa	6
Dirigido a	6
Metodología	6
Certificación e Insignia	9
Organización del Encuentro Nacional	10
Scout por los ODS	11
Objetivos de Desarrollo Sostenible	13
Quieres conocer más acerca de estos y los otros 17 ODS	15
Proceso de Aplicación	16
Temario de los Módulos	19
Módulo 1	20
Tema 1: Aprendiendo a conocerme	21
Tema 2: Educando mis emociones	35
Tema 3: Entiendo mis conductas	49
Tema 4: Desarrollando resiliencia	51
Módulo 2	65
Tema 1: Aprendiendo a trabajar en equipo	66
Tema 2: Líderes creativos	79
Tema 3: Educando en valores	87
Módulo 3	100
Anexos	101
Referencias bibliográficas	111

Modalidad de Participación Juvenil para la Construcción y Desarrollo de Capacidades

Programa Mundo Mejor Habilidades de Liderazgo.



Son espacios creados por los programas del Marco Mundo Mejor para la Prosperidad – habilidades para la vida y la Participación Juvenil con el propósito de contribuir a la construcción de habilidades nuevas o desarrollar capacidades innatas de liderazgo en nuestros lobatos y lobatas, estas capacidades son competencias que le servirán para la vida en materia de: mejorar sus relaciones consigo mismo y los demás, el trabajo en equipo, resolver problemas, actitud resiliente, comunicación asertiva, la cooperación y otros temas que contribuyen a la construcción de un mundo mejor.

La infancia media (7-8 años) y tardía (9-10 años) es una etapa esencial para formar buenos hábitos, desarrollar habilidades socio emocional y fortalecer la autoestima. El entrenamiento del carácter y el desarrollo de habilidades blandas facultan a los



niños y niñas a conocerse y desenvolverse en diversos entornos con empatía y asertividad.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

- Desarrollar competencias personales, sociales y emocionales.
- Inculcar valores basados en la Promesa y Ley de la Manada.
- Trabajar el autoconocimiento.
- Trabajar la autoestima y resiliencia.
- Potenciar la creatividad e imaginación mediante actividades que fomenten el reto.

DIRIGIDO A

Niños y niñas desde los 07 años y hasta antes de cumplir los 11 años.

METODOLOGÍA

El programa se desarrolla de forma modular, distribuyendo los temas en tres (3) módulos para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje, los primeros dos módulos se desarrollarán a través de juegos realizados durante las sesiones regulares de la manada o en actividades especiales en salidas fuera del local, el tercer y último módulo se realizará



un **Encuentro Nacional** lleno de principio a fin de oportunidades de aprendizaje diseñadas especialmente para la construcción y desarrollo de habilidades de liderazgo en los lobatos y las lobatas.

Los dos primeros módulos contienen temas afines que serán desarrollados a través del aprender haciendo y utilizando uno de los escenarios que mejor maneja un Viejo lobo, como es el juego, los cuales recomendamos realizarlos de la siguiente manera:

1. Antes de iniciar el juego:

El Viejo Lobo encargado del juego, deberá preparar todo el material que necesitará para la realización de la dinámica, además coordinar si fuese necesario con adultos adicionales de apoyo. Asimismo, preparar el sitio más adecuado para el desarrollo seguro del juego.

2. Durante el desarrollo del Juego:

Reunir a todos los lobatos y lobatas alrededor del Viejo Lobo encargado de explicar el juego con todas sus reglas y los cuidados que se deben tener durante su desarrollo.

Asegurarse que los adultos de apoyo estén ubicados en los sitios previamente acordados para garantizar el desarrollo seguro y correcto de la actividad.



Asegurarse que todos los lobatos y lobatas durante el juego cumplan con las reglas del juego y – sobre todo - la Promesa y la Ley de la manada.

3. Al finalizar el juego:

Realizar un momento de reflexión. El Viejo Lobo encargado de la dinámica preparará una serie de preguntas con el propósito de activar el pensamiento crítico de los lobatos y lobatas y llevarlos a conclusiones que generen cambios de pensamientos y conductas.

Una vez finalizada la actividad el Viejo Lobo encargado de la misma, firmará y sellará **La Hoja de Caza de mi Liderazgo en la Manada**, para evidenciar la participación de los lobatos y lobatas en la actividad.

Todas las actividades del **Módulo 1 y 2** se desarrollarán durante las sesiones regulares de la manada con la participación de todos los lobatos y lobatas, es importante hacer las adaptaciones que sean necesarias a los juegos para facilitar la participación de los protagonistas del programa que tengan alguna discapacidad. Los Viejo Lobos revisarán y actualizarán con alguna frecuencia el avance de los lobatos y las lobatas en la participación en los juegos, asegurándose que una

amplia mayoría hayan participado en por lo menos la cantidad mínima solicitada en cada tema.

Para que los lobatos y lobatas puedan participar en el **Módulo 3 presencial**, se solicita haber participado por lo menos con la cantidad mínima de juegos y actividades descritas en la página 18.

CERTIFICACIÓN E INSIGNIA



La **Sub Comisión Nacional de Mundo Mejor- Prosperidad – Habilidades para la Vida**, será la encargada de Certificar a los participantes que hayan aprobado el Curso de **ENTRENAMIENTO DE LIDERAZGO HONDURAS “ELH”**.

Para esto, revisará el **Cuadro Resumen del Liderazgo en la Manada** presentada por la manada que contiene los nombres de los lobatos y lobatas aspirantes a participar del **ENCUENTRO NACIONAL - Módulo 3 Presencial**, y última etapa del Curso de **ENTRENAMIENTO DE LIDERAZGO HONDURAS “ELH”**.

Además, dará el visto bueno del programa y los contenidos que se impartirán en dicho Módulo.



Y al finalizar el **ENCUENTRO NACIONAL - Módulo 3 Presencial**, hará una evaluación del curso y entregará a los Cursantes el Certificado y la Insignia del Curso de **ENTRENAMIENTO DE LIDERAZGO HONDURAS "ELH"**.

La insignia tiene un diámetro de cinco centímetros y se lleva en la manga izquierda del uniforme.

ORGANIZACIÓN DEL ENCUENTRO NACIONAL – MÓDULO 3 PRESENCIAL.

El responsable de la realización del **ENCUENTRO NACIONAL - Módulo 3 presencial** es la **Comisión de Participación Juvenil** a través de la **Coordinación Nacional de Habilidades de Liderazgo (CNHL)**.

En común acuerdo la **CNHL y la Comisión de Rama Menor**, organizarán los equipos de trabajo que serán los encargados de la preparación y realización del **ENCUENTRO NACIONAL - Módulo 3 presencial** del Curso de **ENTRENAMIENTO DE LIDERAZGO HONDURAS "ELH"**.

La **Comisión Nacional de Rama Menor**, revisará y hará los ajustes que considere pertinentes al programa. Una vez finalizada su revisión, será remitido por el **CNHL** a la **Sub Comisión Nacional de Mundo Mejor- Prosperidad – Habilidades para la Vida**, para su visto bueno.

SCOUTS

por los ODS

El día 15 de noviembre de 2018, la Organización Mundial del Movimiento Scout presentó su propuesta para alinear el trabajo de las Organizaciones Scout Nacionales con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Scouts por los Objetivos de Desarrollo Sostenible, es una movilización sin precedentes de nuestro Movimiento que permitirá a 50 millones de Scouts realizar la contribución coordinada más grande del

mundo hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible para 2030.

No es un nuevo programa o premio mundial, sino un esfuerzo sistemático de niños, niñas, adolescente, jóvenes y adultos,

para trabajar con mucho más énfasis a través de nuestro Programa Educativo y bajo el encuadre que nos marcan nuestra Misión



y Visión. De esta manera crear conciencia y tomar medidas para alcanzar los mencionados objetivos.

Dentro de este marco de trabajo se insertan el espacio de participación juvenil denominado “Construcción y Desarrollo de Capacidades” – habilidades de Liderazgo – y el Programa de Mundo Mejor – bajo la temática de Prosperidad – habilidades para la vida y para Scouts de Honduras resulta una PRIORIDAD propiciar estos espacios y medios institucionales necesarios para contribuir a los Objetivos de Desarrollo Sostenible No. 1, 4, y 17: aportando una contribución para lograr el cumplimiento de fin de la pobreza, una educación de calidad y las alianzas para lograr los ODS.



Objetivos de desarrollo sostenible

Este programa está vinculado de manera especial a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) denominados: fin de la pobreza, Educación de Calidad y Alianzas para lograr los ODS.



Como parte de nuestro servicio voluntario podemos ayudar en el logro de estos ODS ya que trabajaremos enfocados en los siguientes puntos:

262 millones de niños y jóvenes, hoy, no tienen acceso a la educación, 6 de cada 10 niños no han logrado desarrollar las competencias en lectoescritura y de razonamiento matemático, hablamos de grandes índices analfabetismo. Esto significa pobreza y marginación, el ODS1 nos habla de las garantías para con las personas en situación de pobreza y el acceso a la educación es la garantía que no debemos perder de vista, llevando al



máximo el esfuerzo de los gobiernos en la toma de decisiones para financiar y apoyar proyectos de desarrollo en el sistema educativo.

Tenemos a niños y jóvenes en búsqueda de desarrollo, pero la educación no está desarrollada para ellos, la tecnología y la era de información ha pasado por encima de los sistemas educativos, entonces ¿Qué falta para que esto cambie? Falta **LIDERAZGO**.

Es importante tomar conciencia. Tenemos una Agenda 2030 llena de objetivos y metas que nos llevan a desarrollarnos como una sociedad más justa e igualitaria, comprometida con el cambio climático y el cuidado del planeta, una sociedad con mejores personas y una sociedad comprometida con el otro.

El ODS17 de la Agenda 2030 tiene ambiciones entre esas, “garantizar las alianzas para lograr el cumplimiento de los ODS”.

¿Quieres conocer más acerca de estos y los otros 17 ODS?

Puedes ingresar al sitio:

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>





Proceso de aplicación

1

Descargar esta Guía Operativa del Programa **Liderando a la manada en cacería**, aquí encontrarás el Paquete de juegos y actividades.

2

Estudiar las actividades y los juegos presentados en esta Guía Operativa para determinar cuáles actividades son más acorde a la realidad de los y las miembros infantiles y a la unidad.

3

Imprimir y entregar a los lobatos y lobatas la **Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada**, esta será actualizada mediante firma y sello, al finalizar cada juego de los diferentes temas del Módulo 1 y 2.

4

Para lograr la insignia del Programa **ENTRENAMIENTO DE LIDERAZGO HONDURAS "ELH"**, cada aspirante debe participar de los juegos y actividades de los diferentes temas de los Módulos 1 y 2 del curso. Para esto, cada lobato y lobata llevará su "**Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada**" actualizada con la firma de



los Viejos Lobos de los Juegos y Actividades que haya participado.

5

Los viejos Lobos procederán a reportar a los lobatos y Lobatas que hayan alcanzado el mínimo requerido de participación en los juegos temáticos, mediante la preparación del **Cuadro Resumen del Liderazgo en la Manada**, y lo enviará al correo que se facilitará en la previa a la realización del **Encuentro Nacional - Módulo 3 presencial**. la manada recibirá mediante correo la respuesta de aceptación de los lobatos y lobatas descritos en el Cuadro Resumen del Liderazgo en la manada, los lobatos y lobatas previamente aceptados podrán participar en el **Encuentro Nacional -Módulo 3 presencial**.

6

Finalmente, que los lobatos y lobatas hayan participado de los talleres y actividades del **Encuentro Nacional - Módulo 3 presencial**, se cierra con la entrega del Certificado y la insignia del Curso de **ENTRENAMIENTO DE LIDERAZGO HONDURAS "ELH"**.



La cantidad mínima de participación de los lobatos y lobatas en los juegos temáticos es la siguiente:

DETALLE	CANTIDAD TOTAL DE JUEGOS	CANTIDAD MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN EN JUEGOS
MÓDULO 1		
Tema 1	9	5
Tema 2	7	4
Tema 3	1	1
Tema 4	6	3
MÓDULO 2		
Tema 1	9	5
Tema 2	4	2
Tema 3	7	4



TEMARIO DE LOS MÓDULOS:

MÓDULO 1

TEMAS:

1. Aprendiendo a conocerme
2. Educando mis emociones
3. Entrenando mis conductas
4. Desarrollando resiliencia.

MÓDULO 2

TEMAS:

1. Aprendiendo a trabajar en equipo
2. Líderes creativos
3. Educando en valores.

MÓDULO 3

JORNADA PRESENCIAL A NIVEL NACIONAL

Liderando a la manada en Cacería

TEMAS:

Científicos, cocina, pintura, ODS, teatro, música, otros.



MÓDULO 1

En este primer módulo, la enseñanza aprendizaje se orientará en la formación a lo interno de cada educando, vamos a iniciar este proceso desde el centro de nuestro interés, nuestros lobatos y lobatas.

Para el logro de lo expuesto en el párrafo anterior el desarrollo de este Módulo consistirá en abordar cuatro (4) temas importantes de la personalidad:

1. Aprendiendo a conocerme
2. Educando mis emociones
3. Entrenando mis conductas
4. Desarrollando resiliencia.

Cada tema se desarrollará a través de dinámicas lúdicas y con una reflexión final.



Tema 1: Aprendiendo a conocerme.

Juego 1: El círculo de pasa-palabras

Preparación Previa:

Listado de las palabras, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

En este juego se trata de que el niño diga, con cada una de las letras del abecedario, alguna cualidad suya, algo que se le dé bien, un hobby o afición, algún talento especial, algo que le gustaría aprender... Se trata de que hable de sí mismo; puede tratarse de cualquier cosa, también de cosas que no le gustan o con las que tiene dificultades. Por ejemplo:

1. A: alegre (soy alegre)
2. B: básquet (me gusta el básquet)
3. C: cantar (me gustaría aprender cantar)

Para hacerlo el Viejo Lobo deberá invitar a los lobatos y lobatas a sentarse en el suelo formando un círculo, quedándose en el centro, y desde allí definirá la letra con el que comienza la actividad y señalando al lobato o lobata que responderá y se pondrá en pie, además recibirá un sellito en cualquier parte de su cuerpo que él decida. Luego de haber respondido, el Viejo Lobo volverá a pronunciar otra letra de manera aleatoria y señalará



a otro lobato o lobata. Cada niño, por turnos, deberá responder e ir completando el círculo con lobatos y lobatas de pie. Las palabras pueden escribirse o decirse en voz alta.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata escribirá al menos cinco (5) nombres de sus compañeros con su respectiva cualidad mencionada durante la dinámica, el Viejo Lobo podrá pedir a algunos de los lobatos o lobatas que den lectura a sus apuntes. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 2: Autorretrato literario

Preparación Previa:

Hojas para escribir, Lápiz, Cartulina, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Para el desarrollo de esta actividad el Viejo Lobo encargado, deberá llevar a los lobatos y lobatas a un lugar donde puedan sentarse cómodos y que puedan escribir o hacerse un video o hacer un cartel en una cartulina. Se trata de pedirles a los niños que se describan a sí mismos, destacando las cosas que se les dan bien, pero también aquellas que les cuestan más.

Pueden hacer la actividad en diferentes formatos; escribiendo (a modo de diario), a través de un vídeo, de un collage de fotos, con un pequeño mural o cartulina (con una foto suya y el texto debajo)... la idea es que puedan expresar sus fortalezas y sus gustos de forma abierta. Luego podrán escoger si mostrarlo o no.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata se deberá hacer una especie como de plenaria donde los lobatos y lobatas presentarán su resumen a sus compañeros, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello



de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 3: Inmortalizar su lugar favorito

Preparación Previa:

Hojas para escribir, Lápices de colores, Cartulina, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Puedes planteárselo como un concurso de fotografía con sus amigos, sus hermanos u otros miembros de la familia. En este juego, o reto, se trata de fotografiar un lugar que les guste mucho. Puede ser una playa, un lugar de la casa, el campo, la escuela, la casa de los abuelos...

Lo que ellos prefieran. Otra opción es que, en lugar de hacer la fotografía, dibujen el lugar. A continuación, podéis hablar de por qué le gusta tanto ese sitio, qué emociones le hace sentir, qué recuerdos le evoca...

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata se deberá hacer una especie como de plenaria donde los lobatos y lobatas presentarán su resumen a sus compañeros, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 4: Destacando lo positivo

Preparación Previa:

Hojas para escribir, Lápices, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Este juego es ideal para hacerlo en grupo. Se trata de dividir a los lobatos en grupos de cuatro o seis. La dinámica consiste en que cada lobato pasará al frente y el resto de compañeros se centrarán en él, y le dirán uno a la vez, un cumplido o cosas positivas de su personalidad o conducta, también deberán escribirlas en una hoja de papel.

La idea es que todos los del grupo digan y escriban cosas positivas de la persona en cuestión. Se reforzarán los cumplidos (estos deben ser comentarios siempre positivos).

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato deberá entregar al lobato que le escribió dicho cumplido. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 5: Buscar coincidencias

Preparación Previa:

Hojas para escribir, Lápices, Cartulina, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Es un juego en grupo, y consiste en lo siguiente; se trata de buscar a otros niños que tengan cosas en común con nosotros.

Pero lo descubrirán a través del juego. Se escribirá en una pizarra características sobre las personas que deben buscar (también puede hacerse con fotocopias).

En la pizarra o en la hoja podemos escribir, por ejemplo: "busca a dos personas que nacieron el mismo día que tu", o que se consideren también simpáticas, o que tengan un hermano mayor...

Pueden ser cosas de la personalidad, sobre hobbies, intereses, de la familia...

Se les dejará a los niños un tiempo para que se pregunten entre ellos y vayan apuntando las coincidencias en una hoja. Algo que se puede hacer es animarlos a que completen la hoja rápido porque el ganador será el que la haya completado antes, aunque este punto es opcional.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata se deberá hacer una especie como de plenaria donde los lobatos y



lobatas presentarán su apunte sobre las coincidencias encontradas con su par, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 6: La pelota preguntona

Preparación Previa:

Balón o pelota, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Este juego se hace en grupo y por equipos, también ayuda a conocerse mejor (ideal para niños que acaban de conocerse).

En él habrá un dinamizador o animador de la actividad. Este entregará una pelota a cada equipo e invitará a los participantes a sentarse en un círculo.

Explicará el juego; mientras se entona una canción (o se pone la canción a través de un dispositivo), la pelota se hará correr de mano a mano. El animador detendrá el dispositivo o hará la señal de "stop".

Justo en ese momento, el niño que tenga la pelota en las manos se presentará al grupo, diciendo: su nombre, lo que le gusta hacer, algo bueno de sí mismo...

El juego seguirá igual, con la música, hasta que se hayan presentado todos. En el caso de que un mismo niño tenga la pelota más de una vez, en este caso, el grupo le podrá hacer una pregunta.



Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata se deberá haber memorizado por lo menos cinco (5) nombres de sus compañeros y los deberá nombrar en una plenaria de los lobatos y lobatas, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 7: El cofre de los deseos

Preparación Previa:

Hojas para escribir, Lápices de colores, Caja, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Este juego se realiza en grupo, se trata de que cada niño apunte en una pequeña hoja de papel un deseo. Cada niño doblará la hoja y la pondrá en una cajita, que será "el cofre de los deseos".

Cuando todos los niños pongan su deseo en la cajita, el dinamizador del grupo irá abriendo un papelito cada vez. Los niños deberán adivinar de quién es cada deseo y por qué lo piensan.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata se deberá hacer memorizado al menos cinco (5) de los deseos de sus compañeros y decirlo en la plenaria de los lobatos y lobatas, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 8: El detective de emociones

Preparación Previa:

Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Este juego es específico para trabajar las emociones de los niños. Se trata de observar las expresiones emocionales de los demás. Podemos hacerlo en grupo, en un círculo.

Cada niño tendrá la "misión" de decir una frase y hacer una expresión con la cara, o un gesto. Cada niño escogerá si su frase es coherente con su expresión facial o no.

El resto de niños deberá analizar, por turnos, la cara y frase del niño de su derecha. Se trata de hablar de emociones y de interpretar los gestos que las acompañan, para finalmente reflexionar sobre todo ello.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber adivinado al menos cinco (5) de las expresiones de sus compañeros en la plenaria de los lobatos y lobata, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 9: Me imagino cómo te sientes

Preparación Previa:

Hojas para escribir, Lápices de colores, Cartulina, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Se trata de relatarle al niño una historia, idealmente basada en hechos reales. Describiremos la situación con detalles, pero de forma objetiva. Por ejemplo: "Hace unos días fui a una cena con mis amigas, pero una de ellas no venía, la llamábamos y no contestaba".

Otro ejemplo: "la semana pasada fui al parque de atracciones y vi a amigas que hacía tiempo que no veía". Y así con el ejemplo que se te ocurra; las situaciones pueden ser miles.

Aquí se trata de que el niño intente imaginar el estado afectivo o las emociones que se pueden generar en cada situación. Puede empezar con frases como "me imagino que sentiste... X... cuando... X...".

El siguiente paso es que le confirmes si ha acertado o no con esos sentimientos; si no acierta, le puedes explicar los motivos. Después, puedes intercambiar los roles. Es un buen ejercicio para trabajar la



empatía, la identificación de emociones, el autoconocimiento...

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Tema 2: Educando mis emociones.

Entender y gestionar las emociones forma parte de la inteligencia emocional, esa asignatura pendiente muchas veces, tan esencial para un desarrollo psicológico sano en los más pequeños (y también mayores).

¿Cómo podemos enseñarles a los lobatos y lobatas a entender las emociones? ¿Y a gestionarlas? El juego es una herramienta muy potente para ello, porque es el vehículo a través del cual el niño consigue motivarse y disfrutar.

Y es desde esa motivación, desde ese disfrute, cuando resulta más fácil aprender. Por ello, en este tema proponemos siete (7) juegos, técnicas a ideas varias que permitan a los niños entender sus emociones y gestionarlas.

Finalmente, hablamos de algunas habilidades a tener en cuenta cuando acompañemos a nuestros hijos en su gestión emocional.

Siete (7) juegos para ayudar a los niños a entender y gestionar sus emociones

Les proponemos siete juegos para trabajar las emociones desde diferentes puntos de vista y a través de diferentes sentidos, ya sea con mímica, música, a través de la escritura... ¡Toma nota!



Juego 1: La rueda de las emociones

Preparación Previa:

La rueda de las emociones, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Existen diferentes variantes de este juego; una de ellas, sencilla, consiste en que **cada uno deberá girar la flecha (tal y como se muestra en el dibujo)** y describir alguna situación en la que ha sentido igual que el emoticono.

También puede describir esa emoción, y explicar qué sintió a nivel físico y psicológico cuando la experimentó.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.





Juego 2: El diario de las emociones

Preparación Previa:

Cuadernos, Lápices de colores, Acuarelas, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Otra propuesta de idea, más que un juego, ideal para que los niños empiecen a entender cómo se sienten y por qué: un diario de emociones. A través de la escritura, **los niños pueden abrirse**, ordenar ideas, entenderse mejor...

Además, puedes aprovechar algún momento juntos para decorar ese diario (o que lo haga él solo, si así lo desea), para añadirle fotografías, pegatinas, colores... Lo que él desee. Es decir, **que pueda personalizarlo** para "hacérselo más suyo".

"Escribimos para saborear la vida dos veces, en el momento y en retrospectiva".

-Anaïs Nin-

Un ejemplo de diario de las emociones sería el que compartimos a continuación, donde el lobato o la lobata han reflejado una emoción junto a un dibujo.



Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber elaborado su diario y haber comenzado a escribir en él, en caso de que alguno no lo quisiera hacerlo, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 3: El caparazón seguro

Preparación Previa:

Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Este juego, o técnica, también denominada la técnica de la tortuga, está orientada a enseñarle al niño a no reaccionar de forma explosiva o desproporcionada ante emociones como la rabia o el enfado.

Así, a través de ella se trabaja la autorregulación y el autocontrol emocional. **El niño deberá aprender a identificar su emoción de rabia o enfado, detectando dónde se origina en su cuerpo, qué siente, etc.**

Después deberá ir a "un lugar seguro" para él; en este caso, puede ser un caparazón en el que cobijarse cuando se sienta así.

Bajo ese caparazón (que creará él mismo, simulando la posición de una tortuga escondida), **se tranquilizará** y no hará cosas de las que luego pueda arrepentirse.

El niño puede usar sus manos para protegerse, y servirse de técnicas de respiración profunda para poder salir de ese caparazón cuando la tormenta (rabia) termine.



Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 4: Probando emociones

Preparación Previa:

Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

En este caso, se trata de probar las diferentes emociones. Es decir, de imitar su expresión facial. Por ello, podemos pedirle al niño algunas acciones a través de algunos ejemplos muy visuales, como:

1. Fruncir el ceño (como alguien enfadado, como una bruja malvada...).
2. Sonreír (como un gato al sol, como una persona feliz...).
3. Cansarse (como papá o mamá después del trabajo, como una hormiga que ha trabajado todo el día...).
4. Asustarse (como un niño que se ha perdido en el bosque, como un gato al que le ha ladrado un perro...).
5. Descansar (como un viajero que ha soltado su mochila, como un niño que ha ayudado mucho a sus padres...).
6. Enfadarse (como un niño al que le han tirado el helado, como papá y mamá cuando no les hacemos caso...).

Si se hace en grupo, se trata de votar quién está simulando mejor cada emoción a través de su cara.



Se pueden añadir también otros gestos. Es un juego que, además, permite también trabajar la empatía.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 5: Canciones emocionales

Preparación Previa:

Play list de canciones, Dispositivo para hacer sonar las canciones, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Este juego que planteamos para trabajar las emociones es muy sensorial; **se trata de seleccionar diferentes canciones:** canciones lentas, otras más animadas, otras relajantes... es decir, canciones de diferentes ritmos y estilos.

Se trata de escuchar con el niño las diferentes piezas musicales, y de que escriba o diga qué emoción le despierta, o transmite, cada canción.

También puede describir alguna situación que le haya recordado la canción, explicarla y hasta dibujarla.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.

Juego 6: Adivina la emoción

Preparación Previa:

Tarjetas con dibujos o fotografías, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Este juego, ideal para hacer en grupo, consiste en lo siguiente: sobre una mesa, **colocaremos una serie de tarjetas volteadas**, con imágenes que reflejen diversas emociones.

Pueden ser fotografías de personas, imágenes de animales, emoticonos... ¡Lo que prefieras! Os dejamos un ejemplo de estas imágenes que podéis utilizar:



Cada lobato, por turnos, cogerá una tarjeta sin enseñársela a los demás. Cuando todos tengan su



tarjeta, por turno también, deberán intentar simular su emoción sin hablar (a través de gestos y sobre todo, de la cara).

El objetivo es que el resto de participantes adivine de qué emoción se trata. El que gane, deberá explicar cómo supo que se trataba de X emoción y no de otra.

Se trata de un juego que permite trabajar la empatía (cuando se deben reconocer en los demás sus emociones), la identificación de emociones, su adecuada expresión... Sobre todo, si hay un adulto que vehicule el juego y que pueda hacer reflexionar al grupo con preguntas y comentarios.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 7: Detectives de las emociones

Preparación Previa:

Revistas, Cuentos o libros, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

¡Un juego de detectives! Este original juego consiste en lo siguiente: **se trata de recopilar revistas, libros, cuentos**, es decir, diferente material donde puedan salir personas o personajes manifestando algún tipo de emoción.

El siguiente paso será que los lobatos y lobatas identifiquen qué siente cada persona; también se puede incluir el hecho de **intentar relacionar esa emoción con la actividad** que está realizando la persona, o con su situación (lo que permite trabajar también la empatía).

Si este juego se hace en grupo, se puede hacer lo siguiente: cada niño deberá proponer algunas ideas sobre las causas de esas emociones (y realizarse incluso un pequeño debate).

Además, el que se anime también puede explicar cuándo se ha sentido de X forma y por qué.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado,



todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Tema 3: Entrenando mis conductas.

OBJETIVOS

1. Mejorar la conducta infantil.
2. Enseñar a los niños y niñas la influencia de los pensamientos en lo que somos.
3. Desarrollar el pensamiento positivo.
4. Enseñar a los pequeños a realizar interpretaciones positivas de lo que les rodea, como clave para su bienestar.

PARTICIPANTES

Lobatos y lobatas de 8 años en adelante.

MATERIALES

Ficha “los pensamientos que viven en mi cabeza”, cartulina con la imagen de una casa. Lápices, pinturas, rotuladores, tijeras, revistas, periódicos, etc.

LOS PENSAMIENTOS QUE VIVEN EN MI CABEZA.								
Situaciones	¿Que pienso ante esta situación?		¿Este pensamiento es negativo o positivo?	¿Cómo me siento pensando así?	¿Qué hago cuando pienso y me siento así?	¿Qué otras formas de pensar (diferentes) podría tener para la misma situación?	¿Cómo me sentiría, si pensara así?	¿Qué haría con la pena de esta otra manera y sintiéndome así?
	(es culpa mía, son cosas que pasan, puedo hacer algo para cambiarlo o no).							
Saco una mala nota.								
Me riñen en casa.								
Mis amigos/as no me avisan para quedar en algo.								
Saco una buena nota.								
Mi papá/mamá se enoja conmigo.								
Me riñen en clases.								
Mi mejor amigo se enoja conmigo.								
No consigo lo que quiero.								



Tema 4: Desarrollando resiliencia.

Juegos para desarrollar la resiliencia en niños:

El concepto de resiliencia hace referencia a la capacidad que tienen algunas personas para sobreponerse o superar situaciones críticas o de estrés. Esto no implica la falta de dolor, pena o sufrimiento por parte de la persona, sino que la misma logra adaptarse a las nuevas circunstancias pudiendo incluso ver aquello positivo dentro de lo negativo de determinada situación o circunstancias.

Se considera a la resiliencia como indispensable para la salud mental de toda persona en la actualidad, en especial de los niños dado que la misma favorece, entre otras cosas, a desarrollar tolerancia a la frustración.

Lejos este de ser un concepto individual, se trata de una característica social y, como tal, es posible enseñarse, especialmente a los niños a partir de los 6-7 años dado que antes de esta edad su cognición gira de manera egocéntrica, por lo que resulta un poco complejo el empleo de estos juegos antes de los 5 años.

Por otra parte, los juegos son el idioma por excelencia de los más pequeños, ayudándoles a comprender el mundo (interno y externo) e insertarlos en el mundo social. En consecuencia, los

A child with dark hair and a pink flower in it is looking up at a tree with blue leaves. The background is a light blue sky with white clouds.

juegos para desarrollar la resiliencia son adecuados para niños a partir de los 6 años, pero se pueden utilizar para cualquier edad, teniendo en cuenta que siendo los niños más pequeños, podrán incorporarlos de manera intuitiva para posteriormente comprender estos conceptos de manera correcta al llegar a la edad cognitiva adecuada.

Hay muchos ejemplos de resiliencia que podemos encontrar, pero nos vamos a centrar en los beneficios que reporta el desarrollo de la resiliencia en niños.

Ocho (8) Beneficios de la resiliencia en los niños:

1. Aumenta la confianza y la autoestima.
2. Ayuda a desarrollar el carácter.
3. Promueve el respeto por los demás.
4. Son niños que se critican menos.
5. Evitan bullying o acoso escolar favoreciendo entornos más saludables entre los pares.
6. Promueven pensamientos optimistas.
7. Favorece la resolución de conflictos de manera saludable.
8. Desarrollar una mejor tolerancia a la frustración.



Juego 1: Los palitos de las emociones

Preparación Previa:

Tarjetas con dibujos o imágenes de personas,
Tarjetas con dibujos o imágenes de animales,
Tarjetas con dibujos o imágenes de niño, Tarjetas
con dibujos o imágenes de niña, Palitos chinos, Hoja
de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Para este juego se necesitan unas tarjetas de personas (pueden ser dibujos de una abuela, un papá, una mamá, un hermano, etc.) y otras de animales domésticos (un perro, un gato, un ave, etc.). También se necesitarán una tarjeta con el dibujo de una niña (para las mujeres) y de un niño, para los varones. Por último, necesitaremos un juego de palitos chinos.

El juego de palitos chinos está compuesto de 4 colores diferentes, por lo que asignaremos una emoción a un color determinado:

Azul – tristeza

Verde – alegría

Amarillo – miedo

Rojo – enojo

A cada color se le puede asignar una emoción diferente en relación a las edades de los niños. Es ideal, comenzar con estas emociones para luego ir



avanzando conforme los niños que participan de la actividad, vayan creciendo.

Dinámica del juego: un adulto coloca los palitos chinos esparcidos sobre la mesa (tal como se inicia el juego tradicional). Luego, por turnos, los niños deberán ir extrayendo uno por uno los palitos con las reglas del juego tradicional (no mover otros palitos al intentar retirar un palito chino).

Una vez que finalice el juego y no hayan quedado más palitos chinos sobre la mesa, se procede a contabilizar la cantidad de palitos década color que haya obtenido cada niño. Así habrá palitos azules, amarillos, rojos y verdes.

Posteriormente, los niños deberán reconocer una emoción (correspondiente a cada color) en otra persona o animal. A los niños les resulta más fácil reconocer estas emociones en otras personas o en animales y luego en ellos mismos. Por eso se trabajan con los 3 tipos de tarjetas: personas, animales y nena y nene (para representar a ellos mismos).

Por ejemplo, si uno de los niños obtuvo 3 palitos color azul, deberá entonces reconocer en 3 personas diferentes (incluidos animales domésticos) de las tarjetas, una emoción de tristeza. Más adelante, podrán reconocer en ellos mismos cada una de las



emociones con ayuda de los palitos chinos extraídos con anterioridad.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 2: El glosario de las emociones

Preparación Previa:

Fotografías de personas, Pizarrón, Tiza o marcador seco, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, sello.

Desarrollo del juego:

Este juego sirve para que los niños reconozcan las emociones propias y las ajenas. Para el mismo, necesitaremos varias fotografías o imágenes de personas expresando diferentes emociones. Además, necesitaremos un pizarrón, algunas tizas y cinta adhesiva.

Dinámica del juego: se coloca a los niños frente al pizarrón y se les escribe con tiza el nombre de una emoción; por ejemplo, alegría. Además, se colocan las fotos o imágenes de diferentes emociones en una mesa que se encuentre al alcance de los niños.

Luego, los niños tienen que encontrar entre todas las emociones aquella que corresponda a la alegría. Los pequeños deberán escoger una de manera individual y pasar al frente para pegarla con cinta adhesiva sobre el pizarrón.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones



compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 3: Soy una persona única

Preparación Previa:

Hoja de papel blanca o de colores tamaño A4, Lápices de colores, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Para esta actividad se necesitará una hoja en tamaño A4 (puede ser blanca o de colores) y varios lápices de colores para cada niño.

Dinámica del juego: se coloca el nombre del niño de forma horizontal en la parte superior de la hoja. Luego, se le pide que, por cada letra de su nombre, él deberá asignar una emoción que sea propia de su persona.

Por ejemplo: M A T E O

M A T E O

a	m	i	d	b
ñ	a	m	u	e
o	b	i	c	d
s	i	d	a	i
o	e	o	d	e
			o	n
				t
				e

El objetivo de este juego es que los niños puedan reconocer sus propias fortalezas y debilidades.



Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 4: Jugando con emojis

Preparación Previa:

Emojis, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Para este juego se necesitará varios Emojis con los que los niños estén familiarizados.

La actividad consiste en colocar un Emoji delante de cada niño y que ellos imiten dicha emoción. Como segundo paso, dentro de este mismo juego, los niños podrían decir a qué emoción se refiere el Emoji e indicar un ejemplo de cuando se han sentido como la emoción de ese Emoji.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 5: Las parejas de las emociones

Preparación Previa:

Fotografías, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Esta actividad es ideal para realizar en el nivel inicial o en primaria. Para ello, se les debe pedir a los padres que, unos días antes les saquen una foto a sus hijos expresando una emoción determinada. Por ejemplo, alegría.

Dinámica del juego: Se asigna una emoción a cada niño. Si son muchos en el curso, se pueden repetir las emociones más de una vez (de hecho, esto ayudará a la actividad). Luego se les pide a los padres que envíen las fotos a la Manada quien será la encargada de imprimir las mismas.

El día que se vaya a trabajar las emociones, los niños deberán estar sentados en un lugar cómodo y deberán recordar la emoción asignada días atrás. Luego cada niño deberá imitar la misma hasta encontrar el o los niños restantes que tengan la misma emoción que él/ella.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que



alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 6: El antifaz de los superhéroes

Preparación Previa:

Antifaz (máscara), Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Para este juego se necesita un antifaz para cada niño. La finalidad del juego es que cada niño sienta que tiene un súper poder y que él o ella pueden resolver un problema determinado usando los mismos.

Dinámica del juego: en primer lugar, se reparte un antifaz para cada niño. Luego se planta una situación determinada de conflicto. Se les pide que, cada uno, explique de qué manera resolvería el conflicto.

De esta forma, se va generando una variedad de respuestas en las que, al finalizar el encuentro, la docente indicará cuál de todas las opciones son las más acertada o adecuadas.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se



cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



MÓDULO 2

En este segundo módulo, la enseñanza aprendizaje se orientará en la formación de sus relaciones con los demás de cada educando, vamos a iniciar este proceso desde el trabajo en equipo de nuestros lobatos y lobatas.

Para el logro de lo expuesto en el párrafo anterior el desarrollo de este Módulo consistirá en abordar tres (3) temas importantes de la personalidad:

1. Aprendiendo a trabajar en equipo
2. Líderes creativos
3. Educando en Valores

Cada tema se desarrollará a través de una dinámica lúdica y con una reflexión final.



Tema 1: Aprendiendo a trabajar en equipo.

Los juegos cooperativos con niños son aquellos en los que prima la diversión en equipo sobre la competición. Suelen ser juegos en los que los niños se organizan en grupo o en dos equipos grandes. Lo más importante es la participación, siendo el resultado final lo de menos. Este tipo de actividades colaborativas fomentan la ayuda, la empatía, la organización, la coordinación, la resolución de conflictos, la toma de decisiones y evitan las frustraciones de la derrota, haciendo que los niños no se sienten presionados por ganar.



Juego 1: La cadena o el rescate

Preparación Previa:

Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

El juego comienza con dos niños cogidos de la mano, que son los dos primeros eslabones de la cadena. Tendrán que ir tocando al resto de niños para unirlos a la cadena. Los niños intentarán huir. Si un niño es tocado deberá cogerle la mano a los que están en la cadena y así irán alargándola.

Cuando tocan al último jugador se termina la ronda y la nueva partida comenzará con los dos primeros jugadores que fueron tocados en la primera.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 2: El globo

Preparación Previa:

Globos, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Los jugadores lanzarán un globo inflado al aire. El globo no puede tocar el suelo, así que hay que ir dándole toques entre todos, evitando así que se caiga.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 3: El paracaídas

Preparación Previa:

Manta de 2x2 yardas con agujero en medio, Pelotas, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Con el paracaídas se puede jugar a muchos juegos. Uno de ellos es, por ejemplo, el juego de la canasta en el que los niños deben agarrar el paracaídas con dos manos alrededor de su contorno.

Se coloca una pelota encima del paracaídas. Hay que tener en cuenta que la pelota quepa por el agujero central de la tela. La misión de los niños será hacer canasta entre todos en el agujero moviendo el paracaídas.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 4: El escondite

Preparación Previa:

Hoja de papel blanca o de colores tamaño A4, Lápices de colores, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

A este seguro que jugabas en tu infancia. ¿A qué recuerdas la frase: *'Uno, dos y tres, al escondite, ¿sin mover las manos ni los pies'?*

El que 'se la liga' tiene que ponerse mirando a la pared. El resto estarán a unos metros de él en fila. El niño que está contra la pared dirá la frase y se volverá. Mientras pronuncia la frase, los niños tendrán que ir avanzando hacia la pared, pero con cuidado! porque cuando se vuelva el niño de la pared, los demás tendrán que quedarse quietos como estatuas. A quien vea moverse, tendrá que retroceder hasta el punto de partida. ¡Gana el primero que llegue a tocar la pared!

Juegos cooperativos para niños

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 5: Llevando el balón

Preparación Previa:

Hoja de papel blanca o de colores tamaño A4, Lápices de colores, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Los niños se organizan por parejas. Se selecciona un recorrido con una salida y una meta. Tendrán que llevar un balón entre cada pareja, pero sin tocarlo con las manos. Por ejemplo, espalda con espalda, o lo que se les ocurra. Si el balón se les cae, tendrán que volver a la línea de salida. La pareja que llegue antes a la meta será quien gane el juego.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 6: Bote, bote

Preparación Previa:

Hoja de papel blanca o de colores tamaño A4, Lápices de colores, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Hay que hacer un círculo en el suelo con la tiza. Los niños deben coger un bote de refresco vacío o una botella de plástico o de zumo vacía y ponerlo justo en medio del círculo. Harán un sorteo a ver quién se la liga.

Al que le toque, se tiene que poner de espaldas al bote. Otro niño distinto tiene que dar una patada al bote. El que se la liga tiene que ir a por el bote, cogerlo y ponerlo de nuevo en el círculo y gritar ¡**BOTE**! en ese momento. Entre que va a coger el bote y lo vuelve a colocar en su sitio, los demás tienen que correr a esconderse.

A partir de ahí el que se la liga tendrá que ir a buscar al resto del grupo. Si ve a alguno de ellos, volverá corriendo al círculo y meterá el pie dentro y gritará: ¡**BOTE, BOTE por Carlos!** o cualquiera que sea el nombre del jugador. En este caso Carlos tendrá que salir de su escondite y meterse en el círculo de tiza. El 'cazado' aún no lo tiene todo perdido, porque cualquiera de sus compañeros escondidos puede venir a salvarle, dándole una patada al bote. Si alguien lo consigue, el jugador o jugadores



atrapados serán inmediatamente liberados y podrán esconderse otra vez. El que se la liga tendrá que descubrir a todos para que se acabe el juego.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 7: Pies quietos

Preparación Previa:

Hoja de papel blanca o de colores tamaño A4, Lápices de colores, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Tienen que jugar al menos tres niños, pero es mejor a partir de cinco. Uno de ellos se la ligará y se tiene que colocar en el centro y tirar la pelota gritando el nombre de uno de los jugadores. Entonces, el jugador nombrado tiene que coger la pelota corriendo y los demás tienen que salir corriendo.

Cuando el jugador tiene la pelota en su poder tiene que gritar: **¡Pies quietos!** En ese momento el resto de los jugadores se tienen que quedar totalmente parados donde estén.

El jugador que tiene la pelota da tres saltos hacia uno de los jugadores; al que le quede más cerca y le tira la pelota. Si le da, el jugador tocado se tiene que apuntar una falta y si no le da, el que se tiene que apuntar la falta es él mismo por no darle. A la tercera falta el jugador que sea se elimina. El juego acaba cuando se ha eliminado a todo el mundo y solo queda un jugador.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones



compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 8: Carrera de sacos

Preparación Previa:

Hoja de papel blanca o de colores tamaño A4, Lápices de colores, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Los jugadores tienen que meter las dos piernas en los sacos y sujetarlos con las manos. Empieza la carrera como cualquier carrera normal. Los participantes deben llegar a la meta dando saltos en los sacos. No está permitido agarrar ni empujar a los demás participantes. ¡Gana el juego quien llega antes a la meta!, hay una variante muy divertida de las carreras de sacos que es por parejas. Los jugadores hacen parejas y se les ata unidos los tobillos para que tengan dificultades para correr. Los jugadores deben llegar a la meta dando saltos o como puedan avanzar andando, intentando mantenerse coordinados.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 9: El lago encantado

Preparación Previa:

Hoja de papel blanca o de colores tamaño A4, Lápices de colores, Marcadores, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Para jugar a este juego se necesita tiza y aros de plástico. Se delimita un espacio en el suelo en forma de elipse a modo de lago.

Se colocan todos los aros dentro del espacio que se ha convertido en un lago encantado en el que nadie puede tocar el agua (el espacio que hay fuera de los aros). Se colocan los aros atravesando el lago. Ningún niño puede tocar el agua, ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Solo se puede pisar en el interior de los aros, que imitan piedras por las que se cruza el lago.

Si alguien cae al lago, no puede moverse hasta que venga otro jugador y lo salve, desheliendo el corazón del compañero dándole un abrazo.

Por qué los niños deben aprender a trabajar en equipo

El trabajo en equipo es muy beneficioso para los niños porque les brindan la posibilidad de confrontar sus opiniones e ideas con las de los demás. Aparte de eso, es una gran oportunidad con las que ellos pueden aprender a:

- 
- Relacionarse y comunicarse con los demás
 - Compartir objetivos y metas
 - Crear lazos de confianza y de compromiso
 - Organizar y coordinar las tareas o el trabajo
 - Aprender nuevas destrezas y aptitudes o habilidades
 - Que juntos es mejor que estar solo

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Tema 2: Líderes creativos.

Juego 1: Buscar al líder

Características: Juego para trabajar en equipo / Juego de interior / Debe ser desarrollado en una habitación o sala amplia / Más de 10 participantes.

Preparación Previa:

Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Se divide el grupo preferiblemente en equipos entre 5 o 6 integrantes. Cada equipo escoge el nombre que quieran. En cada equipo se nombra a un líder.

Lo primero que debe hacer el líder es aprenderse los nombres de todos los integrantes, para luego llamarlos a que se reúnan con él. Los demás se distribuyen por el salón y se vendan los ojos. Los líderes se ubican en diferentes lugares del espacio de juego.

Cuando se da la señal, comienza el juego y cada líder empieza a llamar a los miembros de su equipo para que lleguen a su lugar; pero el líder no se puede mover de donde está.

Este juego busca afianzar la seguridad en el liderazgo y la capacidad de orientación y de comunicación entre los miembros del equipo con su líder.



El primer equipo que logre reunirse con el líder, es el ganador y recibe alguna recompensa.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 2: Nudo de personas

Características: Esta es una dinámica grupal, que pretende potenciar la capacidad analítica de los líderes y su capacidad de dar instrucciones correctas y comprensibles al resto de sus compañeros / Se requiere de un espacio amplio o al aire libre.

Preparación Previa:

Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Quien dirige esta dinámica, pedirá que uno de los miembros del grupo se sitúe en el centro y sus compañeros lo hagan en círculo alrededor de él.

Los participantes que se encuentran en el círculo, deberán dar la mano a la persona que desean. Cuando lo hayan hecho y sin soltarse, deberán darle la mano a cualquier otro compañero que no se encuentre al lado.

En ese momento, la persona que se encuentre en el centro del círculo deberá formar distintos círculos entre el grupo, enredándolos unos con otros, mientras que sus compañeros se mantienen cogidos de las manos.

Luego, quien sea designado como líder deberá dar las instrucciones necesarias para desenredar el nudo.



Al concluir la dinámica, se realiza una reflexión, en dónde se analiza la capacidad del líder y la capacidad para dar directrices a sus compañeros.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 3: Las órdenes del líder

Características: Este es un juego que requiere mucha atención / Se juega en círculo.

Preparación Previa:

Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Para comenzar a realizar esta dinámica, uno de los jugadores sale por un momento y regresa luego, mientras que los demás jugadores escogen quién será el líder.

Este juego consiste en que el líder empieza a realizar movimientos con sus manos, puede ser: golpearse las rodillas, tocarse la cabeza, peinarse, rascarse la mandíbula, aplaudir; en fin, lo que se le ocurra y de inmediato los demás lo siguen, repitiendo ese mismo movimiento.

En todo momento, el grupo de jugadores debe permanecer en silencio. Solo realizando los movimientos que les dicta su líder.

El participante que salió, regresa de nuevo y se ubica en el centro del círculo y debe adivinar quién es el jugador que da las indicaciones, observando muy bien a todos.

Cuando adivine quién es el líder, sale otro jugador y empiezan de nuevo el juego.



Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 4: Uno o varios líderes

Características: Este es una dinámica que se utiliza para la capacitación en empresas, pero se adapta muy bien para juegos para enseñar liderazgo a los niños.

Preparación Previa:

Mesas, Vasos de plástico, Agua, Vendas para tapar ojos, Recipientes o jarras de plástico, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

El objetivo de esta dinámica o juego, consiste en demostrar que el grupo funciona mejor cuando tenemos claro quién es el líder y cuáles son sus funciones y características que debe tener.

Materiales necesarios: Antifaces o vendas para los ojos, mesas, vasos, jarras con agua.

Desarrollo del juego:

Se crean dos grupos de cuatro o cinco personas cada uno.

En el primer grupo, cuatro personas llevan los ojos tapados y el quinto participante es nombrado líder. En el otro grupo, existe más de un líder y no se tapan los ojos, el resto de los participantes se tapan los ojos.

En un extremo, se colocan dos mesas con vasos y jarras de agua. En el otro, una mesa con las jarras vacías.



El líder o los líderes (dependiendo del grupo) deben guiar a los demás de un extremo a otro para, con el agua del vaso y llenar las jarras vacías.

Al final de la dinámica, se crea una discusión para reflexionar de cómo se desempeñaron los equipos y quién tuvo un mejor líder.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Tema 3: Educando en Valores.

¿Cómo enseñar valores?

La construcción de una conciencia moral individual, y de una vida interior valiosa, se alcanza con más facilidad por medio de lo siguiente:

- El ejemplo: Modelos de valores en acción.
- La discusión: La exploración y discusión de valores, de temas y de problemas morales.
- El aliento: El apoyo para pensar y actuar de manera correcta.

¿Por qué es bueno jugar?

R//Porque a través del juego:

- Resolvemos conflictos
- Discernimos juntos
- Transformamos reglas
- Aprendemos de lo distinto
- Recreamos gestos vitales
- Promovemos normas humanas
- Emprendemos decisiones creativas
- Desarrollamos el sentido crítico
- Buscamos la libertad
- Toleramos
- Reconocemos derechos y deberes

Siete juegos para enseñar valores:



Juego 1: El espejo

Edad: De 4 años en adelante.

Preparación Previa:

Espejo plástico, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Objetivo: Percibir la imagen que damos a los demás. Conocer el esquema y la imagen corporales interna y externa.

Hay que imitar las acciones, las caras y los movimientos de un compañero y preguntarle qué ve. Después se cambian los roles.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 2: El aprecio por la naturaleza

Edad: De 3 a 9 años.

Preparación Previa:

Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Objetivo: “El amor y el cuidado de la naturaleza deben transmitirse desde temprano. Con la naturaleza convivo y es mi amiga. Por eso, la cuido –explica Gamboa de Vitelleschi–. La naturaleza se valora y se disfruta desde la investigación, desde la exploración y a través de la propia experiencia”.

Se sugiere los siguientes juegos o actividades:

- Hacerle preguntas al Sol. Las que surjan, sin ninguna premisa, de manera libre.
- Jugar a medir árboles. Según la edad, con un centímetro o una regla, comparándolos quizá con nuestra altura. Surgirán preguntas como éstas: ¿Qué árbol es? ¿Cuándo lo habrán plantado? ¿Se le caen las hojas? Si son más grandes, ¿por qué a veces los talan?
- Empezar con un “sabías qué” o con “por qué”. ¿Sabías que el perro come de forma diferente del elefante? ¿Por qué iluminan las luciérnagas? ¿Cuántas patas hay en un corral donde hay dos jirafas?

- 
- Jugar a las comparaciones. ¿Qué es más grande, el Sol o la Tierra? ¿Qué formas tienen las nubes? ¿Las comparamos con animales?

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 3: El lazarillo

Edad: De 6 a 12 años

Preparación Previa:

Vendas para tapar ojos, Silla, Papelitos, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello

Desarrollo del juego:

Objetivo: Favorecer la integración y la confianza en el otro. Conocer y generar empatía con los no videntes para que comprendan a las personas con capacidades diferentes.

Separarse en grupos de al menos dos personas cada uno. Se vendan los ojos de uno de los participantes y el otro tiene que llevarlo sin decirle nada. El chico con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo, o sólo ponerla sobre su hombro, y dejarse guiar hacia un lugar, como una silla donde se depositaron papelitos u otros materiales. Luego hay que volver con los papelitos hasta el lugar desde donde se partió. Después se cambian los roles. El equipo que lo hace más rápido gana. Una vez terminado el juego, hay que comentar las sensaciones, si se logró el objetivo, cómo se sentirían si fueran no videntes o qué hacer si se encuentran con uno.



Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 4: Ponerle la cola al burro

Preparación Previa:

Dibujo de burro y la cola del animal

Dibujo de elefante y la cola del animal

Dibujo de tigre y la cola del animal

Dibujo de cerdo y la cola del animal

Vendas para tapar ojos

Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada

Sello

Desarrollo del juego:

Objetivo: Familiarizarse con los distintos animales de la naturaleza.

Hay que dibujar un burro, un elefante, un tigre, un cerdo u otros animales en una cartulina grande pegada a una pared, o en un pizarrón, y con los ojos vendados intentar colocarle al animal la cola en su sitio, con ayuda de los compañeros, que le irán indicando. Gana el equipo que más se haya aproximado.

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 5: El escuadrón

Preparación Previa:

Hojas de papel tamaño A4, Aro de 50 centímetros de diámetro, Vasos de plástico, Agua, Vendas para tapar ojos, Recipientes o jarras de plástico, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Objetivo: Comprobar los valores del trabajo en equipo y la comunicación.

Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4). La nave tiene que poder volar una distancia de cinco metros y atravesar un aro de al menos 50 cm de diámetro.

Disponen de tres intentos para lograr su cometido.

Actividad de reflexión:

Una vez terminado el juego, se pueden hacer preguntas. El padre o la madre deberán ser el moderador que pregunta al grupo: ¿Qué podemos sacar de aprendizaje de este juego? ¿Cuál ha sido el momento más difícil? ¿Qué se siente al ver que los otros grupos pasan y nuestro grupo se queda? ¿Qué sentimos ahora que todos hemos cumplido con el objetivo? El moderador debe hacer un cierre reflexivo sobre lo que ha hecho que cada grupo llegue a su objetivo, en términos de comunicación, trabajo en equipo y motivación.



Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 6: Dilemas

Preparación Previa:

Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Objetivo: Todos nos enfrentamos con dilemas en la vida, en los que se nos plantean elecciones difíciles. Es bueno animar a los chicos a pensar en los dilemas desde diferentes puntos de vista. Podemos presentarles aquellos con los que se han enfrentado tres tipos distintos de personas. La clave es pedir a nuestro hijo que hable del tema propuesto y que ofrezca alternativas para resolver, desde su punto de vista, los siguientes planteos:

- Un dilema de chico: El grupo del que siempre quisiste formar parte te ofrece que te unas a ellos, pero con una condición: que dejes a tu mejor amigo. ¿Qué harías?
- Un dilema de padre: Sos padre y tenés un hijo de 14 años que te dice que su mejor amigo está tomando drogas. ¿Qué harías?
- Un dilema de profesor: Sos un profesor, y un chico de tu clase acusa a una chica de haberle robado. La chica dice que no es cierto, que le tendieron una trampa. Nadie más tiene información acerca del asunto. ¿Qué harías?



Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



Juego 7: Juegos para reflexionar

Preparación Previa:

Notas y listado de preguntas de las diferentes noticias, Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada, Sello.

Desarrollo del juego:

Objetivo: En el libro Valores para pensar, Robert Fisher propone algunas noticias y dilemas de la vida cotidiana para ayudar a nuestros hijos a encontrar respuestas sobre la justicia y la conciencia del otro. Aquí, algunos ejemplos:

- Noticia: Un asesinato racista
Tema: Racismo
Preguntas clave: ¿Por qué sucedió? ¿Por qué está mal? ¿Qué se puede hacer con eso?
- Noticia: Protesta contra la caza del zorro
Tema: Derechos de los animales
Preguntas clave: ¿Por qué se caza a los animales? ¿Debería estar permitido?
- Noticia: Una guerra civil
Tema: Guerra
Preguntas clave: ¿Por qué existen las guerras? ¿Qué alternativas hay?
- Noticia: Tráfico de drogas
Tema: Drogas
Preguntas clave: ¿Qué son las drogas? ¿Es malo tomar drogas? ¿Por qué?

- 
- Noticia: Chicos que no van al colegio
Tema: Escuela
Preguntas clave: ¿Debería ser obligatorio ir al colegio? ¿Por qué?
 - Liderar es servir (reunión nacional).
Asertividad, tolerancia y respeto.
 - a) Se les van a dar una lista de problemas a resolver
 - b) Discutirán y van a seleccionar uno que van a resolver
 - c) Erigirán sus líderes
 - d) se organizarán
 - e) planificarán la realización del trabajo
 - f) realizarán la misión
 - g) evaluarán los resultados
 - h) llenarán un informe

Actividad de reflexión:

Al finalizar cada lobato y lobata deberá haber participado al menos en una de las situaciones compartidas por el Viejo Lobo, en caso de que alguno no lo quisiera hacer, no deberá ser obligado, todo deberá hacerse de manera voluntaria. Y se cierra con la firma y sello de la actividad en la Hoja de Caza de mi Liderazgo en la manada.



MÓDULO 3

ENCUENTRO NACIONAL MÓDULO 3 PRESENCIAL

Jornada Presencial

TEMAS A DESARROLLAR:

- Investigación Científica.
- Chiki chef saludable.
- Pintura.
- Crossfit Kids.
- Reutilizando y creando.
- Cuenta cuentos.
- A trabajo voy.
- Teatro y música.
- Taller de creatividad.

METODOLOGÍA

Aprender haciendo. Aprendizaje basado en retos al aire libre.

ADULTOS

El programa se desarrollará con Viejos Lobos, especialistas en dinámicas de grupo de la Rama Menor.



ANEXOS:

1. HOJA DE CAZA DE MI LIDERAZGO EN LA MANADA.
2. CUADRO RESUMEN DE LIDERAZGO EN LA MANADA – MÓDULO 1.
3. CUADRO RESUMEN DE LIDERAZGO EN LA MANADA – MÓDULO 2.



HOJA DE CAZA

DE MI LIDERAZGO EN LA MANADA



MI NOMBRE ES: _____

NOMBRE DE MI ASESOR ADULTO: _____

SU TELÉFONO ES EL: _____

LA FECHA DE INICIO DE MI CACERÍA ES: _____

LA FECHA DE TÉRMINO MI CACERÍA ES: _____



MÓDULO 1

TEMA 1: APRENDIENDO A CONOCERME

JUEGOS	COMENTA TU EXPERIENCIA, LO QUE APRENDISTES Y EL CAMBIO DE CONDUCTA EN TI.	FIRMA Y SELLO DE PARTICIPACIÓN
JUEGO 1		
JUEGO 2		
JUEGO 3		
JUEGO 4		
JUEGO 5		
JUEGO 6		
JUEGO 7		
JUEGO 8		
JUEGO 9		

EL LOBATO Y LA LOBATA DEBEN PARTICIPAR EN POR LO MENOS CINCO (5) JUEGOS PARA APROBAR ESTE TEMA.



MÓDULO 1

TEMA 2: EDUCANDO MIS EMOCIONES

JUEGOS	COMENTA TU EXPERIENCIA, LO QUE APRENDISTES Y EL CAMBIO DE CONDUCTA EN TI.	FIRMA Y SELLO DE PARTICIPACIÓN
JUEGO 1		
JUEGO 2		
JUEGO 3		
JUEGO 4		
JUEGO 5		
JUEGO 6		
JUEGO 7		

EL LOBATO Y LA LOBATA DEBEN PARTICIPAR EN POR LO MENOS CUATRO (4) JUEGOS PARA APROBAR ESTE TEMA.

MÓDULO 1

TEMA 3: ENTRENANDO MIS CONDUCTAS

JUEGOS	COMENTA TU EXPERIENCIA, LO QUE APRENDISTES Y EL CAMBIO DE CONDUCTA EN TI.	FIRMA Y SELLO DE PARTICIPACIÓN
JUEGO 1		

EL LOBATO Y LA LOBATA DEBEN PARTICIPAR EN ESTE JUEGO PARA APROBAR ESTE TEMA.

MÓDULO 1

TEMA 4: DESARROLLANDO RESILIENCIA

JUEGOS	COMENTA TU EXPERIENCIA, LO QUE APRENDISTES Y EL CAMBIO DE CONDUCTA EN TI.	FIRMA Y SELLO DE PARTICIPACIÓN
JUEGO 1		
JUEGO 2		
JUEGO 3		
JUEGO 4		
JUEGO 5		
JUEGO 6		

EL LOBATO Y LA LOBATA DEBEN PARTICIPAR EN POR LO MENOS TRES (3) JUEGOS PARA APROBAR ESTE TEMA.

MÓDULO 2

TEMA 1: APRENDIENDO A TRABAJAR EN EQUIPO

JUEGOS	COMENTA TU EXPERIENCIA, LO QUE APRENDISTES Y EL CAMBIO DE CONDUCTA EN TI.	FIRMA Y SELLO DE PARTICIPACIÓN
JUEGO 1		
JUEGO 2		
JUEGO 3		
JUEGO 4		
JUEGO 5		
JUEGO 6		
JUEGO 7		
JUEGO 8		
JUEGO 9		

EL LOBATO Y LA LOBATA DEBEN PARTICIPAR EN POR LO MENOS CINCO (5) JUEGOS PARA APROBAR ESTE TEMA.



MÓDULO 2

TEMA 2: LÍDERES CREATIVOS

JUEGOS	COMENTA TU EXPERIENCIA, LO QUE APRENDISTES Y EL CAMBIO DE CONDUCTA EN TI.	FIRMA Y SELLO DE PARTICIPACIÓN
JUEGO 1		
JUEGO 2		
JUEGO 3		
JUEGO 4		

EL LOBATO Y LA LOBATA DEBEN PARTICIPAR EN POR LO MENOS DOS (2) JUEGOS PARA APROBAR ESTE TEMA.



MÓDULO 2

TEMA 3: EDUCANDO EN VALORES

JUEGOS	COMENTA TU EXPERIENCIA, LO QUE APRENDISTES Y EL CAMBIO DE CONDUCTA EN TI.	FIRMA Y SELLO DE PARTICIPACIÓN
JUEGO 1		
JUEGO 2		
JUEGO 3		
JUEGO 4		
JUEGO 5		
JUEGO 6		
JUEGO 7		

EL LOBATO Y LA LOBATA DEBEN PARTICIPAR EN POR LO MENOS TRES (3) JUEGOS PARA APROBAR ESTE TEMA.

BENEMÉRITA ASOCIACIÓN NACIONAL DSCOUT DE HONDURAS

PROGRAMA DE JÓVENES

CURSO DE ENTRENAMIENTO DE LIDERAZGO HONDURAS

CUADRO RESUMEN DE LIDERAZGO EN LA MANADA - MÓDULO 1

No.	NOMBRES COMPLETOS	TEMA 1						TEMA 2						TEMA 3	TEMA 4									
		JGO-1	JGO-2	JGO-3	JGO-4	JGO-5	JGO-6	JGO-7	JGO-8	JGO-9	JGO-1	JGO-2	JGO-3	JGO-4	JGO-5	JGO-6	JGO-7	ACTIV-1	JGO-1	JGO-2	JGO-3	JGO-4	JGO-5	JGO-6
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
11																								
12																								
13																								
14																								
15																								
16																								
17																								
18																								
19																								
20																								
21																								
22																								
23																								
24																								

LLENE LA CELDA EN COLOR VERDE SI EL LOBATO O LOBATA PARTICIPO DE MANERA POSITIVA
LLENE LA CELDA EN COLOR AMARILLO SI EL LOBATO O LOBATA PARTICIPO A MEDIAS
DEJE LA CELDA EN BLANCO SI EL LOBATO O LOBATA NO PARTICIPO.

NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE DE UNIDAD MANADA

NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE DE GRUPO

BENEMÉRITA ASOCIACIÓN NACIONAL DSCOUT DE HONDURAS

PROGRAMA DE JÓVENES

CURSO DE ENTRENAMIENTO DE LIDERAZGO HONDURAS

CUADRO RESUMEN DE LIDERAZGO EN LA MANADA - MÓDULO 2

No.	NOMBRES COMPLETOS	TEMA 1									TEMA 2			TEMA 3							
		JGO-1	JGO-2	JGO-3	JGO-4	JGO-5	JGO-6	JGO-7	JGO-8	JGO-9	JGO-1	JGO-2	JGO-3	JGO-4	JGO-1	JGO-2	JGO-3	JGO-4	JGO-5	JGO-6	JGO-7
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					
19																					
20																					
21																					
22																					
23																					
24																					



LLENE LA CELDA EN COLOR VERDE SI EL LOBATO O LOBATA PARTICIPO DE MANERA POSITIVA
LLENE LA CELDA EN COLOR AMARILLO SI EL LOBATO O LOBATA PARTICIPO A MEDIAS
DEJE LA CELDA EN BLANCO SI EL LOBATO O LOBATA NO PARTICIPO.

NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE DE UNIDAD MANADA

NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE DE GRUPO



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. **Proyecto Educativo** de la Benemérita Asociación Nacional Scout de Honduras. 2020
2. **Política Nacional de Participación Juvenil** Benemérita Asociación Nacional Scout de Honduras. 2020
3. **Reglamento para la Participación Juvenil**, Benemérita Asociación Nacional Scout de Honduras.2020.

