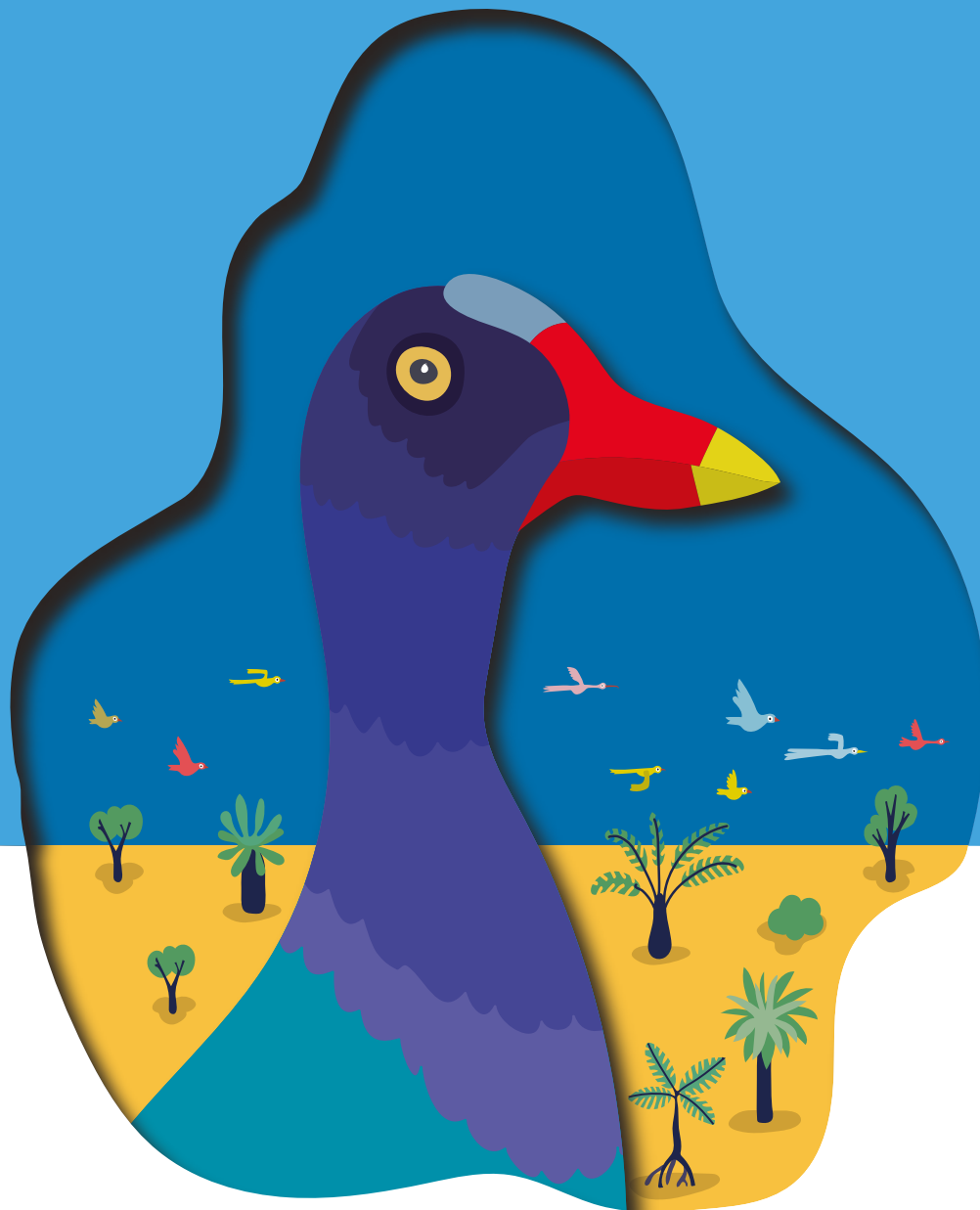


Derechos en acción

Biblioteca viajera de Derechos Humanos



Gallineta la maleta inquieta

Maleta de herramientas didácticas

para la educación en derechos humanos con niños, niñas y adolescentes

Guía de posibilidades



Defensoría del Pueblo
COLOMBIA

CI^oCK+CI^oCK

¿Cuántas historias se pueden guardar en una maleta?
¿Qué pasaría si es una maleta con mucha imaginación que acaba de comer mucho dulce? ¿Las plumas de las alas de una maleta también son de tela? ¿Cómo lograr que una maleta inquieta se quede quieta sin castigarla? ¿Cuál es la asignatura escolar favorita de una maleta con hambre? ¿Cómo se siente una maleta verde en medio de 100 maletas rojas? ¿Por qué es importante que la pequeña maleta vaya a la escuela? ¿Qué tan duro puede gritar sus ideas una maleta? ¿Cuáles son los derechos de Gallineta, si es una maleta inquieta? ¿Qué pasaría si es una maleta con mucha imaginación que acaba de comer mucho dulce? ¿Las plumas de las alas de una maleta también son de tela? ¿Cómo lograr que una maleta inquieta se quede quieta sin castigarla? ¿Cuál es la asignatura escolar favorita de una maleta con hambre? ¿Cómo se



**Derechos
en acción**

Biblioteca viajera de Derechos Humanos

DEFENSORÍA DEL PUEBLO

Julio Luis Balanta Mina

Defensor del Pueblo

Robinson de Jesús Chaverra

Vicedefensor del Pueblo

Nelson Felipe Vives

Secretario Privado

Óscar Julián Valencia

Secretario General

Karen Lobo Pedraza

**Directora Nacional de Promoción y
Divulgación de Derechos Humanos**

Paula López Osorno

Asesora en Pedagogía

© Defensoría del pueblo

© Cooperante Aliado

Obra de distribución gratuita

El presente texto se puede reproducir,
fotocopiar o replicar, total o parcialmente,
citando la fuente.

Colombia. Defensoría del pueblo y
Click+Clack

**Derechos en acción, Biblioteca viajera de
derechos humanos**

Gallineta, la maleta inquieta

Páginas: 52

Bogotá, D.C., 2024

Defensoría del Pueblo

<https://www.defensoria.gov.co/>

Click+Clack S.A.S

Carrera 16 # 85 - 15

www.click-clack.la

info@click-clack.la

CLICK+CLACK

LABORATORIO DE APRENDIZAJE

Emmanuel Neisa

Dirección

Lisa Neisa

Dirección Creativa

Fredy González

Textos

Fredy González

Dirección en pedagogía

Ómar Ángel

Asesoría en pedagogía

Laura Rivera

Corrección de estilo

Nicolás Chirokoff

Dirección de arte e ilustración

Daniel Jiménez

Diseño y Diagramación

Gina Jiménez

Logística

Fernanda Ordóñez

Comunicaciones

Impreso en Colombia

Este documento debe citarse así:

Nombres de ambas entidades. [Año de
publicación]. Título de la obra/informe.

Esta publicación fue posible gracias al
apoyo de Nombre de Entidad(es). Las
opiniones expresadas en este documen-
to son responsabilidad exclusiva de sus
autores y no representan necesariamen-
te los puntos de vista de Nombre de la
Entidad Cooperante o Aliada.

Gallineta la maleta inquieta

Maleta de herramientas didácticas
para la educación en derechos
humanos con niños, niñas y adolescentes

Guía de posibilidades

Derechos en acción

Biblioteca viajera de Derechos Humanos



Defensoría del Pueblo
COLOMBIA



Índice

1

pág. 1



Saludo y presentación

2

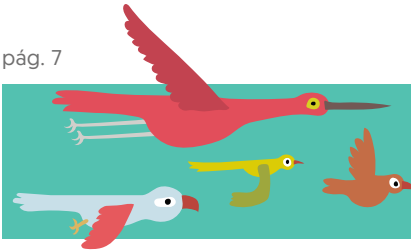
pág. 3

¿Qué tesoros guarda la Gallineta?



3

pág. 7

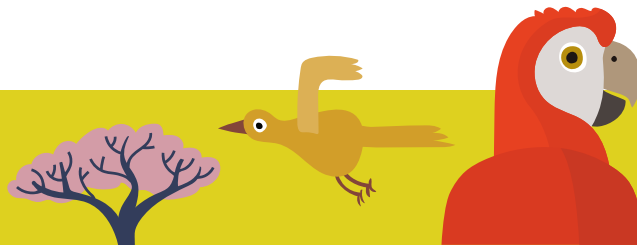


Orientaciones generales para la mediación

4

pág. 9

Objetos de la maleta



Tabletórtola

Tabletórtola en acción
¿Qué observar?

Ojos de Búho

Ojos de Búho en acción
¿Qué observar?

Libros inquietos

Libros inquietos en acción
¿Qué observar?

Memociones

¿Cómo jugar?
¿Qué observar?

Antifaces prestasentidos

¿Cómo jugar?
¿Qué observar?

Idénticos

¿Cómo jugar?
¿Qué observar?

Ponte en los zapatos

¿Cómo jugar?
¿Qué observar?

Dominó Táctil

¿Cómo jugar?
¿Qué observar?

Laboratorio de Creaturas

¿Cómo jugar?
¿Qué observar?

Cubo Rubik Unecorazones

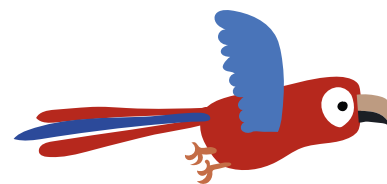
¿Cómo jugar?
¿Qué observar?

Conectores multicolor

¿Cómo jugar?
¿Qué observar?



1



Saludo y presentación

ANTES ERA
SOLO UNA MALETA,
LUEGO SUPE QUE
TENGO DERECHO
A UN NOMBRE,
NACÍ EN
MOCHILANDIA Y,
AUNQUE A MUCHOS
LES ASOMBRE,
SOY MUY
INQUIETA Y
PUEDEN LLAMARME
GALLINETA.

Queridos agentes educativos y pequeños exploradores:

Gallineta, la maleta inquieta, les acompañará en un emocionante viaje para descubrir y aprender sobre los derechos humanos, ¡especialmente sobre los derechos de los niños y las niñas! Ella será su compañera para llegar a territorios a los que no puede acceder la Biblioteca Viajera para la Educación en Derechos Humanos.

Este manual ha sido diseñado con mucho cariño y dedicación para guiarlos en el uso de una maleta itinerante y hacer del aprendizaje de los derechos humanos una experiencia divertida y significativa.

Gallineta está llena de sorpresas y herramientas educativas que les ayudarán a entender y a valorar los derechos que tienen los niños y las niñas, independientemente de su edad, origen o contexto. Así, a través de juegos, historias, actividades interactivas y materiales didácticos, Gallineta se convertirá en su aliada en la enseñanza de principios fundamentales, como el derecho a la educación, a la protección, a la igualdad, a la salud y a la participación.

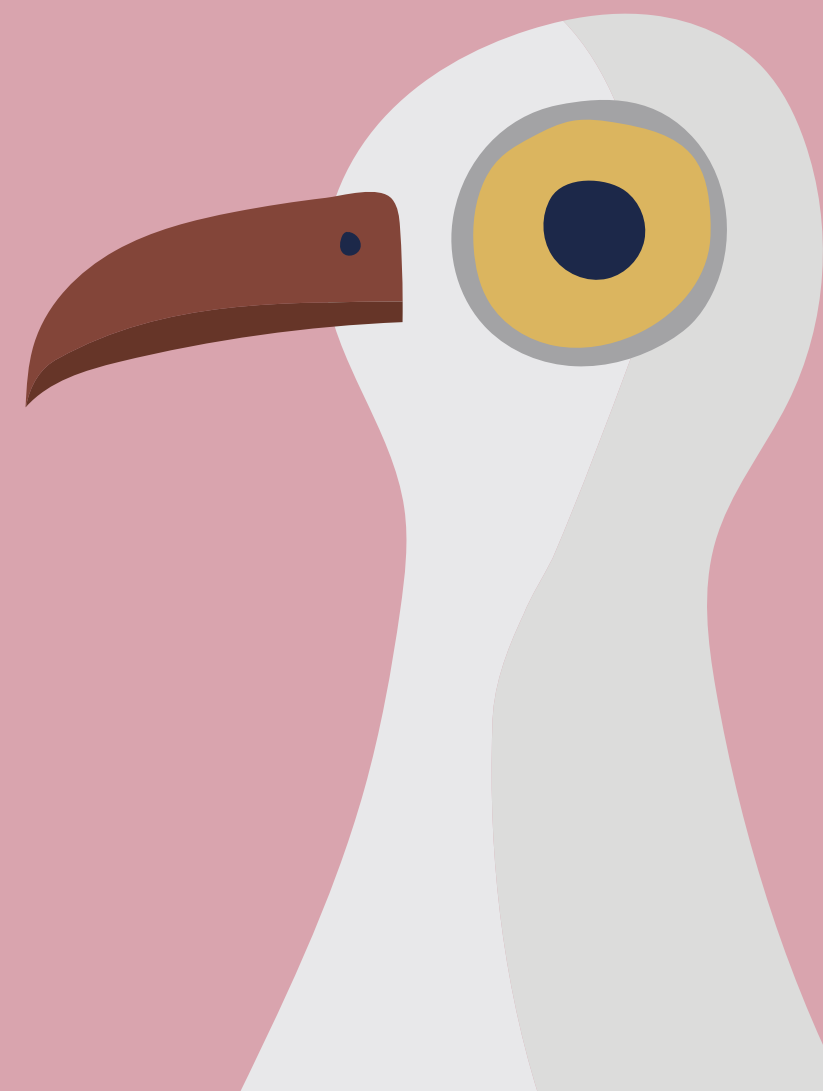
Con Gallineta, los niños y las niñas descubrirán que tienen derechos que los protegen y los empoderan, y aprenderán sobre la importancia de ser escuchados, de vivir en un ambiente seguro y saludable, y de tener acceso a una educación de calidad. Cada recurso dentro de la maleta está pensado para que los niños comprendan sus derechos, fomentando un sentido de responsabilidad y solidaridad.

Esperamos que disfruten cada momento junto a Gallineta y que, al explorarla, se sumerjan en un mundo donde los derechos de niñas, niños y adolescentes son el mapa que guía nuestras acciones y decisiones. Con ella, juntos exploraremos conceptos importantes, conoceremos a personas inspiradoras y aprenderemos a ser defensores de los derechos de la infancia en nuestra vida cotidiana.

Gallineta, la maleta inquieta, hace parte de la familia de recursos educativos de la estrategia Derechos en Acción: Bibliotecas Viajeras para la Educación en Derechos Humanos de la Defensoría del Pueblo.

Gracias por embarcarse en esta travesía con Gallineta. Estamos seguros de que, con su ánimo y curiosidad, cada actividad será un paso hacia un mundo en el que todos los niños y niñas vivan con dignidad, respeto y alegría.

¡A disfrutar del viaje!



2



¿Qué tesoros guarda Gallineta?

GALLINETA PONE A TU DISPOSICIÓN LOS SIGUIENTES RECURSOS LITERARIOS, DIDÁCTICOS Y LÚDICOS PARA CREAR UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE DIVERTIDA E INTEGRADORA, UN AMBIENTE SEGURO PARA LA PARTICIPACIÓN Y UN ESCENARIO AFECTUOSO PARA LA EXPLORACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS.

Si te preguntas: **¿cómo se utilizan estas herramientas?** te respondemos: lo descubrirás en el cuarto capítulo de esta guía de posibilidades. Por el momento, ¡descubre con calma e imagina todo lo que puedes hacer!

Gallineta tecnológica

Tabletórtola

- **Contenido:** tablet verde REDMI 11" Pulgadas Pad SE, de 128GB, y con acceso a Wi-Fi.
- **Habilidades a desarrollar:** uso de tecnologías para la información y la comunicación; exploración de recursos audiovisuales; fortalecimiento de la creatividad, la participación y la producción de contenidos; y motivación para acceder a recursos educativos sobre derechos humanos, trabajo colaborativo y autoaprendizaje.

Ojos de Búho

- **Contenido:** lentes; soporte plástico para teléfono celular, de 20 cm de ancho, 10 cm de alto y 13 cm de profundidad, con correas ajustables para

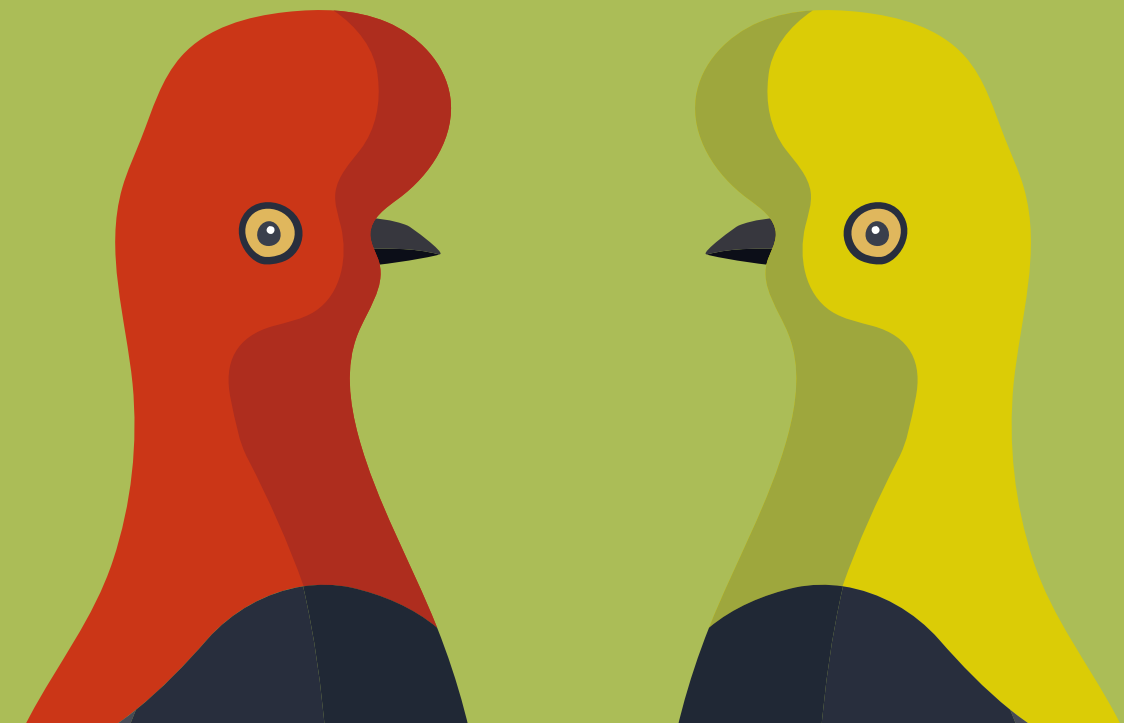
la cabeza y dioptrías de ajuste horizontal y vertical; y control remoto para mando a distancia del equipo celular.

- **Habilidades a desarrollar:** observación; atención al detalle; expresión de ideas; análisis y resolución de problemas en entornos seguros; proyección de situaciones; trabajo colaborativo; empatía, comprensión y valoración de diferentes perspectivas, culturas y orígenes; pensamiento sistémico, crítico y creativo; exploración del entorno y formulación de hipótesis.

Gallineta literaria

Libros inquietos

- **Contenido:** La maleta tiene un compartimiento para alojar 4 libros, que se pueden seleccionar, de acuerdo a la temática que se vaya a abordar con la comunidad, de la colección literaria de la Biblioteca Viajera para la Educación en Derechos Humanos de la Defensoría del Pueblo. Dicha colección cuenta con historias para celebrar la infancia, comprender nuestro entorno ambiental y cultural, reflexionar sobre la vida cotidiana, convivir mejor y conocer y ejercer los derechos humanos. Si tienes dudas sobre qué libro elegir para trabajar un tema específico, puedes consultar las recomendaciones en el Catálogo Literario digital, alojado en las tablets de las maletas o en el catálogo impreso alojado en la Biblioteca Viajera.
- **Habilidades a desarrollar:** Habilidades prelectoras y comprensión de géneros literarios; pensamiento crítico; habilidades socioemocionales como la empatía y la expresión de emociones; aprendizaje sobre la ciudadanía y convivencia; prevención del acoso escolar y el reclutamiento; y conocimiento sobre los derechos humanos y los derechos de los niños y las niñas.



Gallineta juguetona

Todos los juegos de esta maleta pueden ser aprovechados y disfrutados por niños y niñas **desde los 3 hasta los 12 años de edad y adolescentes hasta los 15 años de edad.**

Memociones

- **Contenido:** 40 tarjetas de emociones.
- **Habilidades a desarrollar:** observación, memoria, comunicación no verbal, comunicación oral, exploración del medio, reconocimiento de formas y colores, imaginación, y reconocimiento y expresión de emociones.

Antifaces prestasentidos

- **Contenido:** 3 antifaces: oso, guacamaya y zarigüeya.
- **Habilidades a desarrollar:** empatía; reconocimiento de los sentidos; valoración de la diversidad; pensamiento crítico; solidaridad; imaginación; identidad territorial; y conocimiento sobre los derechos de los animales y el ambiente, la ciudadanía y la sostenibilidad.

Idénticos

- **Contenido:** 64 tarjetas de especies animales.
- **Habilidades a desarrollar:** identificación de especies animales y vegetales de Colombia y del propio territorio; clasificación de acuerdo a formas y colores, rol ecosistémico y especie; conocimiento sobre derechos culturales y ambientales; empatía; pensamiento sistémico; memoria; imaginación; observación del entorno; y análisis de situaciones.

Ponte en los zapatos

- **Contenido:** 2 zapatos en tela.
- **Habilidades a desarrollar:** empatía, reconocimiento y valoración de la diversidad y la diferencia, pensamiento crítico, solidaridad, imaginación, expresión de ideas y expresión oral, y representación teatral.

Laboratorio de Creaturas

- **Contenido:** 64 cartas ilustradas.

- **Habilidades a desarrollar:** reconocimiento y valoración de la diversidad, empatía, imaginación, narración de historias, creatividad, observación, categorización de formas y colores, argumentación, memoria, y trabajo en equipo.

Dominó táctil

- **Contenido:** 28 fichas acrílicas texturizadas.
- **Habilidades a desarrollar:** habilidades matemáticas, reconocimiento y expresión de cantidades, empatía y solidaridad con personas en condición de discapacidad visual y otras dificultades físicas o de aprendizaje, trabajo en equipo, y gestión de emociones.

Cubo Rubik texturizado

- **Contenido:** 1 cubo plástico que cuenta con 6 caras de diferente color y cuerpos móviles verticales y horizontales para la configuración de retos de armado y consolidación de colores.
- **Habilidades a desarrollar:** fortalecimiento de la creatividad; solución de problemas; memoria y capacidad de generar e implementar estrategias; pensamiento algorítmico; habilidades matemáticas; desarrollo motriz de ambas manos; y habilidades socioemocionales, como la paciencia y la perseverancia. Todas estas habilidades aportan en el análisis de conflictos y la resolución estratégica de problemas interpersonales como base de la convivencia y el respeto por el otro.

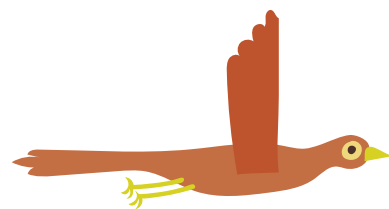
Conectores

- **Contenido:** 60 piezas encajables.
- **Habilidades a desarrollar:** fortalecimiento de la creatividad y la imaginación, manipulación gruesa y fina, trabajo en equipo y habilidades emocionales.



3

Orientaciones generales para la mediación



- Propicia ambientes de confianza para el uso de los recursos teniendo en cuenta el cuidado de los mismos y la creación de un espacio en el que los niños y niñas puedan sentirse tranquilos al manipularlos. ¿Por qué no crear un decálogo de acuerdos de uso y cuidado de los recursos, así como de respeto mutuo y valoración de la diversidad con ayuda de los y las participantes?
- En los momentos de socialización de historias, utiliza tu voz, manos, rostro y cuerpo para narrar y mediar de manera expresiva cada escena, así como la instrucción de los juegos. Imita voces, posturas y acciones de los personajes para incentivar la atención y la expresión de emociones por medio del lenguaje no verbal.
- Utiliza preguntas y permite respuestas absurdas mientras involucras la imaginación para estimular la participación. Más que buscar respuestas correctas, el juego puede suscitar nuevas formas de percibir la realidad y evidenciar situaciones cotidianas en las que resulta fundamental prestar atención.
- Apoya y celebra el trabajo creativo de niños y niñas creando galerías semanales de proyectos.
- Así como existen similitudes, es importante hablar sobre las diferencias y lo valiosa que es la diversidad en las formas, olores, colores, texturas y formas de pensar, vestir, alimentarse y jugar, entre otros.
- No promuevas escenarios de triunfo o pérdida que puedan generar frustración. Retroalimenta de manera amorosa y celebra cada interacción, cada nueva palabra y cada nuevo descubrimiento.

- Crea junto a ellos las normas de cada juego para estimular la participación activa y la autorregulación.
- Es importante preguntar de manera amorosa sobre el estado de ánimo de los niños y las niñas y, lo más importante, prestar atención genuina y tomarse el tiempo de escuchar, observar y sentir sin distracciones.
- Exploren distintos tipos de música e identifiquen qué emociones les suscita cada melodía. Hagan lo mismo con los diferentes lugares de su territorio y comunidad.
- Al momento de propiciar las experiencias, y planear las actividades, ten en cuenta el contexto cultural, político y social, así como las cosmovisiones de las personas y los grupos a quienes te vas a dirigir.
- Si bien la maleta cuenta con recursos didácticos inclusivos, desde su diseño, es importante que su aprovechamiento, parte de una exploración individual y autónoma, pero también de tu acompañamiento para potenciar las posibilidades de fortalecimiento de habilidades tanto de las personas con necesidades educativas especiales como de la comunidad en general para cerrar las brechas de discriminación y lograr una integración y diálogo de saberes auténticos.
- Esta guía hace parte de un conjunto de recursos que dialogan entre sí para potenciar las experiencias educativas. Encuentre la guía de la maleta para población adulta “Volando libres”, la guía de orientaciones pedagógicas para el uso de la Biblioteca Viajera “Guía de aprovechamiento y posibilidades educativas”, esta misma guía y el catálogo de recursos literarios y documentales, “Catálogo literario” en versiones, digitales, dentro de cada una de las tablets y en formato impreso dentro de cada trailer.
- Recuerde tomar un listado de asistencia que puede ser encontrado en el mapa de procesos de la Defensoría del Pueblo y los materiales del proceso de promoción y divulgación de derechos humanos:



4



Objetos de la maleta

Tabletortola

Aún sin internet, una tablet puede ser un recurso educativo poderoso. Esta Tabletortola es una tablet viajera, que guarda en su interior información sobre derechos humanos y los derechos de los niños y las niñas. Cuenta con recursos audiovisuales, libros electrónicos, aplicaciones, una cámara integrada para realizar proyectos artísticos y documentales comunitarios, y funciones de captura de audio y video para facilitar la expresión y participación de niños y niñas en la defensa de sus derechos. A continuación encontrarás una serie de sugerencias para el uso educativo de este dispositivo.

Tabletortola en acción

- **Acceso a información sobre los derechos de los niños y las niñas:** Tabletortola cuenta con más de 180 recursos literarios y audiovisuales, 60 videos, 40 pódcast, y 30 infografías para aprender sobre los derechos humanos, los derechos de los niños y las niñas y las habilidades socioemocionales; descubrir historias y voces de otros territorios; realizar búsquedas sobre temas específicos; realizar actividades lectura en voz alta; y desarrollar proyectos de investigación escolar.
- **Utiliza el catálogo de recursos digitales** navegando en el aplicativo “Derechos en Acción” de la pantalla principal. Allí podrás encontrar recursos digitales organizados en diferentes categorías. Da click en cada ícono y explora, por título y tipo de recursos, para conocer cuál podría ser el más apropiado para tu público. Puedes realizar una consulta individual, con ayuda de audífonos, o una socialización del contenido, con ayuda de un parlante, para garantizar una mejor experiencia en caso de que realices una actividad al aire libre. Cada categoría cuenta con recursos escritos en formato PDF, recursos audiovisuales en formato de video y recursos de audio en formato de audiolibro o pódcast para que nadie se quede fuera de la fiesta del aprendizaje.



- **Gestión de la información:** genera conversaciones a partir de los contenidos explorados con ayuda de preguntas que no solo promuevan la comprensión conceptual y temática. Pregunta sobre las emociones que experimentaron al leer, observar o escuchar el recurso; sobre su opinión sobre las palabras, las imágenes o las ideas expuestas; y sobre la relación que guardan los contenidos con su vida cotidiana y sus interacciones familiares y comunitarias. Asimismo, niños y niñas pueden utilizar las aplicaciones de Word, Power Point y Excel para realizar resúmenes de los recursos explorados, exponer sus ideas y preguntas para llevar un registro de las experiencias y el uso de la maleta, y crear cuadros sinópticos o diagramas de flujo para plantear proyectos transformadores o iniciativas escolares.
- **Creación:** una forma de potenciar el aprendizaje es la representación artística de conceptos o ideas, la narración de experiencias propias o de otras personas, y la posibilidad de enseñar a otros lo aprendido. Con ayuda de las aplicaciones gráficas, niños y niñas pueden realizar proyectos artísticos y campañas escolares o comunitarias para la divulgación de los derechos y la promoción de la sana convivencia, utilizando los lenguajes de la literatura para crear sus propias historias, la fotografía para explorar su entorno, el audio o el video para crear pódcast o piezas audiovisuales y el dibujo para expresar sus emociones.

Notas

1. Si bien la Tabletortola puede ser un elemento que motive la participación y el interés de niños y niñas, evita concentrar la experiencia en este único dispositivo y propicia un equilibrio entre las herramientas digitales y análogas.

¿Qué observar?

Niños y niñas

- Utilizan con confianza dispositivos tecnológicos para la gestión de la información.
- Cuidan los dispositivos tecnológicos, siendo conscientes de que su uso es compartido.
- Son empáticos, comparten los recursos tecnológicos y propician turnos para su uso.
- Expresan sus emociones y crean a partir de los contenidos explorados.
- Siguen instrucciones sencillas y las socializan con otras personas.
- Formulan hipótesis y argumentan sus ideas.
- Realizan una lectura analítica de su entorno y proponen soluciones a problemáticas que identifican.
- Demuestran concentración y observación durante la exploración autónoma de recursos.
- Memorizan y verbalizan conceptos básicos de los derechos humanos.
- Reconocen y ejemplifican algunos de los derechos de los niños y las niñas.

Ojos de búho

Los Ojos de búho que hacen parte de esta maleta son unos lentes con soporte para ubicar un equipo celular y permitirán a las personas sumergirse en entornos de realidad virtual (RV) gracias a una experiencia inmersiva en donde se puede experimentar un paseo por un lugar lejano, desplazarse por el espacio, y enfrentarse a estímulos de sonido, imagen y video como si estuviera allí, viajar por diferentes lugares del mundo, visitar museos y explorar momentos históricos para una experiencia de alto vuelo.

Ojos de búho en acción

- Utiliza videos descargados en tu dispositivo móvil o, en la medida de lo posible, cuenta con datos móviles de internet. Puedes usar tu dispositivo como plataforma de reproducción o compartir tus datos con los y las participantes para que utilicen sus propios dispositivos con este fin.
- Extrae el soporte para ubicar el teléfono celular en la cara frontal de las gafas y gradúa las pestañas de plástico para ubicar el dispositivo garantizando que la pantalla esté orientada hacia el interior. Introduce nuevamente el soporte en el cuerpo de las gafas.
- Con ayuda de los elásticos ponte las gafas y ajústalas a tu cabeza para que estés cómodo y puedas evitar también la filtración de luz externa.



- Utiliza las guías, que están sobre la parte superior de los lentes de las gafas, para desplazarlos horizontal y verticalmente y así ajustar la nitidez de la imagen.
- Reproduce el video con ayuda del control remoto y disfruta. Puedes pausar, avanzar o retroceder con el mismo control.
- Precauciones: la experiencia inmersiva puede incluir movimientos de cámara bruscos y sonidos intensos. Además, debido a la proximidad del dispositivo con los ojos, puede producir un leve mareo o sensación de desubicación. Si presenta alguno de estos síntomas suspende la experiencia.
- Educación inmersiva: utiliza la plataforma Google Arts & Culture para llevar a niños y niñas a lugares lejanos, épocas pasadas, países e incluso al espacio exterior. Esta plataforma posibilitará el descubrimiento de otras formas de habitar el planeta e interactuar, permitiéndoles explorar a su ritmo y dialogar con otros saberes y culturas.
- Simulaciones prácticas: por medio de esta misma plataforma, o utilizando videos gratuitos disponibles en la aplicación YouTube, pueden participar en simulaciones que enseñan habilidades prácticas y conceptos complejos de ciencia, arte y cultura.
- Visitas virtuales a sitios culturales: facilita visitas virtuales a museos, monumentos y sitios históricos, permitiendo a los niños y niñas experimentar y aprender sobre su patrimonio y el de otras culturas.
- Recreación de eventos históricos: los niños y niñas pueden “presenciar” eventos históricos importantes a través de la RV. Esto les ayudará a entender la importancia de estos eventos en la formación de derechos culturales y sociales.
- Comprender desde la experiencia: utiliza videos como el de “La Canción del Lobo Feroz” desarrollado por UNICEF México y Samsungs Electronics, para narrar una historia inmersiva de resiliencia, de niños, niñas y sus comunidades, ante las adversidades climáticas y las condiciones habitacionales en otras partes del mundo.
- Dialogando y construyendo: luego de la experiencia de inmersión y exploración individual, genera espacios de diálogo grupal para que cada participante pueda contar su experiencia, nuevos aprendizajes, datos curiosos, sensaciones y emociones, pero también reflexionar acerca



Enlace a
“La Canción del Lobo Feroz”

de la diversidad cultural, el derecho a la educación y al acceso a recursos educativos universales. Puedes apoyarte en las siguientes preguntas: ¿qué le mostrarían de su territorio a otros niños y niñas del mundo si pudieran crear un contenido de realidad virtual?, ¿qué historias les contarían?, ¿qué lugares les invitarían a conocer?



Enlace para usar las gafas
Portal de Google Arts
and Culture en español



**Lista de videos
en Youtube**
NatGeo



**Lista de videos
en Youtube**
Educar Portal

¿Qué observar?

Niños y niñas

- Utilizan con confianza dispositivos tecnológicos para la gestión de información.
- Cuidan los dispositivos tecnológicos, siendo conscientes de que su uso es compartido.
- Son empáticos, comparten los recursos tecnológicos con los demás y propician turnos para su uso.
- Expresan sus emociones y demuestran interés hacia otras culturas, expresiones artísticas y formas de vida.
- Manifiestan un sentido de identidad con su territorio y su cultura, y los reconocen como escenarios interesantes para enseñar a otras personas del mundo.
- Siguen instrucciones sencillas y las socializan con otras personas.
- Demuestran concentración y observación durante la exploración autónoma de recursos.
- Memorizan y verbalizan conceptos básicos de los derechos humanos.
- Relacionan contenidos audiovisuales con situaciones cotidianas propias y ejemplifican algunos de los derechos de los niños y las niñas.

Libros inquietos

Los Libros Inquietos hacen parte de la colección infantil de la Biblioteca Viajera de Derechos Humanos. Puedes seleccionar entre 1 y 4 de ellos para llevar en la Gallineta y que te acompañen en la realización de actividades y creación de experiencias con diferentes comunidades.

Libros inquietos en acción

La maleta tiene un compartimiento para alojar 4 libros, que se pueden seleccionar, de acuerdo a la temática que se vaya a abordar con la comunidad, de la colección literaria de la Biblioteca Viajera para la Educación en Derechos Humanos de la Defensoría del Pueblo. Dicha colección cuenta con historias para celebrar la infancia, comprender nuestro entorno ambiental y cultural, reflexionar sobre la vida cotidiana, convivir mejor y conocer y ejercer los derechos humanos. Si tienes dudas sobre qué libro elegir para trabajar un tema específico, puedes consultar las recomendaciones en el Catálogo Literario digital, alojado en las tablets de las maletas o en el catálogo impreso alojado en la Biblioteca Viajera.

- Selecciona libros adecuados para el contexto y las edades de las personas con las que vas a trabajar. Ten en cuenta aquellas temáticas de especial importancia para el territorio donde vas a realizar la visita, así como el tipo de historia y las imágenes que movilizan los libros.
- Inicia con una dinámica de presentación: antes de comenzar a leer, realiza una actividad que ayude a romper el hielo y a presentar el tema. Por ejemplo, podrías hacer una ronda de preguntas sobre lo que saben acerca de sus derechos o un juego que relacione palabras clave con los derechos humanos.
- Interactividad durante la lectura: mientras lees, con un tono firme y teatralizando las situaciones con tu voz y tu cuerpo, haz pausas para hacer preguntas y fomentar la participación. Pregúntales qué piensan sobre la historia, cómo creen que se sienten los personajes y qué harían ellos y ellas en situaciones similares. Esto no solo mantiene su atención, sino que también les ayuda a interiorizar los conceptos.
- Actividades post-lectura: después de la lectura, organiza actividades que refuercen el contenido del libro. Estas pueden ser manualidades, como dibujar una escena del libro que les haya gustado, o dramatizaciones donde niños y niñas representen partes de la historia. También puedes hacer un mural colectivo sobre los derechos humanos y de los niños y las niñas.



- Relación con la realidad local: conecta los temas del libro con la vida diaria de las personas en el territorio, incluyendo sus experiencias e interacciones. Habla sobre cómo se aplican los derechos en su comunidad y qué pueden hacer ellos para defenderlos y promoverlos. Esta conexión ayuda a que el aprendizaje sea más significativo y relevante para ellos.
- Todos y todas a leer: recuerda que, aunque algunos niños y niñas no lean las palabras, la lectura de las imágenes es una gran oportunidad para fortalecer habilidades de comunicación. Propicia ejercicios en los cuales niños y niñas puedan ser los lectores principales en una actividad individual o en una experiencia colectiva de lectura en voz alta. Recuerda que la clave es crear un ambiente lúdico y participativo donde las personas se sientan cómodas para expresar sus ideas y sentimientos.
- Integra a la familia: invita a las personas cuidadoras a hacer parte de las actividades de lectura y enfatiza la importancia de la narración oral y de la lectura de textos en familia para el fortalecimiento de habilidades como: lectura y escritura, observación, análisis, formulación de hipótesis, imaginación, creatividad y reconocimiento y expresión de emociones.

¿Qué observar?

Niños y niñas

- Manipulan y exploran libros impresos de manera autónoma.
- Disfrutan de la lectura de imágenes o palabras.
- Reconocen y describen formas, colores, letras, figuras geométricas, horarios, ambientes, personajes, emociones y situaciones.
- Asocian las historias con su vida cotidiana.
- Analizan situaciones y formulan hipótesis.
- Proponen soluciones desde la imaginación y desde el contexto real.
- Generan historias propias con ayuda de su imaginación.
- Reconocen emociones propias y de otras personas y expresan empatía y solidaridad.
- Identifican y nombran algunos derechos de los niños y las niñas.
- Representan historias con ayuda de su cuerpo.

Memociones

Enrique, el camaleón, experimenta, como todos los animales y personas, diferentes emociones en su vida cotidiana. Con ayuda de Memociones puedes generar conversaciones con niños y niñas en torno a sus estados de ánimo y situaciones que les agradan o desagradan, **identificar escenarios de riesgo y factores de protección en su entorno,**

relacionar las emociones con la salud física, potenciar la empatía y el respeto por el otro, e incentivar la diversión mientras ellos fortalecen su memoria. Esta herramienta es recomendada para un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 5.

¿Cómo jugar?

Opción 1 (3 años en adelante)

1. Pon todas las cartas boca abajo, toma una al azar y voltéala.
2. Describe el cuerpo y el rostro de Enrique y nombra la emoción que consideras está experimentando. ¿Se ve feliz, triste o confundido? ¡Hay 20 emociones posibles!
3. Imagina y narra en voz alta una breve historia explicando por qué crees que Enrique se siente así.

Opción 2 (5 años en adelante)

1. Pon todas las cartas boca abajo.
2. Escoge 2 tarjetas al azar y voltéalas. ¿Coinciden las 2 imágenes? Si no es así, vuévelas a poner boca abajo.
3. La persona ubicada a la derecha del primer jugador realizará el mismo ejercicio y así continuará el juego sucesivamente hasta que un participante escoja y voltee 2 cartas que coincidan. Una vez esto suceda, el jugador tomará las tarjetas que son iguales y las retirará del juego.
4. El juego continuará hasta formar todas las parejas.

Opción 3 (5 años en adelante)

1. Utiliza papel o tarjetas de cartulina en blanco para dibujar tus propias parejas de emociones.
2. Continúen jugando de acuerdo a los pasos 2 y 3 de la opción 2.

¿Qué observar?

Niños y niñas

- Enfocan su atención.
- Identifican síntomas de emociones básicas.
- Identifican emociones “contrarias” y complementarias.
- Evidencian incomodidad o aislamiento voluntario al juego o al diálogo sobre algunas emociones, lo que puede permitir identificar situaciones de riesgo para la activación de rutas de atención.



- Son empáticos e intentan reconfortar o brindar aliento a otros.
- Utilizan la imaginación y crean narraciones básicas con una secuencia de eventos.
- Piden la palabra y respetan las normas del juego.
- Disfrutan la interacción y el juego en grupo.
- Utilizan al personaje para expresar emociones propias o de otras personas.
- Relacionan las emociones con la vulneración o el ejercicio de derechos.

Antifaces prestasentidos

Observando la naturaleza, podemos encontrar estrategias de convivencia entre distintas especies. Allí, la diversidad es una riqueza, y parte del éxito de la adaptación al medio consiste en un intercambio que, en el mundo humano, podría traducirse como un diálogo de saberes. Los Antifaces prestasentidos fomentan habilidades sociales como la empatía, la escucha activa, y el reconocimiento y valoración de la diversidad física y cultural.

¿Cómo jugar?

Opción 1: Imaginar y representar [3 años en adelante]

1. Identifiquen a los animales de cada antifaz y representen su sonido y sus movimientos. Imaginen qué diría ese animal si pudiera hablar.
2. Organiza a los niños y niñas en 3 grupos, de máximo 4 personas, y entrega un antifaz a cada equipo. Pídeles que se turnen el antifaz entre ellos y que imaginen cómo se ve el mundo a través de los ojos de ese personaje. Al final, comenten cómo se sintieron al ver con otros ojos y qué similitudes o diferencias creen que hay en las distintas miradas.

Opción 2: Indagar, investigar y crear [6 años en adelante]

1. Invita a los participantes a dialogar sobre las especies de los antifaces, sus principales características, su hábitat, su tamaño, sus hábitos alimenticios, sus funciones ecosistémicas, sus habilidades de caza o de defensa, entre otros. Puedes apoyarte en las siguientes preguntas: ¿el oído del oso es igual al oído humano?, ¿cómo ven el mundo las guacamayas desde las alturas?, ¿qué emoción podría experimentar una zarigüeya al salir de noche en busca de alimento?
2. Invita a los participantes a trabajar por equipos para crear una historia sobre los personajes de los antifaces, teniendo en cuenta lo que aprendieron con la investigación. Uno de los participantes leerá la historia en voz alta y los otros actuarán la narración usando los antifaces.

Opción 3. Experimentar y actuar [8 años en adelante]

1. Las especies animales de los antifaces se encuentran en algún grado de amenaza por la acción humana sobre sus ecosistemas. Teniendo en cuenta esto, conversen sobre el derecho a un ambiente seguro, limpio, saludable y sostenible. Graben un video, representando cada animal, para enviar un mensaje de conciencia a la humanidad. Para esto, utilicen los antifaces, el movimiento y la voz, y propongan acciones sostenibles que podrían adoptarse en colectivo para la protección de esas especies y sus ecosistemas.
2. Escriban un guión de teatro en el que se tengan en cuenta las 3 especies de los antifaces y otras especies locales. Imaginen cómo sería ese encuentro, cómo una especie vería a la otra y cómo cada una de ellas observaría una misma situación. Preparen una puesta en escena en la que utilicen el disfraz como un elemento de juego y aprendizaje, y diseñen nuevos antifaces de las especies locales usando materiales reutilizables.

¿Qué observar?

Niños y niñas

- Reconocen y valoran positivamente las diferencias entre las personas.
- Identifican amenazas para la naturaleza causadas por la acción humana, y proponen estrategias de protección y sostenibilidad en la vida cotidiana.
- Utilizan las posibilidades expresivas del cuerpo, del antifaz y el disfraz como recursos creativos.
- Expresan empatía y un deseo de ayudar y colaborar con compañeros y otros seres vivos.
- Comprenden las intenciones comunicativas de los adultos y de otros niños y niñas en situaciones de la vida cotidiana.
- Producen textos orales y escritos sencillos teniendo en cuenta la estructura formal de cuentos, descripciones, rimas, canciones y adivinanzas.
- Demuestran una actitud de escucha y respeto en diálogos y conversaciones colectivas.
- Utilizan su imaginación.

Idénticos

El cambio climático acelerado por la acción humana ha traído grandes retos para la supervivencia y el bienestar de niños y niñas de todo el planeta. Así, la contaminación de fuentes hídricas y del aire, la pérdida de biodiversidad, entre otros factores, afecta el ejercicio de derechos básicos, como el derecho a una buena salud, la alimentación, la educación, la participación, entre otros. Con ayuda de Idénticos, un juego de observa-

ción y memoria, con ilustraciones y datos de especies endémicas de Colombia, conversa junto a niños y niñas sobre el ambiente y la importancia de la biodiversidad, desde el reconocimiento de su propio territorio.

¿Cómo jugar?

Opción 1: Encuentra las parejas [5 años en adelante]

1. Mezcla las tarjetas y colócalas boca abajo sobre una superficie plana.
2. Por turnos, cada jugador seleccionará 2 tarjetas y las pondrá boca arriba.
3. Si las tarjetas son idénticas, es decir, forman una pareja, el jugador podrá retirarlas de la mesa y continuar buscando más parejas.
4. Si las tarjetas no coinciden, el jugador las volverá a voltear boca abajo y le cederá el turno al siguiente.
5. Cuando se hayan descubierto todas las tarjetas, ganará el jugador que haya conseguido más parejas.

Opción 2. Comparte tu saber [5 años en adelante]

1. Desarrolla el juego como se propone en la opción 1.
2. Además de encontrar coincidencias en las tarjetas, una vez conformada la pareja, el jugador deberá contar a sus compañeros un dato acerca de la especie que encontró o de una especie similar en su territorio. Si no conoce ningún dato sobre las especies animales, podrá intentar imitar su sonido o sus movimientos para poder quitar las tarjetas de la mesa.

Otras posibilidades para este juego [7 años en adelante]

- Investiguen sobre las especies que se encuentran amenazadas y sobre los factores que las han puesto en riesgo de extinción.
- Cuenten historias con las tarjetas del juego.
- Creen nuevas tarjetas con especies propias del territorio.
- Dialoguen acerca de fábulas o historias mitológicas que involucren animales de la región.
- Conversen sobre las principales afectaciones ambientales que existen en su territorio, y cómo estas afectaciones amenazan los derechos de niñas, niños y adolescentes y de la comunidad en general.

¿Qué observar?

Niños y niñas

- Reconocen animales y plantas de su país y de su territorio y analizan su estado de conservación como base analítica para el ejercicio de su derecho al acceso y disfrute de ecosistemas sanos y biodiversidad.
- Reconocen, nombran y ejemplifican algunos de sus derechos.
- Piensan de manera crítica y formulan hipótesis en torno a las afectaciones ambientales de su comunidad.
- Reconocen el impacto negativo, de las afectaciones al ambiente, sobre el ejercicio de sus derechos.
- Proponen estrategias de sostenibilidad y protección de especies locales.

Ponte en los zapatos

La empatía ayuda a fortalecer los lazos entre las personas al interior de una comunidad y es fundamental para robustecer la confianza, el altruismo, la colaboración, la solidaridad y el trabajo en equipo. A través de ella, se generan relaciones más sanas, donde las personas buscan entenderse y tenerse en cuenta a la hora de actuar. La empatía ayuda a niños y niñas a ser más respetuosos ante la diferencia, ya que incentiva la capacidad de observar y anticipar el impacto de sus acciones en los demás. Teniendo en cuenta esto, te invitamos a fomentar la empatía, con ayuda de estos coloridos zapatos, y a preguntarte lo que significa ponerse en los zapatos del otro.

¿Cómo jugar?

Opción 1

1. Selecciona un libro en el que se narre una situación de conflicto desde el punto de vista de un solo personaje, o piensa en una historia que conozcas con esta característica y nájrrala.
2. Solicita a un niño o una niña participante que se ponga los zapatos coloridos y trate de narrar la misma historia actuando como el personaje.
3. Solicita a otro participante que, luego de la intervención de la primera persona, narre la historia desde el punto de vista de otro personaje. En este punto podrían preguntarse, por ejemplo, qué historia contaría el lobo del cuento de la Caperucita roja.
4. Conversen sobre la importancia de conocer diferentes perspectivas sobre una misma situación y de evitar el prejuicio sin indagar.



Opción 2

1. Organiza a niños y niñas participantes en mínimo 3 grupos.
2. Solicita a cada grupo un consenso para escribir en una tarjeta de papel o cartulina la siguiente información:
 - Su fruta favorita.
 - Una emoción que hayan experimentado durante el día.
 - Su personaje favorito de televisión.
 - Un animal al que le tengan miedo.
3. Intercambia las tarjetas entre los grupos.
4. Solicita a uno de los miembros de cada equipo que seleccione a un participante para que se ponga los zapatos multicolor y represente, sin utilizar palabras y solo con la ayuda de sus movimientos y gestos, las respuestas del otro grupo.
5. Los otros miembros del equipo tendrán la misión de adivinar aquello que su compañero está representando.
6. Reflexionen sobre: ¿qué es la discapacidad?, ¿qué es la discriminación?, ¿qué tan fácil o difícil es la vida cotidiana para aquellas personas que no pueden hablar o expresarse verbalmente?, ¿qué otro tipo de discapacidades conocen?, ¿cómo lograr que otros niños y niñas puedan ejercer sus derechos sin discriminación?

¿Qué observar?

Niños y niñas

- Reconocen la pluralidad y diversidad de los puntos de vista.
- Reconocen la importancia de escuchar a otras personas de manera respetuosa y de exponer sus ideas sin imponerlas.
- Reconocen las emociones de otras personas y las comprenden.
- Tienen en cuenta las emociones de otras personas antes de actuar.
- Utilizan su imaginación para ponerse en el lugar de otras personas.
- Reconocen y expresan sus propias emociones de manera asertiva y respetuosa.
- Comprenden el concepto de discapacidad y reconocen oportunidades de ayudar a otros niños y niñas a acceder a sus derechos.

Laboratorio de Creaturas

En muchas ocasiones, los prejuicios, el miedo al otro y la falta de información son los orígenes de los conflictos entre las personas. Aceptar la diferencia no solo implica tolerancia, sino también un diálogo auténtico entre los distintos puntos de vista y sentimientos. Con ayuda del juego Laboratorio de Creaturas, niños y niñas podrán abrir conversaciones para comprender y celebrar que no hay 2 personas idénticas y que, aún así, todos y todas somos iguales porque tenemos los mismos derechos. Este juego se recomienda para un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 5.

¿Cómo jugar?

Opción 1: Observar y describir

1. Toma una carta al azar y solicita a los jugadores que describan lo que ven.
2. Habla sobre las formas, los colores, los tonos, las cantidades, las partes del cuerpo, los sentidos y las expresiones.
3. Reflexiona junto a ellos sobre lo que tienen en común con estos personajes.

Opción 2. Imaginar y crear

1. Solicita a los participantes que tomen una carta al azar e inventen una historia con el personaje que observan.
2. Propicia el trabajo en equipo para crear una historia con 3 o más cartas que seleccionen al azar.
3. Creen un nuevo personaje a partir de 2 cartas seleccionadas al azar, pónganle un nombre e imaginen cómo se vería.

Opción 3. Clasificar, memorizar y organizar

1. Revuelve las cartas y entrega 5 de ellas a cada participante. Deja a un lado el grupo de cartas sobrantes.
2. Toma una carta del grupo sobrante y ponla sobre la mesa con el personaje hacia arriba para que todos puedan verlo.
3. Si algún participante encuentra por lo menos una característica similar [color, forma del cuerpo, forma de extremidades, posición o expresión] entre el personaje expuesto y uno de los personajes de sus cartas, puede deshacerse de dicha carta y dejarla sobre la baraja del juego. En ese momento, los turnos se repartirán teniendo en cuenta la dirección de las manecillas del reloj. Para poder deshacerse de su carta, el participante tendrá que inventar un nombre para su personaje, decir cuál sería su postre favorito y su mejor destreza.



4. Si el participante no encuentra similitudes entre los personajes de sus cartas y los que están expuestos en la mesa, tendrá que tomar una carta del grupo de tarjetas sobrantes.

5. El juego termina cuando un jugador se quede sin cartas y cante en voz alta ¡Crea-tural!

¿Qué observar?

Niños y niñas

- Identifican y expresan emociones de otros y de sí mismos.
- Generan hipótesis y argumentos.
- Siguen instrucciones sencillas y proponen nuevas formas de juego.
- Desarrollan su concentración.
- Estimulan su creatividad.
- Disfrutan la interacción y el juego en grupo.
- Reconocen y valoran la diferencia y la diversidad.

Dominó táctil

El Dominó es un juego de mesa muy popular en distintas regiones de Colombia en el cual pueden participar entre 2 y 4 personas. El objetivo es que los participantes se deshagan de las fichas encontrando coincidencias entre números, del 1 al 6, y entre espacios en blanco. El juego de Dominó que hace parte de esta maleta inquieta es muy similar al tradicional y se juega de la misma forma pero tiene una característica muy especial: sus fichas son de alto relieve para que pueda ser jugado por personas con visión reducida o nula. ¿Qué otras experiencias podríamos generar con un recurso tan poderoso?

Objetivos del juego:

- Ser el primer jugador en quedarse sin fichas o tener la menor cantidad de puntos de acuerdo a las fichas que se posean al final del juego.
- Generar partidas entre personas con visión reducida o nula y personas con visión regular para fomentar la inclusión y la integración.
- Jugar una partida con los ojos cerrados para acercarse a una experiencia de juego desde “el lugar” de personas que tienen discapacidad visual.

¿Cómo jugar?

1. Mezcla las fichas: coloca todas las fichas boca abajo sobre la mesa y mézclalas bien.

2. Reparte las fichas: para un juego de 2 participantes, cada uno tomará 7 fichas, y para 3 o 4 jugadores, cada uno tendrá 5. Las fichas restantes se dejarán boca abajo en una pila para, si es necesario, tomar una en caso de no tener un equivalente en la mano propia.
3. Inicia el juego: el jugador con el “doble más alto” (una ficha con el mismo número en ambos lados, como 6-6) comienza el juego. Si nadie tiene un doble, se juega la ficha con la mayor cantidad de puntos combinados.
4. La persona que esté a la izquierda de quien comenzó el juego debe colocar una ficha que coincida con el número de uno de los extremos de la cadena.
5. El juego continúa hacia la izquierda hasta que todas las personas participantes hayan puesto por lo menos una ficha en la mesa.
6. Final del juego: El juego termina cuando un jugador gana al colocar su última ficha, o cuando ninguno de los jugadores puede hacer un movimiento válido.

Para tener en cuenta:

- Puntuación: si el juego se bloquea porque nadie puede jugar y no hay fichas para robar, el jugador con el menor número de puntos en sus fichas gana.
- Se pueden jugar varias rondas y sumar los puntos de cada ronda. El jugador con menos puntos al final de todas las rondas es el ganador.
- “Robar” fichas: si un jugador no puede colocar una ficha, debe tomar una de la pila de fichas restantes. Si después de esto, sigue sin poder jugar, perderá su turno y jugará el siguiente participante. Si no hay fichas para robar, el jugador también pasará su turno.
- Doble: los dobles, es decir, fichas con el mismo número en ambos lados, se colocan transversalmente en la cadena, y ambos extremos del doble deben coincidir con los extremos de las fichas.

Otras posibilidades para este juego:

- Propicia el trabajo en equipo construyendo torres con las fichas.
- Cubre los ojos de niños y niñas para acercarlos a la situación de una persona con discapacidad visual, y dialoga en torno a la diversidad, las necesidades educativas especiales, la solidaridad, la valoración de la diferencia, la inclusión y la garantía de derechos para personas que presentan alguna discapacidad.
- Teniendo en cuenta la dinámica del Dominó, pueden utilizar cartulina para crear y colorear fichas que, en lugar de números, tengan palabras relacionadas con los derechos de los niños y las niñas. Así, al jugar, cada vez que se coloque una ficha, el

niño o la niña deberá explicar qué significa ese derecho y cómo se aplica en su vida cotidiana.

- Utiliza el Dominó como punto de partida para crear historias colaborativas. Así, por ejemplo, después de cada jugada, los niños y las niñas pueden añadir una frase a una historia sobre un derecho humano, promoviendo la creatividad y la colaboración.
- Después de cada partida, conversa en grupo sobre cómo se sintieron durante el juego, y preguntar sobre cómo manejaron los desacuerdos y qué aprendieron sobre el trabajo en equipo y el respeto.
- Incorpora elementos culturales locales en las fichas o en las reglas del juego para permitir que los niños y niñas puedan conectar la dinámica con su herencia cultural y comprender la diversidad y el respeto hacia otras culturas.

¿Qué observar?

Niños y niñas

- Reconocen formas básicas y nociones de cantidad.
- Comprenden las reglas del juego e imaginan nuevas reglas posibles.
- Identifican las necesidades de otras personas con discapacidad y proponen opciones de integración para ser agentes activos en el ejercicio de sus derechos, desde la empatía y la solidaridad.
- Reconocen que pueden aprender de otras personas y desarrollar nuevas habilidades teniendo en cuenta la diferencia.
- Incrementan su concentración.
- Desarrollan tolerancia a la frustración.

Cubo Rubik Unecorazones

El Cubo de Rubik es un rompecabezas cuya forma más tradicional es la forma de cubo con 6 caras, cada una de las cuales está dividida en 3 filas y 3 columnas (3x3). Cada cara tiene un color diferente. El objetivo del juego es desordenar aleatoriamente el cubo y luego intentar girar cada una de las filas y columnas hasta que cada cara vuelva a tener un solo color.

El Cubo Rubik, que hace parte de esta maleta inquieta, es un rompecabezas, pero también es un Unecorazones ya que está diseñado con texturas en relieve para que pueda ser utilizado por niños, niñas, adolescentes y adultos con discapacidad visual, y así aprendamos a resolver retos de manera conjunta. Estira tus dedos, calienta tus muñecas, prepárate para enseñar a otros y ¡a jugar!

¿Cómo jugar?

1. Mezcla el cubo: gira las filas y columnas del cubo de manera aleatoria para mezclar los colores.
2. Resuelve el cubo: el objetivo es volver a la posición original en la que cada cara del cubo tiene un solo color.

Otras posibilidades para este juego:

- Trabajo en equipo: organiza actividades para que los niños y niñas trabajen en equipo para resolver el cubo. Esto fomenta la colaboración y el trabajo conjunto para alcanzar un objetivo común. Propicia espacios donde los niños y niñas que hayan logrado resolver el cubo, enseñen a sus compañeros cómo hacerlo, promoviendo la cooperación y el aprendizaje mutuo.
- Paciencia y perseverancia: conversa con niños y niñas acerca de la importancia de la paciencia y la perseverancia mientras intentan resolver el cubo.
- Resolución de problemas: genera espacios para conversar acerca del análisis y la solución de problemas, la resolución de conflictos y la mediación escolar y comunitaria, utilizando el rompecabezas Rubik como una metáfora de un reto de interacción que requiere análisis, planeación, estrategia, constancia, entre otras habilidades.
- Historias y reflexiones: después de resolver el cubo, pide a los niños y niñas que compartan sus experiencias y reflexionen sobre lo que aprendieron acerca del trabajo en equipo, la perseverancia y el respeto.
- El super sentido del tacto: fortalece habilidades sensoriales y de empatía invitando a los participantes a que resuelvan el cubo con los ojos cerrados, o con una sola mano, y a que conversen sobre las dificultades que tienen niños y niñas con algún tipo de discapacidad para acceder a derechos como la educación, el juego, la recreación, la sociabilidad, entre otros.

¿Qué observar?

Niños y niñas

- Desarrollan estrategias para analizar y resolver problemas utilizando un pensamiento algorítmico.
- Identifican las necesidades de personas con discapacidad y proponen opciones de integración para ser agentes activos en el ejercicio de sus derechos, desde la empatía y la solidaridad.
- Reconocen que pueden aprender de otras personas y desarrollar nuevas habilidades teniendo en cuenta la diferencia.

- Incrementan su concentración.
- Desarrollan tolerancia a la frustración y fortalecen habilidades de perseverancia.
- Están dispuestos a enseñar a otros niños y niñas.

Conectores multicolor

Conectores multicolor es un juego de construcción compuesto de 60 piezas encajables, divididas en 10 tipos de fichas de diferentes formas, tamaños y colores. Aunque seamos distintos, cada persona, sin importar su edad, tiene mucho que aportar a su comunidad. Conectemos fichas y reflexionemos sobre las conexiones humanas. ¿Qué puedes que aportar a tu comunidad?

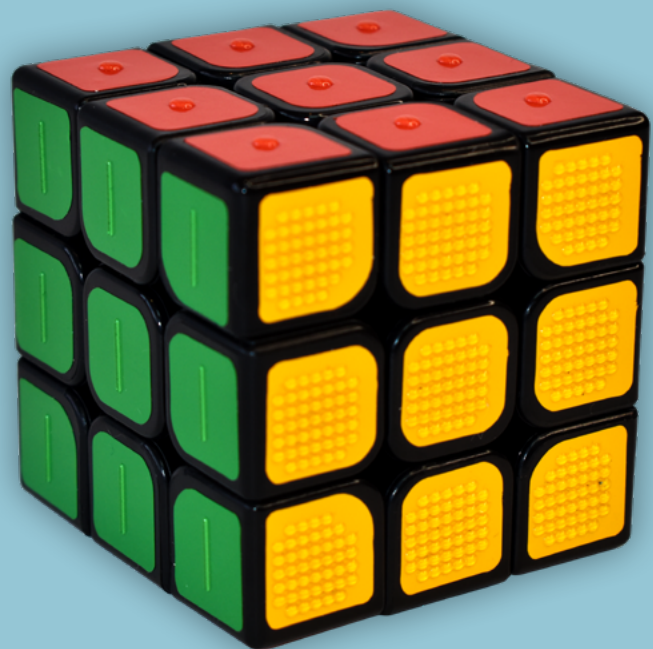
Conectores multicolor en acción

- Facilita la exploración individual y libre de las piezas así como el ensamblaje de las mismas.
- Promueve retos de construcción invitando a que niños y niñas diseñen edificaciones, estructuras, medios de transporte o animales.
- Genera reflexiones en torno a la diversidad, el trabajo en equipo y la importancia estratégica de cada pieza en la construcción de una estructura compleja.
- Invita a niños y niñas a que socialicen sus diseños, narren historias y dialoguen sobre la importancia del derecho al juego y la recreación en su desarrollo.

¿Qué observar?

Niños y niñas

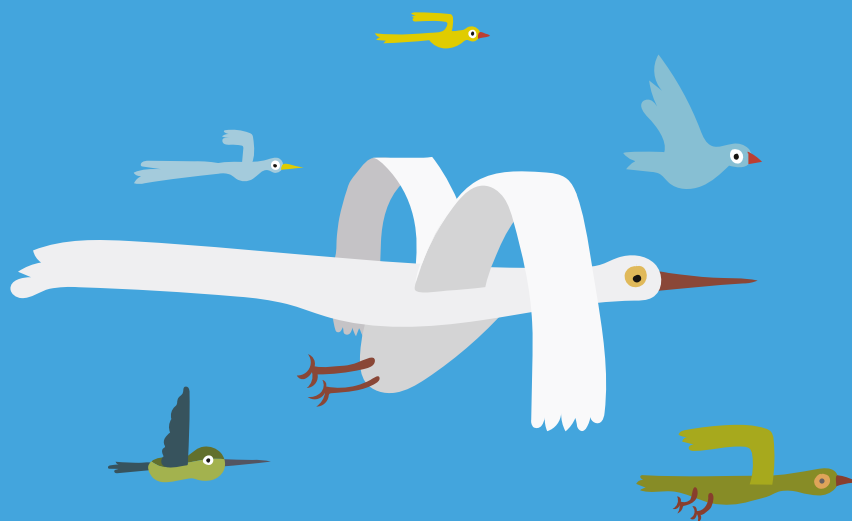
- Desarrollan estrategias para analizar y resolver problemas utilizando la imaginación.
- Desarrollan su motricidad por medio de la experiencia de encajar.
- Conversan acerca del derecho al juego y la recreación como un elemento importante en su vida cotidiana.
- Reconocen que pueden aprender de otras personas y desarrollar nuevas habilidades desde la diferencia.
- Incrementan su concentración.
- Desarrollan tolerancia a la frustración y fortalecen su perseverancia.
- Están dispuestos a enseñar a otros niños y niñas.



Derechos en acción

Biblioteca viajera de Derechos Humanos

¿Cuántas historias se pueden guardar en una maleta?
¿Qué pasaría si es una maleta con mucha imaginación que acaba de comer mucho dulce? ¿Las plumas de las alas de una maleta también son de tela? ¿Cómo lograr que una maleta inquieta se quede quieta sin castigarla? ¿Cuál es la asignatura escolar favorita de una maleta con hambre? ¿Cómo se siente una maleta verde en medio de 100 maletas rojas? ¿Por qué es importante que la pequeña maleta vaya a la escuela? ¿Qué tan duro puede gritar sus ideas una maleta? ¿Cuáles son los derechos de Gallineta, si es una maleta inquieta? ¿Qué pasaría si es una maleta con mucha imaginación que acaba de comer mucho dulce? ¿Las plumas de las alas de una maleta también son de tela? ¿Cómo lograr que una maleta inquieta se quede quieta sin castigarla? ¿Cuál es la asignatura escolar favorita de una maleta con hambre? ¿Cómo se



Derechos en acción

Biblioteca viajera de Derechos Humanos



Defensoría del Pueblo
COLOMBIA

CLICK+CLACK