

# Derechos en acción

Biblioteca viajera de Derechos Humanos



## Volando libres

Maleta de herramientas didácticas  
para la educación en derechos humanos con adultos

Guía de posibilidades



Defensoría del Pueblo  
COLOMBIA

CLICK+CLACK

¿Cuántas historias puede guardar una maleta? ¿Al abrir una maleta puedes conocer las historias que ha almacenado en sus viajes? ¿Quién determina las fronteras en el vuelo de los pájaros? ¿Ante quién se puede quejar un ave a la cual no dejan cantar? ¿Quién le lee a iguana sus derechos mientras la encierran? ¿Cuánto tiene que abrir su boca una maleta para ser escuchada? ¿Cómo se siente una palabra que ha sido desterrada de su pueblo? ¿A qué historia quieres darle alas hoy? ¿Cuál fue el último suspiro que leíste? ¿Cuántas historias puede guardar una maleta? ¿Al abrir una maleta puedes conocer las historias que ha almacenado en sus viajes? ¿Quién determina las fronteras en el vuelo de los pájaros? ¿Ante quién se puede quejar un ave a la cual no dejan cantar? ¿Quién le lee a iguana sus derechos mientras la encierran? ¿Cuánto tiene que abrir su boca una maleta para ser



## 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](http://www.click-clack.la)

[info@click-clack.la](mailto: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.

# Volando libres

**Maleta de herramientas didácticas**

para la educación en derechos humanos con adultos

Guía de posibilidades

## Derechos en acción

Biblioteca viajera de Derechos Humanos



Defensoría del Pueblo  
COLOMBIA



# Índice

pág. 1

**1** Saludo y presentación



pág. 3

**2** ¿Qué tesoros guarda esta maleta?



pág. 7

**3** Orientaciones generales para la mediación



pág. 9

**4** Objetos de la maleta



## Tablet

Tablet en acción  
¿Qué observar?

## Gafas de realidad aumentada

Gafas de realidad aumentada en acción  
¿Qué observar?

## Libros inquietos

Libros inquietos en acción  
¿Qué observar?

## Pido la palabra por la paz

Pido la palabra por la paz en acción  
¿Qué observar?

## Domisí de emociones

¿Cómo jugar?  
¿Qué observar?

## Dados cuenta historias

¿Cómo jugar?  
¿Qué observar?

## Baraja Somos

¿Cómo jugar?  
¿Qué observar?

## Cartas UNO inclusivo

¿Cómo jugar?  
¿Qué observar?

## Parqués inclusivo

¿Cómo jugar?  
¿Qué observar?

## Ajedrez inclusivo

¿Cómo jugar?  
¿Qué observar?

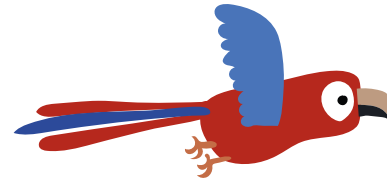
## Jenga

¿Cómo jugar?  
¿Qué observar?



# 1

## Saludo y presentación



**LA MALETA VIAJERA  
VOLANDO LIBRES  
HA LLEGADO PARA  
ACOMPañARTE EN  
UN EMOCIONANTE  
VIAJE EN EL QUE  
DESCUBRIRÁS Y  
APRENDERÁS SOBRE  
LOS DERECHOS  
HUMANOS.**

### **Amigos y amigas de la educación:**

Esta herramienta será tu 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 la maleta viajera Volando Libres y así hacer del aprendizaje una experiencia divertida y significativa.

Esta herramienta está llena de sorpresas e instrumentos educativos que les ayudarán a entender y valorar los derechos humanos a través de juegos, historias, actividades interactivas y materiales didácticos. Así, esta maleta se convertirá en una aliada en la enseñanza del derecho a la vida, a la igualdad, a la libertad, a la educación, a la protección, a la salud y a la participación.

Con esta maleta podrán descubrir, compartir y apropiarse de los derechos que protegen y empoderan a todas las personas. Aprenderán sobre la importancia de ser escuchados y de escuchar, de vivir en un ambiente seguro y saludable, y de tener acceso

a una educación de calidad. Cada recurso dentro de la maleta está diseñado para que comprendan sus derechos, fomentando un sentido de responsabilidad y solidaridad.

Esperamos que disfruten cada momento en este espacio seguro y que, al explorarlo, se sumerjan en un mundo donde los derechos son el mapa que guía nuestras acciones y decisiones. Con la maleta, juntos exploraremos conceptos útiles, conoceremos a personas inspiradoras y aprenderemos a ser defensores de los derechos en nuestra vida cotidiana.

La maleta Volando Libres 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 nosotros. Estamos seguros de que, con su ánimo y curiosidad cada actividad será un paso hacia un mundo en el que todos podamos vivir con dignidad, respeto y alegría.

**¡A disfrutar del viaje!**



# 2



## ¿Qué tesoros guarda esta maleta?

LA MALETA VIAJERA VOLANDO LIBRES 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 esta guía de posibilidades. Por el momento, ¡observa los recursos e imagina todo lo que puedes hacer!

### Componente tecnológico

#### Tablet

- **Contenido:** tablet verde REDMI 11" Pulgadas Pad SE, de 128GB, y con acceso a Wi-Fi.
- **Habilidades a desarrollar:** competencias para la información y la comunicación, trabajo colaborativo, potencial creativo, gestión de información, aprendizaje autónomo, participación y producción de contenidos, motivación al acceso a recursos educativos en derechos humanos y autoaprendizaje.

#### Gafas de realidad virtual

- **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

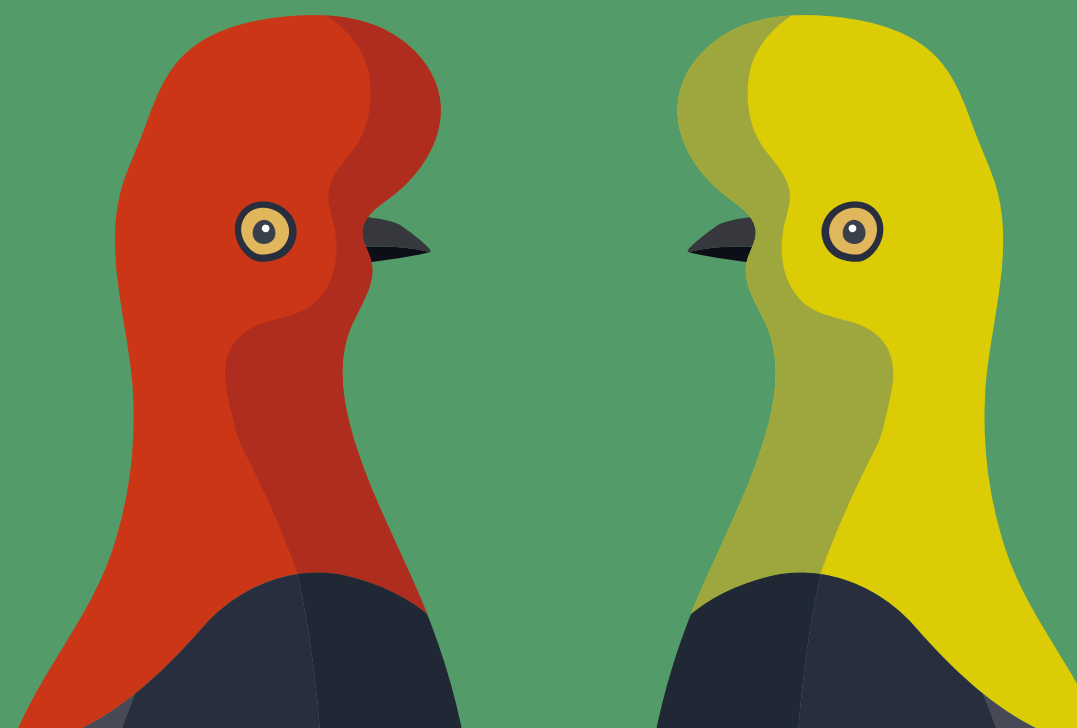
la cabeza y dioptrías de ajuste horizontal y vertical; y control remoto para mando a distancia del equipo celular.

- **Habilidades a desarrollar:** alfabetización digital; 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; pensamiento crítico y creativo; exploración del entorno y formulación de hipótesis.

### Componente literario

#### Libros inquietos

- **Contenido:** La maleta tiene un compartimento 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 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 que acompaña a la Biblioteca Viajera.
- **Habilidades a desarrollar:** habilidades de lectura y escritura, análisis de textos y análisis de imagen; comprensión de géneros literarios; formulación de hipótesis; fortalecimiento del pensamiento crítico y creativo; empatía y lectura de realidades diversas; expresión de emociones; aprendizaje sobre la ciudadanía y convivencia; habilidades socioemocionales.



## Componente lúdico

### Pido la palabra por la paz

- **Contenido:** 50 tarjetas, 42 de estas con preguntas.
- **Habilidades a desarrollar:** comunicación asertiva, pensamiento crítico, aprendizaje colectivo, memoria histórica, empatía, memoria, expresión de emociones y conocimiento sobre los derechos humanos.

### Domisí

- **Contenido:** 28 fichas de especies.
- **Habilidades a desarrollar:** identificación de emociones básicas, potencial creativo, asertividad, trabajo en equipo, conciencia emocional, empatía.

### Dados cuenta historias

- **Contenido:** 5 cubos inflables.
- **Habilidades a desarrollar:** potencial creativo, comprensión lectora y de imagen, pensamiento crítico, trabajo colaborativo y cooperativo, escucha activa, asertividad, improvisación e identificación de colores, palabras y tipos de paisajes.

### Baraja Somos

- **Contenido:** 37 cartas ilustradas.
- **Habilidades a desarrollar:** conciencia emocional, memoria, pensamiento crítico, empatía, conocimiento del territorio, identidad territorial, asertividad, trabajo en equipo, memoria colectiva, mentalidad de crecimiento y resolución de problemas.

### Cartas UNO inclusivo

- **Contenido:** 112 cartas con números, letras y convenciones en braille.
- **Habilidades a desarrollar:** potencial creativo, memoria, planificación y previsión, resolución de problemas, asertividad, análisis, empatía, inclusión y autorregulación emocional.

### Parqués inclusivo

- **Contenido:** 1 tablero con las cuadrículas de las casillas en relieve, el número en braille y los símbolos que las identifican; 4 juegos de fichas con marca en relieve para identificar los distintos colores: morado con un punto en el centro, amarillo con un signo de X, verde con tres rayas, naranja con grilla de puntos; 2 dados con alto relieve y con un tamaño de 3x3x3 cm que facilita su manipulación; y 1 caja para mezclar los dados.
- **Habilidades a desarrollar:** paciencia, resolución de problemas, planificación y previsión, asertividad, inclusión, toma de decisiones, autorregulación emocional, empatía y análisis.

### Ajedrez inclusivo

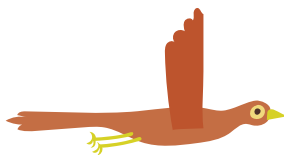
- **Contenido:** 16 fichas blancas y 16 fichas negras de plástico con las columnas y las filas señalizadas para un correcto reconocimiento por parte de personas con discapacidad visual.
- **Habilidades a desarrollar:** estrategia, planificación y previsión, análisis, concentración y atención, potencial creativo, disciplina, lógica y matemáticas, asertividad, inclusión, empatía, resolución de problemas y paciencia.

### Jenga

- **Contenido:** 54 bloques de madera de 1.5 cm de alto, 2.5 cm de ancho y 7.5 cm de largo.
- **Habilidades a desarrollar:** trabajo en equipo, estrategia, toma de decisiones, resolución de problemas, paciencia, percepción espacial y motricidad fina, desarrollo social y autorregulación emocional.



# 3



## Orientaciones generales de mediación

Recuerda que este espacio es seguro y accesible para todas las personas. Esto quiere decir que sin importar la edad, raza, sexo, orientación sexual e identidades de género diversas, creencias y habilidades o limitaciones, todos y todas pueden manipular los recursos y materiales teniendo en cuenta su cuidado y lo más importante: la buena actitud para aprender. Para esto, tenemos las siguientes recomendaciones y claridades:

- Generar puentes para garantizar el derecho de acceso a la información y a la educación hace parte de nuestro rol.
- Motiva la apropiación de los recursos de manera tal que los y las participantes puedan entender y comprender el uso de cada uno de ellos para que puedan manipular con tranquilidad cada objeto.
- Crea un ambiente de confianza entre los y las participantes para que puedan expresarse con libertad y respeto.
- En los momentos de socialización de historias utiliza tu voz, sus manos, su rostro y su cuerpo para narrar y mediar de manera expresiva cada escena, así como la instrucción de los juegos. Invita a la imitación de voces, posturas y acciones de los personajes para realizar una narración afectiva que motive la atención y la expresión de emociones por medio del lenguaje no verbal.
- Suscita diferentes preguntas y permite el absurdo en las respuestas para involucrar la imaginación y estimular la participación. Más que respuestas correctas, el juego puede generar nuevas formas de percibir la realidad y evidenciar situaciones cotidianas en las que es fundamental prestar atención.
- Es importante preguntar de manera amorosa sobre el estado de ánimo de los y las participantes y, lo más importante, prestar atención legítima y tomarse el tiempo de escuchar, observar y sentir sin distracciones. Esto incentiva el desarrollo de la habilidad de

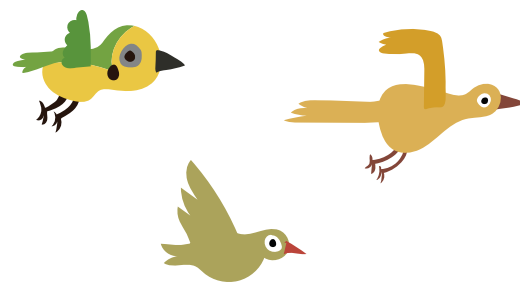
conciencia emocional e invita a los y las participantes a escuchar a los demás y a generar empatía frente a diversos pensamientos y emociones.

- Lidera la concertación de las normas de la dinámica o del juego para generar un espacio de participación y utilizarlo como herramienta para una sana convivencia.
- Habla 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, palabra o nuevo descubrimiento.
- Exploren distintos tipos de música e identifiquen las emociones que les suscita cada melodía. Hagan lo mismo explorando diferentes lugares en su 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



### Tablet

Aún sin internet, una tablet puede ser un recurso educativo poderoso. Esta Tablet guarda en su interior información sobre derechos humanos y 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 adultos en la defensa y conocimiento de sus derechos. A continuación, encontrarás una serie de sugerencias para el uso educativo de este dispositivo.

### Tablet en acción

- **Acceso a información sobre los derechos humanos:** cuenta con más de 180 recursos literarios y audiovisuales, 60 videos, 40 pódcast, y 30 infografías para aprender sobre los derechos humanos y habilidades socioemocionales, descubrir historias y voces de otros territorios, realizar búsquedas de temas específicos y 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 organizados en las siguientes 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 o sociales. Asimismo, los y las participantes 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 comunitarias.
- **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 (como Desygner), la población podrá realizar proyectos artísticos y campañas 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; y la fotografía, el audio o el video para explorar su entorno, y crear pódcast o piezas audiovisuales. De este modo, la alfabetización tecnológica puede ser un reto, pero también una oportunidad para algunos adultos.

## Notas

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

## ¿Qué observar?

### Los adultos

- Generan competencias para la información y la comunicación y reflejan confianza hacia los dispositivos tecnológicos.
- Demuestran un trabajo colaborativo mientras usan diferentes aplicaciones, gestionan su tiempo y manejan sus emociones.
- Manifiestan su aprendizaje autónomo en la toma de decisiones y la resolución de problemas.
- Expresan sus emociones y crean contenidos a partir de lo explorado.
- Siguen instrucciones sencillas y las socializan con otras personas.
- Utilizan la tecnología para el conocimiento de los derechos humanos.
- Realizan una lectura analítica de su entorno y proponen soluciones a problemáticas identificadas.
- Analizan conceptos básicos de los derechos humanos.
- Reconocen los derechos humanos y logran conectar lo aprendido con su vida cotidiana.
- Crean ideas que pueden convertirse en acciones comunitarias.

## Gafas de realidad aumentada

Las gafas de realidad virtual 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.

### Gafas de realidad aumentada en acción

- Utiliza videos descargados en tu dispositivo móvil o, en la medida de lo posible, utiliza con datos móviles de internet. Puedes utilizar tu dispositivo para revisar páginas como Google Arts & Culture, o compartir 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 filtración de luz externa. Utiliza las guías, que están sobre la parte superior de los lentes de las gafas, para desplazarlos horizontal o 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 presentas alguno de estos síntomas, suspende la experiencia.
- Educación inmersiva: utiliza la plataforma Google Arts & Culture para llevar a las personas 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 ciencias, arte y cultura.
- Visitas virtuales a sitios culturales: facilita visitas virtuales a museos, monumentos y sitios históricos, permitiendo a las personas experimentar y aprender sobre su patrimonio cultural y el de otras culturas. Pregunta: ¿qué quisiera enseñar de mi país a personas de otras latitudes?
- Recreación de eventos históricos: los y las participantes pueden “presenciar” eventos históricos importantes a través de la RV. Esto les ayudará a entender la importancia de la historia en la construcción de los derechos humanos, las causas y luchas gestadas por ellos y la transformación de su concepto. Para dar lugar a esta reflexión, puedes preguntar: ¿qué derechos tienen los adultos?, ¿cómo hubiese impactado nuestro pensamiento en otra época? y ¿de qué manera hubiesen vivido si pertenecieran a otra época?
- Comprender desde la experiencia: utiliza videos como el de “Lions 360 National Geographic” para narrar una historia inmersiva sobre la resiliencia de las personas. Además, puedes generar reflexiones preguntando sobre lo siguiente: ¿el medio ambiente es un derecho?, ¿desde cuándo lo es?, ¿qué opina sobre el derecho a un medio ambiente sano?, ¿los animales tienen derechos?

- Dialogando y construyendo: luego de la experiencia de inmersión y exploración individual, genera espacios de diálogo grupal para que cada participante pueda narrar su experiencia, nuevos aprendizajes, datos curiosos y sensaciones y emociones, y reflexionar acerca de la diversidad cultural, el derecho a la educación y el acceso a recursos educativos universales. Para esto, puedes preguntar lo siguiente: ¿qué historias contarían?, ¿qué derechos o luchas se reflejan en estas realidades virtuales?, ¿qué personaje quisieran ser en la historia?



Enlace a “Lions 360 National Geographic”



**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?

### Los adultos

- Disfrutan de la inmersión y se sumergen en una alfabetización digital amable y divertida.
- Observan el detalle, analizan las posibilidades de aprender de la diferencia y expresan libremente sus ideas.
- Formulan hipótesis de lo que pasaría si todas y todos tuviésemos acceso a tecnologías.
- Comprenden la importancia de valorar diferentes culturas y creencias.
- Comprenden el conocimiento de la historia como un camino para entender nuestras raíces y respetar la diversidad.
- Demuestran un aprendizaje autónomo en la toma de decisiones y resolución de problemas.

- Expresan sus emociones y crean contenidos a partir de lo explorado.
- Utilizan la tecnología para el conocimiento de los derechos humanos.
- Reconocen, analizan y debaten derechos de segunda y tercera generación con base a la inmersión.

## Libros inquietos

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 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 que acompaña a la Biblioteca Viajera.

## Libros inquietos en acción

- Inicia con una dinámica de presentación: antes de comenzar la lectura, realiza una actividad que ayude a romper el hielo y a presentar el tema. Así, 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. Pueden ser manualidades, como dibujar una escena de la historia que les haya gustado, o dramatizaciones para representar partes de la historia. También puedes hacer un mural colectivo sobre los derechos humanos.
- Relación con la realidad local: conecta los temas del libro con la vida diaria de las personas en el territorio, incluyendo sus experiencias y vida cotidiana. Habla sobre cómo se aplican los derechos en su comunidad y qué pueden hacer ellos y ellas para defenderlos y promoverlos. Esta conexión ayuda a que el aprendizaje sea más significativo y relevante para la comunidad.



- Todos y todas a leer: recuerda que, aunque algunas personas no realicen la lectura con palabras, las imágenes también son una base para fortalecer habilidades de comunicación. Teniendo en cuenta esto, propicia ejercicios en los que los y las participantes puedan narrar colectivamente en voz alta. Recuerda que la clave es crear un ambiente lúdico y participativo en el que las personas se sientan cómodas para expresar sus ideas y sentimientos.
- Integra a la familia: invita a las personas que estén alrededor a ser parte de las actividades de lectura y brinda orientaciones sobre la importancia de la narración oral y la lectura de textos en comunidad para el fortalecimiento de las habilidades de lectura y escritura, la observación, el análisis, la formulación de hipótesis, la imaginación, la creatividad y el reconocimiento y expresión de emociones.

## ¿Qué observar?

### Los adultos

- Manipulan y exploran los libros de manera autónoma mientras ejercen el derecho a la información y al conocimiento.
- Expresan sus emociones y pensamientos mientras ejercen el derecho a la libertad.
- Disfrutan de la lectura de imágenes o textos escritos.
- Asocian las historias con su vida cotidiana mientras desarrollan el hábito de aprendizaje permanente y desarrollo cognitivo.
- Identifican y nombran diferentes derechos y analizan la garantía de estos en su comunidad.
- Representan historias con ayuda de su cuerpo, estimulando la imaginación y la creatividad.
- Demuestran concentración e interés por la lectura.

## Pido la palabra por la paz

 15 a 60 minutos

Conectarnos a través de nuestras historias, pensamientos y emociones hace parte de la construcción de paz. Desde la curiosidad genuina, y no desde los prejuicios, disfrutamos y aportamos a la convivencia. Pido la palabra por la paz es una herramienta creada con la finalidad de promover la cultura del diálogo para ir más allá del debate.

## Pido la palabra por la paz en acción

Este juego puede jugarse entre 2 o 10 personas y cuenta con 42 preguntas que permiten curiosear diferentes perspectivas en torno a vivencias y pensamientos propios y ajenos relacionados con la convivencia humana. Para ello, hay dos modalidades de juego:

- **A la fija:** modalidad en la que lees todas las preguntas en el orden de la baraja o al azar.
- **Escogiendo:** modalidad en la que eliges un número del 1 al 42 y lees la pregunta que corresponde.

El diálogo es poderoso cuando las personas pueden decir lo que piensan y sienten sin miedo a ser juzgadas. Para ello, te invitamos a proponer un acuerdo de participación que garantice la seguridad del espacio y que los y las participantes se comprometan a respetar durante el juego. Recuerda que, según las reglas, las personas podrán hablar solo si tienen la tarjeta de “La Palabra”.

Utiliza las preguntas para intencionar conversaciones sobre aquellos derechos humanos que son condición para la construcción de la paz. ¿Puede haber paz o puede existir un ambiente de sana convivencia cuando hay hambre o cuándo no hay acceso a la salud o no se garantiza el derecho al trabajo o cuando no hay oportunidades para ejercer el derecho a la educación?

Forma grupos de conversación de 2 o 3 personas. Abre la caja del juego y lee una carta en voz alta para que todos los grupos la discutan, o bien, entrega una carta diferente a cada grupo para que conversen sobre ella. Y recuerda: ¡pide la palabra por la paz!

## ¿Qué observar?

### Los adultos

- Expresan sus emociones y pensamientos de manera libre.
- Son empáticos frente a las diferentes opiniones y emociones de las demás personas.
- Demuestran un pensamiento crítico en las respuestas sobre las perspectivas e historia de los derechos humanos.
- Reflexionan a partir del juego y asocian sus respuestas a situaciones territoriales o individuales.
- Crean un espacio seguro y respetuoso para sostener una conversación que genere memoria histórica y un aprendizaje colectivo.
- Reconocen sus emociones y expresan con asertividad sus opiniones frente a las respuestas de los demás.
- Construyen conclusiones sobre los derechos y los deberes de las personas, teniendo en cuenta el juego.



## Domisí de emociones

10 a 30 minutos

Reconocer nuestras emociones es el principal puente para generar bienestar propio y cuidar a los demás. Entender y empatizar con nuestras emociones nos permite manejar la vida cotidiana con sabiduría y construir resiliencia emocional. Cuando somos conscientes de ellas, podemos identificar sus causas y efectos, lo que permitirá responder a diferentes situaciones, mantener nuestro equilibrio emocional y generar ambientes seguros para nosotros, nuestra familia y nuestra comunidad. En este juego podrás reconocer las diferentes emociones básicas de Enrique, el camaleón, identificarte con ellas, contar historias y darte cuenta de cómo se complementan sus emociones.

### ¿Cómo jugar?

#### Opción 1: Observar y describir

1. Toma una ficha al azar y solicita a los jugadores que describan lo que ven: las expresiones, el personaje, las formas, los colores y las emociones que ellos mismos experimentan al observar la ficha.

#### Opción 2: Imaginar y crear

1. Solicita a un participante que intente identificar las emociones representadas en las fichas y que comparta con los demás si se ha sentido así recientemente y por qué.
2. Invita a los participantes a imaginar por qué Enrique, el camaleón, se siente así teniendo en cuenta la expresión representada en las fichas.

#### Opción 3. Clasificar, memorizar y organizar

1. Ubica las fichas en una mesa y solicita a un participante escoger una al azar. Intenta, con ayuda de los participantes, juntar expresiones que representen una misma emoción. Pregunta y reflexiona junto a ellos: ¿por qué no juntar emociones contrarias?
2. Utiliza la metodología del dominó tradicional: finaliza el juego cuando un jugador ha dejado todas sus fichas sobre la mesa.

### ¿Qué observar?

#### Los adultos

- Identifican las emociones básicas y su influencia en la interacción con otros.
- Relacionan emociones con situaciones específicas.

- Simulan expresiones asociadas a emociones básicas.
- Comparten interpretaciones de las tarjetas de manera asertiva con los demás.
- Valoran las emociones sin distinguir entre positivas y negativas.
- Evidencian incomodidad o aislamiento voluntario al juego o al diálogo sobre algunas emociones.
- Son empáticos con las diferentes jugadas del equipo, reconfortan y brindan aliento a otros.
- Siguen instrucciones sencillas.
- Utilizan la imaginación y crean narraciones básicas con una secuencia de eventos.
- Disfrutan la interacción y el juego en grupo, promoviendo el derecho a la reunión y a la coexistencia pacífica.
- Utilizan al personaje para expresar emociones propias o de otras personas, fortaleciendo la conciencia emocional.

## Dados cuenta historias

 20 a 60 minutos

La convivencia en sociedad y la memoria colectiva son procesos dinámicos que implican un equilibrio de nuestros intereses e ideas personales con las necesidades colectivas. El juego de Dados cuenta historias nos permite crear narraciones, compartir experiencias, aprender de la diferencia y construir situaciones que permitan asociar la naturaleza y nuestra manera de vivir con nuestro territorio. Los derechos a la libertad de expresión y a la educación son fundamentales para construir estas historias.

Se recomienda para un mínimo de 2 y un máximo de 4 personas o grupos.

### ¿Cómo jugar?

#### Opción 1: Cuenta o canta una historia

1. Infla los cubos.
2. Lánzalos y observa las imágenes que aparecen.
3. Cuenta una historia a partir de los personajes, situaciones y elementos que observas en los cubos.
4. Si quieres y si tienes instrumentos musicales o una voz afinada, puedes cantar esas historias.

#### Opción 2: Cadáver exquisito

1. Los participantes deberán hacerse en filas.

2. Se lanzan los cubos.
3. Al primero se le entrega una hoja en blanco en la que escribirá tres líneas que conformen el inicio de un cuento teniendo en cuenta los personajes, situaciones y elementos que observe en los cubos. Después, doblará la hoja de tal forma que solo se vea la última línea, y la pasará al siguiente participante.
4. La otra persona continuará la historia y escribirá tres renglones más. Luego, doblará nuevamente la hoja y la pasará al siguiente.
5. El juego continuará así sucesivamente hasta llegar al último participante, quien será el encargado de escribir el final del cuento. La historia sólo puede leerse en voz alta cuando todos y todas hayan participado.

### ¿Qué observar?

#### Los adultos

- Apoyan sus historias con la descripción de colores, formas, olores y personajes, permitiendo el desarrollo del potencial creativo.
- Comprenden las imágenes y palabras que se encuentran en cada cara de los dados y tienen en cuenta las diferentes interpretaciones.
- Estimulan el pensamiento crítico por medio del análisis, afirmaciones y consideraciones basadas en la comprensión lectora.
- Disfrutan del trabajo colaborativo y de la escucha activa, promoviendo la inclusión.
- Reconocen la importancia de la asertividad teniendo en cuenta los derechos de libertad e igualdad.
- Potencian la improvisación y generan habilidades de expresión y comunicación oral
- Abordan en sus historias espacios de su territorio con el fin de identificar similitudes y diferencias con respecto a otros lugares.
- Impulsan el conocimiento de los pueblos por medio de historias conocidas y sencillas.

## Baraja Somos

 20 a 60 minutos

Tejer identidad, reconocer necesidades e identificar oportunidades en diferentes situaciones son recursos que podemos construir y potenciar por medio de la Baraja Somos. Este juego de cartas permitirá generar cartografías socioculturales locales a partir de preguntas. Con ayuda de las categorías, los y las participantes contarán con los recur-



para identificar espacios identitarios, expresiones folclóricas, tradiciones, formas de organización y formas de atender y entender diferentes circunstancias. Con esto, se espera contribuir al restablecimiento, conocimiento y garantía del derecho a la educación.

## ¿Cómo jugar?

Este juego cuenta con 37 preguntas o situaciones que permiten reconocer y analizar información sobre el territorio en caso de vivir una emergencia. El juego se enmarca en el contexto del derecho a la educación.

### Opción 1

Si quieres profundizar en un tema particular para conocer las perspectivas y recursos con los que cuenta tu comunidad, puedes escoger una de las 5 categorías que tiene el juego: **1)** equipamiento y recursos educativos, **2)** patrimonio material e inmaterial, **3)** tejido social, **4)** organización política y comunitaria, y **5)** ubicación geográfica y contexto natural. También puedes preguntar o generar reflexiones para propiciar ambientes seguros. Ten en cuenta los siguientes pasos:

1. Escoge la temática con la que quieres vincular a los y las participantes.
2. Distribuye las cartas y permite que las personas escojan al azar. Si hay más de 5 participantes, forma grupos de discusión de al menos 3 personas cada uno y entrega una carta a cada grupo.
3. Escoge una carta y responde la pregunta o contextualiza la situación con el conocimiento que tienes del territorio o dando un ejemplo de una posible respuesta. Haz esto con el fin de vincular a las personas y brindarles la posibilidad de expresar de manera libre y segura sus respuestas.
4. Permite que, de manera voluntaria, los y las participantes respondan las preguntas que les corresponden.
5. Concluye parafraseando algunas de las respuestas y formula preguntas retóricas para la reflexión individual. Si los y las participantes desean concluir colectivamente, apóyalos.

### Opción 2

En el caso de tener más tiempo, utiliza toda la baraja para construir un diálogo sobre las diferentes temáticas. Esto te permitirá diversificar la información. Para ello, mezcla la baraja de cartas y sigue los pasos 2 al 5 de la opción 1.

## ¿Qué observar?

### Los adultos

- Demuestran conciencia emocional y empatía frente a diferentes situaciones o conocimientos en el marco del derecho a la educación.
- Complementan sus respuestas según las experiencias de las demás personas, fomentando la empatía.
- Expresan con asertividad y pensamiento crítico sus experiencias en contextos de emergencia.
- Reconocen diferentes espacios del territorio y realizan un análisis situacional en escenarios de emergencia.
- Construyen colectivamente soluciones o estrategias con el conocimiento y herramientas que tienen a su disposición, trabajando en equipo y resolviendo problemas.
- Demuestran resiliencia frente a las vivencias que experimentan en el territorio.

## Cartas UNO inclusivo

 10 a 60 minutos

El famoso e intuitivo juego UNO ya no tiene en cuenta únicamente el sentido de la vista. Es indispensable crear dinámicas y juegos inclusivos que permitan el goce pleno del derecho a la educación y la recreación, y por ello se debe asegurar que aquellas personas que posean discapacidad visual puedan disfrutar el juego. Esta edición del UNO permite a las personas con discapacidad visual divertirse jugando.

Las cartas presentan en una esquina la escritura en braille que indica el color, el número o acción correspondiente, lo que permite que todas las personas puedan jugar juntas, sin problema y con independencia.

## ¿Cómo jugar?

1. Mezcla las cartas y reparte 7 a cada jugador. Las cartas sobrantes se colocan en el centro de la mesa formando un mazo. El juego inicia poniendo una carta de la baraja boca arriba. A partir de ella, los jugadores continuarán jugando.
2. El jugador que se ubica a la izquierda de quien repartió comenzará el juego y la ronda avanzará por turnos.
3. Los jugadores irán poniendo sobre la mesa sus cartas y estas deberán coincidir con el color, número o símbolo de la última carta que puso el participante anterior.

4. Si un jugador no puede poner carta en su turno porque no tiene una que se ajuste al color, número o símbolo que hay encima de la mesa, deberá coger una nueva del mazo.
5. Cuando, en algún momento de la partida, a algún jugador le quede una sola carta entre manos, este tendrá que gritar ¡UNO! Si juega la carta y no lo dice, será penalizado teniendo que robar otra carta del mazo.

Recuerda que gana quien se deshaga de todas las cartas que tiene en su mano.

## ¿Qué observar?

### Los adultos

- Desarrollan sus habilidades cognitivas ya que el juego implica estrategia, planificación y toma de decisiones. Tienen que pensar en qué cartas jugar, cuándo hacerlo y cómo ganar la partida.
- Estimulan la memoria ya que deben recordar las cartas puestas por otros jugadores y estar pendientes de las opciones disponibles en su mano.
- Desarrollan habilidades sociales, jugando en equipo y autorregulando sus emociones, fomentando la cooperación, colaboración y la empatía.
- Aprenden a respetar las reglas, esperar su turno y practicar habilidades de comunicación, así como a pedir cartas y expresar sus estrategias. Esto fomenta el derecho a la coexistencia y a la reunión pacífica.
- Fomentan la tolerancia a la frustración pues no siempre pueden obtener las cartas que desean o ganar una partida. Esto les enseña a ser pacientes, a lidiar con la frustración y a promover la autorregulación de emociones.
- Estimulan el pensamiento rápido, lo que genera adrenalina y conlleva a pensar y actuar rápidamente para adaptarse a situaciones cambiantes.
- Fortalecen habilidades matemáticas básicas contando los puntos al final de cada partida y sumándolos a lo largo del juego.
- Desarrollan la creatividad decidiendo cómo jugar y desarrollar sus estrategias.

## Parqués inclusivo

 20 a 60 minutos

Tradicionalmente en el Parqués participan de 2 a 4 jugadores y cada uno de ellos utiliza un color diferente de fichas. A cada uno le corresponden 4 fichas de un mismo color y utiliza un par de dados para el juego.



Es indispensable crear dinámicas y juegos inclusivos que permitan el goce pleno del derecho a la educación y la recreación, y por ello se debe asegurar que aquellas personas que posean discapacidad visual también puedan disfrutar el juego.

El Parqués inclusivo incluye:

- Un tablero con las cuadrículas de las casillas en relieve, y el número y los símbolos que las identifican en braille.
- 4 juegos de fichas con marcas en relieve para identificar los distintos colores: morado con un punto en el centro, amarillo con signo X, verde con tres rayas, y naranja con grilla de puntos.
- 2 dados con puntos en alto relieve y un tamaño de 3x3x3 cm que facilita su manipulación.

### ¿Cómo jugar?

El tablero de Parqués tiene varias zonas:

- Zonas de salida o casas de diferente color situadas en las esquinas del tablero.
- Un recorrido común de 68 casillas por el que avanzan todas las fichas.
- Un pasillo y casilla final para cada uno de los 4 colores que convergen en el centro del tablero.

Las reglas son las siguientes:

- El parqués se juega por turnos. Quien tiene el turno lanza los dados y el valor obtenido en estos será la cantidad de casillas que el jugador puede mover con sus fichas.
- Si obtiene un par al lanzar los dados, el jugador tiene derecho a repetir su turno, o a sacar alguna ficha de la casa si es que tiene alguna.
- El jugador puede distribuir los valores de ambos dados como crea conveniente entre las fichas que tenga.
- Cuando una ficha se detiene en una casilla, y allí se encuentran una o más fichas de otros jugadores, todas estas serán enviadas a sus respectivas casas. Esta acción es la que se conoce como "comer".
- El primer jugador que lleve sus cuatro fichas a la meta (conocida también como el "cielo") será el ganador.

## ¿Qué observar?

### Los adultos

- Fomentan la concentración y el desarrollo cognitivo, compartiendo con los demás participantes.
- Demuestran capacidad de asociación y agilidad mental al momento de tomar decisiones.
- Juegan con asertividad y empatía teniendo en cuenta a las demás personas.
- Demuestran interés por nuevas dinámicas y aprendizajes teniendo en cuenta el lenguaje braille.
- Participan activamente en la resolución de problemas, generando ambientes seguros y divertidos.
- Recuerdan dinámicas familiares y comunitarias que facilitan la comprensión contextual y el compartir.
- Fomentan la tolerancia a la frustración pues no siempre pueden obtener las cartas que desean o ganar una partida. Esto les enseña a ser pacientes, a lidiar con la frustración, y a promover la autorregulación de emociones.
- Estimulan el pensamiento rápido, lo que genera adrenalina y requiere pensar y actuar rápidamente para adaptarse a situaciones cambiantes.

## Ajedrez inclusivo

 30 a 90 minutos

En el Ajedrez siempre juegan 2 personas: una con las piezas blancas (en Ajedrez hablamos de piezas y no de fichas), y otra con las piezas negras. Cada jugador tiene 16 piezas al comienzo de la partida: 1 rey, 1 dama, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos y 8 peones. Además de piezas, es necesario también un tablero con 64 casillas, 8 filas y 8 columnas.

El Ajedrez inclusivo está conformado por un tablero adecuado con lenguaje braille y un mecanismo práctico de pines de plástico que permite a las personas con discapacidad visual jugar una partida sin el temor de tumbar las piezas. A su vez, las columnas y filas están señalizadas y las piezas negras están especialmente identificadas. Esta versión adaptada del juego pretende garantizar el acceso a los derechos de recreación y diversión de todas las personas, y con ello asegurar que aquellas que posean discapacidad visual también puedan disfrutar el juego.

### ¿Cómo jugar?

Hay 6 tipos de piezas y cada uno puede moverse de una manera particular. Una pieza no puede moverse atravesando a otra (la única excepción a esta regla es el caballo que sí puede saltar sobre las demás) y nunca puede desplazarse a una casilla ocupada por

otra pieza de su mismo color. Sin embargo, las piezas pueden moverse a las casillas ocupadas por las piezas del adversario para capturarlas. De hecho, las piezas se mueven por el tablero teniendo en cuenta los siguientes objetivos:

- Capturar una pieza rival.
- Defender a sus propias piezas para evitar que sean capturadas.
- Controlar las casillas importantes del tablero.

Ten en cuenta que el objetivo del juego es lograr el jaque mate al rey del oponente. Esto significa que el rey adversario quedará amenazado por una pieza enemiga, no podrá moverse a ninguna casilla segura, ni ser protegido por otra pieza. El primer jugador que logre dar jaque mate a su oponente ganará la partida.

Para conocer en detalle cómo se mueven cada uno de los seis tipos de piezas escanea el código QR:



## ¿Qué observar?

### Los adultos

- Analizan estrategias, las sintetizan y eligen la correcta para cada movimiento mientras desarrollan su pensamiento crítico.
- Estimulan su memoria ya que la práctica continua del Ajedrez obliga a memorizar las reglas y las jugadas que se realizan.
- Resuelven problemas y toman decisiones bajo presión.
- Empatizan con los demás jugadores y crean un escenario de rivalidad pacífica.
- Respetan las normas. El Ajedrez es integrador y enseña a no discriminar ya que es un juego que utiliza un lenguaje universal independiente de la raza, el sexo, la nacionalidad o las condiciones físicas. Este es un gran pretexto para fomentar el derecho a la igualdad y la no discriminación.
- Desarrollan su imaginación para prever posibles jugadas durante la partida.
- Planifican su estrategia, autorregulan sus emociones y mantienen su concentración en el juego.
- Demuestran inteligencia emocional mientras favorecen el equilibrio entre lo racional y lo emocional pues los jugadores deben aprender a aceptar tanto los triunfos como los fracasos.
- Fomentan el derecho a la reunión y a la coexistencia pacífica.

## Jenga

 20 a 60 minutos

El Jenga es un juego de habilidad física y mental que permitirá reconocer y recordar cómo construimos con paciencia cada piso y cómo aprendemos de nuestros errores y aciertos. Para ello, los jugadores, en cada turno, quitarán un solo bloque de una torre construida. Recuerda que cada bloque eliminado deberá ponerse en la parte superior de la torre, lo que hará que, en cada turno, la torre sea cada vez más inestable.

A través de este juego de construcción y estrategia, las personas pueden reflexionar sobre el trabajo en equipo que requiere la defensa de los derechos humanos. Las sociedades son tan estables como el bienestar de cada una de sus partes y cada una de las piezas del jenga, como las personas, tienen un rol particular fundamental en el reconocimiento, ejercicio, defensa y promoción de los derechos humanos y los derechos de niños y niñas.

## ¿Cómo jugar?

1. Monta la torre. Coloca tres bloques por piso, alternando la dirección de cada piso. Usa el soporte de montaje si es necesario.
2. Con una sola mano, cada jugador deberá quitar un bloque de cualquier sitio, siempre y cuando este esté por debajo del último piso. Se pueden tocar los bloques para encontrar uno que esté suelto.
3. El bloque que se ha quitado debe ser colocado encima de la torre. Si la torre se cae, el jugador quedará eliminado, pero si sigue en pie podrá continuar en el juego y el turno será para el siguiente participante.

Ten en cuenta que el ganador o la ganadora es la última persona en eliminar y colocar un bloque con éxito. El juego termina cuando la torre cae o cuando cualquier pieza, diferente a la que está siendo retirada, cae de la torre.

Puedes utilizar este juego como facilitador de otras actividades. Por ejemplo, quien tumbe la torre debe responder una pregunta, o para tener derecho a sacar el próximo bloque, se debe cumplir un desafío relacionado con algún derecho.

## ¿Qué observar?

### Los adultos

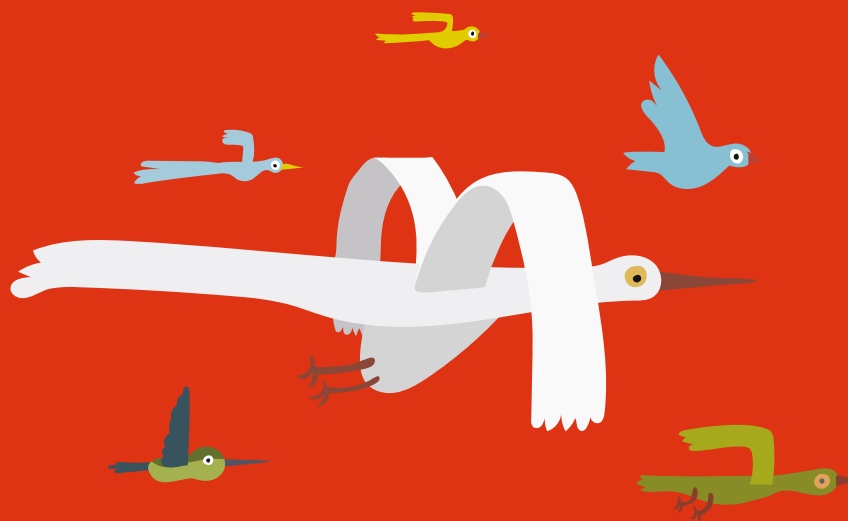
- Trabajan en equipo. Los y las participantes aprenden sobre los aciertos y desaciertos de los demás, expresan sus emociones y son empáticos. ¿Qué tendrá que ver el trabajo en equipo con la garantía de derechos individuales y colectivos?
- Analizan la mejor forma de quitar una pieza para evitar que la torre se derrumbe. Los y las participantes se arriesgan y apuestan su jugada de acuerdo a lo que creen conveniente.
- Reconocen la importancia de las diferentes perspectivas al momento de construir y hacer sostenible un proyecto social y cultural.
- Toman decisiones con base en el análisis de la situación y el goce del juego grupal.
- Sienten la presión en la toma de decisiones, pero se concentran, observan, analizan y deciden de acuerdo a su criterio. ¿Cómo las decisiones sobre el bienestar individual pueden afectar el bienestar de otras personas?
- Toleran la frustración en caso de perder. De este modo, entienden las consecuencias de sus decisiones y aprenden para el futuro.
- Potencian su percepción espacial y motricidad fina.



# Derechos en acción

Biblioteca viajera de Derechos Humanos

¿Cuántas historias puede guardar una maleta? ¿Al abrir una maleta puedes conocer las historias que ha almacenado en sus viajes? ¿Quién determina las fronteras en el vuelo de los pájaros? ¿Ante quién se puede quejar un ave a la cual no dejan cantar? ¿Quién le lee a iguana sus derechos mientras la encierran? ¿Cuánto tiene que abrir su boca una maleta para ser escuchada? ¿Cómo se siente una palabra que ha sido desterrada de su pueblo? ¿A qué historia quieres darle alas hoy? ¿Cuál fue el último suspiro que leíste? ¿Cuántas historias puede guardar una maleta? ¿Al abrir una maleta puedes conocer las historias que ha almacenado en sus viajes? ¿Quién determina las fronteras en el vuelo de los pájaros? ¿Ante quién se puede quejar un ave a la cual no dejan cantar? ¿Quién le lee a iguana sus derechos mientras la encierran? ¿Cuánto tiene que abrir su boca una maleta para ser



# Derechos en acción

Biblioteca viajera de Derechos Humanos



Defensoría del Pueblo  
COLOMBIA

