Scouts del Perú

Desafío

Campeones por la naturaleza

Rutas: “Mejores decisiones”
“Naturaleza y Biodiversidad”
Guía de implementación en Perú

Dirección Nacional de Programa de Jóvenes

SCOUTS por los ODS

Dirección Nacional de
Programa de Jóvenes

Documento elaborado por la Comisión Nacional de Scouts por los ODS
Dirección Nacional de Programa de Jóvenes

Aprobado por Diana Mesones Quispe, Jefa Scout Nacional, bajo la recomendación de la Comisión de Método Educativo
Resolución N° 028-2026/JSN

Asociación de Scouts del Perú

2026

Contenido

Introducción	4
Descripción del desafío	5
Objetivos del desafío	6
ODS del desafío	6
Indicadores de logro	7
Ruta: Mejores decisiones	8
Ruta: Naturaleza y Biodiversidad	14
El Desafío Campeones por la Naturaleza y la ruta de la Tribu Tierra	20
Ruta del Desafío	23
Fase 1: Toma de conciencia	23
Fase 2: Auto-Evaluación	23
Auto-Evaluación Mejores decisiones	24
Auto-Evaluación Naturaleza y Biodiversidad	28
Fase 3: Planifica y Ejecuta	31
Actividades sugeridas: Ruta Mejores decisiones	32
Actividades sugeridas: Naturaleza y Biodiversidad	39
Proyecto	45
Reporte	48
Reconocimiento	48
Insignia	49
Uso de la Insignia	50
Bibliografía	51
Agradecimientos	52

Introducción

Todas las especies están interconectadas, dependen unas de otras; por lo que, con menos biodiversidad, estas conexiones se debilitan y en ocasiones se rompen, dañando a todas las especies del ecosistema.

En esta guía conocerás a detalle del Desafío **Campeones por la Naturaleza**, las rutas de aprendizaje del mismo; los Objetivos de Desarrollo Sostenible con los que puedes trabajar dentro de las rutas, el proceso de aplicación y los requisitos para obtener el reconocimiento.

Al finalizar el proceso, serás acreedor de la insignia oficial del Desafío **Campeones por la Naturaleza** y formarás parte de la Red Global Tribu Tierra.

Tu camino empieza aquí. ¿Estás listo para asumir el reto?

Descripción del desafío

La Organización Mundial del Movimiento Scout ofrece a los jóvenes oportunidades para participar en programas, eventos y proyectos que contribuyen a su desarrollo como ciudadanos activos. Con estas iniciativas, los jóvenes se convierten en agentes de cambio positivo e inspiran a los demás a tomar acción.

El Desafío Campeones por la Naturaleza anima a descubrir más sobre la naturaleza, la biodiversidad y los estilos de vida sostenibles, empoderando a los jóvenes para que sean ciudadanos globales activos emprendiendo acciones concretas para el planeta.

El Desafío Campeones por la Naturaleza apoya el desarrollo de un conjunto específico de competencias en los jóvenes para adoptar un comportamiento responsable hacia el ambiente, vinculado a las rutas de aprendizaje de la Tribu Tierra "Mejores decisiones" y "Naturaleza y Biodiversidad".

Este desafío está diseñado para todos los miembros juveniles de la Asociación de Scouts del Perú (de 7 años en adelante), deseosos de descubrir nuevas formas de aportar a la protección de la naturaleza, y desarrollar nuevos hábitos de consumo que contribuyan activamente a proteger los recursos naturales.

Objetivos del desafío

- Reforzar en los jóvenes el conocimiento, las habilidades y la actitud para evaluar y reducir el impacto del comportamiento individual en el ambiente fomentando la protección de la naturaleza.
- Promover la comprensión sobre la interconexión entre el desarrollo sostenible, la pérdida de biodiversidad y las acciones de un individuo.
- Reconocer la contribución de los jóvenes hacia el equilibrio de la vida sostenible y la biodiversidad.
- Participar en la red global de jóvenes Tribu Tierra estando activamente conscientes e involucrados en la educación ambiental, colaborando con la comunidad, y sintiéndose responsables de hacer que el mundo sea mejor de como lo encontraron.

ODS del desafío

El Desafío **Campeones por la Naturaleza** es una de las muchas formas en que los jóvenes pueden contribuir en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Desde ahora hasta el 2030, todo los Scouts están llamados a la toma de acción, invitando a miembros de la comunidad y expertos en desarrollar soluciones sostenibles para los problemas que afectan a sus comunidades locales.

Las acciones de los jóvenes para completar el Desafío **Campeones por la Naturaleza** contribuyen principalmente al logro de los siguientes ODS:

Indicadores de logro

Los indicadores de logro son aquellos que permiten desarrollar las competencias educativas de los jóvenes por medio de las distintas etapas de su proceso evolutivo (objetivos educativos). El Desafío **Campeones por la Naturaleza** aborda las siguientes competencias a través de las rutas de aprendizaje “Mejores Decisiones” y “Naturaleza y Biodiversidad”.

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Cumple las tareas en la oportunidad en que se le pide.
➢ Se da cuenta de los cambios en su organismo cuando hace un esfuerzo.

Etapa 2
➢ Elabora y lleva a cabo un cronograma de trabajo ante una tarea a ejecutar.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Determina la alimentación que requiere según su edad y actividad.

Etapa 4
➢ Participa activamente en la decisión de cómo invertir su tiempo.
➢ Comprende los riesgos físicos y emocionales de una conducta sin autocontrol.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Analiza el propio uso del tiempo y se impone correctivos.
➢ Se alimenta en forma balanceada.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Conoce su organismo, lo conserva armónicamente en buen estado y desarrolla sus posibilidades físicas, mentales y sociales.
➢ Valora y mantiene una imagen adecuada de sí mismo, y cuida la higiene personal y la de su entorno.

CORPORALIDAD

RUTA: MEJORES DECISIONES

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Utiliza la creación a través de la mano para dar a conocer sus sentimientos.

Etapa 2
➢ Amplía las ideas de otros, complementándolas con las suyas.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Crea objetos que son útiles en la vida al aire libre, para tener bienestar.

Etapa 4
➢ Expone verbalmente a sus iguales cómo se siente ante situaciones novedosas.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Se plantea más de una forma para resolver los problemas sobre los cuales desea actuar.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Expone lo que piensa y siente a través de los distintos medios de expresión, creando en los ambientes donde actúe, espacios gratos que faciliten el encuentro y el entendimiento entre las personas.

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Identifica cuando una conducta está de acuerdo a los valores Scouts.

Etapa 2
➢ Amplía las ideas de otros, complementándolas con las suyas.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Toma decisiones para mejorar una tarea que ha realizado.

Etapa 4
➢ Explica con ejemplos la importancia de vivir de acuerdo a la Ley y la Promesa y los utiliza en su vida cotidiana.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Elabora una meta para su crecimiento personal.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Toma decisiones para mejorar una tarea que ha realizado.

CARÁCTER

RUTA: MEJORES DECISIONES

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Comparte sus éxitos con su familia y acepta sus fracasos como parte del crecimiento.

Etapa 2
➢ Expresa sus pensamientos y acepta nuevas ideas.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Lee para buscar su desarrollo personal.

Etapa 4
➢ Obedece con disciplina y razonadamente.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Ve en sí mismo fuentes de su propio valor.
➢ Descubre y desarrolla sus capacidades de autodominio.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.

SCOUTS por los ODS

EarthTribe

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Cuida el uso del material, de acuerdo a lo que se le pide.

Etapa 2
➢ Se interesa en adquirir habilidades de acuerdo a su edad e intereses.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Conoce sus habilidades y las que quisiera tener.

Etapa 4
➢ Adquiere conocimientos para hacer buen uso de los recursos necesarios para lograr bienestar.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Se involucra en acciones de grupos para el análisis de los valores éticos que deben regir la conducta humana.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Genera acciones que permiten utilizar adecuadamente los recursos del país (renovables o no) para el bienestar colectivo e individual, sin perjuicio el uno del otro.

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Le interesa conocer la vida en la naturaleza.
➢ Acepta el derecho de los demás a tener diferentes intereses.

Etapa 2
➢ Cuida a animales o plantas para que crezcan sanos.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Comprende la importancia del respeto por la vida.

Etapa 4
➢ Protege el medio ambiente para asegurar su sostenibilidad a largo plazo.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Invierte tiempo para reflexionar sobre sí mismo y sobre su forma y necesidad de trascender.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Identifica en la naturaleza, en el hombre y en sí mismo, la presencia de Dios.

ESPIRITUALIDAD

RUTA: MEJORES DECISIONES

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Cumple las tareas en la oportunidad en que se le pide.
➢ Identifica elementos propios del lugar donde realiza las excursiones
➢ Disfruta de sus actividades.

Etapa 2
➢ Elabora y lleva a cabo un cronograma de trabajo ante una tarea a ejecutar.
➢ Integra su creatividad mental y su destreza física para provecho de su entorno.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Enseña a otros sus habilidades para vivir al aire libre.
➢ Programa junto a sus padres el uso de su tiempo libre.

Etapa 4
➢ Comprende los riesgos físicos y emocionales de una conducta sin autocontrol.
➢ Razona cuales actividades son perjudiciales para su desarrollo social.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Analiza el propio uso del tiempo y se impone correctivos.
➢ Disfruta estar en grupo y la soledad.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Participa en actividades deportivas y recreativas en un medio ambiente natural, conviviendo armónicamente con ese ambiente.

CORPORALIDAD

RUTA: NATURALEZA Y BIODIVERSIDAD

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Contribuye con otros en el orden y limpieza del local de la Unidad y/o Grupo.

Etapa 2
➢ Aprovecha actividades fuera de su casa y del local Scout, para conocer la geografía, la gente, y el medio natural.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Crea objetos que son útiles en la vida al aire libre, para tener bienestar.

Etapa 4
➢ Participa en la solución de problemas y tareas buscando vías nuevas en cada ocasión.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Participa en discusiones con sus iguales y propone vías de acción para atender el tema.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
➢ Conoce y aplica diversas formas de asociación y organización para desempeñar actividades productivas.

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Describe que le gusta más de lo que hace y explica su utilidad.
➢ Pide participar en actividades nuevas.

Etapa 2
➢ Identifica un error y trabaja para corregirlo.
➢ Ofrece su ayuda en las actividades que realiza con habilidad.
➢ Se plantea lo que desea hacer cuando se integra a un grupo de iguales y evalúa cómo lo ha hecho.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Se propone alcanzar algo definiendo cuan bien lo quiere hacer.
➢ Toma decisiones para mejorar una tarea que ha realizado.

Etapa 4
➢ Al emprender una tarea, reflexiona cómo puede hacerla mejor que en el pasado.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Se responsabiliza por sus acciones.
➢ Busca trabajar al lado de personas con más experiencia, para aprender de ellas.
➢ Expresa con libertad lo que disfruta y le gusta.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Actúa de manera consecuente con los valores que inspiran la Ley y la Promesa Scout y construye su proyecto de vida en base a dichos valores.

CARÁCTER

RUTA: NATURALEZA Y BIODIVERSIDAD

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Plantea sus ideas francamente.
➢ Ejerce su capacidad de cambio a la vez que se siente tranquilo.

Etapa 2
➢ Expresa sus sentimientos libremente.
➢ Expresa sus pensamientos y acepta nuevas ideas.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Se acerca a los demás sin temor a ideas nuevas y sin timidez.
➢ Piensa independientemente.
➢ Lee para buscar su desarrollo personal.

Etapa 4
➢ Acepta y comprende el punto de vista y la verdad de los demás.
➢ Expresa su visión del mundo y la acepta como propia.
➢ Obedece con disciplina y razonadamente.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Ayuda y recibe ayuda de otros, obteniendo de ellos un aprendizaje.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Cuida el uso del material, de acuerdo a lo que se le pide.
➢ Obedece las instrucciones que le son dadas.

Etapa 2
➢ Aplica en las actividades lo aprendido para hacer buen uso de los equipos.
➢ Reconoce en los adultos la experiencia que tienen.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Conoce sus habilidades y las que quisiera tener.
➢ Hace buen uso de las áreas comunes y de los parques públicos.

Etapa 4
➢ Adquiere conocimientos para hacer buen uso de los recursos necesarios para lograr bienestar.
➢ Orienta a sus iguales para utilizar adecuadamente las instalaciones de uso comunitario.
➢ Asume tareas concretas cuando está seguro que tiene suficiente preparación.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Participa en actividades de servicio que se llevan a cabo en el medio donde se encuentra.
➢ Asume compromisos con su comunidad cuando está convencido que le interesan y le son de provecho.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Participa activamente en labores requeridas en la comunidad local, regional o nacional, para mejorar la productividad y bienestar colectivos, que estén ajustadas a las normas sociales y éticas, y los valores que le son propios.

RAMA LOBATO

Etapa 1
➢ Le interesa conocer la vida en la naturaleza.
➢ Acepta el derecho de los demás a tener diferentes intereses.

Etapa 2
➢ Cuida a animales o plantas para que crezcan sanos.

RAMA SCOUT

Etapa 3
➢ Acepta que cada persona es única, identifica las virtudes de cada quien.

Etapa 4
➢ Protege el medio para que perdure por la eternidad.

RAMA CAMINANTE

Etapa 5
➢ Entabla conversaciones con otras personas sobre cómo mejorar la forma en que vivimos.

RAMA ROVER

Etapa 6
➢ Identifica en la naturaleza, en el hombre y en sí mismo, la presencia de Dios.

ESPIRITUALIDAD

RUTA: NATURALEZA Y BIODIVERSIDAD

El Desafío Campeones por la Naturaleza y la ruta de la Tribu Tierra

FASES:

1. Toma de Conciencia:

Decide en qué ruta de aprendizaje te gustaría trabajar:

2. AUTOEVALUACIÓN:

- Realiza la autoevaluación que encontrarás en las páginas siguientes referente a tus hábitos y conocimientos sobre la naturaleza y la biodiversidad.
- Elige la hoja de acuerdo a tu unidad y la ruta escogida y marca las casillas junto a cada punto.

3. PLANIFICA Y EJECUTA:

Actividades:

Realiza cuatro (4) actividades acordes a las competencias de tu unidad en cualquiera de las rutas de aprendizaje “Mejores Decisiones” o “Naturaleza y Biodiversidad”.

En las próximas páginas encontrarás una muestra de actividades y temas que tanto jóvenes como adultos pueden utilizar para lograr la primera parte de la fase “Planifica y Ejecuta”. Es opcional la utilización de las mismas puesto que lo ideal es que los jóvenes puedan desarrollar sus propias actividades siguiendo las competencias mencionadas anteriormente.

Proyecto:

Después de explorar y ejecutar las actividades, elabora un proyecto estableciendo un objetivo inteligente: específico, medible, alcanzable, realista, basado en el tiempo y que puedas evaluar posteriormente.

El Desafío **Campeones por la Naturaleza** es uno de los muchos desafíos que permiten formar parte de la Tribu de la Tierra. Tus Adultos Voluntarios te ayudarán a que tengas éxito en este viaje.

1. DESCUBRE Y COMPARTE TU INTERÉS POR PARTICIPAR DEL DESAFÍO.
2. ACUERDA CON TU ADULTO VOLUNTARIO TU RUTA PERSONAL.
3. REALIZA LAS ACCIONES ACORDADES.
4. EVALÚA LOS RESULTADOS Y EL IMPACTO CON TUS COMPAÑEROS, BENEFICIARIOS Y ADULTOS VOLUNTARIOS.
5. REFLEXIONA Y EVALÚA TUS COMPETENCIAS CON TUS COMPAÑEROS, BENEFICIARIOS Y ADULTOS VOLUNTARIOS.
6. EL ADULTO VOLUNTARIO PRESENTA EL INFORME PARA EL RECONOCIMIENTO DEL DESAFÍO CAMPEONES POR LA NATURALEZA.

Continúa por una nueva ruta de Tribu Tierra

EXPLORADORES DE ENERGÍAS RENOVABLES

FORJADORES DE AGUAS LIMPIAS

Ruta del desafío

FASE 1: TOMA DE CONCIENCIA

El desafío Campeones por la Naturaleza consta de dos rutas en específico, cada una de ellas contempla diferentes problemas ecológicos. Explora ambas rutas y elige aquella que cautive tu atención para la ejecución de tus actividades y proyecto.

RUTA: MEJORES DECISIONES

Los jóvenes desarrollarán hábitos sostenibles hacia un estilo de vida ecológico y saludable. Descubrirán el impacto de sus acciones cotidianas en su entorno inmediato. Podrán diseñar nuevas formas de mejorar sus rutinas de consumo para adoptar un estilo de vida más equilibrado.

RUTA: NATURALEZA Y BIODIVERSIDAD

Los jóvenes se conectarán con la naturaleza al comprender cómo funcionan los ecosistemas y cuál es la relación con nuestra vida, reconociendo como a través de estos, se proporcionan alimentos y ofrecen hogar a una multitud de especies. Descubrirán por qué necesitamos hacer un equilibrio en la forma que tomamos los recursos.

FASE 2: AUTO-EVALUACIÓN

Marca con ✔ o ⊗ en qué nivel te ves a ti mismo para cada uno de estos objetivos de aprendizaje.

Descubrir: Estoy al comienzo de mi exploración.

Explorando: Estoy en mi exploración.

Consciente: He terminado mi exploración.

Marca con ✔ o ✖ en qué nivel te ves a ti mismo para cada uno de estos objetivos de aprendizaje.
Descubrir: Estoy al comienzo de mi exploración.
Explorando: Estoy en mi exploración.
Consciente: He terminado mi exploración.

RAMA LOBATO (Edades comprendidas entre 7 y 10 años).	Estoy al inicio de mi exploración.	Estoy en mi exploración.	He terminado mi exploración	**Mis objetivos personales** Puedo elegir un problema en el que quiero trabajar a través de acciones positivas (asistido por un adulto).	**Mis actividades** Definir una actividad o proyecto
				Escribe notas para iniciar el Desafío **Campeones por la Naturaleza**.	

RUTA: MEJORES DECISIONES

Se lo que puedo hacer para vivir de manera saludable y como reducir mi impacto en el ambiente.					
Reduzco mis deseos personales a la luz de las necesidades del mundo natural, otras personas y las generaciones futuras.					
Aprovecho todas las oportunidades para un comportamiento proambiental.					

Marca con ✔ o ✘ en qué nivel te ves a ti mismo para cada uno de estos objetivos de aprendizaje.
Descubrir: Estoy al comienzo de mi exploración.
Explorando: Estoy en mi exploración.
Consciente: He terminado mi exploración.

RAMA SCOUT (Edades comprendidas entre 11 y 14 años).	Estoy al inicio y necesito aprender más sobre los problemas.	Comencé un proyecto o actividad.	Entiendo los problemas, participo en actividades y proyectos promoviendo soluciones	**Mis objetivos personales** Puedo elegir un problema en el que quiero trabajar a través de acciones positivas (asistido por un adulto).	**Mis actividades** Definir una actividad o proyecto
				Escribe notas para iniciar el Desafío **Campeones por la Naturaleza**.	

RUTA: MEJORES DECISIONES

Entiendo las conexiones entre mi estilo de vida y los problemas ambientales, así como las diferencias en la distribución de la riqueza.					
Entiendo de dónde viene mi comida					
Me siento responsable de los impactos de mi comportamiento en el ambiente y en otras personas					
Siento empatía hacia las personas en condiciones desfavorables como resultado del cambio climático y aporto soluciones.					
Me reto a mi y a mis amigos a reducir nuestro impacto en el medio ambiente.					

Marca con ✔ o ✖ en qué nivel te ves a ti mismo para cada uno de estos objetivos de aprendizaje.
Descubrir: Estoy al comienzo de mi exploración.
Explorando: Estoy en mi exploración.
Consciente: He terminado mi exploración.

RAMA CAMINANTE
Y
RAMA ROVER
(Edades comprendidas entre 15 y 21 años).

Estoy inicialndo mi viaje	Comencé un proyecto o actividad.	Entiendo los problemas, participo en actividades y proyectos promoviendo soluciones

Mis objetivos personales Puedo elegir un problema en el que quiero trabajar a través de acciones positivas (asistido por un adulto).	**Mis actividades** Definir una actividad o proyecto
Escribe notas para iniciar el Desafío **Campeones por la Naturaleza**.	

RUTA: MEJORES DECISIONES

Entiendo las conexiones entre mi estilo de vida y los problemas ambientales, así como las discrepancias en la distribución de la riqueza global.					
Entiendo de dónde viene mi comida.					
Me siento responsable de los impactos de mi comportamiento en el medio ambiente y en otras personas.					
Siento empatía hacia las personas en condiciones desfavorables como resultado del cambio climático y aporto soluciones.					

Marca con ✔ o ✖ en qué nivel te ves a ti mismo para cada uno de estos objetivos de aprendizaje.
Descubrir: Estoy al comienzo de mi exploración.
Explorando: Estoy en mi exploración.
Consciente: He terminado mi exploración.

RAMA CAMINANTE
Y
RAMA ROVER
(Edades comprendidas entre 15 y 21 años).

Estoy inicialndo mi viaje	Comencé un proyecto o actividad.	Entiendo los problemas, participo en actividades y proyectos promoviendo soluciones

Mis objetivos personales Puedo elegir un problema en el que quiero trabajar a través de acciones positivas (asistido por un adulto).	**Mis actividades** Definir una actividad o proyecto
Escribe notas para iniciar el Desafío **Campeones por la Naturaleza**.	

RUTA: MEJORES DECISIONES

Me reto a mí y a mis amigos a reducir nuestro impacto en el medio ambiente.					
Evaluó mis hábitos y los modifico continuamente para hacerlos más sostenibles y ayudar a otros a hacerlo.					
Tomo medidas para ayudar a las personas en condiciones desfavorables como resultado de los problemas ambientales.					
Aporto soluciones a las comunidades para cambiar sus prácticas y sean más sostenibles.					

Marca con ✔ o ✖ en qué nivel te ves a ti mismo para cada uno de estos objetivos de aprendizaje.
Descubrir: Estoy al comienzo de mi exploración.
Explorando: Estoy en mi exploración.
Consciente: He terminado mi exploración.

RAMA LOBATO (Edades comprendidas entre 7 y 10 años).	Estoy al inicio de mi exploración.	Estoy en mi exploración.	He terminado mi exploración	**Mis objetivos personales** Puedo elegir un problema en el que quiero trabajar a través de acciones positivas (asistido por un adulto).	**Mis actividades** Definir una actividad o proyecto
				Escribe notas para iniciar el Desafío **Campeones por la Naturaleza**.	

RUTA: NATURALEZA Y BIODIVERSIDAD

Conozco mi entorno y aprendo sobre los hábitats y las especies locales.					
Me siento bien y disfruto del aire libre y aprecio la naturaleza.					
Respeto a otros organismos vivos mientras paso tiempo en la naturaleza y se cómo comportarme para evitar impactarlos.					

Marca con ✔ o ✘ en qué nivel te ves a ti mismo para cada uno de estos objetivos de aprendizaje.
Descubrir: Estoy al comienzo de mi exploración.
Explorando: Estoy en mi exploración.
Consciente: He terminado mi exploración.

RAMA SCOUT (Edades comprendidas entre 11 y 14 años).	Estoy al inicio y necesito aprender más sobre los problemas.	Comencé un proyecto o actividad.	Entiendo los problemas, participo en actividades y proyectos promoviendo soluciones	**Mis objetivos personales** Puedo elegir un problema en el que quiero trabajar a través de acciones positivas (asistido por un adulto).	**Mis actividades** Definir una actividad o proyecto
				Escribe notas para iniciar el Desafío **Campeones por la Naturaleza**.	

RUTA: NATURALEZA Y BIODIVERSIDAD

Conozco mi entorno y aprendo sobre el hábitat y las especies locales.					
Me siento bien y disfruto del aire libre y aprecio la naturaleza.					
Respeto a otros organismos vivos mientras paso tiempo en la naturaleza y se cómo comportarme para evitar impactarlos.					
Participo en eventos que ayudan a proteger y restaurar la naturaleza.					

Marca con ✔ o ✘ en qué nivel te ves a ti mismo para cada uno de estos objetivos de aprendizaje.
Descubrir: Estoy al comienzo de mi exploración.
Explorando: Estoy en mi exploración.
Consciente: He terminado mi exploración.

RAMA CAMINANTE Y RAMA ROVER (Edades comprendidas entre 15 y 21 años).	Estoy inicialndo mi viaje	Comencé un proyecto o actividad.	Entiendo los problemas, participo en actividades y proyectos promoviendo soluciones	**Mis objetivos personales** Puedo elegir un problema en el que quiero trabajar a través de acciones positivas (asistido por un adulto).	**Mis actividades** Definir una actividad o proyecto
				Escribe notas para iniciar el Desafío **Campeones por la Naturaleza**.	

RUTA: NATURALEZA Y BIODIVERSIDAD

Entiendo las raíces de la pérdida de biodiversidad tanto a nivel local como global.					
Puedo identificar diferentes puntos de vista en los conflictos ambientales y formar mi propia opinión basada en valores personales.					
Reflexiono sobre cómo vivir mi vida en armonía con la naturaleza y como ayudar a mi comunidad a ser más sostenible.					
En mi vida cotidiana, tomo en cuenta y mido el impacto de mis acciones en la naturaleza e inspiro a otros a hacerlo también.					

FASE 3: PLANIFICA Y EJECUTA

Es la fase de preparación a través de una serie de actividades que permitirán explorar y adquirir conocimientos para optar por mejores decisiones hacia la naturaleza y la biodiversidad.

Las actividades planteadas en esta guía son de uso opcional, por lo que se pueden incorporar otras siempre que estas contribuyan al objetivo del Desafío y a las rutas de aprendizaje. El joven deberá realizar cuatro (4) actividades pertenecientes a la ruta de aprendizaje escogida y de acuerdo a las competencias de la unidad.

Se recomienda que las actividades se ejecuten en momentos diferentes y que cada una de ellas disponga del suficiente tiempo que permita, no sólo el desarrollo de la misma, sino también el aprendizaje posterior. Esto permite que la unidad constituya de manera organizada y según sus necesidades, una planificación con la cual pueda establecer un programa de calidad. Manteniendo así, la motivación y continuidad necesaria para impulsar en los jóvenes el sentido analítico, crítico y exploratorio en los diversos temas relacionados con la educación para el Desarrollo Sostenible.

El proceso de ejecución de la primera parte de la Fase “Planifica y Ejecuta” en cada unidad es de manera independiente, puesto que cada una organiza y decide cuándo asumir el Desafío. No obstante, una vez que el pequeño grupo, el joven o la unidad tome la decisión de iniciar, se sugiere que las actividades sean culminadas en un período no mayor a 6 meses, para así lograr un aprendizaje continuo.

RUTA: MEJORES DECISIONES

ACTIVIDADES SUGERIDAS

RAMA LOBATO (Edades comprendidas entre 7 y 10 años)

Arte verde: Realiza manualidades con materiales reciclables que puedas utilizar de forma frecuente. (Ej: una bolsa reusable o un porta objetos). Explica a tu grupo los problemas de emplear el plástico de un solo uso.

Protección contra la contaminación: Prepara un cartel que muestre y explique los efectos de la contaminación en los suelos y aquello que podemos hacer para prevenir una mayor polución y contaminación. Exhibe tu cartel alrededor de tu escuela o en lugares de tu comunidad.

Jardinería Verde: Prepara un recipiente de compost para ayudar al suelo. Lleva un diario sobre lo que estás poniendo en el recipiente y vigila a las plantas para ver si el compost hace una diferencia. Si no tienes acceso a un jardín, crea un cartel con instrucciones sobre el compostaje y sobre su importancia en general y compártelo con tu grupo.

Vigilancia en Casa: Monitoriza las actividades de tu hogar que puedan tener repercusiones ambientales. Ejemplo: ¿Están dejando las luces prendidas en habitaciones vacías?, ¿Los electrodomésticos sin usar se dejan conectados? ¿Las personas dejan la llave del agua corriendo mientras se lavan los dientes? Haz una lista de todo lo que notes y averigua cómo podría afectar a la biodiversidad, directa o indirectamente. ¿Cuáles son las repercusiones a largo plazo de esto? Habla con los miembros de tu familia y crea una lista de control con recordatorios para colocar en lugares prominentes alrededor de la casa.

Productos Caseros: Observa cuáles son los productos que más se consumen en tu hogar y que habitualmente compran en el supermercado (conservas, salsas, entre otros). Haz una lista e investiga cuales puedes realizar, y aprende a hacerlos en casa. (Ejemplo: Mermelada de fresa).

ACTIVIDADES SUGERIDAS

RUTA: MEJORES DECISIONES

RAMA LOBATO (Edades comprendidas entre 7 y 10 años)

Bicicleta por el ambiente: Elabora una campaña sobre los beneficios para el ambiente que se obtienen cuando nos trasladamos en bicicleta, mostrando también las normas básicas de seguridad y de circulación. Crea un cronograma en donde hagas trayectos cortos en bicicleta e incentives a tu familia y vecinos a normalizar su uso y convertirlo en su medio de transporte.

Cuento sostenible: Crea un cuento acerca de la naturaleza, su belleza y cómo los humanos la hemos destruido. Este debe incluir maneras de detener la deforestación, los animales en peligro de extinción, y el consumo excesivo de los humanos que ha producido grandes cambios en el planeta. Al finalizar, lee el cuento a tu Manada o Grupo, y reflexionen juntos acerca de cómo cuidar nuestro entorno.

La biodiversidad inspira a la moda: Crea un artículo de ropa o una joya que utilice o este inspirado en la biodiversidad. Presenta un desfile de modas de biodiversidad con tu Manada o Grupo.

Perdiendo Biodiversidad: Elige tu animal favorito del bosque entre aquellos que están enfrentando la extinción y haz un cartel para describir su situación actual y cómo crees que este animal podría ser protegido contra la extinción.

Especies divertidas: Organiza una fiesta de máscaras con tu Manada y solicita a todos que se disfracen de un animal no extinto y de nuestra fauna. Pide a cada persona que presente tres datos sobre la especie que eligió.

La magia de las semillas: Realiza una siembra de al menos 5 semillas diferentes y lleva una pequeña bitácora del progreso, realizando anotaciones de las diferencias de las plantas y su desarrollo en una línea de tiempo.

Biodiversidad marina: Elabora un dibujo de todos los diferentes usos que damos a la biodiversidad marina.

Abonera: Usa pedazos de madera vieja para hacer una estructura similar a una caja con huecos para permitir que circule el aire. Utiliza el abono para cultivar vegetales y frutas. Así se mejora la tierra, se refuerzan las raíces, se acelera el crecimiento de las plantas y los productos que se obtienen son más nutritivos.

RAMA SCOUT (Edades comprendidas entre 11 y 14 años)

RUTA: MEJORES DECISIONES

Mi cultivo en casa: Realiza un cultivo casero de 3 o más frutas o verduras, creando un pequeño huerto donde no exista riesgo de contaminación química.

Reciclaje y reducción: Realiza una campaña de reciclaje en el hogar, separando los residuos en plástico, metales, vidrio, papel y orgánicos.

Mi monitoreo de residuos: Monitorea en casa cuáles son los principales residuos y su alternativa ecoamigable.

Plantas comestibles: Pide a tus padres, a tus abuelos, a una persona indígena, o a amigos ancianos que te enseñen cómo reconocer hierbas y plantas silvestres comestibles. Haz un collage que indique las hierbas y las plantas y sus usos.

Reducir, reusar y reciclar: Recicla papel al hacer tu propio papel. Utilízalo para hacer una manualidad, o escribe una carta a alguien especial y envíasela. ¡No olvides mencionar que el papel es hecho en casa!

Comunicando el cambio: Simula un anuncio de televisión, en donde invites a tus compañeros, amigos y a la comunidad a contribuir en una campaña de concientización para combatir el cambio climático. Incentivándolos a llevar un estilo de vida más sostenible. La campaña deberá tener un eslogan llamativo.

Cambio de rutina: Cada participante deberá escribir su rutina diaria, desde que se levanta hasta que se acuesta. Además, deberán escribir la cantidad de agua que utilizaron en su rutina. Ahora escribirán la misma rutina, pero teniendo el caso hipotético de que su única fuente de agua es un pozo. Al finalizar deberán reflexionar sobre el tiempo y esfuerzo que es omitido por aquellos que tienen fácil acceso al agua. Escribe o comenta que cambios harías en tu rutina para mejorar el consumo diario de agua.

Abejas y abejarucos: En esta actividad tendremos 2 equipos, el de las abejas y el de los abejarucos quienes competirán por la supervivencia a través de la alimentación y la reproducción. El mínimo de participantes es de 8 personas, dividido en 2 equipos, 4 abejas, el equipo de las abejas deberá elegir en secreto a su abeja reina y 4 abejarucos.

Se formarán 2 círculos, uno pequeño denominado panal, en el que se guarda el néctar. Y otro un poco más grande llamado colmenar en el que no podrán entrar los abejarucos (En el colmenar, pueden estar los zánganos, que son aquellos sin muchas ganas que solo se encargan de acercar el polen).

En un círculo, se colocarán de manera dispersa varias bolas o alimentos que serán el néctar de las flores que deben recoger las abejas y llevarlas a su nido. Lo que les dará la oportunidad a los abejarucos para cazarlas en su recorrido. La abeja mientras no sea atrapada puede pasar el néctar a otra pero cuando es atrapada esta debe detenerse y dejar el néctar en ese lugar, lo más cerca de la colmena.

La abeja reina puede salir de la colmena para liberar a las abejas cazadas en el nido, pero si es apresada, entonces el equipo de las abejas pierde el juego. Por el contrario, si las abejas reúnen todo el polen en su panal, entonces liberan también a todas las abejas del nido y el juego comienza de nuevo.

Nota: Se recomienda introducir el juego mostrando distintas plantas cuyas flores son utilizadas por las abejas para producir la miel, el proceso para producirla, la organización de las colmenas y los peligros que corren las abejas, en especial cuando van a buscar el polen.

RAMA CAMINANTE (Edades comprendidas entre 15 y 17 años)

RUTA: MEJORES DECISIONES

Ecología alrededor del mundo: Conoce y expón ante tu Comunidad, los programas ecológicos alrededor del mundo.

Mini huerto casero: Conoce los fundamentos alimenticios y trabaja en el consumo personal de los mismos, creando un huerto casero con el que puedas preparar tus alimentos; elaborando una comida que puedas compartir con el grupo.

Especies filtradoras: Compara los métodos para filtrar el agua que utilizan las diferentes especies, como las ostras, los musgos y los árboles. Haz tu propio filtro de agua empleando materiales naturales o reciclados.

Letreros por el ambiente: Reúnete con un representante de las autoridades locales o de un organismo de conservación responsable de un río. Invítalos a que elaboren letreros que alienten a las personas a proteger estas áreas. Ofrécete como voluntario para pintar y para ayudar a colocar dichos letreros.

RAMA ROVER (Edades comprendidas entre 18 y 21 años)

RUTA: MEJORES DECISIONES

Héroes silenciosos: Prepara un video o un cartel muy original que indique, por ejemplo, cómo los árboles capturan dióxido de carbono del aire y lo almacenan. Sube tu video a tus redes sociales o presenta tu cartel a tu grupo.

Daño interno: Investiga cómo la fragmentación de los hábitats puede afectar a la diversidad genética dentro de una especie. Debate en tu Clan sobre el tema.

No dejar a nadie atrás: Los jóvenes se colocarán en línea horizontal y el encargado de la actividad explicará que, si el participante cumple con la situación que leerá en voz alta podrá dar un paso adelante, si no es así, deberá permanecer en el mismo lugar.

- Puedo leer periódicos regularmente.
- Reciclo en mi hogar.
- Tengo tiempo y acceso a internet.
- Tengo el tiempo y la capacidad de realizar dos comidas completas al día.
- No tengo miedo de caminar por mi cuenta por la noche.
- Mi opinión es válida en la toma de decisiones familiares.
- Leo por lo menos 2 libros al año.
- Puedo bañarme con agua caliente.
- Tengo acceso a espacios de recreación.

Al finalizar se podrá reflexionar que la importancia de una comunidad depende de no dejar a nadie atrás.

¿Puedes verme?: Busca imágenes o artículos en revistas y periódicos que te sean útiles para mostrar los lugares donde más consumo hay en la actualidad (puede ser consumo de plástico, electricidad, agua, entre otros), con ellas elabora un collage dentro de un mapamundi dibujado. Luego, discute en tu Clan el lugar que más te haya impactado y genera una conclusión del tema planteando posibles soluciones.

RUTA: NATURALEZA Y BIODIVERSIDAD

ACTIVIDADES SUGERIDAS

RAMA LOBATO (Edades comprendidas entre 7 y 10 años)

Artistas Conscientes: Crea una obra de arte de temática marina con residuos y materiales que se pueden encontrar en las playas, dentro del agua o en la orilla (latas, envases, plásticos, entre otros). Manifiesta la necesidad de cambiar hábitos y generar conductas que favorezcan el ecosistema marino.

Un mundo natural: Sal a dar una caminata al aire libre, en una hoja dibuja una tabla con tres columnas, que tendrán los siguientes títulos:

- Componentes del ecosistema que estamos visitando.
- Cosas que tenemos en común.
- ¿Cómo ayudan a las personas e influyen en el resto de los componentes del ecosistema?

Tómate unos minutos para observar tu entorno, detalla animales, plantas, rocas y elementos de la naturaleza y descríbelos. Aprende a observar e interpretar la naturaleza de una manera más completa y profunda.

Música con residuos: Elabora un instrumento musical con plástico o algún material que consideres basura. (Ejemplo: maracas, tambores, panderetas).

Spa sin plástico: Investiga qué son los microplásticos y cómo están ocultos en productos de cuidado personal. Realiza exfoliantes naturales y concientiza sobre estos. (Ejemplo: puedes utilizar aceite de coco, azúcar y sal; también puedes hacer máscaras faciales con miel y plátanos).

Temperaturas en Alza: Utiliza una bandeja o tazón grande (de al menos 10 cm de profundidad), una piedra o ladrillo (para representar una isla), un marcador resistente al agua, cubos de hielo y agua. Coloca tu "isla" en el tazón (puedes decorarla con árboles, casas y personas). Añade agua fría al tazón hasta que la base de la isla esté cubierta. Coloca algunos hielos en el tazón (necesitarás bastantes) para representar el hielo marino que se encuentra en el Ártico y en el Antártico. Marca el nivel del agua a un lado de la "isla" antes de que se haya derretido el hielo. Espera hasta que todos los hielos se hayan ido. Marca nuevamente el nivel del agua en la isla. ¿Qué ha cambiado? Ahora coloca tu isla igual que la vez anterior, pero en lugar de poner los hielos en el agua, pon los hielos en tu isla. Este hielo representa el hielo de los glaciares y de las cimas de las montañas. Asegúrate de marcar el nivel del mar antes de que se haya derretido el hielo. Una vez que se haya ido todo el hielo, ¿qué ha cambiado? ¿En qué difieren los hallazgos de la parte 2 del experimento en comparación con los hallazgos de la parte 1? ¿Por qué crees que esto sucede? ¿Qué significa esto para el aumento del nivel del mar a nivel global?

RAMA SCOUT (Edades comprendidas entre 11 y 14 años)

RUTA: NATURALEZA Y BIODIVERSIDAD

Redes de la vida: Realiza una charla a tu grupo sobre cómo los ecosistemas no pueden verse como sistemas aislados, la interacción de uno siempre afecta a otro y crea una red en donde todos somos afectados.

Un planeta, muchos ecosistemas: Conoce y explica a tu grupo los tipos de ecosistemas alrededor del mundo, las características de los seres vivos que o habitan y las características abióticos del mismo.

Ecosistemas marinos: Crea un cartel, cómic, obra de teatro o utiliza algún otro medio apropiado para enseñar a las personas acerca del valor de estos ecosistemas marinos.

Componentes de la biodiversidad: Crea un collage, un cartel o un video con ejemplos de los tres componentes de la biodiversidad: genes, especies y ecosistemas. Presenta un collage en clase o a tu grupo y responde a las siguientes preguntas. ¿Cómo interactúan las diferentes partes entre ellas? ¿Por qué es importante cada componente? ¿Cuáles son algunas de las amenazas a la biodiversidad en el mundo?

La contaminación puede afectar a la biodiversidad: Haz un experimento para averiguar cómo un derrame de petróleo puede dañar las plumas de un ave. Toma dos plumas. Utiliza una bola de algodón para frotar una de ellas con unas pocas gotas de aceite de cocina, de bicicleta o lubricante. Riega un poco de agua encima de cada pluma. ¿Qué sucede?, ¿Cómo crees que un derrame de petróleo afecte a las aves? Comparte tus respuestas con tu Tropa.

Consumo responsable: Aprende acerca de las especies en peligro de extinción y cómo las decisiones de los consumidores les afectan directa e indirectamente. Ejemplo: comer sopa de aleta de tiburón afecta directamente a los tiburones porque ellos son cazados por esta razón. Comer mucha carne puede afectar indirectamente a las especies de los bosques pluviales en peligro de extinción porque sus hábitats son destruidos para crear prados para el pastoreo de ganado. Prepara un póster que indique cuáles son las especies que experimentan el mayor peligro de extinción en tu país, región o continente y los desafíos a los que se enfrentan.

Cultura en la biodiversidad: Aprende cómo las personas indígenas utilizan la biodiversidad para su supervivencia y en sus culturas. Identifica un ejemplo por cada continente sobre cómo estas comunidades utilizan la biodiversidad. Comparte tus hallazgos con tu grupo.

Auxilios medicinales: Realiza un simulacro de un accidente donde los jóvenes deban aplicar sus conocimientos de primeros auxilios, con la única condición de que en el lugar del accidente hay plantas medicinales las cuales pueden utilizar para atender al herido. Al finalizar, hagan un debate sobre la importancia de conocer las diferentes plantas que pueden ayudarnos en determinadas situaciones y cómo podemos crear un ambiente humano-naturaleza para el mutuo beneficio.

RAMA CAMINANTE (Edades comprendidas entre 15 y 17 años)

RUTA: NATURALEZA Y BIODIVERSIDAD

Ecosistema y Biodiversidad: Conoce los principales ecosistemas de Perú e identifica cuales son los más afectados, las razones y las consecuencias de ello. Discútelo con tu Comunidad.

Un planeta: Conoce las problemáticas ambientales y biológicas que agobian al planeta en la actualidad y plantea soluciones con la mecánica "Pensar global, actuar local".

Cuentacuentos: Crea cuentos cortos para compartir con las unidades menores, estos cuentos deberán llevar un mensaje sobre la importancia de la biodiversidad y el cuidado de la misma.

Diversidad genética: Investiga cómo la fragmentación de los hábitats puede afectar a la diversidad genética dentro de una especie. Asigna un papel a cada persona (como alcalde, biólogo, persona indígena, animal afectado por la fragmentación del hábitat, desarrollador inmobiliario, etc.). Debate en tu Comunidad sobre un caso de este tipo relevante en tu localidad.

SCOUTS por los ODS

EarthTribe

RAMA ROVER (Edades comprendidas entre 18 y 21 años)

RUTA: NATURALEZA Y BIODIVERSIDAD

Migración en la biodiversidad: Enumera algunas posibles ventajas y desventajas de la migración. ¿Por qué algunas aves viajan a lugares más calientes durante el invierno? ¿Por qué no pueden encontrar alimentos?

Biopiratas: Organiza un debate con tu Clan. Un lado debe representar a los investigadores y a las compañías de medicamentos y deben hablar a favor de la "bioprospección". El otro lado debe representar a los grupos que están en contra de la "biopiratería" (ejemplo: poblaciones indígenas).

Protección Animal: Elabora un álbum digital de animales en peligro de extinción y menciona cuál de esas especies están siendo protegidas. Toma un animal del álbum e investiga que organizaciones velan por ella, ¿dónde lo hacen? ¿cómo lo hacen? Y las características específicas de la especie. Posteriormente elabora una lista de medidas de precaución para el cuidado de las especies. Comparte el álbum y tu investigación con tu Clan.

PROYECTO:

Ésta es la fase de ejecución del Desafío **Campeones por la Naturaleza**, la cual se refiere a la toma de acción o proyecto. Para esta fase se contribuye a abordar un problema específico relacionado con "Mejores decisiones" o "Naturaleza y biodiversidad" tomando en consideración el involucramiento de la comunidad y la sostenibilidad a largo plazo.

El tiempo aproximado en el cual se ejecuta el proyecto, partiendo desde su fase de diseño hasta la evaluación, se estima en 30 días (1 mes). Este, dependiendo de la magnitud y alcance planteado del proyecto.

CONSIDERACIONES PARA LA APLICACIÓN DEL PROYECTO

RAMA LOBATO (Edades comprendidas entre 7 y 10 años)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender los beneficios del proyecto tanto para sí mismo, como para la comunidad y el planeta.
- Desarrollar un proyecto local dando soluciones a las necesidades identificadas sobre alguna de las rutas de aprendizaje.
- Formar parte activa en la identificación del problema, ejecución del proyecto y evaluación.
- Integrar a un sector de la comunidad en su fase de ejecución y evaluación (Instituciones Educativas, Grupos Juveniles, Familia, ONG`s, Comunidad en General).

NOTA IMPORTANTE: El proyecto diseñado en la unidad de manada recibe la coordinación del adulto responsable, el cual escucha las ideas planteadas por los jóvenes orientándolos para la mejor viabilidad del proyecto y dirigiendo así, el proceso de ejecución. El Lobato o Lobezna deberá tomar un papel fundamental en la etapa de identificación del problema, ya que debe comprender que a través de sus aportes se logrará un importante beneficio para la comunidad y el planeta.

RAMA SCOUT (Edades comprendidas entre 11 y 14 años)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar problemáticas ambientales en la comunidad vinculados a alguna de las rutas de aprendizaje. Planificar y ejecutar un proyecto.
- Planificar y ejecutar un proyecto sobre alguna de las rutas de aprendizaje y presentar soluciones potenciales.
- Evaluar conclusiones y acciones futuras en pro del mejoramiento de la iniciativa.
- Integrar a un sector de la comunidad en la fase de ejecución y evaluación del proyecto, entre los cuales podrían estar: Instituciones Educativas, Grupos Juveniles, Vecinos del sector, Familia, ONG`s.

Aspectos a considerar para el desarrollo del proyecto en la Tropa:

La planificación del proyecto podrá ser individual, por Patrullas, con toda la Tropa, con otros jóvenes de la comunidad, o con otras organizaciones. La concepción, estudio y definición del proyecto lo llevarán a cabo los jóvenes, y los adultos tendrán el papel de asesor en todo momento, canalizando adecuadamente la viabilidad del proyecto. No obstante, en la etapa de ejecución y desarrollo de las actividades relacionadas con el proyecto, si el mismo fue definido por una Patrulla, se podrá contar con la participación abierta de los otros miembros de la unidad. De igual manera, si el proyecto fue definido por el joven de manera individual, se podrá contar con la participación de otros jóvenes no scouts, organizaciones, vecinos o familia. Evidentemente cuando la Tropa como unidad haya sido quien definió el proyecto, todos los miembros participarán de igual forma en la ejecución.

Al finalizar la ejecución del proyecto se deberá evaluar y determinar acciones futuras en pro del mejoramiento de la iniciativa.

RAMA CAMINANTE y ROVER (Edades comprendidas entre 15 y 21 años)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar problemáticas ambientales en la comunidad vinculados a alguna de las rutas de aprendizaje.
- Planificar y ejecutar un proyecto sobre alguna de las rutas de aprendizaje y presentar soluciones potenciales.
- Comprender la conexión local / global del proyecto.
- Evaluar los resultados del proyecto.
- Integrar al menos un sector de la comunidad en la fase de ejecución y evaluación del proyecto, entre los cuales podrían estar: Instituciones Educativas, Grupos Juveniles, Vecinos del sector, Familia, ONG`s.

Aspectos a considerar para el desarrollo del proyecto en la Comunidad y el Clan:

La planificación del proyecto será por Equipos de Caminantes, individual, por Clanes, Equipos Rover, o con personas no scouts de la comunidad. La concepción, estudio y definición del proyecto lo llevarán a cabo dichos jóvenes, el adulto tendrá el papel de asesor en todo momento, canalizando adecuadamente el proceso de viabilidad y sostenibilidad a largo plazo del proyecto. No obstante, en la etapa de ejecución y desarrollo de las actividades relacionadas con el proyecto, se podrá contar con la participación abierta de miembros de otras unidades, organizaciones, entre otros. Cuidando la correcta aplicación de la dinámica del Movimiento, es necesario el desarrollo de proyectos que involucre al menos un equipo Caminante y Rover, donde éste estará asesorado y/u orientado por un adulto scout capacitado y opcionalmente un experto del tema del proyecto a ejecutar. De igual forma, si un Rover desea aplicar el Desafío de manera independiente, este puede ser ejecutado, siempre y cuando vincule al menos a alguna persona no scout de la comunidad.

Al finalizar la ejecución del proyecto se deberá evaluar y determinar acciones futuras en pro del mejoramiento de la iniciativa.

REPORTE:

Es importante notificar al correo electrónico institucional de Scouts por los ODS de Tribu de la Tierra el informe final, una vez culminadas las 4 actividades así como el Proyecto; el joven o adulto llenará la Planilla de Reporte del Desafío **Campeones por la Naturaleza** para optar finalmente por el reconocimiento e insignia.

En tal sentido, se recomienda enviar fotos y videos correspondientes a la realización de las actividades a fin de lograr difundir y promocionar las mismas en todo el país, motivando a cada vez más jóvenes a involucrarse en acciones que vayan en pro de un planeta saludable.

RECONOCIMIENTO:

Una vez validadas las fases del Desafío Campeones por la Naturaleza y emitido por el Comisionado Nacional de Scouts por los ODS, los participantes serán miembros reconocidos de Tribu de la Tierra y podrán portar la insignia del Desafío **Campeones por la Naturaleza**. Dicho reconocimiento puede ser renovado en cada unidad cumpliendo con las competencias de esta.

El Reconocimiento del Desafío Campeones por la Naturaleza consta de un Reconocimiento PDF el cual es enviado al adulto responsable del joven para que haga envío o entrega, así como una insignia por joven, la cual es entregada en una ceremonia sencilla y significativa.

Ahora, como “Defensor de Mejores Decisiones o Líder de la Naturaleza y Biodiversidad” el joven puede continuar el camino recorriendo otros Desafíos para contribuir a los 17 ODS.

INSIGNIA:

La Insignia Campeones por la Naturaleza busca incentivar conocimientos, acciones y actitudes específicas a desarrollar a través de actividades y proyectos en beneficio del planeta. Existen cuatro colores en los bordes para mostrar la progresión hecha por los jóvenes a medida que avanzan en las unidades y en la apreciación del ambiente. Los colores son; amarillo para los lobatos y lobeznas, verde para los scouts y azul para los caminantes y rojo para los rovers.

Una vez que el joven pase a su siguiente rama, debe desarrollar con dicha unidad el desafío cumpliendo las especificaciones estipuladas para la unidad.

Plantación de 1000 árboles en Oxapampa
Grupo Scout San Borja 209
Julio 2024

USO DE LA INSIGNIA:

El joven, una vez obtenido su reconocimiento, portará la insignia durante todo el tiempo que dure en la unidad a la que pertenece. Recordemos que para cada unidad existe una insignia específica determinada por el borde de la misma.

Una vez que el joven pase a su siguiente etapa, debe desarrollar con dicha unidad el desafío cumpliendo las especificaciones estipuladas para la unidad, según el nivel de exigencia del mismo; es decir cubriendo las tres Fases del desafío obteniendo así, una nueva insignia con el borde correspondiente.

El adulto voluntario, también puede ser reconocido en el desafío, ya que el desarrollo de la educación ambiental va de manera transversal en la estructura de la Asociación de Scouts de Perú. El adulto voluntario scout, ya sea de Manada, Tropa, Comunidad o Clan, obtiene su Reconocimiento una vez cumplidas las Fases en la Unidad que haya aprobado el Desafío Campeones por la Naturaleza y podrá portar la insignia correspondiente.

Los adultos que no trabajan directamente con Unidades (adultos con roles Institucionales como Jefe de Grupo, Comisionado Local u otros Adultos Colaboradores), también pueden optar por la insignia, trabajando de manera activa en el apoyo en el desarrollo de las fases de una unidad en específico en la cual se comprometa a colaborar de manera directa. Portando en este caso, la insignia de la unidad en la cual dicho adulto estuvo vinculado de manera directa en la ejecución de todas las etapas y fases.

Bibliografía

- Intergovernmental Scince-Policy Platform on Biodiversity and Ecosystem Services. (2019).
  www.ipbes.net
- Naciones Unidas. (2015). Objetivos de Desarrollo Sostenible. ONU.
  www.un.org/susteinabledevelopment/es
- Organización Mundial del Movimiento Scout. (s.f.). Earth Tribe: Programa para la conservación de la biodiversidad. OMMS.
  www.scout.org/erathtribe
- World Wildlife Fund. (2021). Estrategias de conservación de la biodiversidad global. WWF.
  www.worldwildlife.org

La Asociación de Scouts del Perú quiere dar un merecido reconocimiento a las personas que participaron en la elaboración de este documento, quienes trabajaron como autores principales, miembros del Equipo de Scouts por los ODS:

A.V., Castro Sánchez Mónica del Carmen, San Martín de Porres 19
A.V., Cerpa Aldoradin Fiorella Ana Lucia, San Borja 99
A.V., Drago Castañeda Katherine Yvonne, San Borja 99
A.V., León Góngora, Fernando Alfonso, Surquillo 4
A.V., Montoya Rincón David José, Barranco 46
A.V., Prato Amundarain David Wladimir, San Miguel 290
A.V., Saldarriaga Garrido Raúl Ángel, Piura 454
A.V., Soto Paredes Diego Renato, Los Olivos 44
Rs., Zimmer Jara Ángela Emilia, San Borja 99

Ninguna parte de esta publicación puede ser alterada o adaptada a ningún idioma, incluyendo las ilustraciones y el diseño de las cubiertas; sin permiso previo y por escrito de la Asociación de Scouts del Perú, que representa a los titulares de la propiedad intelectual.
Edición 2026 y de publicación web.

Asociación de Scouts del Perú
Av. Arequipa 5140, Miraflores, Lima, Perú
C.P. 15593

Scouts del Perú