



# Encuentros habilidades del siglo XXI

(6 a 9 años)

Cartillas sobre prevención  
de las violencias sexuales



Dirección de Infancia - ICBF

Modalidad

**KATUNAA**



**BIENESTAR  
FAMILIAR**

## **Instituto Colombiano de Bienestar Familiar**

### **Directora General**

Lina María Arbeláez Arbeláez

### **Directora de Infancia**

Beatrice López Cabrera

### **Subdirector de Promoción y Fortalecimiento a la Atención de la Infancia**

Abel Matiz Salazar

### **Equipo técnico Dirección de Infancia**

Cristina Cardozo del Castillo

Milena Echeverry Campuzano

Julián Gerena Guerrero

Ana Milena Roza Vargas

Natalia Bruges Lomanto

Luz Ángela López Garzón

Alexandra Mancera Carrero

Maria del Rosario Perea Garcés

Yaneth Valero Gutiérrez

### **Coordinación editorial**

Ximena Ramirez Ayala

### **Jefe Oficina Asesora de Comunicaciones Grupo Imagen Corporativa**

### **Corrección de estilo, diagramación y diseño**

Oficina Asesora de Comunicaciones

Grupo Imagen Corporativa

Edición julio 2021

**Los contenidos son responsabilidad del ICBF, prohibida  
su reproducción sin previa autorización del ICBF.**

# Tabla de contenido

<b>Sesión n.º 1</b>	
Desarrollando la habilidad del trabajo en equipo	6
<hr/>	
<b>Sesión n.º 2</b>	
Fortaleciendo la escucha atenta	12
<hr/>	
<b>Sesión n.º 3</b>	
Desarrollando la empatía como forma de conectarme con el otro	19
<hr/>	
<b>Sesión n.º 4</b>	
Identificando mis habilidades y talentos	26
<hr/>	
<b>Sesión n.º 5</b>	
Sesión de habilidades técnicas I	32
<hr/>	
<b>Sesión n.º 6</b>	
Introspección: conociendo las emociones y para qué nos sirven	37
<hr/>	
<b>Sesión n.º 7</b>	
Introspección: aprendiendo herramientas para comunicar, controlar y liberar mis emociones	42
<hr/>	
<b>Sesión n.º 8</b>	
Sesión de habilidades técnicas II	48
<hr/>	
<b>Sesión n.º 9</b>	
Introspección: límites a partir de cómo me siento y digo ¡no!	52
<hr/>	
<b>Sesión n.º 10</b>	
Introspección: refuerzo mis límites para sentirme bien y protegido(a)	58
<hr/>	
<b>Sesión n.º 11</b>	
Comunicación asertiva: desnaturalizando los secretos	65
<hr/>	
<b>Sesión n.º 12</b>	
Habilidades cívicas: cuidemos el medio ambiente	71
<hr/>	
<b>Sesión n.º 13</b>	
Habilidades científicas: explorando el mundo de otras maneras	78
<hr/>	

<b>Sesión n.º 14</b>	
Pensamiento crítico y creatividad: generando hábitos saludables	86
<hr/>	
<b>Sesión n.º 15</b>	
Sesión de habilidades técnicas III	92
<hr/>	
<b>Sesión n.º 16</b>	
Fortaleciendo nuestras habilidades digitales I	98
<hr/>	
<b>Sesión n.º 17</b>	
Habilidades cívicas: aprendiendo a relacionarme con el mundo y las personas	105
<hr/>	
<b>Sesión n.º 18</b>	
Reconociendo nuestros legados culturales a través del pensamiento crítico	111
<hr/>	
<b>Sesión n.º 19</b>	
Introspección: comprendiendo la importancia de mis sentidos	118
<hr/>	
<b>Sesión n.º 20</b>	
Habilidades científicas: reconociendo el método científico como herramienta para vivir en sociedad	125
<hr/>	
<b>Sesión n.º 21</b>	
Creatividad: explorando técnicas de creación artística	133
<hr/>	
<b>Sesión n.º 22</b>	
Fortaleciendo mis habilidades de pensamiento crítico	139
<hr/>	
<b>Sesión n.º 23</b>	
Otras formas de pensar: aproximación al razonamiento abstracto	145
<hr/>	
<b>Sesión n.º 24</b>	
Reconociendo la negociación como una habilidad cotidiana	151
<hr/>	
<b>Sesión n.º 25</b>	
Fortaleciendo nuestras habilidades digitales II	158
<hr/>	
<b>Sesión n.º 26</b>	
Introspección: reconociendo mis sueños y compromisos para hacerlos realidad	163
<hr/>	

<b>Sesión n.º 27</b>	
Sesión de habilidades técnicas IV	171
<hr/>	
<b>Sesión n.º 28</b>	
Cierre: presentación de resultados de habilidades técnicas	176
<hr/>	
<b>Bibliografía</b>	182
<hr/>	
<b>Anexos</b>	184
<hr/>	



## Sesión n.º 1

# Desarrollando la habilidad del trabajo en equipo

**Participantes**

25 niñas y niños.

**Duración**

2 horas.

**Objetivo general**

Promover la habilidad del trabajo en equipo como herramienta para impulsar las habilidades sociales y mejorar las relaciones de grupo entre las y los participantes.

**Objetivos específicos**

- Desarrollar en las niñas y niños el interés por trabajar en equipo en clave de oportunidad para descubrir las particularidades y diferencias que enriquecen a los grupos de personas.
- Fomentar el trabajo en equipo como una herramienta para la aprehensión de las temáticas a desarrollar durante los encuentros pedagógicos.

## Guía pedagógica

# Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

**Descripción:** este momento llamado «¿Quién cumple primero?» facilita que entre las y los participantes se cree un ambiente de distensión y se reflexione sobre la comunicación no verbal como herramienta del trabajo en equipo.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión de los encuentros de prevención de riesgos específicos entre pares y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** el facilitador o facilitadora les indicará a las niñas y niños que deberán llevar a cabo una misión y que tendrán un tiempo muy limitado para cumplirla (3 minutos máximo).

Les explicará que el objetivo a alcanzar es formar una fila ordenada por año de nacimiento de derecha a izquierda sin hablar entre ellas(os), ni escribir. En caso de no cumplir con esta condición, la persona facilitadora podrá concluir la actividad y, por ende, el grupo no conseguirá su objetivo.

**Paso 3:** una vez todas las personas se hayan organizado en la fila, se verificarán los años de nacimiento para saber si el grupo cumplió o no la misión.

**Paso 4:** como cierre de la actividad, se dispondrá de un momento para reflexionar con las siguientes preguntas como guía:

- ¿Cómo se sintieron al no poder hablar?
- ¿Alguno siente que no pudo participar activamente en el logro del objetivo?

- En caso de que no hayan alcanzado el objetivo, ¿qué creen que pasó?, ¿por qué no pudieron cumplir con el reto? Ninguno.

---

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 80 minutos.

### Materiales

- Pintucaritas.
- Materiales de papelería: papeles de colores de diferente textura, cartulinas, pegante, colores, aserrín, silicona, plastilina.
- Materiales reciclables: cajas de cartón, tapas, tubos, telas, etc.

**Descripción:** a través de un juego de roles en la selva, se plantearán retos que permitan a las niñas y niños construir habilidades de trabajo en equipo.

**Paso 1:** el facilitador o facilitadora les dirá a las niñas y niños que van a jugar a la selva. Para eso se establecerán cinco grupos y a cada uno, al azar, le corresponderá una manada de animales:

- Elefantes.
- Conejos.
- Ardillas.
- Leones.
- Pájaros.

**Paso 2:** con pintucaritas, cada grupo se disfrazará del animal que le correspondió y por unos minutos jugarán a hacer las cosas que hace esa manada (bañarse, saltar, correr, volar).



**Paso 3:** el facilitador o facilitadora le asignará a cada manada diferentes materiales reciclables y de papelería y les dará un reto para resolver:

- **Elefantes:** el fuerte verano hizo que el río donde se bañaban los elefantes se secase, así que toda la manada deberá construir un túnel que permita transportar agua desde el nacimiento de la montaña hasta su río.
- **Leones:** al león se le incrustó un gran hueso en sus muelas, así que toda la manada deberá construir un gran alicate para sacárselo.
- **Conejos:** las fuertes lluvias han destruido la madriguera, así que la manada deberá construir un nuevo hogar.
- **Pájaros:** los pájaros deben migrar a tierras más cálidas, pero a uno de sus compañeros se le rompió un ala, así que toda la bandada de pájaros deberá construir unas alas nuevas para su compañero o un arnés para alzarlo.
- **Ardillas:** una de las ardillas de la manada tiene una pierna fracturada; para sobrevivir, la ardilla debe saltar de árbol en árbol, escalar y trepar. Por eso toda la manada deberá construir unas rampas o una solución que le permita a su compañera sobrevivir.

El facilitador o facilitadora le pedirá a la manada que se asignen responsabilidades; cada miembro debe desempeñar un papel definido de manera previa, por ejemplo: líder elefante, elefante constructor, elefante supervisor, entre otros).

**Paso 4:** cada grupo presentará en plenaria la solución encontrada a cada dificultad. La persona facilitadora prestará especial atención al trabajo en equipo y les hará preguntas como ¿qué rol desempeñó cada integrante de la manada?, ¿qué fue lo más importante de trabajar en equipo para encontrar la solución?, ¿creen que si lo hubieran hecho solas(os) lo habrían logrado?

**Variación virtual:** a cada niña y niño se le asignará un animal, deberá caracterizarlo y enviar una foto de su disfraz hecho en casa. Se establecerán grupos virtuales y a cada integrante se le darán los materiales y el problema a solucionar. Las y los participantes deberán asignarse responsabilidades y cada uno asumirá un rol para conseguir una solución.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Hojas.
- Pegante.
- Cinta de enmascar.
- Marcadores de colores.
- Pinturas.
- Granos (arroz, lentejas).
- Papeles de colores.
- Lana.

**Descripción:** este juego llamado «La foto de la manada» invita, a través del dibujo, a que las niñas y niños reconozcan su lugar dentro del grupo y el trabajo desarrollado durante la sesión.

**Paso 1:** la persona facilitadora repartirá a cada niña y niño una hoja tamaño carta u oficio. Luego, les pedirá que en ella dibujen el animal que caracterizaron durante la sesión (puede usarse pintura, colores, maíz, lentejas, papeles de colores o los materiales con los que se cuenten). Las y los participantes marcarán la hoja con el nombre con el que les gusta que las demás personas les llamen y la responsabilidad que asumieron dentro de la manada.

**Paso 2:** una vez todas y todos hayan culminado su dibujo, se les pedirá que los peguen en una pared definida previamente por la persona facilitadora.

**Paso 3:** el facilitador o facilitadora hará una reflexión final en la que les explicará a las niñas y niños que participan en los encuentros que cada una(o) de ellas(os) hace parte de una gran manada en la que construirán un conocimiento de manera colaborativa, se preocuparán por el bienestar de la otra persona, se escucharán y participarán activamente. Se elegirá un nombre para la gran manada que se encontrará en cada sesión.

**Paso 4:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento

a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 2

# Fortaleciendo la escucha atenta

**Participantes**

**25 niñas y niños.**

**Duración**

**2 horas.**

**Objetivo general**

Comprender el desarrollo de la escucha atenta como una habilidad fundamental para entender y respetar a otros(as).

**Objetivos específicos**

- Permitir que las niñas y niños conozcan los componentes básicos de la comunicación y la escucha atenta.
- Incentivar en las y los participantes el estar atentos(as) no solo a los mensajes, sino también a los gestos y a las emociones de la persona que nos los está transmitiendo.

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 25 minutos.

### Materiales

- Una bufanda o venda para cubrir los ojos.
- Usar elementos del salón como obstáculos (sillas, juguetes, libros).
- Cronómetro (celular).

**Descripción:** esta actividad busca suscitar la empatía y la escucha para facilitar la comunicación efectiva entre las niñas y niños.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** el facilitador o facilitadora dividirá a las y los participantes del encuentro en dos grupos. Cada equipo elige entre sus miembros a una persona que actuará en el rol de «persona ciega». Se les explicará que el juego consiste en que la niña o niño que tenga los ojos vendados debe atravesar, de un extremo a otro, el salón en el que se desarrolla la sesión, sorteando una serie de obstáculos (sillas, mesas, etcétera.). Esta persona será guiada por las instrucciones sus compañeras(os).

**Paso 3:** antes de empezar la prueba, la persona que facilita el encuentro hará salir de la sala a las y los participantes y pondrá los obstáculos que atravesarán quienes tengan los ojos vendados, sin tocarlos.

**Paso 4:** la persona facilitadora hará pasar a cada equipo y medirá el tiempo.

**Paso 5:** para finalizar la actividad, se explicará a las niñas y niños que lo realmente importante en la prueba no es cuánto tiempo tarda un equipo u otro, sino en si la

persona que participa con los ojos vendados sabe escuchar las instrucciones dadas y cómo quienes la guían ponen en práctica sus habilidades de comunicación efectiva.

## Momento 2

# Actividad central

### Materiales

- Vasos de cartón.
- Pinturas.
- Pita.
- Ilustración o cartel de los componentes de la comunicación.

### Submomento 1

## ¿Qué necesitamos para comunicarnos?

Tiempo sugerido: 45 minutos.

**Descripción:** a través de la elaboración de un teléfono se invitará al grupo a reconocer los elementos de la comunicación.

**Paso 1:** las personas participantes se agruparán en parejas. Con ayuda del facilitador o facilitadora, construirán un teléfono con dos vasos de cartón y una cuerda (ver **Anexo 1**. Guía para hacer un teléfono). Cada niña y niño decorará el vaso que le corresponde del teléfono.

**Paso 2:** luego, la persona facilitadora dará una palabra a un integrante de la pareja para que la transmita por el teléfono a su compañera(o). Se utilizarán dos tipos de palabras: unas chistosas, sonoras, poco conocidas, llamativas y con un grado de complejidad; y otras que sean muy familiares. Todas las parejas se transmitirán las mismas palabras.

- Palabras raras: jurutungo, ringorrango, paranguacutirimicuaro, chanchullo, agigolado, farmacopea, gaznápiro, nefelibata, nonblón, patibulario, patochada, quincalla, recipiendario, sempiterno, zangolotear.

- Palabras familiares: mamá, casa, carro, oso, leche, vaca, papá, pelota, mesa, ojo, lija.

**Paso 3:** terminado el ejercicio se hará un círculo del grupo sobre el suelo para hablar sobre la experiencia. El facilitador o facilitadora utilizará preguntas como ¿cómo les parecieron los teléfonos?, ¿qué palabras entendieron más?; para poder escuchar a sus compañeros o compañeras, ¿qué debían hacer?

**Paso 4:** terminada la conversación, el facilitador o facilitadora, con ayuda de un cartel, gráfica o diapositiva explicará los elementos de la comunicación, tomando como ejemplo el ejercicio de los teléfonos de vaso.

### ¿Qué necesitamos para comunicarnos?

- **Dos personas:** una que emite (emisor) y otra que recibe el mensaje (receptor). En el ejercicio de los vasos, ¿qué pasa si una sola persona habla? Necesitamos mínimo dos personas para establecer una conversación.
- **Mensaje:** debe existir algo que decir. ¿Qué pasa si no decimos nada?, ¿qué pasa si no les doy palabras para decir?, ¿tendrían sentido los teléfonos?
- **Canal:** debe existir un medio para mandar el mensaje. ¿Qué canal utilizamos en nuestro juego? Los vasos.

## Submomento 2

### Escucha atenta.

Tiempo sugerido: 45 minutos.

**Descripción:** por medio de una puesta en escena, las niñas y niños reconocerán las características para una escucha atenta y los elementos que la dificultan.

**Paso 1:** se hará énfasis en lo que se necesita para escuchar activamente. Algunas de las parejas del ejercicio anterior actuarán una habilidad necesaria para la escucha

atenta y otras harán lo opuesto de esas cualidades. Primero se actuará el opuesto y posteriormente se introducirá la habilidad, de la siguiente manera:

- **Habilidad 1. Atención:**

- Pareja 1: dos personas que conversan y una de ellas no presta atención.
- Pareja 2: dos personas que conversan y se escuchan atentamente.

- **Habilidad 2. Esperar su turno para hablar:**

- Pareja 3: dos personas que conversan y uno interrumpe constantemente.
- Pareja 4: dos personas que conversan y cada una espera su turno para hablar.

- **Habilidad 3. Observar los gestos, el movimiento del cuerpo, las manos:**

- Pareja 5: dos personas que conversan, una de ellas quiere contar que está muy contenta y lo hace sin utilizar sus manos ni cara, no tiene ninguna expresión.
- Pareja 6: dos personas que conversan, una de ellas quiere dar una noticia muy alegre y utiliza sus manos y lo expresa en su cara.

- **Habilidad 4. Disponerse a escucha:**

- Pareja 7: dos personas que conversan, una de ellas demuestra con su cuerpo que no le interesa escuchar a la otra persona.
- Pareja 8: dos personas que conversan, una de ellas quiere dar una noticia muy alegre y utiliza sus manos y lo expresa en su cara. Muestra mucho interés por lo que le están contando, pregunta, se interesa.

- **Habilidad 5. Mirar a los ojos:**

- Pareja 9: dos personas que conversan y no se miran a los ojos.
- Pareja 10: dos personas que conversan y se miran a los ojos.

- **Habilidad 6. Verificar la información:**

- Pareja 11: dos personas que conversan, una le brinda un dato importante, pero la otra no verifica lo dicho.
- Pareja 12: dos personas que conversan, una le brinda un dato importante y la otra pregunta para verificar que está bien lo que entendió.



Durante todas las actuaciones, el facilitador o facilitadora dará ejemplos y hará evidente las diferencias entre las conversaciones opuestas.

**Paso 2:** para finalizar la actividad, la persona facilitadora hará un cierre que recoja los elementos básicos para sentirnos escuchadas(os) e invitará a las y los participantes a aplicarlos en sus conversaciones diarias.

**Variación virtual:** cada niña y niño hará su teléfono de manera independiente y jugará a conversar en su casa con sus hermanos, hermanas o acudientes, diciendo las palabras raras y comunes. Posteriormente, se les invitará a las y los participantes a que exploren cuáles son los elementos básicos de la comunicación y aquellas características que debe tener para transmitir o recibir un mensaje de forma efectiva. Las fotos del teléfono y las consultas serán compartidas por WhatsApp o plataforma virtual.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 15 minutos.

### Materiales

- 10 pares de tarjetas de un mismo color con imágenes y palabras definidoras.
- Cinta de enmascarar.
- Marcador negro.

**Descripción:** con el juego del «Concéntrese» se invitará al grupo a repasar los conceptos revisados durante la sesión.

**Paso 1:** con antelación a la actividad, el facilitador o facilitadora deberá crear 10 parejas de tarjetas de 30 x 30 cm que por una cara contengan una imagen que represente palabras clave abordadas en la sesión. Por ejemplo: dos tarjetas de atención (oreja), dos

de esperar turno (silla), dos de mirar a los ojos (gafas), etcétera. El reverso de todas las tarjetas deberá ser del mismo color y estarán identificadas por un número del 1 al 20.

**Paso 2:** con la ayuda de una cinta, las parejas de tarjetas se pegarán de tal forma que el lado que se expone al público siga la secuencia del 1 al 20. Las imágenes al interior deberán quedar mezcladas o distribuidas, de tal forma que las parejas de dibujo no queden juntas.

**Paso 3:** se les solicitará a las y los participantes que digan los dos números de las tarjetas en donde crean que se puede encontrar una de las parejas.

**Paso 4:** a medida que se vayan descubriendo las parejas, estas se dejarán visibles y se procurará que las niñas y niños definan brevemente la importancia de ese concepto para la escucha atenta.

**Paso 5:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.



## Sesión n.º 3

# Desarrollando la empatía como forma de conectarme con el otro

<b>Participantes</b>	<b>25 niñas y niños.</b>
<b>Duración</b>	<b>2 horas.</b>
<b>Objetivo general</b>	Desarrollar la empatía como forma de conectarme con la otra persona y comprender su sentir y actuar.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Promover en el grupo la acción de ponerse en el lugar de la otra persona como herramienta para desarrollar la empatía.</li><li>• Permitir, en las niñas y niños, la importancia de comprender y respetar las emociones y sentimientos de las demás personas.</li></ul>

## Guía pedagógica

# Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Papeles pequeños y doblados con nombres de animales y crías.

**Descripción:** la actividad llamada «El grito de la selva» promueve la creatividad y fomenta la interacción entre las y los participantes.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona encargada de facilitar el espacio preparará previamente unos papelitos sellados con el nombre de animales y otros con los de sus respectivas crías. Por ejemplo: gallo, gallina, pollito; caballo, yegua, potro; toro, vaca, ternero.

**Paso 3:** se les solicitará a las niñas y niños que conformen un círculo de pie y se les repartirá un papel cerrado que no deberán abrir hasta que se les indique.

**Paso 4:** el facilitador o facilitadora empezará a contar una pequeña historia en la que los animales de un zoológico se salen de sus respectivas casas, se confunden y después tratan de encontrar a su respectiva familia.

**Paso 5:** al final de la historia, se les pedirá a las niñas y niños que abran sus papeletas y empiecen a emitir el sonido característico del animal que les ha tocado. De esta manera podrán ubicar a los demás miembros de su familia. Una vez se ubiquen, deben sentarse juntos.

Es importante recordar que los animales no hablan ni saben leer; para mayor seguridad, se deben recoger los papeles una vez las «familias» se hayan conformado).

## Momento 2

# Actividad central

### Materiales

- Camiseta talla XXL.
- Camiseta talla 24 meses.
- Reproductor de música.
- Hojas oficios con rostro de niños y de niñas para colorear.

### Submomento 1

## Poniéndonos en la camiseta de la otra persona

Tiempo sugerido: 35 minutos.

**Descripción:** utilizando distintas propuestas lúdicas se facilitará la reflexión sobre la importancia de ponerse en el lugar de la otra persona.

**Paso 1:** la persona facilitadora les pedirá a las y los participantes que organicen dos hileras de sillas alejadas cada una por una distancia mayor a un metro. La cantidad debe ser el número total de participantes menos una silla.

**Paso 2:** se empezará a reproducir música y las personas deberán bailar alrededor de las sillas. Cuando el facilitador o facilitadora apague la música, todo el mundo buscará donde sentarse; la niña o el niño que se quede sin sentarse sale del juego y se retira una silla.

**Nota:** al iniciar la actividad, se pondrá como regla que no se puede tener contacto físico con otras personas, pues se deberá quedar cerca a la silla y no podrá empujar a otras(os) compañeras(os).

**Paso 3:** cuando queden dos participantes en el juego, a cada persona se le dará una de las camisetas llevadas por la persona facilitadora (una extragrande y otra extrapequeña). Se les pedirá que intenten ponérselas.

**Paso 4:** finalizado el juego, el grupo se sienta en círculo y comparte sus experiencias. El facilitador o facilitadora partirá de las intervenciones de las niñas y niños y reflexionará sobre el ejercicio:

¿Cómo le quedaron las camisetas a las(os) dos compañeras(os)?, ¿por qué no les quedaban?, ¿qué pasa si nos toca usar algo que nos es de nuestra talla?

La reflexión deberá llevar a pensar en lo que implica ponernos en el lugar del otro, que no es nuestra historia, por lo tanto, no podemos juzgarla. Sin embargo, sí debemos tratar de entenderla y ponernos en su camiseta, aunque nos quede grande o pequeña.

## Submomento 2

### Poniéndonos en el lugar del otro

Tiempo sugerido: 35 minutos.

**Descripción:** a través de la lectura de casos, se invitará al grupo a ponerse en el lugar de las otras personas.

**Paso 1:** se le dará a cada participante una copia con un rostro de niña o niño para colorear, las cuales puedan ser usadas estilo máscara. Se les pedirá que pinten la cara-máscara con los colores y formas que más les gusten.

**Paso 2:** luego el facilitador o facilitadora leerá una historia sobre esos personajes de las máscaras y preguntará cómo sería ponerse en el lugar de esa persona. Las niñas o niños que respondan, deben hacerlo con la máscara puesta en su cara.

Las historias propuestas son las siguientes:

- **Historia 1:** Paola llega todos los días corriendo a su escuela, debe caminar más de una hora para poderlo hacer. Si me pongo en el lugar de Paola, ¿qué haría?, ¿qué pensaría? Si no me pongo en el lugar de Paola, ¿qué haría?, ¿qué pensaría?
- **Historia 2:** Luis nunca juega fútbol porque no le gusta, le da pena decirle a sus compañeros que no quiere jugar. Si me pongo en el lugar de Luis, ¿qué haría?, ¿qué pensaría? Si no me pongo en el lugar de Luis, ¿qué haría?, ¿qué pensaría?
- **Historia 3:** Paola nunca presta su kit de científica porque se la regaló su papá que se fue vivir muy lejos y ella la quiere cuidar. Si me pongo en el lugar de Paola, ¿qué haría?, ¿qué pensaría? Si no me pongo en el lugar de Paola, ¿qué haría?, ¿qué pensaría?
- **Historia 4:** a Luis le gusta jugar con muñecas porque siempre juega con sus hermanitas. Si me pongo en el lugar de Luis, ¿qué haría?, ¿qué pensaría? Si no me pongo en el lugar de Luis, ¿qué haría?, ¿qué pensaría?
- **Historia 5:** Paola habla poco porque no pronuncia muy bien la erre. Si me pongo en el lugar de Paola, ¿qué haría?, ¿qué pensaría? Si no me pongo en el lugar de Paola ¿qué haría?, ¿qué pensaría?
- **Historia 6:** Luis no invita a sus amigos a su casa porque es muy pequeña y comparte el cuarto con su abuelita. Si me pongo en el lugar de Luis, ¿qué haría?, ¿qué pensaría? Si no me pongo en el lugar de Luis ¿qué haría?, ¿qué pensaría?

**Nota:** el ejercicio será acompañado, apoyado y complementado por la persona facilitadora. Se deberá reflexionar sobre la importancia de ponerse en el lugar del otro, de conectarse con su emoción y de ver las cosas desde otra perspectiva.

**Variación virtual:** en casa las niñas y niños intentarán usar los zapatos y la ropa de distintos miembros de su familia. Se compartirá la experiencia vía telefónica o plataforma virtual, a partir de las preguntas orientadoras. Para finalizar, los y los participantes dibujarán la cara y responderán a cada caso, haciendo énfasis en las diferencias entre la forma de responder poniéndose o no, en el lugar del otro. Todas las respuestas serán compartidas virtualmente.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 30 minutos.

### Materiales

- Hojas (media hoja papel tamaño carta u oficio).
- Lápiz.
- Colores.

**Descripción:** a través del dibujo, se invitará al grupo a reconocer las cualidades de sus compañeras y compañeros, reforzando la observación y comprensión de las otras personas.

**Paso 1:** se le repartirá una hoja a cada participante y se les pedirá que en la parte inferior escriban su nombre.

**Paso 2:** luego el o la facilitadora recogerá todos los papeles y asignará al azar nuevamente las hojas, asegurándose de que nadie quede con su propio nombre.

**Paso 3:** la niña o niño que reciba el papel tendrá que representar con una fruta al compañero o compañera que le haya tocado y definir a un costado sus principales cualidades. Después, se le devolverá el dibujo a quien corresponda y, quienes así lo deseen, lo presentarán en plenaria.

**Paso 4:** la persona facilitadora les comentará que se realizarán una serie de encuentros llamados «Sesiones de habilidades técnicas», las cuales les permitirá disfrutar de sus habilidades y talentos, vivir experiencias nuevas y diferentes a través de ellos. De estos espacios saldrá una presentación final que será presentada a las familias y comunidad en general en el cierre de los encuentros de habilidades del siglo XXI (6 a 9 años).

**Paso 5:** se agradecerá por la participación y se invitará a la siguiente sesión, recordando día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de



los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 4

# Identificando mis habilidades y talentos

**Participantes**

**25 niñas y niños.**

**Duración**

**2 horas.**

**Objetivo general**

Promover en las niñas y niños la identificación de sus habilidades y talentos.

**Objetivos específicos**

- Generar en las niñas y niños el interés por explorar y reconocer las habilidades y talentos a partir de lo que más les gusta hacer.
- Favorecer en las y los participantes la identificación de las potencialidades de otras personas, como una forma de reconocer las habilidades y talentos propios.

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 30 minutos.

**Materiales** | • Recortes de revistas.

**Descripción:** la actividad «El autorretrato» tiene como objetivo facilitar en las y los participantes el autoconocimiento, específicamente en lo que se refiere a la identificación de habilidades y destrezas.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** el facilitador o facilitadora distribuirá sobre una mesa grande recortes de revistas en los que aparezcan distintas imágenes. La cantidad de dibujos o ilustraciones tiene que ser al menos cuatro veces más que la cantidad de personas que realizarán la dinámica.

**Paso 3:** se les pedirá a las niñas y niños que se acerquen a la mesa y observen las imágenes, tendrán que tomar dos de ellas. Para hacer la elección, identificarán una imagen que represente sus cualidades y otra sus gustos o intereses.

La persona facilitadora podrá guiar a las y los participantes en su búsqueda con preguntas como ¿cuáles son tus cualidades y hobbies?, ¿qué es lo que más te gusta de ti y qué te gusta hacer?

**Paso 4:** una vez que tengan las dos imágenes, formarán un círculo para compartir con el grupo las elecciones. Cada participante enseñará las imágenes y explicará por qué las eligió. Se les pedirá que guarden los recortes porque serán usados durante la jornada. Recortes de revistas.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 80 minutos.

### Materiales

- Tablero.
- Reproductor de fotos.
- Imágenes o fotos de personas destacadas.
- Papeles pequeños.
- Lapiceros.
- Ocho mesas de talentos.

**Descripción:** esta actividad permite reconocer, de manera amplia, las diferentes manifestaciones de habilidades y talentos, con el objetivo de que niñas y niños identifiquen sus inclinaciones e intereses en este aspecto.

**Paso 1:** el facilitador o facilitadora indagará en plenaria sobre aquellos personajes que reconocen por sus talentos o habilidades destacables en distintos ámbitos (artístico, deportivo, científico, político). Se buscará identificar las habilidades por las que sobresalen. Por ejemplo: un cantante que se destaca por su voz, creatividad, baile y actitud.

**Nota:** el facilitador o facilitadora registrará de manera visible las respuestas por categoría y características principales, con el objetivo de no repetir y tener presente la información.

**Paso 2:** la persona facilitadora presentará con fotos e imágenes de personajes con talentos o habilidades excepcionales poco reconocidos como:

- Angie Mishel Arévalo Culqui, niña que pinta con los pies.
- Hugo Molina, niño de 2 años que toca el tambor.
- Francisco Javier Vera, niño ambientalista.
- Otros nombres de niñas y niños talentosos: Jayron Silva, Aelita Andre, Alma Deutscher, Chan Hong Lik, Quincy Symonds, Tsung Tsung, Aj Stuntz, Gagan Satish.

**Nota:** de manera previa, la facilitadora o facilitador buscará información sobre las personas propuestas para exponerlas durante la sesión. También podrían incluirse otros personajes relacionados con la región en la que se desarrolla el encuentro.

**Paso 3:** luego, se iniciará con una feria de los talentos. De manera previa, la persona facilitadora tendrá ocho mesas con letreros con las áreas de las habilidades que se nombrarán a continuación. También tendrá ejemplos de las mismas. Dichas mesas permitirán a las niñas y niños reconocer las posibilidades que tienen determinados talentos (manipular cosas, ver fotos, tocar, probar).

Las mesas se distribuirán en las siguientes categorías y contarán con elementos como:

- **Musicales:** instrumentos musicales (ojalá típicos de cada zona), reproducción de música (escuchar música), DJ (fotos, sonidos), producción musical (video de productoras musicales), fotos y videos de cantantes.
- **Manuales:** fotos de cuadros, figuras de pintura en madera, artesanías típicas de la zona, fotos de decoraciones de espacios (fiestas, flores), tejidos.
- **Deportivas:** fotos y videos de deportes tradicionales (fútbol, tenis, baloncesto, atletismo, natación, bicicleta, tenis de mesa, pesas, gimnasia) y extremos (MX, surf, sky surf, parkour, buceo), videos de baile, yoga, piruetas.
- **Cognoscitivas:** cubo de Rubik, juego de memoria, rompecabezas, deletrear palabras, hacer experimentos, creativos (inventos, búsqueda de soluciones).
- **Comunicativas:** cuentos, lectura en voz alta de poemas, declamación de poemas, actuación, clown.
- **Digitales:** manejo de tecnologías, influencers.
- **Culinarias:** preparación de alimentos, decoración de platos.
- **Sociales:** políticos, líderes de grupo, protectores de sus entornos (animales, naturaleza, comunidad).

**Paso 4:** todo el grupo deberá pasar de manera conjunta por las mesas; en cada una de ellas el facilitador o facilitadora les mostrará las posibilidades que hay en ese campo, demostraciones a través de fotos, videos, materiales o cualquier elemento que permita ejemplificar las oportunidades en dicha área.

**Paso 5:** el facilitador o facilitadora pedirá a cada participante que piensen cuáles fueron las dos mesas que más les gustaron y les pedirá anotarlas en un papel pequeño (se les brindará previamente).

**Paso 6:** la persona facilitadora guardará los papeles, les pedirá, a quienes así lo deseen, compartir sus respuestas y el porqué. La persona facilitadora tomará nota de dicha información y sistematizará posteriormente la votación en los papeles ya que esto será insumo para las próximas sesiones de habilidades técnicas.

**Nota:** el éxito de este espacio dependerá de la planeación del facilitador o facilitadora, a partir de ejemplos claros e inspiradores, además de disponer mesas llamativas y muy experienciales.

**Variación virtual:** se le pedirá a niñas y niños que exploren representantes y características de los diferentes campos de habilidades listados anteriormente, los resultados serán presentados vía telefónica o por plataforma virtual. Una vez se pongan en común, se le invitará a cada participante a seleccionar las dos áreas que más les llamen la atención y compartirán las razones.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 15 minutos.

### Materiales

- Hojas.
- Borradores.
- Lápices.
- Colores.

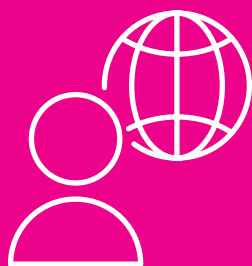
**Descripción:** por medio de una creación artística, se promoverá el autorreconocimiento de las niñas y niños como personas únicas y especiales.

**Paso 1:** para finalizar la actividad el facilitador o facilitadora repartirá una hoja de papel oficio a cada persona participante. En ella dibujarán su propio retrato, adornado por las fotografías escogidas al inicio de la sesión e identificarán, con figuras o letras, las habilidades que tienen o les gustaría tener.

**Paso 2:** todos los dibujos se pegarán en una de las paredes del salón como si fuera una pequeña galería de arte.

**Paso 3:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 5

# Sesión de habilidades técnicas I

**Participantes**

**25 niñas y niños.**

**Duración**

**2 horas.**

**Objetivo general**

Poner en práctica las habilidades y talentos que generan mayor interés en el grupo, a partir de las indagaciones realizadas en las sesiones previas.

**Objetivos específicos**

- Facilitar que las niñas y niños exploren distintas habilidades técnicas como forma de descubrir el mundo.
- Promover en las y los participantes el conocimiento sobre sí mismos y las demás personas, a través de la profundización en habilidades y talentos.



## Guía pedagógica

# Momento 1

## Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 10 minutos.

**Descripción:** teniendo en cuenta que este es un espacio de profundización en las habilidades seleccionadas en la sesión «Identificando mis habilidades y talentos», no se realizará actividad rompehielos, sino que, al inicio, se presentará al grupo el objetivo del encuentro: explorar con mayor profundidad las habilidades que seleccionaron durante la sesión pasada.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora les recordará a las y los participantes las áreas de las habilidades que exploraron durante la feria de talentos y les compartirá cuáles fueron las dos seleccionadas, de acuerdo con la votación realizada.

Se aprovechará este espacio para animar a las niñas y niños a disfrutar de la sesión, se hará énfasis en que este es un espacio de confianza en el que pueden ser ellas(os) mismas(as). ¡Es una jornada para la diversión!

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 50 minutos por cada habilidad  
(100 minutos en total).

### Materiales

- Según los proyectos definidos con las habilidades y talentos seleccionados.

**Descripción:** por medio de la experimentación vivencial, se permitirá que niñas y niños profundicen en las habilidades y talentos seleccionados.

**Paso 1:** el facilitador o facilitadora tendrá la responsabilidad de planear cuatro sesiones de planeación (podría ser una menos si el tiempo de ejecución de la modalidad es menor a ocho meses) que permitan a las niñas y niños experimentar y conocer en mayor profundidad las dos habilidades seleccionadas. Este encuentro constituirá el primero de los cuatro de este tipo.

Se debe disponer de los materiales y medios para ejecutar las habilidades en estas sesiones y consolidar un producto, montaje o muestra final para ser presentado a las familias y comunidad en general en la sesión de cierre de los encuentros de habilidades del siglo XXI (6 a 9 años).

**Nota:** la persona facilitadora definirá los proyectos específicos de cada actividad, de acuerdo con el contexto territorial y cultural en el que se desarrolle la modalidad.

**Paso 2:** se podrá buscar alianzas con las casas culturales o deportivas y con grupos juveniles que haya en los territorios, lo que permitirá contar con el apoyo de personas expertas en las áreas.

**Paso 3:** algunos ejemplos de productos de las sesiones de habilidades técnicas son:

- **Musicales:** realizar una clase de tambora u otros instrumentos, creación de mezcla junto con un DJ o productor música, cantar (hacer el montaje de una canción, preparar un coro).
- **Manuales:** hacer una exposición de cuadros, figuras de madera, artesanías típicas de la región, tejidos o figuras en porcelanacrón, decorar un espacio de fiesta con bombas y flores, ilustrar historias.
- **Deportivas:** realizar una clase de los deportes seleccionados (futbol, tenis, baloncesto, atletismo, natación, bicicleta, ping pong, pesas, gimnasia), practicar yoga, montar una coreografía, hacer malabares.
- **Cognoscitivas:** hacer un experimento, competencia de ajedrez u otra habilidad mental.
- **Comunicativa:** construir un cuento, declamar una poesía, hacer un programa de televisión.
- **Digitales:** hacer un video de YouTube, construir una propuesta tecnológica.
- **Culinarias:** preparar platos, decorar pasteles.
- **Sociales:** construir una propuesta para resolver un problema de la comunidad, hacer un simulacro de elecciones.

**Paso 4:** el facilitador o facilitadora será muy preciso en la organización previa para trabajar dos habilidades; para lograrlo deberá tener definidos los productos de cada actividad, materiales y tutores (en caso de ser necesarios). Se debe recordar que esta sesión tendrá otras sesiones para finalizar, afianzar y presentar los productos finales.

**Variación virtual:** se organizarán talleres virtuales para cada habilidad seleccionada. La sesión será acompañada por un kit de materiales que llegarán a las casas de las niñas y niños. De no tener la oportunidad de conectividad para encuentro virtual, se enviarán los kits con el paso a paso para explorar la habilidad y hacer seguimiento telefónico.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

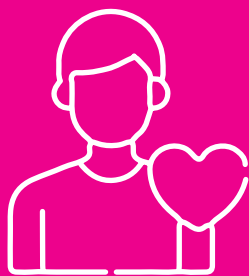
Tiempo sugerido: 10 minutos.

**Descripción:** durante el cierre, se preguntará cómo se sintieron durante la experiencia y se crearán expectativas para continuar las actividades durante las próximas sesiones de habilidades técnicas.

**Paso 1:** En círculo, se indagará con las niñas y niños cómo les pareció la sesión y qué es lo que más les gustó de la misma. Se escucharán sus respuestas y se les motivará diciéndoles que en próximas sesiones seguiremos explorando nuestras habilidades y talentos.

**Paso 2:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 6

# Introspección: conociendo las emociones y para qué nos sirven

### Participantes

25 niñas y niños.

### Duración

2 horas.

### Objetivo general

Conocer las emociones que existen y la importancia que tienen para los seres humanos.

### Objetivos específicos

- Fomentar en las y los participantes la identificación de las emociones que pueden experimentar las personas.
- Dar a conocer en las niñas y niños la importancia que tienen las emociones para saber cómo se sienten y relacionarse con las y los demás.

## Guía pedagógica

# Momento 1

## Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

**Descripción:** la actividad denominada «La tempestad» busca crear un momento de diversión y fomentar el pensamiento y la toma de decisiones bajo presión en las y los participantes.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas. Se le solicitará al grupo sentarse en sus sillas formando un gran círculo.

**Paso 2:** el facilitador o facilitadora dirá: «olas a la izquierda» u «olas a la derecha» y todas las personas participantes deberán girar en la misma silla hacia la izquierda o la derecha, según la indicación. Cuando se diga «tempestad» tendrán que moverse de silla y sentarse de frente.

**Paso 3:** luego de decir «tempestad», la persona facilitadora se sentará en una silla y quedará un participante sin asiento. Esta persona deberá dar las instrucciones al resto del grupo.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 80 minutos.

### Materiales

- Palos de pincho gruesos.
- Cartulina.
- Cinta de enmascarar.
- Colores.

**Descripción:** a partir de la creación artística y la narración de historias, se profundizará sobre el reconocimiento de las emociones y las situaciones asociadas a su aparición.

**Paso 1:** cada participante construirá caretas de las emociones con palos de pincho gruesos, cartulina, cinta de enmascarar y colores.

Cada niña y niño cortará seis círculos de cartulina (forma de la cara). Sobre ellos, se les pedirá que dibujen, en cada una de las caras, las siguientes emociones: alegría, tristeza, miedo, rabia, asco y sorpresa. Se resaltarán la importancia de hacer los detalles y facciones de la cara de la emoción descrita. Una vez terminadas las caras, por la parte posterior se le pegan los palos de pincho con la cinta para ser utilizados como caretas.

**Paso 2:** teniendo cada niña y niño sus seis caretas de emociones, se le pedirá al grupo que camine libremente por el espacio. El facilitador o facilitadora narrará diferentes situaciones y le pedirá al grupo que se ponga la careta de la emoción que le produce esa historia.

**Nota:** además de historias, se podrán utilizar sonidos y canciones para que las niñas y niños identifiquen las emociones que les producen.

**Paso 3:** la persona facilitadora pedirá a algunas personas que cuenten una situación (real o ficticia). El resto del grupo se pondrá la careta de acuerdo con la emoción que les evoca la situación.

**Paso 4:** como cierre de la actividad, las y los participantes se sentarán en círculo y hablarán sobre cada emoción de manera general, pues la próxima sesión profundizará sobre cada una de ellas. Ejemplo:

- **Tristeza:** nos sentimos tristes cuando... (se retoman las situaciones anteriores), la expresamos con llanto, permanecemos en silencio. El facilitador o facilitadora retomará las formas verbales y no verbales en las que expresamos esa emoción.
- **Alegría:** sentimos alegría cuando... (se retoman las situaciones anteriores), la expresamos saltando, gritando, abriendo mucho los ojos.
- **Miedo:** sentimos miedo cuando... (se retoman las situaciones anteriores), lo expresamos cerrando los ojos, escondiéndonos.
- **Rabia:** sentimos rabia cuando... (se retoman las situaciones anteriores), la expresamos apretando la boca, poniéndonos rojos.
- **Asco:** sentimos asco cuando... (se retoman las situaciones anteriores), lo expresamos arqueando, tapándonos la boca.
- **Sorpresa:** sentimos sorpresa cuando... (se retoman las situaciones anteriores), la expresamos abriendo la boca.

**Variación virtual:** en casa, cada niña y niño realizará las caretas de las seis emociones descritas; a partir de ellas hará un listado de las cosas en su cotidianidad que evocan esas emociones. El resultado será compartido vía telefónica o por plataforma virtual.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Caritas (emoticones) en papel cartulina de 10 cm de radio.

**Descripción:** a través del diálogo, se reflexionará sobre las emociones suscitadas durante la sesión.



**Paso 1:** el facilitador o facilitadora invitará a las personas participantes a formar un círculo, ya sea de pie o sentados. En la mitad del círculo, se pondrán caritas redondas amarillas (como los emoticones de las redes sociales) que representen todas las emociones posibles. Es importante que se puedan repetir varias o las que se estimen como las más importantes.

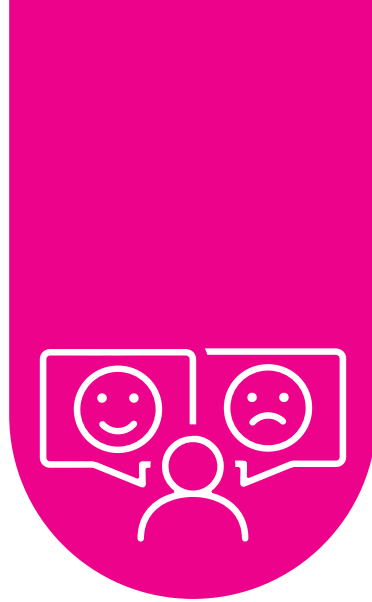
**Paso 2:** la persona facilitadora solicitará a cada niña y niño que identifique en los emoticones la emoción que predominó durante la jornada, la tomen y, si así lo desean, compartan con el grupo una palabra o frase corta que resuma por qué se sintieron así.

**Paso 3:** como cierre, se reflexionará en que las emociones trabajadas no son buenas, ni malas, son reacciones que experimentan todas las personas y nos permiten identificar cómo nos sentimos ante determinada situación.

Se mencionará que las emociones traen, implícitas, pensamientos o acciones y que, si bien no debemos evitar sentir las emociones, sí debemos aprender a controlar qué pensamientos y acciones generan en cada una(o), pues esto nos permitirá ser más felices y relacionarnos mejor con las otras personas.

**Paso 4:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 7

# Introspección: aprendiendo herramientas para comunicar, controlar y liberar mis emociones

<b>Participantes</b>	25 niñas y niños.
<b>Duración</b>	2 horas.
<b>Objetivo general</b>	Aprender herramientas para comunicar, controlar y expresar las emociones que experimentan los seres humanos.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enseñar a las y los participantes la comunicación asertiva de sus emociones.</li><li>• Brindar a las niñas y niños técnicas para controlar y manejar adecuadamente los sentimientos que experimentan en la cotidianidad.</li></ul>

## Guía pedagógica

# Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 15 minutos.

**Descripción:** la actividad fomenta la escucha atenta a través de un juego denominado «Los motores locos».

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora comenzará la actividad mencionando los tipos de transportes que existen. Se podrá preguntar al grupo: ¿cómo podemos trasladarnos de un lugar a otro, que no sea a pie, ni navegando ni volando? Algunos ejemplos que pueden surgir son: automóvil, camioneta, camión, bus, moto o a caballo.

**Paso 3:** se le pedirá a cada participante que elija un tipo de transporte y lo conduzca por el espacio a baja velocidad. A medida que pase el tiempo, se solicitará aumentar o reducir la velocidad de los transportes. Por ejemplo, se podrá decir en voz alta «quienes manejan una moto, aceleren la marcha» o «quienes estén manejando un auto, disminuyan la velocidad». No podrán tocarse entre sí durante todo el juego.

**Nota:** la actividad requiere preferiblemente de un espacio amplio o hacerla al aire libre para que las niñas y niños se muevan con facilidad.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 90 minutos.

### Materiales

- Hojas con croquis del cuerpo humano.
- Colores.
- Marioneta, muñeco o títere.

**Descripción:** con el objetivo de apropiarse acciones que permitan elaborar las emociones, se invitará al grupo a reconocer en qué partes del cuerpo se sienten.

**Paso 1:** el facilitador o facilitadora le entregará a cada participante una hoja con el croquis de un cuerpo humano y diferentes colores. Se les pedirá que utilicen los colores para identificar en qué zona del cuerpo sienten las emociones: ¿dónde siento la alegría?, ¿dónde siento la tristeza?, ¿dónde siento la sorpresa?, ¿dónde siento la rabia?, ¿dónde siento el asco? y ¿dónde siento el miedo?

**Paso 2:** en plenaria se compartirán los lugares marcados en los dibujos. La persona facilitadora promoverá la discusión con las siguientes preguntas:

¿Qué sensaciones físicas sienten cuando están felices?, ¿qué parte del cuerpo les duele cuando están tristes?, ¿hay algún cambio en el rostro cuando tienen rabia? Se resaltarán que los seres humanos somos un sistema en el que todo está conectado, así que las emociones no solo se sienten en nuestra mente, sino que se expresan en nuestro cuerpo.

**Paso 3:** posteriormente, se les pedirá que formen parejas y se les asignarán las siguientes emociones: rabia, miedo, tristeza, asco (se repetirán emociones entre las duplas). Cada pareja pensará una escena en la que aparezca esa emoción y la forma en que creen que debe manejarse.

**Paso 4:** se presentarán en plenaria las escenas creadas y la persona facilitadora tomará los ejemplos contruidos por las niñas y niños para reflexionar sobre las formas de respuesta que facilitan enfrentar la emoción y las que la complican. Se hará énfasis en las estrategias de afrontamiento, a través de las tres preguntas: ¿qué siento?, ¿por qué lo siento?, ¿cómo lo enfrento?, y se utilizará una marioneta, muñeco o títere para dramatizar las formas que dificultan o facilitan gestionar cada emoción.

- **Tristeza:**

- Dificulta: quedarse demasiado tiempo en la tristeza, apartarse por tiempo prolongado, no expresar o compartir con nadie la emoción, hacer como si nada pasara.
- Facilita: llorar cuando lo sienta necesario (sin quedarme demasiado tiempo en ello), hablar con alguien de confianza, dibujar lo que siento, escribir una carta con lo que siento, buscar soluciones para a la causa de la tristeza.

- **Rabia:**

- Dificulta: hablar desde el enojo, golpear, autolesionarse, quedarse en pensamientos que aumenten la rabia.
- Facilita: respirar de manera profunda, apartarme por unos

instantes del suceso que me molesta, enfrentar lo que me molesta en el momento que ya se fue la rabia, jugar con una textura suave como plastilina o pelotas «antiestrés».

- **Asco:**

- Dificulta: permanecer en lo que me da asco, seguir haciendo lo que me da asco.
- Facilita: parar de manera inmediata lo que me da asco, eliminar lo que me da asco.

- **Miedo:**

- Dificulta: encerrarme, alimentar el pensamiento del miedo.
- Facilita: pedir ayuda, identificar si es un miedo real o está en mi cabeza.

**Variación virtual:** cada niña y niño dibujará un croquis humano e identificará las partes donde siente cada emoción. Deberán dar ejemplos de la forma en que responden a la rabia, asco y tristeza. Señalarán las estrategias que utilizan para manejarlas. El trabajo será puesto en común por teléfono o vía virtual.

La persona facilitadora presentará estrategias de afrontamiento positivas y negativas a partir del ¿qué siento?, ¿por qué lo siento? y ¿cómo lo enfrento?

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 15 minutos.

### Materiales

- Reproductor y música relajante (opcional).

**Descripción:** a través de la respiración consciente, se brindarán herramientas que permitan a las niñas y niños abordar sus emociones.

**Paso 1:** la persona facilitadora le solicitará a las niñas y niños que se dirijan al lugar del salón donde puedan sentarse y ponerse cómodos; una vez allí, se les pedirá que cierren los ojos.

**Paso 2:** se les pedirá a las y los participantes que imaginen que se tragaron una bomba y depende de su respiración inflarla o desinflarla. Para sentir como inflan o desinflan la bomba, se les pedirá a las niñas y niños que ubiquen sus manos en el abdomen.

**Paso 3:** el facilitador o facilitadora hará un conteo del uno al tres en cada inhalación y en cada exhalación. Les pedirá a las niñas y niños que presten atención a cómo entra y sale el aire con cada inhalación y exhalación.

**Paso 4:** después de unos minutos, se les pedirá que al contar hasta tres hagan una exhalación prolongada para permitir que el globo salga por la nariz. Una vez salga, estirarán los brazos hacia el cielo, le dirán adiós a la bomba, le darán las gracias y la dejarán partir deseándole que sea muy feliz. Para concluir, se resaltaré que pueden repetir este ejercicio cada vez que necesiten controlar sus emociones.

**Nota:** la persona facilitadora podrá disponer el espacio poniendo música relajante de fondo.

**Paso 5:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 8

# Sesión de habilidades técnicas II

<b>Participantes</b>	<b>25 niñas y niños.</b>
<b>Duración</b>	<b>2 horas.</b>
<b>Objetivo general</b>	Continuar poniendo en práctica las habilidades y talentos que generan mayor interés en el grupo, a partir de las indagaciones realizadas en las sesiones previas.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Facilitar que las niñas y niños exploren distintas habilidades técnicas como forma de descubrir el mundo.</li><li>• Promover en las y los participantes el conocimiento sobre sí mismos y las demás personas, a través de la profundización en habilidades y talentos.</li></ul>



## Guía pedagógica

# Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 10 minutos.

**Descripción:** teniendo en cuenta que este es un espacio de continuidad de la experimentación de habilidades seleccionadas previamente, no se realizará actividad rompehielo, sino que, al inicio, se presentará al grupo el objetivo del encuentro: continuar el trabajo realizado en las sesiones de habilidades técnicas.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora les señalará que en esta sesión se debe procurar dejar finalizado o casi terminado el ejemplo, resultado o producto trabajado en la sesión anterior (si la modalidad dura menos de ocho meses, esta será la penúltima sesión antes de la presentación final). Se aprovechará este espacio para animar a las niñas y niños a disfrutar de la sesión, se hará énfasis en que este es un espacio de confianza en el que pueden ser ellas(os) mismas(os). ¡Es una jornada para la diversión!

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 50 minutos por cada habilidad  
(100 minutos en total).

### Materiales

- Según las habilidades a seleccionadas.

**Descripción:** por medio de la experimentación vivencial, se permitirá que niñas y niños profundicen en las habilidades y talentos seleccionados.

**Paso 1:** el facilitador o facilitadora tendrá la responsabilidad de planear cuatro sesiones de planeación (podría ser una menos si el tiempo de ejecución de la modalidad es menor a ocho meses) que permitan a las niñas y niños experimentar y conocer, en mayor profundidad, las dos habilidades seleccionadas. Este encuentro constituirá el segundo de los cuatro de este tipo.

Se debe disponer de los materiales y medios para ejecutar las habilidades en estas sesiones y consolidar un producto, montaje o muestra final para ser presentado a las familias y comunidad en general, en la sesión de cierre de los encuentros de habilidades del siglo XXI (6 a 9 años).

**Paso 2:** tener presente que el facilitador o facilitadora deberá ser muy preciso en la organización previa de los encuentros para poder trabajar dos habilidades; para lograrlo deberá tener definidos los productos de cada actividad, materiales y tutores (en caso de ser necesarios).

**Nota:** la persona facilitadora definirá una estrategia para guardar los productos de las sesiones de habilidades técnicas para una posterior exposición de los resultados del proceso formativo.

**Variación virtual:** se organizarán talleres virtuales para cada habilidad seleccionada. La sesión será acompañada por un kit de materiales que llegarán a la casa de las niñas y niños. De no tener la oportunidad de conectividad para encuentro virtual, se enviarán los kits con el paso a paso para explorar la habilidad y hacer seguimiento telefónico.

---

## Momento 3

# Cierre de la actividad

**Tiempo sugerido: 10 minutos.**

**Descripción:** durante el cierre, se reflexionará sobre la experiencia de la presente sesión.

**Paso 1:** la persona facilitadora preguntará por cómo se sintieron durante la experiencia y se crearán expectativas para continuar las actividades durante las próximas sesiones de habilidades técnicas.

**Paso 2:** se agradecerá por la participación, se invitará a la siguiente sesión y se recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 9

# Introspección: límites a partir de cómo me siento y digo ¡no!

**Participantes**

**25 niñas y niños.**

**Duración**

**2 horas.**

**Objetivo general**

Fortalecer la introspección como una habilidad que permite aprender a establecer límites sobre mi cuerpo, a partir de cómo me siento y uso la voz como herramienta de protección.

**Objetivos específicos**

- Permitir que las niñas y niños reflexionen sobre sus emociones como una señal de alerta ante situaciones de riesgo de violencias sexuales.
- Proponer a las y los participantes la voz y el uso de la palabra «no» como un instrumento para definir límites sobre su vida y su cuerpo.

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Stickers.

**Descripción:** a través del juego de «La búsqueda del tesoro» se incentiva la imaginación y se estimula la capacidad de análisis para resolver situaciones.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** previo a la actividad, la persona facilitadora preparará una serie de pistas y objetos que constituirán el «tesoro» a encontrar. Dicho tesoro puede ser stickers para regalar.

Así mismo, en la actividad deberá contemplar límites, fronteras y peligros para las y los participantes, de tal forma poder construir un entorno que, en conjunto con la imaginación de las niñas y niños, genere la ilusión de estar buscando un tesoro.

### Algunos ejemplos de pistas son:

- «Si el tesoro quieres hallar, conciencia ambiental deberás usar». Ubicar nueva pista o «tesoro» en la caneca del reciclaje.
- «Vas muy bien por el camino, usa la sabiduría para resolver este lío». Ubicar dentro de un libro.
- «Cuando paras a observar, mayor perspectiva tendrás». Ubicar en una ventana.

**Paso 3:** el facilitador o facilitadora le solicitará al grupo que formen equipos de cinco personas.

**Paso 4:** cuando los equipos estén formados, el facilitador o facilitadora les dará a conocer una serie de pistas sencillas, que conduzca a las niñas y niños a desplazarse por el espacio que cuentan para el desarrollo de la sesión. Cada pista encontrada, dará una nueva información que los llevará a otro indicio y así sucesivamente hasta encontrar el tesoro.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 70 minutos.

### Materiales

- Reproductor de sonido.
- Canciones elegidas que expresen emociones.
- Emoticones de alegría y tristeza.

**Descripción:** generar espacios de experimentación con la voz de las niñas y niños que les permita reconocerla como una herramienta para poner límites.

**Paso 1:** la persona facilitadora les pedirá que se sienten en círculo. A cada participante se le repartirá un hablador con emoticones de alegría o tristeza. Se le indicará a las personas del grupo que cierren sus ojos y que levanten el hablador a aquellas niñas y niños que sientan que el fragmento de la canción les transmite ese sentimiento que tienen en el emoticón.

Al abrir los ojos, el grupo observará los emoticones expuestos y discutirá si considera que recogen lo expresado por la canción o qué sentimientos les transmitió. Algunas canciones sugeridas son:

- «La vida está por empezar», Cantoalegre.
- «No queremos ir al zoo», Petit Pop.
- «Que canten los niños», Juana Canticuentos.

- «El baile de los esqueletos», Cantoalegre.
- «Mi casa es suya», Cantoalegre.
- «Imagino», Marta Gómez.
- «Vámonos en bici», Petit Pop.

El ejercicio invitará a las y los participantes a reconocer en la voz, una forma de expresar sensaciones y sentimientos.

**Paso 2:** posteriormente, se le pedirá al grupo hacer una línea de pie y mirando al frente, se dará la instrucción de jugar con la voz y los nombres de cada niña y niño. Para ello, todo el grupo realizará la instrucción dada por la persona facilitadora de manera conjunta y, posteriormente, se dirá el nombre de una o tres personas para que lo hagan solas. De la siguiente manera:

A la cuenta de tres, vamos a decir nuestro nombre...

- Muy bajito.
- Como ballenas.
- Con voz lenta.
- Muy alto.
- Como pollitos.
- Con voz rápida.
- Con voz gruesa.
- Con maullido de gatos.
- Con voz fina.
- Con voz de leones.

**Paso 3:** manteniendo la línea de pie y mirando al frente, se les contará a las niñas y niños que existen dos palabras «mágicas» que tienen la posibilidad de permitir cosas o detener otras. Se le preguntará al grupo si saben cuáles son. La persona facilitadora debe escuchar las respuestas y reafirmar que las palabras son «sí» y «no».

Para reforzar lo dicho, se pondrá el ejemplo de una puerta: ¿puedo abrir la puerta? (si la respuesta es «sí», se abre; si la respuesta es «no», la puerta permanece cerrada). La persona facilitadora le pedirá al grupo dar ejemplo de casos en los que utilizamos la palabra «no» y en los que usamos «sí».

**Paso 4:** para finalizar, se le pedirá al grupo que camine en la dirección que desee por el espacio, se les explicará que se dirá una instrucción para usar nuestra voz a la hora de responder «sí» o «no» a una pregunta que será formulada.

Al momento de responder, todas las personas deberán parar de caminar, buscarán contacto visual con alguien y procederán a decir «sí» o «no», según corresponda el caso. A continuación, las instrucciones sugeridas:

- Con voz bajita responderemos: ¿las fiestas sorpresa son un secreto?
- Con voz fuerte responderemos: ¿nos pueden tocar nuestras partes íntimas?
- Con voz de pollito responderemos: ¿te gusta comer helado?
- Con voz fuerte responderemos: ¿nos pueden dar regalos a cambio de tomarnos fotos íntimas?
- Con voz de ballena responderemos: ¿nos gusta jugar con nuestras amistades?
- Con voz fuerte responderemos: ¿nos pueden obligar a dar besos?
- Con voz fuerte responderemos: ¿podemos utilizar nuestra voz para poner límites?
- Con voz fuerte responderemos: ¿mi cuerpo les pertenece a las personas mayores?
- Con voz bajita responderemos: cuando alguien duerme, ¿hablamos bajito?

**Paso 5:** al finalizar el ejercicio, la persona facilitadora realizará una reflexión sobre la importancia de sentir sus emociones. Los seres humanos tenemos la posibilidad asombrosa de sentir y esto deberá permitirnos conocernos mejor y protegernos a nosotros mismos. En la sesión de hoy no solo aprendieron la habilidad de la introspección que les permite comprender sus emociones, sino también usar su voz, su cuerpo y gestos como un instrumento para poner límites cuando algo nos afecta o afecta a otras personas.

**Nota:** si en el espacio se encuentran participantes sin habla, se deberá ajustar la actividad para que estas personas también puedan desarrollar la actividad. Se sugiere que sea a través de expresión con sus manos o gestos que denoten «sí» o «no».

**Variación virtual:** cada participante buscará canciones que expresen diferentes sentimientos para ser socializadas con el grupo. De manera adicional, deben mandar audios de sus nombres usando diferentes voces, de acuerdo con las instrucciones del ejercicio presencial. Para finalizar, en una sesión grupal virtual se reflexionará sobre el poder de las palabras «sí» y «no», utilizando ejemplos como las instrucciones dadas en el paso 4.



## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 30 minutos.

### Materiales

- Octavos de cartulina.
- Colores.
- Escarcha.
- Papeles de colores para rasgar.
- Pegante.

**Descripción:** a través de la creación de un cartel del «Sí-No», las niñas y niños reforzarán la importancia de estas expresiones para proteger sus cuerpos.

**Paso 1:** en medio octavo de cartulina, las niñas y niños escribirán por un lado la palabra «No» y por el otro la palabra «Sí».

**Paso 2:** ambos lados deben ser decorados con los materiales dispuestos para la actividad.

**Paso 3:** la persona facilitadora cerrará la jornada con una reflexión sobre el poder de esas dos palabras para poner límites sobre nuestro cuerpo.

**Paso 4:** se agradecerá por la participación, se invitará a la siguiente sesión y se recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 10

# Introspección: refuerzo mis límites para sentirme bien y protegido(a)

<b>Participantes</b>	<b>25 niñas y niños.</b>
<b>Duración</b>	<b>2 horas.</b>
<b>Objetivo general</b>	Reforzar la importancia de la introspección a través de observar cómo nos sentimos en situaciones de vulneración a la intimidad y protegernos de las mismas con el establecimiento de límites.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explicar a las niñas y niños la importancia de los límites, a partir de la utilización de ejemplos cotidianos como las fronteras entre países.</li><li>• Permitir que las y los participantes interioricen los límites como una forma de conectar sus sentimientos y pensamientos con su protección.</li></ul>

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 30 minutos.

### Materiales

- Sillas.

**Descripción:** la actividad denominada «¡Cambio de lugar!» busca reforzar, a través del juego, el conocimiento entre las y los participantes.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** se les solicitará a las personas participantes que se sienten en círculo (ningún asiento debe quedar vacío) y una de las personas se ubicará en el centro.

**Paso 3:** la persona facilitadora le indicará al grupo que cambiarán de lugar entre quienes cumplan con determinadas características, así:

- Cambien de lugar quienes tengan hermanas o hermanos.
- Cambien de lugar quienes les guste bailar.
- Cambien de lugar quienes hayan hecho nuevas amistades a través de redes sociales.
- Cambien de lugar quienes tienen menos de 8 años.
- Cambien de lugar quienes lavan los platos en la casa.
- Cambien de lugar quienes les gusta las matemáticas.
- Cambien de lugar quienes tienen una mascota.

- Cambien de lugar quienes les guste estar aquí.

El niño o niña que está en el centro aprovechará el movimiento que se genere con la pregunta para obtener una silla, así el lugar del centro será ocupado por una nueva persona.

**Paso 4:** el facilitador o facilitadora compartirá algunas conclusiones del ejercicio, a partir de los movimientos que generen las preguntas.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 70 minutos.

### Materiales

- Cinta gruesa de enmascarar.
- Hojas oficio con el mapa político de Colombia (división por departamentos) y sus fronteras con otros países.
- Pliegos de papel bond.
- Marcadores de colores.

**Descripción:** a través del juego, se llevará a las niñas y niños a un momento de introspección en el que construyan límites para cuidar sus cuerpos, a partir de observarse a sí mismas(os).

**Paso 1:** el grupo jugará a los gatos y ratones; para ello el facilitador o facilitadora construirá la guarida de los gatos y la de los ratones con una cinta de enmascarar gruesa para delimitarla (cuadrados que se encuentren separados).

**Paso 2:** se dividirá a las y los participantes en dos grupos: uno de gatos y otro de ratones. El juego consiste en que los gatos deberán atrapar a los ratones y llevarlos a

su guarida; los ratones podrán protegerse entrando a su guarida en la que no pueden entrar los gatos.

**Paso 3:** una vez sean atrapados todos los ratones, el grupo debe rotar: los gatos pasan a ser ratones y los ratones a ser gatos.

**Paso 4:** terminado el juego, se dividirá a las niñas y niños en cuatro grupos. Cada uno recibirá una copia del mapa de Colombia con sus departamentos y límites fronterizos.

**Paso 5:** los equipos dividirán un pliego de papel bond en dos: en la parte de arriba dibujarán el croquis del mapa de su departamento con sus límites territoriales y abajo trazarán las líneas que limiten el país en sus diferentes puntos, así:

- **Grupo 1:** límites del norte de Colombia.
- **Grupo 2:** límites del sur de Colombia.
- **Grupo 3:** límites del este de Colombia.
- **Grupo 4:** límites del oeste de Colombia.

**Paso 6:** al finalizar, cada grupo presentará el trabajo y la persona facilitadora tomará este recurso para reflexionar sobre ¿qué significa un límite?, ¿cómo podemos traspasar los límites?, ¿podemos movernos libremente de un país a otro?, ¿qué otros límites conocen?

**Paso 7:** se le pedirá al grupo que se organice en dos hileras, cada persona al frente de la otra, las cuales estarán separadas por seis metros de distancia aproximadamente. Las dos hileras caminarán para el frente con el objetivo de encontrarse con su pareja. Las niñas y niños podrán decir «alto» cuando sientan que la otra persona ya está muy cerca e invade su espacio personal, ante lo cual la otra persona deberá alejarse caminando hacia atrás.

**Paso 8:** terminada la actividad, el grupo se sentará en círculo y la persona facilitadora resaltar que los diferentes ejercicios de la sesión nos han mostrado lo que significa un límite que, así como existen límites territoriales (Colombia, la guarida de los gatos y ratones), también existen límites personales (ejercicio en parejas) que se relacionan con nuestro cuerpo.

Se les señalará que esos límites pueden ser manifestados con nuestra voz (como lo aprendieron en la sesión pasada) o con nuestras acciones (como por ejemplo retirarse o alejarse de un lugar que nos incomoda, pedir ayuda a otra persona, poner nuestras manos para marcar un límite). Se podrán dar los siguientes ejemplos sobre situaciones en las que podemos poner límites:

- Cuando alguien se acerca demasiado.
- Cuando me habla muy cerca.
- Cuando alguien quiere tocar mi cuerpo.
- Cuando me dicen cosas que no quiero escuchar.
- Cuando me obligan ver cosas que no quiero ver.
- Cuando me obligan a probar cosas que no quiero probar.

Se les resaltarán a las niñas y niños que es posible que a veces nos cueste poner límites porque nos da vergüenza, nos sentimos culpables o nos preocupa lo que las demás personas puedan pensar. Cuando nos sintamos así, debemos recordar que los límites no son malos; al contrario, nos ayudan a sentirnos mejor con nosotras(os) mismas(os) y con las demás personas.

Sabremos el momento y situación que requiere que pongamos límites si trabajamos en la introspección, una habilidad que nos permite observarnos permanentemente y reflexionar sobre cómo nos sentimos, pensamos o actuamos en la vida. Esto es mantener un diálogo permanente con nosotras(os) mismas(os).

**Variación virtual:** se les pedirá a las niñas y niños que jueguen con el grupo familiar al juego de «La lleva», dejando un espacio de la casa como seguro. Posteriormente, sobre un octavo de cartulina, las y los participantes construirán un mapa de su departamento, identificando los límites fronterizos. Los dos ejercicios individuales serán expuestos en los formatos virtuales disponibles, siendo estos la introducción para que el facilitador o facilitadora puedan guiar la reflexión sobre el significado de los límites y la importancia que tiene para el cuidado de nuestro cuerpo.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Colores.
- Reproductor de música.
- Hojas.
- Música relajante.

**Descripción:** reflexionar sobre la importancia de la introspección como estrategia para fijar los límites que nos permiten proteger nuestro espacio personal.

**Paso 1:** la persona facilitadora pondrá música apta para meditar y les pedirá a las niñas y niños que se sienten de la manera más cómoda posible; puede ser en el piso o sobre la silla. Les pedirá que cierren los ojos y que respiren profundamente tres veces.

**Paso 2:** se les pedirá que visualicen una situación reciente en la que se hayan sentidos incómodos. Se les guiará para que utilicen su imaginación e idear la situación y las emociones que sintieron en el momento.

**Paso 3:** luego de un momento, se les preguntará «¿qué límites establecí para disminuir la sensación de incomodidad?, ¿cuáles podría establecer ahora que me escucho a mí mismo?». Si no los establecí en su momento, ¿cuáles usaría ahora que reconozco su importancia? Quizás buscar hablar con la persona para decirle cómo me siento o pedir apoyo de una persona adulta en la que confío.

**Paso 4:** se les orientará a las niñas y niños a respirar nuevamente profundo tres veces y abrir lentamente los ojos.

**Paso 5:** se les pedirá que sobre una hoja se dibujen a sí mismos y que pinten de colores los límites que se comprometen a establecer para protegerse y sentirse bien. Quienes así lo deseen, expondrán al grupo lo reflexionado.

**Paso 6:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.





## Sesión n.º 11

# Comunicación asertiva: desnaturalizando los secretos

**Participantes**

**25 niñas y niños.**

**Duración**

**2 horas.**

**Objetivo general**

Fomentar la habilidad de la comunicación asertiva, a partir de identificar los secretos buenos y secretos malos como manera de prevenir violencias sexuales contra niñas y niños.

**Objetivos específicos**

- Llevar a las niñas y niños a una reflexión propia sobre cuáles secretos no deben ser guardados, a partir de cómo me siento.
- Promover en las y los participantes la expresión de situaciones que les hacen daño a sí mismas(os) o a otras personas.

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Caja negra con orificios en los costados.
- Objeto con diferentes texturas.
- Hojas de papel tamaño oficio o carta.
- Colores o marcadores.

**Descripción:** la actividad de «La caja asertiva» busca propiciar en las niñas y niños la capacidad de comunicar asertivamente lo que se está viviendo.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** previo a la sesión, la persona facilitadora preparará una caja con un orificio en cada costado (por los que debe caber un brazo). Se sugiere que el interior de la caja sea pintado de negro con el fin de crear una especie de cámara oscura. Para el desarrollo de la actividad, se deberá escoger un objeto con diferentes texturas, tamaños y formas (peluches, plantas, objetos de decoración, entre otros).

La persona a cargo de facilitar la actividad pondrá el objeto en el interior de la caja, sin que las y los participantes puedan verlo. La caja deberá sellarse en la parte superior para que el elemento introducido no se salga. Posteriormente, se entregará a todas las personas participantes una hoja de papel y marcadores.

**Paso 3:** se elegirá en el grupo a una persona que se encargará de describir lo que hay en el interior de la caja.

**Paso 4:** la persona elegida ingresará sus brazos por ambos orificios de la caja, lo tocará y describirá para sus compañeras(os) las características que percibe del objeto (textura, forma, tamaño).

**Nota:** en caso de descubrir el objeto que está tocando, no podrá decir su nombre.

**Paso 5:** el grupo escuchará atentamente la descripción del objeto y la transformará en un dibujo de lo narrado. Solo se puede escuchar y dibujar; no se pueden realizar preguntas.

**Paso 6:** una vez finalizada la actividad, el objeto será revelado y se comparará con los dibujos realizados.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 90 minutos.

### Materiales

- Agua oxigenada.
- Jabón líquido de loza.
- Anilina líquida o colorante.
- Levadura.
- Botellas plásticas o de vidrio de 500 ml (empaques reciclados de agua gaseosa, jugo).
- Agua.
- Un recipiente o vaso.
- Palos de pincho.
- Recipiente medidor de mililitros.
- Limpiones (paños para limpiar).
- Pliegos de cartulina.
- Colores o marcadores.
- Papeles iris.
- Lapiceros.
- Cinta de enmascarar.

**Descripción:** utilizando elementos didácticos, se invitará al grupo a reconocer aquellos secretos que nos perjudican y aquellos secretos que podemos guardar.

**Paso 1:** se dividirá a las niñas y niños en grupos de tres o cuatro participantes. A cada grupo se le darán los elementos para el desarrollo de la actividad. La persona facilitadora debe ser clara en la instrucción inicial y resaltar que todo el grupo debe seguir los pasos indicados al mismo tiempo, sin adelantarse.

**Paso 2:** en este paso se elaborará un experimento (pasta de dientes de elefante). Para ello se recomienda que la persona facilitadora lo practique de manera previa para ser muy preciso(a) en sus indicaciones:

- **Paso 1:** en un recipiente o vaso, introducir agua tibia (100 ml) y levadura (3 cucharadas soperas) y mezclar con el palo de pincho.
- **Paso 2:** en la botella, agregar agua oxigenada (100 ml).
- **Paso 3:** en la misma botella agregar jabón líquido (40 ml).
- **Paso 4:** en la botella agregar la anilina líquida o colorante. Se introducirá de forma que caiga por las paredes de la botella hasta su fondo.
- **Paso 5:** al final se agrega la mezcla de la levadura y agua del primer paso.
- **Paso 6:** Observa lo que ocurre.

**Paso 3:** se dejará a los grupos experimentar con el resultado y, si es posible, se repetirá varias veces de acuerdo con la disponibilidad de materiales.

**Paso 4:** cada grupo deberá limpiar y organizar su espacio.

**Paso 5:** en círculo, se reflexionará sobre el ejercicio a través de preguntas: ¿cómo salió el líquido?, ¿qué pasó cuando se agregó la levadura? La persona facilitadora escuchará las respuestas y retomará los elementos del experimento, para reflexionar:

- La botella son nuestros oídos, los cuales reciben distinta información como los secretos.
- El agua y el jabón son secretos que pueden quedar con nosotros (como una fiesta o regalo sorpresa), son buenos y no nos lastiman, ni hacen daño a las demás personas.
- Pero existen otros secretos (como la levadura) que si permanecen adentro nos pueden hacer daño (como cuando alguien toca mis partes íntimas) y necesitan salir rápido como la pasta de elefante.

**Paso 6:** se dividirá a las y los participantes en cinco grupos y se les entregará, a cada uno, un pliego de cartulina sobre el cual deberán pintar un corazón grande. Con pequeñas hojas de papel iris y lapiceros, las personas escribirán o dibujarán ejemplos de secretos y los pegarán con cinta de enmascarar dentro del corazón.

**Paso 7:** cada equipo expondrá el trabajo realizado. La persona facilitadora pondrá por fuera de los corazones aquellos secretos que no deben ser guardados. Se les explicará a las niñas y niños que los secretos buenos son aquellos que nos hacen sentir bien, cosas que nos hacen felices y no hacen daño a nadie; mientras que los secretos malos (los cuales no deben guardarse) no te permiten sentirte bien y generan dolor. En este último caso, la única solución posible es la misma que en el experimento: dejarlo salir y contarle a una persona adulta de confianza.

**Paso 8:** para reforzar el ejercicio, la persona facilitadora mostrará su corazón, dejando dentro los secretos que podemos guardar y por fuera aquellos que no son secretos, así:

Son secretos buenos	No pueden ser secretos
Un regalo sorpresa para mi abuela.	Que alguien toque mi cuerpo.
Una fiesta sorpresa para mi hermano.	Tomar fotos de mis partes íntimas.
Un viaje de sorpresa para mi cumpleaños.	Intercambiar regalos por mi cuerpo.

**Fuente:** elaboración propia.

Por último, les explicará a las niñas y niños que en ocasiones nos cuesta contar información y por eso se convierten en secreto, pero es importante buscar las formas de expresarlo para sentirnos mejor con nosotros mismos(as) y con las demás personas.

**Variación virtual:** se invitará a realizar el experimento de manera individual y grabar su resultado para ser compartido con el grupo. La persona facilitadora aprovechará este recurso para explicar por el medio virtual disponible, la importancia de no guardar información que parece un secreto, pero que no puede serlo porque hace daño. Para reforzar el concepto, solicitará a cada niña y niño identificar un secreto bueno y una situación que no debería ser secreta.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 10 minutos.

**Descripción:** con un espacio reflexivo se refuerza la importancia de la comunicación asertiva, entendida como la capacidad de expresarse con claridad, teniendo en cuenta nuestros sentimientos y derechos. En el caso de los secretos que no deben permanecer guardados, esta habilidad llevará a las niñas y niños a buscar ayuda con la persona y en el momento indicado.

**Paso 1:** se le pedirá al grupo sentarse en círculo y responder dos preguntas: de los juegos de hoy, ¿qué reflexión nos queda?, ¿cómo reconocemos un secreto que no puede ser guardado?, ¿a qué persona podríamos acudir?, ¿en qué momento se lo diríamos?, ¿cómo sería la mejor forma de expresarlo?

**Paso 2:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 12

# Habilidades cívicas: cuidemos el medio ambiente

<b>Participantes</b>	<b>25 niñas y niños.</b>
<b>Duración</b>	<b>2 horas.</b>
<b>Objetivo general</b>	Fortalecer la habilidad cívica del cuidado del medioambiente como estrategia para proteger el hogar en el que se vive.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sensibilizar a las niñas y niños sobre las diversas expresiones del medio ambiente que están en peligro por las acciones de las personas.</li><li>• Fomentar en las y los participantes acciones cotidianas para salvar el Planeta Tierra y recuperar los recursos naturales que se han visto afectados por el deterioro ambiental.</li></ul>

## Guía pedagógica

# Momento 1

## Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

**Descripción:** con la actividad «La gran mancha» se hará el uso del juego como un momento de preparación y reflexión frente a las temáticas que serán abordadas en la sesión.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** el facilitador o facilitadora les indicará que imaginen que se encuentran en el mar y les pedirá que entre todas y todos escojan a una persona del grupo.

**Paso 3:** esta persona asumirá el papel de mancha, mientras que las demás personas tendrán el rol de peces.

**Paso 4:** se pedirá a las y los participantes que empiecen a correr por todo el salón y «la mancha» deberá tocarlos. Cada participante que sea tocado por «la mancha», se irá uniendo a la misma formando una cadena; solo los extremos de la misma podrán tocar al resto de «los peces». Cada vez habrá menos peces hasta que la mancha logre engullirlos a todos.

**Paso 5:** para finalizar, la persona facilitadora reflexionará sobre cómo se produce la contaminación de los mares con los vertimientos de líquidos nocivos, plástico y otros materiales que los seres humanos esparcimos y que generan que cada vez haya menor cantidad de peces.



## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 90 minutos.

### Materiales

- Pliegos de cartulina.
- Cinta de enmascarar.
- Pinturas de diferente color.
- Pinceles.
- Tapas plásticas de colores recicladas.
- Pliego de cartón paja.
- Silicona.
- Rollos de papel higiénico.
- Botellas plásticas.
- Cajas de cartón.
- Hojas iris de colores.
- Revistas.
- Pegante.
- Dibujo de globo terráqueo.

**Descripción:** sensibilizar al grupo frente al uso de recursos naturales y cuidado del medioambiente desde nuestra vida diaria.

**Paso 1:** se dividirá a las niñas y niños en cinco grupos. A cada uno se le asignará un hito de la protección del medioambiente o un recurso natural, las y los participantes tendrán un reto por cada tema, así:

- **Grupo 1. Recursos hídricos:** crear un mural con pintura en cuatro pliegos de cartulina unidos, que evidencie las formas en las que el agua está presente en la naturaleza (ríos, lagos, mar, nacimientos de agua, aguas subterráneas, glaciares, entre otros).
- **Grupo 2. Residuos sólidos:** con diversas tapas plásticas de colores recicladas, diseñar un dibujo que represente algún animal o planta típica de la región. El dibujo se realizará sobre un pliego de cartón paja. Para facilitar su elaboración, la persona facilitadora puede llevar, previamente, la impresión del dibujo en tamaño grande que permita indicarle al grupo los espacios para rellenar con tapas. Se pondrán buscar ejemplos en internet.
- **Grupo 3. Protección de la fauna:** con materiales reciclados (rollos de papel higiénico, botellas plásticas y cajas), pintura y hojas de colores, dar vida a un animal típico de la región que esté en peligro de extinción.

- **Grupo 4. Protección de la flora:** en medio pliego de cartulina y con hojas de diferentes colores y revistas, dar vida a un paisaje natural de la región e identificar plantas típicas de la zona. Esta técnica se denomina collage; se pondrán buscar ejemplos en internet.
- **Grupo 5. Ahorro de energía:** en cuatro pliegos de cartulina unidos, hacer un mural con pintura que ilustre el plano de una casa, iglesia o escuela y en el que se identifiquen, de manera clara, los lugares donde se usa la electricidad (televisor, electrodomésticos, luz de la casa, corriente de luz).

**Nota:** en sesiones previas, la persona facilitadora podrá pedir a las niñas y niños que traigan algunos de estos materiales reciclables disponibles en casa como rollos de papel higiénico, tapas plásticas, revistas o periódicos que ya no utilicen, cajas, etcétera. Cada niña y niño deberá comprometerse a llevar a la sesión al menos uno de estos materiales, esto con el fin de que la persona facilitadora sepa qué elementos quedarían haciendo falta.

**Paso 2:** ¡manos a la obra! Cada grupo cumplirá con su misión; para ello se requiere de un acompañamiento y apoyo constante de la persona facilitadora durante el ejercicio, con el fin de precisar conceptos y ayudar a encontrar elementos faltantes.

**Nota:** la persona facilitadora buscará esta información previamente para compartirla con las niñas y niños.

**Paso 3:** terminado el trabajo, los grupos deben pasar al frente y exponer los resultados, explicando lo construido, de dónde surgió la idea, cómo lo elaboraron y qué sentimientos les genera. La persona facilitadora debe garantizar que todo el grupo participe.

**Paso 4:** expuestos los trabajos, el grupo se sentará en círculo y la persona facilitadora tomará cada uno de los productos y el dibujo de un globo terráqueo para reflexionar sobre los elementos trabajados. Les explicará a las niñas y niños que, así como vivimos en una casa, tenemos un hogar mucho más grande que todos compartimos, que es el planeta Tierra y está lleno de riquezas naturales como los mares, los bosques, los páramos y los glaciares.

Les resaltaré que, así como tenemos la responsabilidad de cuidar nuestra casa, también debemos cuidar la Tierra pues, si no lo hacemos, existe un riesgo inminente de que se acabe. Se les mencionarán los siguientes problemas:

- **Recursos hídricos:** agotamiento de agua potable para abastecer a toda la población mundial y contaminación de fuentes de agua que puede ocasionar enfermedades como la diarrea y la extinción de especies marinas. ¿Te imaginas la vida sin agua?
- **Residuos sólidos:** si no hacemos uso adecuado de la basura que producimos, estas terminan en las fuentes de agua. Además, la mala disposición de basuras en los municipios está relacionada con la aparición de vectores que producen plagas como ratas, cucarachas y moscas. Si no reciclamos las basuras, pueden producir gases tóxicos que afectan la salud. ¿Cómo sería una ciudad en medio de un basurero?
- **Protección de la fauna:** la desaparición de especies altera el equilibrio de los ecosistemas, se expanden plagas, desaparecen plantas. Cada animal ocupa un papel en el planeta y si desaparece, se deja de cumplir ese rol y causa alteraciones. ¿Cómo sería un planeta sin animales?
- **Protección de la flora:** no tendríamos oxígeno, la tierra se calentaría mucho más. Sin los árboles, la contaminación ambiental sería mortal para la vida humana y animal. Existirían derrumbes, inundaciones y desastres naturales. ¿Cómo sería un mundo sin árboles?
- **Ahorro de la energía:** las reservas energéticas se agotan, el uso indiscriminado de energía produce emisiones que dañan la capa de ozono. ¿Qué pasa cuando estamos sobreexpuestos a la luz ultravioleta?

### ¿Qué podemos hacer?

- **Recursos hídricos:** no malgastar el agua (cerrar la llave mientras me cepillo los dientes, bañarme en poco tiempo, reciclar agua de casa), no dejar basura en las fuentes de agua, no lavar ropa en los ríos y no tirar aceite por las tuberías.
- **Residuos sólidos:** reciclar, separar las basuras (reutilizables, orgánicas y no reutilizables), Consumir la menor cantidad de plástico de un solo uso (pitillos, platos desechables).
- **Protección de la fauna:** no maltratar animales, no llevar a casa a animales silvestres, no dañar sus hábitats.
- **Protección de la flora:** no cortar árboles, sembrar huertas en casa y tener un jardín.
- **Ahorro de la energía:** utilizar las luces que se necesitan, no prender bombillos innecesarios, no dejar cargadores conectados, abrir por el menor tiempo posible la puerta de la nevera.

**Variación virtual:** de manera aleatoria, se les asignará a las y los participantes uno de los retos. Estos serán realizados a una escala de tamaño menor. Los trabajos serán presentados por la plataforma o medio virtual disponible. La socialización del ejercicio permitirá a la persona facilitadora reflexionar sobre los principales riesgos ambientales relacionados con los temas de la actividad y las acciones concretas que podemos emprender desde casa.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 10 minutos.

### Materiales

- Celular.

**Descripción:** describir un compromiso con el cuidado del planeta Tierra, el cual se traduzca en una acción de incidencia que permita poner en práctica la habilidad cívica del cuidado del medioambiente fortalecida durante la sesión.

**Paso 1:** la persona facilitadora reiterará que construir un mundo mejor depende de todas las personas que lo habitamos, que cada uno deberá asumir una responsabilidad desde su vida diaria; desde los pequeños cambios de varias personas podemos lograr grandes transformaciones. Así que les invitará a manifestar un compromiso frente al grupo.

**Paso 2:** de forma audible, cada niña y niño dirá un compromiso que asume en el cuidado del medioambiente. Dichas promesas serán grabadas en audio o video con la ayuda de un celular. La grabación será guardada por la persona facilitadora.

**Paso 3:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento

a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 13

# Habilidades científicas: explorando el mundo de otras maneras

### Participantes

25 niñas y niños.

### Duración

2 horas.

### Objetivo general

Promover en las niñas y niños el desarrollo de la curiosidad, la exploración y análisis como habilidades científicas que les permiten explorar el mundo que les rodea.

### Objetivos específicos

- Facilitar la experimentación de las habilidades científicas a través del juego y la exploración.
- Permitir que las y los participantes reconozcan las habilidades científicas como elementos necesarios a la disposición de todas las personas.

## Guía pedagógica

# Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 15 minutos.

### Materiales

- Pelota de plástico.

**Descripción:** por medio de un juego con pelota, se dispondrá a las niñas y niños para la sesión y se fomentará el pensamiento rápido, la escucha activa y la integración del grupo.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora les solicitará que se sienten en el piso formando un gran círculo, explicándoles que se empezará a rodar una pelota entre ellos(as). Cuando se mencionen las palabras agua, tierra o aire, quien reciba la pelota, nombrará un animal característico de dicho ambiente. Por ejemplo: tiburón del agua, elefante de la tierra y guacamaya del aire.

**Paso 3:** cada participante recibirá la pelota y no podrá repetir animales. La persona facilitadora les motivará a nombrar animales propios de su territorio.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 80 minutos.

### Materiales

---

- Hojas con instrucciones para cada experimento.
- Libretas.
- Lápices.

#### Experimento Mesa 1:

- Recipientes de vidrio transparente (tipo mermelada).
- Agua.
- Toallas de papel absorbente.
- Anilina alimenticia líquida de color amarillo, verde y azul.

#### Experimento Mesa 2:

- Dulces de colores (estilo Sparkies o M&M's)
- Platos planos blancos.
- Agua.

#### Experimento Mesa 3:

- Vasos o recipientes de vidrio pequeño.
- Plato hondo.
- Bicarbonato de sodio.
- Vinagre blanco.
- Tijeras redondas.
- Cucharas para medir.
- Gomitas de dulce en forma de gusano.
- Platos hondos.
- Cronómetro.

#### Experimento Mesa 4:

- Anilina en líquida.
- Aceite vegetal.
- Agua.
- Alka Seltzer en pastilla.

#### Experimento Mesa 5:

- Plato hondo.
- Recipiente de vidrio pequeño.
- Vinagre blanco.
- Anilina en polvo.
- Bicarbonato.

#### Experimento Mesa 6:

- Colbón.
- Tazón.
- Anilina líquida.
- Almidón líquido (producto para planchar).
- Palos de pincho.

#### Experimento Mesa 7:

- Recipiente de vidrio.
- Agua.
- Miel.
- Jabón lavaplatos líquido.



**Descripción:** a través de la experimentación con diferentes elementos, se invitará al grupo a observar, explorar, preguntarse, analizar y dar hipótesis.

**Paso 1:** se hará una feria científica; para ello se dispondrá el espacio con siete mesas de experimentación por las cuales rotarán las niñas y niños cada 10 o 15 minutos. En cada una, se deberán disponer materiales para cada equipo y una hoja con las instrucciones del experimento.

**Paso 2:** la persona facilitadora les pedirá que se dividan en grupos de cuatro personas y les dará a conocer las reglas de la actividad:

- Cuando haga el llamado, cambiarán de mesa.
- El espacio deberá quedar limpio para el siguiente grupo.
- En las libretas deberán registrar qué pasó y las razones que suponen para el resultado de cada experimento.

**Paso 3:** la primera mesa contará con la participación simultánea de todas las y los participantes de la sesión:

- **Mesa 1. «El agua que camina»:**
  - **Paso 1:** poner 7 recipientes de vidrio (tipo mermelada) en una hilera.
  - **Paso 2:** llenar cuatro de ellos: 1, 3, 5 y 7.
  - **Paso 3:** poner 5 gotas de anilina roja en el 1 y 7.
  - **Paso 4:** poner 5 gotas de anilina amarilla en el 3.
  - **Paso 5:** poner 5 gotas de anilina azul en el 5.
  - **Paso 6:** se doblarán las toallas absorbentes a lo largo para conectar un vaso con el otro, haciendo una forma de puente.

**Nota:** este experimento tomará un tiempo para mostrar su resultado, así que se retomará

al final del recorrido. Para mayor claridad en su realización, la persona facilitadora podrá consultar el video del **Anexo 2**. El agua que camina | Experimento con colores para niños (Guía Infantil, 2018).

**Paso 4:** cada uno de los seis grupos se ubicará en una mesa distinta. Allí estarán los materiales e indicaciones para realizar el experimento, en donde se les invitará a registrar en sus libretas lo ocurrido, las posibles razones de por qué ocurren (con frases cortas o dibujos) y dejar la mesa organizada para un nuevo grupo.

- **Mesa 2. «Dulce de arcoíris»:**
  - **Paso 1:** ubicar dulces pequeños de colores en el borde de un plato.
  - **Paso 2:** poner agua sobre el plato plano, de tal manera que toque el círculo de dulces.
  - **Paso 3:** observar lo que ocurre.
- **Mesa 3. «Gomitas bailarinas»:**
  - **Paso 1:** cortar los gusanitos de goma de dulce en tres o cuatro partes.
  - **Paso 2:** ponerlas en un plato hondo.
  - **Paso 3:** agregar al plato una mezcla de agua y bicarbonato de sodio (½ vaso de agua con 2 cucharadas de bicarbonato).
  - **Paso 4:** dejar reposar por 10 minutos (estarán listas para el siguiente paso cuando se vea que salen burbujas).
  - **Paso 5:** aparte, tener un vaso o recipiente de vidrio con agua y dos cucharadas de vinagre blanco.
- **Paso 6:** agregar los gusanos.
- **Paso 7:** observar lo que pasa.
- **Mesa 4. «Lámpara de lava»:**
  - **Paso 1:** en un vaso o recipiente de vidrio, agregar hasta la mitad aceite vegetal.
  - **Paso 2:** añadir 1/4 de agua.
  - **Paso 3:** agregar varias gotas de anilina líquida.
  - **Paso 4:** agregar una pastilla de Alka Seltzer.
  - **Paso 5:** observar lo que pasa.
- **Mesa 5. «Espuma mágica»:**
  - **Paso 1:** sobre un plato hondo o una bandeja, poner un vaso o recipiente de vidrio pequeño.
  - **Paso 2:** llenar la mitad del recipiente con vinagre blanco.
  - **Paso 3:** agregar anilina en polvo.
  - **Paso 4:** agregar el bicarbonato
  - **Paso 5:** observar lo que ocurre.

- **Mesa 6. «Slime»:**
  - **Paso 1:** agregar pegante (tipo Colbón) en un recipiente.
  - **Paso 2:** introducir unas gotas de anilina líquida.
  - **Paso 3:** ir agregando poco a poco el almidón y revolver con un palo de pincho hasta que tenga la consistencia adecuada y no se pegue a las manos.
  - **Paso 4:** experimentar con su textura.
- **Mesa 7. «El líquido no se combina»:**
  - **Paso 1:** en un recipiente de vidrio, agregar igual cantidad de: agua, miel y jabón de lavaplatos líquido.
  - **Paso 2:** observar lo que pasa.

**Nota:** la persona facilitadora deberá visualizar previamente los videos del **Anexo 3**. Ocho experimentos divertidos para niños (Encájalo, 2017) y el **Anexo 4**. ¡10 experimentos fáciles para hacer en casa! (Lulu99, 2018) para tener claridad en las instrucciones, materiales y resultado de cada experimento de las mesas 2 a la 7.

**Paso 5:** en cada cambio de mesa, la persona facilitadora llevará a un grupo distinto a observar el resultado del experimento de la Mesa 1.

**Nota:** se recomienda a la persona facilitadora realizar previamente los experimentos, dejar en cada mesa los materiales diferenciados para cada grupo, contabilizar el tiempo con un cronómetro y acompañar a todos los grupos en la realización de sus experimentos.

**Variación virtual:** seleccionar dos o tres experimentos para que las y los participantes los hagan en sus hogares. Se les indicará que deberán registrar lo que observen.

Los resultados serán compartidos con el recurso virtual disponible en el territorio, acompañado de una reflexión sobre las competencias para realizar ese ejercicio, descritos en el momento de cierre de esta sesión.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Tablero o papel kraft.
- Marcador borrable o permanente.

**Descripción:** a través de un espacio de reflexión, se impulsará a las niñas y niños a que piensen en las habilidades científicas como prácticas divertidas en las que cualquiera puede participar.

**Paso 1:** en círculo, el grupo reflexionará sobre la actividad realizada. Se preguntará sobre cómo les parecieron los ejercicios, si les permitió descubrir cosas nuevas y si les sorprendieron los resultados de los experimentos.

La persona facilitadora indagará sobre qué tareas hizo el grupo para resolver los ejercicios, por ejemplo, observar, explorar, preguntarse, analizar, dar hipótesis y reflexionar. Las respuestas irán siendo registradas en un tablero o papel kraft.

**Paso 2:** la persona facilitadora les resaltarán que todo lo realizado en los experimentos son habilidades científicas. Les preguntará qué oficios o profesiones creen que contemplan esas habilidades. Por ejemplo: biología, química, astronomía, física, ciencias sociales, ingeniería, entre otras. La persona facilitadora irá escribiendo en el tablero las carreras u oficios señalados por las niñas y niños, invitándoles a conocer más sobre ellas. ¡Niñas y niños pueden ser grandes científicos y científicas!

**Paso 3:** se les preguntará a varias niñas y niños si les gustaría estudiar carreras que involucren estas habilidades y qué se imaginan haciendo.

**Nota:** la persona facilitadora propenderá por la participación activa de las niñas y los niños durante toda la sesión. Se considera muy importante recoger al final las reflexiones de ellas, pues se reconoce que existe una gran brecha de género en la participación

de las niñas y las mujeres en las ciencias, lo cual está relacionado con estereotipos de género que se quieren transformar en este tipo de espacios. Por lo anterior, se sugiere que la persona facilitadora lleve ejemplos de mujeres científicas a este espacio.

**Paso 4:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 14

# Pensamiento crítico y creatividad: generando hábitos saludables

<b>Participantes</b>	<b>25 niñas y niños.</b>
<b>Duración</b>	<b>2 horas.</b>
<b>Objetivo general</b>	Fomentar el pensamiento crítico y la creatividad, a través de la promoción de hábitos saludables.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Imaginar la forma en la que funcionan objetos de uso cotidiano y relacionarla con la manera en que tiene vida el cuerpo humano.</li><li>• Permitir que las niñas y niños propongan acciones que podemos implementar para construir hábitos saludables.</li></ul>

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 15 minutos.

### Materiales

- Música.
- Reproductor de música.
- Tarjetas con imágenes de animales.

**Descripción:** a través del baile se realizará un ejercicio que promueve la memoria y coordinación en las niñas y niños.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** antes de la sesión, la persona facilitadora preparará varias tarjetas con imágenes de animales (chimpancé, caballo, paloma, vaca, gato, entre otros) y les pedirá a las y los participantes que se pongan de pie y bailen al ritmo de la música.

**Paso 3:** el facilitador o facilitadora les pedirá dividirse en cinco grupos. Cada equipo sacará de la bolsa una tarjeta y bailará al ritmo de la música como lo haría el animal de la imagen.

**Paso 4:** una vez cada uno haya hecho una coreografía, el grupo en pleno las repetirá e intentará seguir el orden en que fueron propuestas.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 85 minutos.

### Materiales

- Aparatos electrónicos pequeños que ya no sirvan (reloj, despertador, celular, cronómetro, mouse, radio, grabadora, control remoto).
- Destornilladores pequeños para destapar los aparatos electrónicos.
- Octavos y pliegos de cartulina.
- Marcadores delgados de colores.
- Tablero o papel kraft.
- Marcadores gruesos de colores.
- Telas de colores.
- Sombreros.
- Papeles de colores.
- Tijeras redondas.
- Pegante.

**Descripción:** esta actividad, llamada «¿De qué estamos hechos?», fomentará la creatividad y pensamiento crítico en las y los participantes, mientras se reflexiona sobre la integralidad del ser humano con el fin de promover prácticas de cuidado.

**Paso 1:** de manera previa, la persona facilitadora buscará aparatos electrónicos pequeños que ya no sirvan (reloj, despertador, celular, cronómetro, mouse, radio, grabadora, control remoto). Las y los participantes se dividirán en cinco grupos y a cada uno se le asignará un aparato.

**Nota:** la persona facilitadora abrirá previamente los aparatos electrónicos para que las niñas y niños no usen los destornilladores.

**Paso 2:** cada grupo observará el aparato electrónico asignado e irá sacando sus partes, las cuales dibujará con marcadores en la cartulina. A cada parte le asignarán un nombre, de acuerdo con la funcionalidad que crean que tenga.



**Paso 3:** desarmados los aparatos e identificadas cada una de sus partes, las niñas y niños darán hipótesis sobre cómo creen que funcionan los objetos asignados y las presentarán en plenaria.

**Paso 4:** a partir de las intervenciones, la persona facilitadora indagará cómo llegaron a esas conclusiones de nombres y funciones y reconocerá el trabajo creativo y de pensamiento crítico que pusieron en marcha.

**Paso 5:** posteriormente, se les preguntará si creen que las personas también tenemos partes para poder funcionar. Se les invitará a hablar y mencionar cuáles creen que son esas partes y sus funciones. Se registrarán las respuestas en un lugar visible para el grupo (tablero o papel kraft).

**Paso 6:** una vez realizada la indagación, la persona facilitadora agrupará las respuestas en cinco categorías: físico, cognoscitivo, psicológico, social y espiritual. Explicará que, para sentirse bien, no solo debemos pensar en nuestro cuerpo, sino en otros factores que se relacionan con nuestra salud integral.

**Paso 7:** para precisar las categorías anteriormente enunciadas, se le asignará una a cada grupo, invitándoles a imaginar que hacen parte de un equipo de asesores en salud que deberá proponer hábitos saludables para las personas de la comunidad.

**Paso 8:** cada grupo creará e interpretará un comercial de televisión que promueva acciones concretas en cada categoría. Para ello, se les explicará qué contiene cada aspecto, de la siguiente manera:

- **Grupo 1. Físico:** cuidado del cuerpo físico (higiene dental, corporal, vacunación, seguimiento médico, alimentación balanceada y actividad física).
- **Grupo 2. Cognoscitivo:** activación de la mente a través de ejercicios mentales que promuevan la planificación, solución rápida de problemas, creatividad, codificación de información y aprendizaje continuo. Por ejemplo, resolver problemas del día a día con nuestras amistades, inventarnos un juego creativo, planear las actividades que haríamos en un día cualquiera u organizar nuestro tiempo para cumplir con nuestras responsabilidades escolares.

- **Grupo 3. Psicológico:** manejo adecuado de las emociones, la forma de tramitarlas, expresarlas y sentirlas. También incluye la autoestima. Por ejemplo, cómo resuelvo una situación cuando estoy triste, cuando estoy molesto, cómo expreso que algo no me gusta; y cómo me siento con la forma, tamaño y color de mi cuerpo.
- **Grupo 4. Social:** se relaciona con la manera adecuada de interactuar con las otras personas y el medioambiente. Incluye la calidad de esas relaciones e involucra a la familia, pares, docentes, animales y naturaleza de nuestro entorno. Por ejemplo, cómo le hablo a mis amigas y amigos, cómo cuido el agua, cómo trato a los animales que habitan cerca de mí, dónde y cómo boto la basura y qué tanto apoyo tengo de mi familia cuando estoy en un problema.
- **Grupo 5. Espiritual:** identificar un propósito en la vida más allá de las tareas cotidianas, escuchar a nuestro corazón y conectarnos con el universo. Incluye prácticas como orar, meditar y hacer lo que nos gusta y nos permite relajarnos (bailar, dibujar, pintar, jugar, cantar, entre otros).

**Nota:** se dispondrán diferentes objetos para que los grupos puedan hacer sus presentaciones (maquillaje, cartulina, marcadores, telas de colores, sombreros, papeles de colores, tijeras redondas, pegante, entre otros).

**Paso 9:** se presentarán los resultados en plenaria y la persona facilitadora ampliará la información necesaria sobre hábitos diarios que las niñas y niños pueden poner en práctica para fortalecer su salud y cuidado personal.

**Variación virtual:** en casa, cada participante acompañado por su familia desarmará un aparato electrónico pequeño que ya no funcione y desarrollará los puntos 2 y 3. Las evidencias serán enviadas por el medio digital dispuesto para tal fin.

Estas serán utilizadas en un encuentro virtual como insumo para que la persona facilitadora promueva las reflexiones propuestas en los puntos 4 al 6. En el mismo espacio les explicará los campos de los hábitos saludables y propondrá que cada persona realice en sus casas los pasos 7 y 8, a partir de un ámbito asignado por la persona facilitadora.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Hojas.
- Colores.
- Lápices.

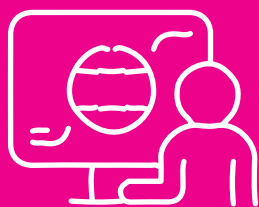
**Descripción:** por medio de la visualización, se invitará a las y los participantes a generar compromisos con su cuidado personal.

**Paso 1:** se le solicitará a cada niña y niño elegir un hábito de vida saludable y se les pedirá que imaginen cómo se verían en 15 años si incorporan esta buena práctica a su rutina. Por ejemplo: al cepillarse los dientes diariamente tendrán una sonrisa hermosa; incorporar el baile a su vida les hará muy alegres o practicar las matemáticas les permitirá ser un/a astrónomo/a y cumplir sus sueños.

**Paso 2:** cada participante plasmará su visualización en un dibujo y la persona facilitadora invitará a algunas personas a que compartan el ejercicio con el grupo.

**Paso 3:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 15

# Sesión de habilidades técnicas III

**Participantes**

25 niñas y niños.

**Duración**

2 horas.

**Objetivo general**

Afianzar el producto realizado con la puesta en marcha de las habilidades y talentos que generan mayor interés en el grupo, con el fin de preparar una puesta en escena para familias, comunidad y actores intersectoriales.

**Objetivos específicos**

- Facilitar que las niñas y niños afiancen distintas habilidades técnicas como forma de descubrir el mundo.
- Promover en las y los participantes el reconocimiento de sus habilidades y talentos para que sean presentados a la comunidad.

## Guía pedagógica

# Momento 1

## Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 10 minutos.

**Descripción:** teniendo en cuenta que este es un espacio de continuidad de la experimentación de habilidades seleccionadas previamente, no se realizará actividad rompehielos, sino que, al inicio, se presentará el objetivo del encuentro al grupo: organizar la puesta en escena de los productos iniciados en las sesiones de habilidades técnicas.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora les señalará que en esta sesión se deberá dejar la propuesta lista. Si la modalidad dura menos de 8 meses, esta será la última sesión de planeación antes de la presentación final durante el cierre de los encuentros de habilidades del siglo XXI (6 a 9 años) de la modalidad, espacio en el que se llevará a cabo la muestra de habilidades y talentos con familias y comunidad.

En caso de que la modalidad tenga 8 meses de duración, habrá una sesión adicional de planeación antes de la presentación final que servirá para afinar detalles.

Se aprovechará este espacio para animar a las niñas y niños a disfrutar de la sesión, se hará énfasis en que este es un espacio de confianza en el que pueden ser ellas(os) mismas(os).

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 100 minutos.

### Materiales

- Tablero o papel kraft.
- Marcadores borrables o permanentes.
- Rollos de papel kraft.
- Pinturas de colores.
- Hojas de diferentes colores y texturas.
- Tijeras redondas.
- Pegante.
- Pinceles de diferentes tamaños.

**Descripción:** a través del montaje de un evento, el grupo se preparará para presentar sus habilidades y talentos a las familias y comunidad.

**Paso 1:** cada niña o niño realizará los retoques y ajustes finales de sus productos creados en las sesiones anteriores de habilidades técnicas, podrán elegir presentar uno o dos, de acuerdo con el nivel de avance e interés. Cada participante o grupo mostrará su producto al grupo y explicará qué es y por qué lo eligió.

**Paso 2:** se hará la planeación del espacio a desarrollar en la última sesión de este componente, orientado a presentar las habilidades y talentos experimentados por las niñas y niños. La persona facilitadora motivará al grupo, a través del reconocimiento de los talentos y habilidades identificadas y de la oportunidad de presentarlos ante sus familias y comunidad.

**Paso 3:** la propuesta del evento se construirá a través de una lluvia de ideas. La persona facilitadora registrará las iniciativas y acuerdo que surjan en un tablero o papel kraft.

A continuación, se describen los puntos básicos a definir:

- Nombre del evento.

- Fecha del evento (última sesión).
- Lugar: espacio abierto, cerrado, grande o pequeño, de acuerdo con las características del evento. Características logísticas (sonido, proyección, luces).
- Decoración: definir cómo darle vida al espacio, por ejemplo, un mural con dibujos que representen los proyectos a presentar.
- Personas invitadas: familias, comunidad y actores institucionales.
- Convocatoria: hacer tarjetas de invitación diseñadas por las y los preadolescentes.
- Estrategia de presentación: se definirá según los productos, por ejemplo, si prevalecen los montajes, se puede hacer una presentación de cada ensamble; si prevalecen los productos, se puede hacer una feria, así:
  - Música: presentación musical.
  - Manuales: exposición de arte.
  - Física: muestra deportiva, festival deportivo, que un grupo preadolescentes den una clase de su práctica.
  - Cognoscitivas: muestra científica, competencias mentales.
  - Comunicativa: picnic de lectura de cuentos, declamación de poesía.
  - Digital: hacer un video de YouTube, construir una propuesta tecnológica.
  - Culinarias: degustación de productos, clase de cocina.
  - Social: muestra de alguna iniciativa social construida.
- Responsabilidades: establecer grupos y asignarles responsabilidades de los acuerdos definidos, así:
  - **Grupo 1:** realizar letrero del nombre del espacio.
  - **Grupo 2:** preparar decoración del espacio.
  - **Grupo 3:** hacer tarjetas de invitación para familias.
  - **Grupo 4:** hacer tarjetas de invitación para comunidad y actores intersectoriales.
  - **Grupo 5:** preparación de estrategia de presentación.

**Paso 4:** ¡manos a la obra! De acuerdo con las responsabilidades asignadas en el paso anterior, los grupos de niñas y niños emprenderán sus tareas.

**Nota:** las actividades logísticas deben ser asumidas por el operador de la modalidad. Sin embargo, las y los participantes deberán tener un rol protagónico y participativo. La persona facilitadora les empoderará para que se apropien del espacio y lo vean como una oportunidad para autorreconocerse y ser reconocidos.

**Variación virtual:** a través del envío de fotos o la realización de videollamadas, cada participante presentará el trabajo final elegido para la presentación. Virtualmente, se generará un espacio para la planeación del evento. Si este no puede ser presencial se podrá evaluar el diseño de piezas audiovisuales u otras estrategias digitales para su difusión.

---

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 10 minutos.

**Descripción:** como cierre de la sesión, se precisarán los compromisos de cada niña y niño en el montaje del evento.

**Paso 1:** cada grupo presentará sus avances en las responsabilidades asignadas.

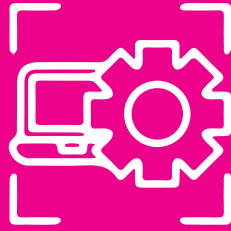
**Paso 2:** de acuerdo con las actividades pendientes, la persona facilitadora asignará compromisos frente al desarrollo del evento, finalización o práctica de los proyectos a presentar.

**Paso 3:** se agradecerá la participación, se invitará a la siguiente sesión y se recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de



los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 16

# Fortaleciendo nuestras habilidades digitales I

**Participantes**

**25 niñas y niños.**

**Duración**

**2 horas.**

**Objetivo general**

Promover el desarrollo de las habilidades digitales como herramienta para conocer el mundo.

**Objetivos específicos**

- Facilitar el reconocimiento de algunos lugares del mundo a través del uso de internet.
- Permitir que las niñas y niños conozcan usos asombrosos de las herramientas digitales.

## Guía pedagógica

# Momento 1

## Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 15 minutos.

**Descripción:** por medio de una actividad llamada «Observándonos», se creará un ambiente de distensión y se fortalecerá la capacidad de observación de las niñas y niños.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora les pedirá dividirse en dos grupos y definir cada uno a una persona representante. Esta persona se parará frente al grupo para ser observada con detenimiento por sus compañeras y compañeros.

**Paso 3:** las dos personas voluntarias saldrán del espacio con el facilitador o facilitadora y cambiarán sutilmente varias cosas de su aspecto, retirando o agregando algo. Por ejemplo: se peinarán diferente, se quitarán las gafas, se soltarán un cordón, se bajarán una media, usarán una cinta en el pelo.

**Paso 4:** regresarán al espacio y los grupos deberán identificar las diferencias.

**Paso 5:** el equipo ganador será el que detecte la mayor cantidad de diferencias en un minuto.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 90 minutos.

### Materiales

- Cinco computadores o tabletas con acceso a internet.
- Diarios de campo: cuadernos de dibujo que contengan seis octavos de cartulina con algún mecanismo de grapa.

**Descripción:** a través de visitas virtuales a centros de protección de especies animales se incentivará el reconocimiento de distintos lugares del mundo con el uso de medios digitales.

**Paso 1:** de manera previa, la persona facilitadora deberá contar con un espacio que permita al grupo utilizar cinco computadores o tabletas y acceso a internet. Por ejemplo: biblioteca municipal, oficina del municipio, una escuela o café internet, punto Vive Digital, etc.

**Paso 2:** se dividirá a las niñas y niños en cinco grupos. Si existe mayor disponibilidad de equipos, se armarán grupos más pequeños. A cada uno se le asignará un centro de protección de especies o zoológico alrededor del mundo que visitarán virtualmente.

Las opciones más adecuadas son (algunos grupos repetirán lugar):

Lugar	Enlace	Observaciones
Oceanogràfic. Valencia, España.	<a href="https://www.oceanografic.org/visita-virtual/">https://www.oceanografic.org/visita-virtual/</a>	Visita en 3D.
Zoológico de San Diego. Estados Unidos.	<a href="https://sdzsafaripark.org/live-cams">https://sdzsafaripark.org/live-cams</a>	El enlace tiene cámaras en vivo de diferentes animales.

Lugar	Enlace	Observaciones
Terra Natura Benidorm. Alicante, España.	<a href="https://benidorm.terrannatura.com/visita-virtual/index.html">https://benidorm.terrannatura.com/visita-virtual/index.html</a>	Visita en 3D.
Acuario de la Bahía de Monterey. Estados Unidos.	<a href="https://www.montereybayaquarium.org/animals/live-cams/">https://www.montereybayaquarium.org/animals/live-cams/</a>	El enlace tiene cámaras en vivo de diferentes animales.

Otros lugares que tienen recorridos virtuales, pero que dependen de horarios fijos o pago de boleta son:

Lugar	Enlace	Observaciones
Chester Zoo. Reino Unido.	<a href="https://www.youtube.com/c/chesterzoo/featured">https://www.youtube.com/c/chesterzoo/featured</a>	Videos en vivo en las páginas de Facebook y YouTube.
WildEarth. África.	<a href="https://wildearth.tv/live-safaris/">https://wildearth.tv/live-safaris/</a>	Tiene safaris en vivo con horarios determinados.
Acuario Inbursa de México. México.	<a href="https://www.acuarioinbursa.com.mx/2020/07/03/acuario-inbursa-te-sumerge-en-sus-profundidades-marinas-con-recorridos-virtuales/">https://www.acuarioinbursa.com.mx/2020/07/03/acuario-inbursa-te-sumerge-en-sus-profundidades-marinas-con-recorridos-virtuales/</a>	Recorridos permanentes los jueves.
Ripley's Aquarium de Canadá. Canadá.	<a href="https://www.ripleyaquariums.com/canada/virtual-tours/">https://www.ripleyaquariums.com/canada/virtual-tours/</a>	El recorrido exige pago de boleta.
Acuario del Centro Cultural de Tijuana. México.	<a href="https://my.matterport.com/show/?m=rFpHc-VAUc7W&amp;fbclid=IwAR-0qGb-ejPbhDapmWb5vt-juaj9oH_rUECBORNnoO-Q6lsKzTqZ6L6zb0nzDo">https://my.matterport.com/show/?m=rFpHc-VAUc7W&amp;fbclid=IwAR-0qGb-ejPbhDapmWb5vt-juaj9oH_rUECBORNnoO-Q6lsKzTqZ6L6zb0nzDo</a>	Visita corta por algunos acuarios.

**Nota:** antes de la sesión, la persona facilitadora deberá hacer una exploración de cada espacio con el objetivo de identificar su funcionamiento, las opciones que se tienen y

la información disponible. Esto le permitirá estar en la capacidad de acompañar a los grupos y resolver las dudas.

**Paso 3:** asignado el sitio de exploración a cada grupo, se les darán las indicaciones: «Cada grupo tendrá la misión de conocer un lugar sorprendente. Para eso debemos seguir nuestro mapa, yo (persona facilitadora) seré el capitán o capitana de esta travesía, así que deben seguir mis instrucciones».

Se dará el paso a paso para ingresar a cada sitio. Por ejemplo:

- **Paso 1:** prendemos el computador.
- **Paso 2:** abrimos el explorador (se les mostrará el ícono).
- **Paso 3:** escribimos la dirección mágica (la persona facilitadora pasará por cada puesto indicando la forma y dirección de ingreso).
- **Paso 4:** ahora a explorar...

**Paso 4:** los grupos tendrán la misión de construir un diario de campo de cuatro especies que observen en el recorrido. Este deberá incluir nombre de la especie, dibujo, descripción física y datos curiosos.

**Nota:** se debe garantizar que todas las niñas y niños tengan la oportunidad de utilizar el equipo; cada determinado tiempo sonará un pito que indicará rotación para manipularlo.

**Paso 5:** para finalizar el recorrido, cada grupo intentará navegar para descubrir en dónde está ubicado el lugar que visitaron.

Se les acompañará para que ingresen a Google Maps (<https://www.google.com/maps/>). La persona facilitadora les orientará en estos pasos:

- **Paso 1:** poner el nombre del lugar que visitaron en la barra «Buscar en Google Maps» y seleccionarlo.
- **Paso 2:** seleccionar la opción «Indicaciones» y poner el municipio en el que se encuentran como punto de partida.

Lo anterior les permitirá ver la distancia que hay entre ambos lugares, la cual fue acertada gracias a internet.

**Paso 6:** realizado el recorrido, diario de campo y la ubicación, cada grupo presentará brevemente en plenaria el lugar visitado y las especies conocidas.

**Paso 7:** la persona facilitadora llevará al grupo a reflexionar sobre el ejercicio, a través de las siguientes preguntas orientadoras:

- ¿Cómo les pareció la experiencia?
- ¿Creen que una herramienta como el internet puede ayudarnos a conocer el mundo?
- ¿Alguna vez se imaginaron viajar tan lejos?
- ¿Conocimos cosas nuevas hoy?
- ¿Cuáles fueron sus animales favoritos?
- ¿Creen que conocer la vida de diferentes especies ayuda a que las cuidemos?

Las preguntas permitirán reflexionar sobre el uso de herramientas digitales para conocer y comprender el mundo. Se resaltarán la importancia del uso responsable de las herramientas digitales, haciendo énfasis en lo visto en la sesión «Profundizando en situaciones de riesgo: entorno digital» de los encuentros de prevención de riesgos específicos entre pares.

**Variación virtual:** a cada participante se le pedirá realizar la visita a uno de los lugares identificados en el paso dos, además de hacer el diario de campo y reconocer la ubicación. Para esto contará con el acompañamiento de su familia. La persona facilitadora enviará, antes de la sesión, indicaciones muy claras y sencillas (en video, audio o imagen).

El resultado del trabajo será presentado por medio del recurso virtual disponible en el territorio, espacio en el que se realizarán las preguntas de reflexión.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 13 minutos.

**Descripción:** a partir de un espacio de reflexión, se buscará ampliar el horizonte del grupo sobre las posibilidades que nos brindan las herramientas digitales.

**Paso 1:** se indagará con el grupo sobre los usos que se les dan diariamente a las herramientas digitales.

**Paso 2:** el facilitador o facilitadora escuchará las respuestas y explicará otras formas sorprendentes del buen uso de estas herramientas. Por ejemplo: enviar un satélite a la luna sin ningún conductor, comunicarnos con una persona al otro lado del mundo; guardar gran cantidad de información en la nube, es decir, sin que se ocupe el espacio de nuestro celular o computador.

**Paso 3:** se les agradecerá por la participación, se invitará a la siguiente sesión y se recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.





## Sesión n.º 17

# Habilidades cívicas: aprendiendo a relacionarme con el mundo y las personas

<b>Participantes</b>	<b>25 niñas y niños.</b>
<b>Duración</b>	<b>2 horas.</b>
<b>Objetivo general</b>	Fortalecer las habilidades cívicas a través de los valores y su importancia en la relación con el mundo y las otras personas.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Permitir que las niñas y niños reflexionen acerca de los valores en situaciones de la vida cotidiana.</li><li>• Facilitar la construcción e identificación de la ciudadanía de cada niña y niño, entendiendo la manera en que nos relacionamos con las otras personas, el entorno y las instituciones.</li></ul>

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Un pliego de cartulina o papel bond con el número 3.

**Descripción:** a partir de un juego de perspectiva, se les explicará a las niñas y niños la forma en que la misma información puede ser interpretada de maneras distintas, de acuerdo con la persona que la conozca.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** antes de la sesión, la persona facilitadora escribirá el número 3 con una forma que permita que, dependiendo de donde se mire, pueda ser las letras m, w o e. Este ocupará todo el pliego de cartulina o papel bond.

Se les invitará a sentarse formando un círculo y en el centro se extenderá la letra E.

**Paso 3:** el facilitador o facilitadora les pedirá que escriban o representen en un dibujo una frase que empiece con lo que están viendo en el centro del espacio.

**Paso 4:** se les pedirá a varias personas participantes que compartan su resultado en plenaria.

**Paso 5:** la persona facilitadora realizará la reflexión sobre cómo, a pesar de contar con la misma información, cada persona pudo haberla interpretado diferente de acuerdo con su ubicación y perspectiva.

Les preguntará si alguna vez les ha ocurrido esto (que una misma situación haya sido comprendida de manera distinta por varias personas en la familia o en la escuela). Quienes así lo deseen, podrán contar qué consecuencias tuvo esto y cómo se logró resolver.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 80 minutos.

### Materiales

- **Anexo 5.** Fábulas cortas con moralejas (Árbol ABC.com, s. a.).
- Octavos de cartulina.
- Reproductor de sonido.
- Colores.
- Lápices.

**Descripción:** por medio de fábulas cortas, se invitará al grupo a reflexionar, a través de la escucha atenta y la argumentación, sobre situaciones de la vida cotidiana.

**Paso 1:** se les pedirá a las niñas y niños dividirse en cinco grupos. Se procurará que estén conformados por participantes con edades similares. A cada uno de los grupos se le asignará una fábula corta de la siguiente manera:

- **Grupo 1:** el león y el mosquito.
- **Grupo 2:** el león y el ratón.
- **Grupo 3:** la cigarra y la hormiga.
- **Grupo 4:** el perro y su reflejo.
- **Grupo 5:** el gallo y la joya.

En el **Anexo 5**. Fábulas cortas con moralejas (Árbol ABC.com, s. a.) se encuentran los textos de las fábulas y la oportunidad de reproducirlas en audio para que niñas y niños que aún no leen, puedan escucharlas.

**Paso 2:** cada grupo leerá o escuchará en varias oportunidades la fábula asignada con el objetivo de comprender la historia. Las y los participantes deberán construir dibujos en octavos de cartulina que les permitan narrar la historia en forma de secuencia.

Los grupos solo utilizarán los carteles con dibujos y la narración propia para contar la historia; no habrá texto escrito ni lectura.

**Paso 3:** cada grupo narrará las historias, a partir de la secuencia de ilustraciones. Así mismo, las y los participantes compartirán sus reflexiones: responderán qué nos enseña la fábula y darán un ejemplo de esa situación en la vida cotidiana.

La persona facilitadora complementará lo aportado por las niñas y niños con los siguientes temas:

- El león y el mosquito: relaciones con las otras personas basadas en la humildad, el respeto y la igualdad. El éxito no debe ser motivo de burla sobre otras personas.
- El león y el ratón: en las relaciones con las otras personas todos somos iguales, nadie es menos que nadie por su condición o características físicas. Lo que sembramos en las otras personas, es lo que recogemos.
- La cigarra y la hormiga: las relaciones entre seres humanos se deben caracterizar por el respeto, sin discriminación ni prejuicios. Planificar y pensar en el futuro disminuye riesgos.
- El perro y su reflejo: dejar de valorar el presente hace que nos perdamos de cosas importantes, siempre debemos atesorar lo que actualmente tenemos. Siente satisfacción por lo que has logrado, agradece por eso. Ser feliz con lo que hoy tienes.
- El gallo y la joya: lo que no es importante para nosotros puede que para las demás personas sea valioso. De las cosas simples podemos construir oportunidades.

Cada reflexión deberá permitir comprender el funcionamiento del mundo y sus relaciones. Se aportará a la construcción e identificación de la ciudadanía de cada niña y niño, entendiendo esta desde la manera en que nos relacionamos con las otras

personas, el entorno y las instituciones. Esto implica hablar de valores como el respeto, la responsabilidad, la tolerancia y la solidaridad en la interacción con el mundo.

**Variación virtual:** a cada participante se le asignará una fábula corta, la cual leerá o escuchará para realizar su secuencia y narrarla a su familia. En un encuentro virtual, a través de la herramienta disponible en el territorio, cada participante comentará su experiencia e identificará las reflexiones que deja la fábula, según lo hablado con su familia.

En este encuentro la persona facilitadora orientará la conversación hacia la reflexión de los valores asociados a la construcción de ciudadanía, entendiéndola como la forma en la que nos relacionamos con el mundo.

---

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Marcadores.
- Hojas tamaño carta.
- Colores.
- Lápices.

**Descripción:** identificar otros valores primordiales para relacionarnos con el mundo.

**Paso 1:** las niñas y niños dibujarán un valor que consideren importante a la hora de interactuar con las otras personas y el medioambiente.

**Paso 2:** cada dibujo será presentado en plenaria y las y los participantes explicarán brevemente la razón por la que eligieron ese valor.

**Paso 3:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 18

# Reconociendo nuestros legados culturales a través del pensamiento crítico

### Participantes

25 niñas y niños.

### Duración

2 horas.

### Objetivo general

Reconocer la importancia de la cultura en nuestra vida diaria, a partir del pensamiento crítico.

### Objetivos específicos

- Identificar la existencia de diferentes manifestaciones culturales y su relación con la vida diaria.
- Reflexionar sobre prácticas culturales que vulneran los derechos de las niñas y niños y la importancia de su transformación.

## Guía pedagógica

# Momento 1

## Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

**Descripción:** a través de un juego similar al «teléfono roto», se generará un ambiente de diversión inicial entre las niñas y niños.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora se sentará junto con las y los participantes formando un círculo. El facilitador o facilitadora le dirá en voz baja a la persona que esté a su derecha una frase larga, por ejemplo: «Me gusta comer helado de chocolate cuando llueve, ponerle cereal y luego saltar en todos los charcos que haya en el parque con mis botas de caucho puestas».

**Paso 3:** la niña o niño que lo escuchó, se lo transmitirá a quien esté a su derecha y así sucesivamente, hasta llegar a la última persona. El mensaje solo podrá ser dicho y escuchado una vez por cada participante.

**Paso 4:** el o la participante al final del círculo, dirá el mensaje en voz alta. Se comparará esta frase con la versión original para encontrar sus similitudes y diferencias.



## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 80 minutos.

### Materiales

- Elementos típicos relacionados con las regiones Andina, Caribe, Amazónica, Orinoquía, Insular y Pacífico (ropa típica, fotos de lugares emblemáticos, fauna, flora, alimentos típicos, música de la región, grupos indígenas del territorio y reproducción de dialectos).
- Tablero o papelógrafo.
- Marcadores.
- Láminas con ilustraciones de prácticas culturales que violan los derechos de la infancia.
- Dibujo de árbol con raíces.

**Descripción:** a través de la exploración cultural de distintas regiones del país se busca acompañar a las niñas y niños a reflexionar sobre dichas prácticas.

**Paso 1:** se les pedirá a las niñas y niños que se dividan en seis grupos y se les asignará una región del país así:

- **Grupo 1:** Amazónica.
- **Grupo 2:** Andina.
- **Grupo 3:** Caribe.
- **Grupo 4:** Insular.
- **Grupo 5:** Orinoquía.
- **Grupo 6:** Pacífica.

La persona facilitadora les entregará elementos relacionados con ese territorio: ropa típica, fotos de lugares emblemáticos, fauna, flora, alimentos típicos, música de la región, grupos indígenas del territorio y reproducción de dialectos.

**Paso 2:** cada grupo montará una muestra de su región. Puede ser un baile, obra de teatro, plato, desfile típico o galería de fotos. La elección responderá a los materiales disponibles.

**Nota:** la persona facilitadora deberá acompañar de manera cercana las elaboraciones, con el objetivo de brindar mayores elementos que permitan al grupo conocer mejor la región asignada.

**Paso 3:** se realizarán las presentaciones en plenaria.

**Paso 4:** la persona facilitadora les explicará a las niñas y niños el significado de cultura y de la forma en la que se trasmite, de la siguiente manera: «Cada una de las representaciones expresan la cultura de un territorio de nuestro país; ¿qué creen que significa esa palabra?». Se escucharán las respuestas y se registrarán en un tablero o papelógrafo.

Teniendo en cuenta las definiciones dadas por las niñas y niños, se les explicará que la cultura son las actividades, fiestas, costumbres, normas y símbolos que comparten las personas que viven en determinados territorios, los cuales se transmiten de una generación a otra por medio del ejemplo, las historias, la crianza, las reglas y la forma en que interactuamos con el mundo.

**Nota:** para ejemplificar el término «cultura», es importante que la persona facilitadora realice ejemplos del territorio donde se desarrollan la modalidad y de las presentaciones realizadas por los grupos.

**Paso 5:** el grupo reflexionará sobre aquellas prácticas culturales que pueden afectar el desarrollo de la infancia. A través de láminas con ilustraciones, se analizarán prácticas culturales que violentan a las niñas y niños, por ejemplo:

- Las niñas deben casarse a temprana edad para ayudar con la economía del hogar. Ilustración: Niña y hombre adulto con trajes de matrimonio.
- Los niños deben trabajar para ayudar en la economía del hogar. Ilustración: Niño vendiendo dulces en la calle.
- Las niñas deben permitir que se modifiquen o corten partes de su cuerpo para ser más bonitas. Ilustración: Niñas con «cuello de jirafa» (aros) de Birmania, Sudeste Asiático.

Según cada lámina, se indagará con las niñas y niños qué creen que se debería hacer en estos casos; si piensan que deberíamos aceptar creencias, mitos y rituales que

atentan contra nuestro desarrollo y cómo creen que podríamos modificarlos. La persona facilitadora irá registrando las respuestas.

**Paso 6:** la persona facilitadora les mostrará el dibujo de un árbol con sus raíces y les dirá:

Nosotros somos como un árbol: la cultura constituye nuestras raíces y a través de ellas alimentamos nuestra identidad, establecemos nuestros orígenes y enriquecemos nuestra vida cotidiana. Pero a través de las raíces a los árboles no solo les llega agua y nutrientes, sino que también pueden recibir elementos que los dañan o alteran, como los desechos químicos.

A nosotros, la cultura también puede transmitirnos creencias o prácticas que atentan contra nuestros derechos. Por eso debemos tener un pensamiento crítico ante la cultura, reconocerla y transformar aquello que nos pueda hacer daño. ¿Cómo podríamos cambiarlo? A través de la socialización en nuestras casas, escuelas y en la interacción con nuestro entorno.

**Variación virtual:** a cada niña y niño se le asignará una región y realizará montajes en su casa que describan elementos de la región asignada. Puede ser: ropa típica, fotos de lugares emblemáticos, fauna, flora, alimentos típicos, música de la región, grupos indígenas del territorio o reproducción de dialectos.

Cada niña y niño mostrará fotos o audios que evidencien lo realizado en una sesión por el medio virtual disponible en el territorio. La persona facilitadora utilizará esos elementos para reflexionar sobre la importancia de la cultura y transformar aquellas prácticas que atentan contra los derechos de las niñas y niños.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Hojas tamaño carta.
- Lápices.
- Colores.

**Descripción:** a través del dibujo, las niñas y niños sintetizarán la sesión del día.

**Paso 1:** el facilitador o facilitadora le pedirá a cada participante que dibuje un árbol con raíces sobre una hoja en blanco. Se les indicará que escriban al lado derecho de su árbol, aquellos elementos culturales de su territorio que les hacen felices o garantizan sus derechos; aquellas prácticas, símbolos y ritos de la cotidianidad que les permiten sentirse parte de su territorio, protegidos, reconocidos y que les ayuden crecer sanos.

En el lado izquierdo pondrán aquellas prácticas, creencias, actitudes que las y los ponen tristes y sienten que no los protegen; que por el contrario, los ponen en riesgo.

**Nota:** para aclarar el ejercicio, se retoma la última parte de la actividad central en la que se ejemplificó el tema con lo que alimenta las raíces de los árboles y aquellas cosas que los dañan, enferman o contaminan. De la misma manera, las niñas y niños deberán reconocer aquellos elementos de su cultura que los enriquecen y los llenan de vida y aquellos que los ponen en riesgo, angustian o entristecen.

**Paso 2:** cada participante mostrará su dibujo y compartirá sus reflexiones. La persona facilitadora debe hacer una reflexión al respecto, retomando el recorrido de la sesión,

**Paso 3:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 19

# Introspección: comprendiendo la importancia de mis sentidos

<b>Participantes</b>	25 niñas y niños.
<b>Duración</b>	2 horas.
<b>Objetivo general</b>	Reconocer la relación entre los sentidos y las emociones y los pensamientos experimentados.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar la utilidad de los cinco sentidos para conocerse mejor.</li><li>• Generar conciencia frente a la relación de los sentidos con las emociones, sensaciones y pensamientos.</li></ul>

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 10 minutos.

### Materiales

- Reproductor de sonido.
- Música relajante.

**Descripción:** a través de una meditación, las niñas y niños se conectarán con sus emociones y reconocerán cómo se siente para el inicio de la sesión.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora les solicitará que se sienten formando un gran círculo.

**Paso 3:** se les pedirá que cierren los ojos y respiren profundamente tres veces. Por un momento, serán conscientes de su respiración, observarán su velocidad, en qué parte del cuerpo se siente con mayor fuerza, cómo entra y sale por la nariz.

**Paso 4:** se les invitará a identificar cómo se sienten el día de hoy, observarán sus emociones y buscarán identificar la que más predomine, por ejemplo:

- ¿Hay algo que debo hacer y me preocupa? (ansiedad, preocupación).
- ¿Hoy me siento motivado? (alegría).
- ¿Me siento con sueño y sin energía? (cansancio).

**Paso 5:** la persona facilitadora expresará en una palabra cómo se siente y la persona a su derecha hará lo mismo; lo antecedirá reiterando lo expresado por el facilitador o

facilitadora. El ejercicio se repetirá en todo el grupo; cada participante dirá su emoción y la de su compañera(o) a la izquierda, así:

Inicia María diciendo «me siento cansada»; luego Carlos, que está a su derecha, deberá decir «María se siente cansada y yo me siento muy feliz», y así sucesivamente.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 85 minutos.

### Materiales

- Kit personal de ingredientes para burritos (tortillas de maíz grandes, mango en láminas, queso crema, queso tajado, aguacate en cuadrados, tomate en cuadrados, mermelada de mora, lechuga).
- Cartulina.
- Marcadores.
- Tijeras redondas.
- Colores.
- Pegante.
- Mesas.
- Cubiertos ecológicos (bambú o cartón).
- Palillos.
- Bolsas de papel.

**Descripción:** por medio de la preparación de un plato de comida se identificará la forma en que reconocemos el mundo a través del uso de nuestros sentidos.

**Paso 1:** cada participante construirá un gorro de chef con cartulina, tijeras redondas, colores y pegante.



**Los pasos son:**

- **Paso 1:** ubicar medio pliego de cartulina horizontalmente, llevar una punta hasta la mitad y pegarla.
- **Paso 2:** por el lado doblado, hacer cortes con unas tijeras redondas sin llegar hasta el final.
- **Paso 3:** en el extremo que no está recortado, se hará una decoración en el centro. Puede ser el nombre de cada persona o un dibujo alusivo a ser chef.
- **Paso 4:** se cerrará la cartulina horizontalmente, con la medida de la cabeza de cada participante. Se dejará el dibujo sobre la frente y los recortes hacia arriba.
- **Paso 5:** ¡listo el gorro de chef! ¡A cocinar!

**Nota:** para mayor claridad del proceso, se podrá consultar el **Anexo 6**. ¿Cómo hacer un gorro de chef? (Manualidades Infantiles, 2016).

**Paso 2:** se les dirá que nos convertiremos en chefs. Cada participante se pondrá su gorro y la persona facilitadora le entregará su kit individual de ingredientes para la preparación de un burrito (tortillas de maíz grandes, mango en láminas, queso crema, queso tajado, aguacate en cuadrados, tomate en cuadrados, mermelada de mora, lechuga).

**Paso 3:** cada niña o niño tomará un pequeño bocado de cada ingrediente y lo degustará, uno a la vez. Se les pedirá que lo hagan de manera pausada y buscando identificar su sabor, olor, textura, color y sonido (al morderlo).

**Paso 4:** las niñas y niños conformarán ocho grupos y cada uno tendrá cinco pliegos de cartulina.

En la parte superior de cada pliego dibujarán un par de ojos, una nariz, una mano, una lengua y una oreja.

**Paso 5:** cada grupo tendrá la misión de registrar en las cartulinas lo identificado en la exploración de los ingredientes de la siguiente manera:

- ¿A qué sabe? (lengua).
- ¿A qué huele? (nariz).

- ¿Cómo es su textura? (mano).
- ¿Cómo se ve? (ojos)
- Cuando lo masticamos, ¿tiene algún sonido? (oreja).

**Paso 6:** cada equipo presentará lo construido y la persona facilitadora agrupará los carteles por cada uno de los sentidos explorados.

**Paso 7:** ¡vamos a cocinar! Cada niña y niño iniciará la preparación. Para ello se necesita de una superficie limpia y de todos los recursos listos (kit individual).

**Paso 8:** la persona facilitadora reflexionará sobre cómo conocemos y reconocemos el mundo exterior gracias a nuestros sentidos. Los ojos, los oídos, la lengua, la nariz y las manos reciben un mensaje o un estímulo para ser interpretado por nuestro cerebro, produciendo sensaciones, emociones y pensamientos.

Para dar claridad, sobre este aspecto se tomará como ejemplo lo plasmado en los carteles así:

- Si nuestros ojos ven un mango, recordamos a qué sabe, su olor y textura, podemos decir si nos gusta o no.
- Si probamos la mermelada, su sabor dará inicio a un trabajo en nuestro cerebro que nos permitirá asociarlo con una fruta. Aún con los ojos cerrados, podemos imaginar su textura y color.

Estos ejemplos nos muestran que los sentidos y nuestro cuerpo trabajan de manera integrada.

**Variación virtual:** la persona facilitadora enviará a cada participante su kit de ingredientes y material para el gorro de chef, junto con las instrucciones para ambos productos. Cada niña y niño explorará los ingredientes, dibujará lo percibido con cada uno y elaborará el burrito con su familia.

A través de un encuentro virtual con el medio disponible en el territorio, se presentará el resultado y se hará la reflexión sobre la relación de los sentidos con nuestros pensamientos y emociones.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 25 minutos.

**Descripción:** a través de la creación de situaciones, se invitará a las niñas y niños a reconocer la relación entre los sentidos y la percepción de emociones, pensamientos y sensaciones.

**Paso 1:** se animará al grupo a crear situaciones de la vida cotidiana que reflejen la forma en que nuestros sentidos perciben estímulos del mundo exterior para generar sensaciones, sentimientos y pensamientos.

La persona facilitadora nombrará una emoción, sentimiento o pensamiento y las niñas y niños inventarán cómo se pudo originar y qué sentido lo percibió. A continuación, se brindan dos ejemplos:

- **Tristeza.**  
¿Qué la pudo originar?  
Ver a un animal enfermo.  
Sentido: vista.
- **Recordar a un familiar que ya no está.**  
¿Qué la pudo originar? Escuchar su nombre.  
Sentido: auditivo.

Las emociones, sentimientos o pensamientos propuestos para la creación son:

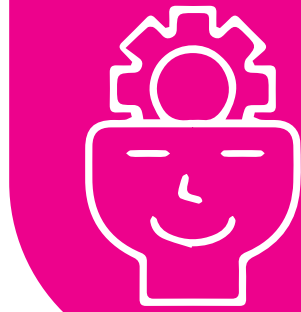
- Felicidad.
- Miedo.
- Llorar.
- Soy muy pequeño para lograrlo.
- Recordar una tarea pendiente.
- Enojo.
- Asco.

**Paso 2:** se invitará a las niñas y niños a observar sus sentidos con relación a sus emociones de la siguiente manera:

- ¿Qué están viendo mis ojos que me produzca tristeza?
- ¿Qué escuchan mis oídos que me produzca miedo?
- ¿Qué prueba mi boca que me dé asco?
- ¿Qué sienten mis manos que me den angustia?
- ¿Qué escuchan mis oídos que me confunda?

**Paso 3:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 20

# Habilidades científicas: reconociendo el método científico como herramienta para vivir en sociedad

**Participantes**

25 niñas y niños.

**Duración**

2 horas.

**Objetivo general**

Fortalecer habilidades científicas a través de la aplicación del método científico en experimentos de peso y densidad que permitan su apropiación en la vida cotidiana.

**Objetivos específicos**

- Explorar conceptos relacionados con peso y densidad.
- Reconocer el método científico como estrategia para entender el mundo social.

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 15 minutos.

### Materiales

- Cuerda o lana de 3 metros de longitud.
- Vendas, bufandas o algún elemento para cubrir los ojos.

**Descripción:** a través de la construcción de un cuadrado se fomentará la comunicación, la escucha y el trabajar en equipo.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** el facilitador o facilitadora solicitará que conformen grupos de cinco personas. Se les entregarán elementos para cubrir los ojos (vendas, bufandas o telas) y una cuerda o lana de 3 metros de longitud.

**Paso 3:** se les explicará a las y los participantes que cada grupo deberá crear un cuadrado en el piso con la cuerda y mantener los ojos vendados. Todas las personas deberán participar.

**Paso 4:** al terminar, las niñas y niños tomarán distancia de la figura y ganará el equipo que haya construido el cuadrado con los bordes más rectos.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 80 minutos.

### Materiales

- Mesas.
- Octavos de cartulina.
- Marcadores delgados de colores.

#### Experimento 1:

- 5 recipientes pequeños (ollas, baldes, plato hondo, refractaria).
- 5 botellas plásticas llenas de agua.
- 5 monedas.
- 5 tapas plásticas recicladas.
- 5 corchos.
- 5 cubos de hielo.
- 5 piedras pequeñas.

#### Experimento 2:

- 5 botellas plásticas llenas de agua.
- 10 vasos.
- Sal.
- 5 cucharas.
- 5 huevos.

#### Experimento 3:

- 20 vasos transparentes.
- 5 botellas con agua.
- 5 jeringas sin aguja.
- Colorante líquido para alimentos (amarillo, azul y rojo)
- 5 cucharas.
- Azúcar.

#### Experimento 4:

- 5 vasos transparentes.
- 1 botella con agua.
- Aceite de cocina.
- 5 cucharas.
- Colorante líquido azul.

#### Experimento 5:

- Resultado del experimento 4 (combinación agua y aceite).
- 5 cáscaras de naranja.

**Descripción:** a través de la exploración de experimentos de masa y densidad, se invitará a observar, hacerse preguntas y lanzar hipótesis.

**Paso 1:** se dividirá a las y los participantes en cinco grupos. Cada uno deberá contar una mesa para realizar los experimentos.

**Paso 2:** se brindarán las siguientes indicaciones:

- Se les entregarán unos elementos que solo utilizaremos cuando así se indique.
- Lo primero que haremos será observar.
- Después de observar, dibujaremos las respuestas a las preguntas dadas por la persona facilitadora.
- Luego realizaremos la experimentación.
- Contrastaremos los dibujos con lo ocurrido.
- Daremos conclusiones.

**Paso 3:** se realizarán cinco experimentos sobre los cuales deberán observar, dibujar, experimentar, contrastar y concluir, así:

#### Experimento 1:

- **Observar:** ¿qué materiales tenemos? Recipiente, agua, tapa plástica, hielo, moneda, piedra y corcho.
- **Dibujar:** ¿cuáles materiales creen que se hundirán y cuáles flotarán?
- **Experimentar:** agregar agua al recipiente y poner cada elemento en el agua.
- **Contrastar:** ¿qué pasó?, ¿el dibujo que realizamos se parece a lo ocurrido?
- **Concluir:** se discutirá por qué creen que pasó lo ocurrido y lo registrarán por medio de un dibujo o texto.

#### Experimento 2:

- **Observar:** ¿qué materiales tenemos? Dos vasos, agua, sal, una cuchara y un huevo.
- **Dibujar:** ¿qué pasa con el huevo si lo metemos a un vaso con agua?, ¿qué pasa si luego diluimos dos cucharadas de sal en el agua y ponemos el huevo?
- **Experimentar:** llenar los dos vasos de agua. A uno se le revolverán dos cucharadas de sal. Se pondrá el huevo en el agua sin sal, luego se pasará al agua con sal.



- **Contrastar:** ¿qué pasó?, ¿el dibujo que realizamos se parece a lo ocurrido?
- **Concluir:** se discutirá por qué creen que pasó lo ocurrido y lo registrarán por medio de un dibujo o texto.

### Experimento 3:

- **Observar:** ¿qué materiales tenemos? Cuatro vasos transparentes, agua, una jeringa sin aguja, colorante líquido para alimentos, una cuchara y azúcar.
- **Dibujar:** ¿qué pasa si en tres vasos de agua agrego cantidades distintas de azúcar, pinto el agua y luego extraigo líquido de cada uno para poner en un cuarto vaso?
- **Experimentar:** llenar los tres vasos de agua. Al primero ponerle 4 cucharadas de azúcar, al segundo dos y al tercero no se le agregará azúcar. Se mezclará muy bien el agua con el azúcar.

Luego, al primero, se le pondrán unas gotas de colorante azul; al segundo, colorante amarillo; y al tercer vaso se le agregará colorante rojo. La jeringa se llenará con agua azul y se agregará muy lentamente sobre las paredes del cuarto vaso (vacío). Luego se hará lo mismo con agua amarilla y, finalmente, con el agua roja. El secreto consiste en vaciar el agua muy despacio.

- **Contrastar:** ¿qué pasó?, ¿el dibujo que realizamos se parece a lo ocurrido?
- **Concluir:** se discutirá por qué creen que pasó lo ocurrido y lo registrarán por medio de un dibujo o texto.

### Experimento 4:

- **Observar:** ¿qué materiales tenemos? Vaso, agua, aceite, cuchara y colorante líquido.
- **Dibujar:** ¿qué pasa si combinamos el agua con el aceite?
- **Experimentar:** llenar medio vaso de agua y aplicar unas gotas de colorante azul, agregar aceite, revolver con la cuchara.
- **Contrastar:** ¿qué pasó?, ¿el dibujo que realizamos se parece a lo ocurrido?
- **Concluir:** se discutirá por qué creen que pasó lo ocurrido y lo registrarán por medio de un dibujo o texto.

**Experimento 5:**

- **Observar:** ¿qué materiales tenemos? Resultado del experimento 4 (combinación agua y aceite) y una cáscara de naranja.
- **Dibujar:** ¿qué pasa si agregamos una cáscara de naranja al vaso con agua y aceite?
- **Experimentar:** agregar una cáscara de naranja a la combinación de agua con aceite.
- **Contrastar:** ¿qué pasó?, ¿el dibujo que realizamos se parece a lo ocurrido?
- **Concluir:** se discutirá por qué creen que pasó lo ocurrido y lo registrarán por medio de un dibujo o texto.

**Nota:** antes de la sesión, la persona facilitadora deberá realizar los experimentos para brindar un mejor acompañamiento a los grupos. Para mayor información, consultar el **Anexo 7**. Experimentos de masa y densidad con agua (Cuentitis Aguda, 2019).

**Paso 4:** cada grupo tendrá la responsabilidad de presentar sus resultados y discusiones frente a un experimento. A cada grupo se le asignará uno para su exposición. El resto de niñas y niños en plenaria podrán complementar lo presentado por el grupo con ideas y experiencias.

**Nota:** las intervenciones serán una oportunidad para que la persona facilitadora indague sobre las hipótesis y la contrastación de las mismas. De igual forma podrá brindar una breve explicación del resultado, asociado al peso y densidad de los elementos.

**Variación virtual:** cada niña y niño replicará los experimentos a partir de las mismas indicaciones (observar, dibujar hipótesis, experimentar, contrastar y concluir), las cuales enviará la persona facilitadora por pieza gráfica, video o audio. En un encuentro virtual, a través de la plataforma disponible en el territorio, se presentarán los resultados y se mostrarán fotos.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Tablero o papelógrafo.
- Marcadores gruesos borrables.

**Descripción:** a través de situaciones de la vida cotidiana, se reflexionará sobre la importancia del método científico para la interpretación de las relaciones sociales.

**Paso 1:** el grupo se sentará en círculo y se le pedirá reconocer los pasos seguidos en los experimentos. Se registrarán las respuestas sobre un tablero o papelógrafo.

**Paso 2:** la persona facilitadora reafirmará los pasos seguidos, a través de lo nombrado por las niñas y niños. Se concluirá que en cada experimento observamos, sacamos hipótesis, experimentamos, contrastamos la información y concluimos.

**Paso 3:** se les pedirá a las y los participantes dar ejemplos de situaciones cotidianas en las que podríamos aplicar esos pasos. Se registrará la lluvia de ideas. A continuación, se expone un ejemplo:

Cuando siento que una amiga está molesta, puedo notarlo por la expresión de su rostro o tono de voz (observar), me imagino las posibles razones de su malestar (brindar hipótesis), le pregunto qué le pasa (contrastar lo que pensé y su respuesta) y saco conclusiones.

**Paso 4:** a partir de los ejemplos de las niñas y niños, se resaltarán la importancia de aplicar el método científico para resolver problemas cotidianos.

Muchas veces observamos, damos hipótesis, pero no completamos el proceso (contrastar la información y sacar conclusiones) y eso nos lleva a conflictos interpersonales o a no entender las situaciones que nos involucran de manera correcta.

**Paso 5:** la persona facilitadora, agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber habido incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrán ser reciclados y utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 21

# Creatividad: explorando técnicas de creación artística

<b>Participantes</b>	<b>25 niñas y niños.</b>
<b>Duración</b>	<b>2 horas.</b>
<b>Objetivo general</b>	Incentivar el pensamiento creativo, a través de la creación de dibujos abstractos e historias, con la exploración de diferentes técnicas de pintura.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explorar diferentes técnicas artísticas como la pintura.</li><li>• Crear narraciones a partir de obras abstractas.</li></ul>

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 15 minutos.

### Materiales

- Hojas de colores.
- Cinta pegante.
- Imagen o dibujo de una veleta.

**Descripción:** a través del juego de «La veleta», las niñas y niños se divertirán y dispondrán para la sesión.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** previamente, la persona facilitadora marcará con hojas de colores los puntos cardinales en el espacio, así: oriente (amarillo), occidente (azul), norte (verde) y sur (morado).

Se les pedirá a las niñas y niños que imaginen ser veletas. Se les explicará que estas son objetos de metal en forma de flecha que gira sobre un eje vertical y, ubicado en lugares altos, señala la dirección del viento. El facilitador o facilitadora podrá dibujarlo o mostrarles una imagen para mayor claridad.

**Paso 3:** las y los participantes se organizarán en fila mirando al frente y adoptarán posición de veleta: brazos extendidos hacia los lados. La mano izquierda será la punta de la flecha que marcará la dirección del viento.

**Paso 4:** la persona facilitadora se ubicará frente al grupo y les brindará distintas indicaciones de la siguiente manera: «el viento sopla al norte», las niñas y niños girarán

para que su brazo izquierdo quede en esa dirección. Quienes se confundan de ubicación o tarden en hacerlo, irán saliendo del juego. En las orientaciones se podrá incluir que giren en forma de remolino o que salten imitando el sonido de la lluvia.

El juego finalizará cuando la persona facilitadora les indique que «el viento sopló tan pero tan fuerte que la veleta se rompió y salió volando por todas las direcciones». En este momento cada participante deberá volver a su puesto para la actividad central.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 80 minutos.

### Materiales

- Delantales de papel.
  - Papel de periódico reciclado.
  - Mesas (opcional).
  - 25 palitos de madera.
  - Anilina líquida comestible (amarilla, azul y roja).
  - 13 octavos de cartulina partidos en dos (mínimo 26 partes).
  - 5 reglas.
- Técnica 1:**
- Vinilos (amarillo, azul y rojo).
  - 25 octavos de cartulina.
  - Cinta de enmascarar.
  - 25 plásticos transparente (tamaño cartulina).
- Técnica 2:**
- Crema de afeitar.
- Técnica 3:**
- 15 vasos de cartón.
  - Agua.
  - Vinilos (amarillo, azul y rojo).
  - 50 pitillos de cartón.
  - Octavos de cartulina.

**Descripción:** a través de la exploración de colores primarios, se invitará a las niñas y niños a reconocer texturas, descubrir y crear obras de arte.

**Paso 1:** de manera previa, la persona facilitadora organizará los respectivos materiales para la exploración de técnicas de pintura, incluidos los delantales de papel. Además, dispondrá papel periódico reciclado en el piso y en las mesas para no manchar de pintura.

**Paso 2:** se les contará a las niñas y niños que se han convertido en artistas y tendrán a cargo una exposición de arte.

**Nota:** es importante que la persona facilitadora juegue a reconocer su rol de artista para involucrar y comprometer a las y los participantes con la actividad.

**Paso 3:** se dividirá a las niñas y niños en cinco grupos. Se les explicará que van a probar tres técnicas de pintura para crear las obras de artes.

**Nota:** se sugiere entregar los materiales en el momento de cada técnica y no todos al mismo tiempo.

**Paso 4:** para la primera técnica, se le entregará un octavo de cartulina a cada participante que deberán pegar de las esquinas a la mesa o el piso.

Se vaciarán pequeños montones de pintura (vinilo) de los colores rojo, amarillo y azul en diferentes partes de la cartulina. Sin esparcir la pintura, se pondrá un plástico transparente que cubra el octavo de cartulina y se pegará con cinta. Las niñas y niños utilizarán sus manos para esparcir (juntar) los montones de pintura y crear diferentes formas y combinaciones de colores.

**Paso 5:** la segunda técnica es crear pintura con crema de afeitar. Sobre una superficie plana (mesa o piso protegido con papel periódico) se aplicará crema de afeitar que cubra medio octavo de cartulina.

Se agregarán gotas de anilina líquida comestible (amarilla, azul y roja) a la espuma y con un palito de madera se comenzarán a hacer distintas formas para combinar la crema



y los colores. Al terminar las formas, se pondrá el medio octavo de cartulina sobre la espuma, se hará un poco de presión y se retirará. Se quitará el exceso de espuma de la cartulina con la ayuda de una regla.

**Paso 6:** para la tercera técnica se agregará vinilo en un vaso de cartón (uno por cada color) y se les adicionará un poco de agua para que no quede tan espeso.

Sobre otro octavo de cartulina se pondrán pequeñas cantidades de pintura y se soplarán con el pitillo para crear diversas formas y mezclas de colores.

**Nota:** se recomienda que la persona facilitadora realice cada técnica antes de la sesión para que al momento de explicarlas, tenga mayor claridad del proceso.

**Paso 7:** se le pedirá a cada grupo que cree una historia utilizando todas las obras creadas. Para apoyar la narración, las pegarán en una pared en el orden propio de la narración.

**Variación virtual:** cada niña y niño realizará las tres técnicas e inventará una historia con las tres obras de arte finalizadas. Esta será presentada en el encuentro virtual programado por la persona facilitadora a través del canal disponible en el territorio.

---

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 25 minutos.

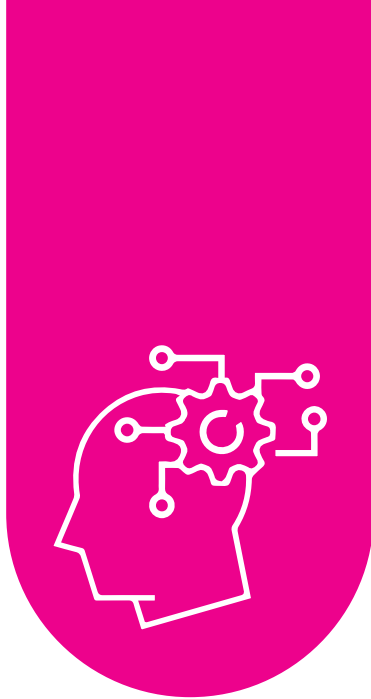
**Descripción:** se recurrirá al pensamiento creativo para la construcción y narración de historias a partir de obras abstractas.

**Paso 1:** una vez se tenga la galería instalada por el grupo, se iniciará con las narraciones de sus historias. Tendrán entre 4 a 5 minutos para hacerlo.

**Paso 2:** la persona facilitadora resaltará el trabajo realizado, reconocerá las creaciones de cada grupo y les invitará a llevar sus obras de arte a sus casas para que sus familias puedan apreciarlas.

**Paso 3:** la persona facilitadora agradecerá la participación de las niñas y niños, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrán ser reciclados y utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 22

# Fortaleciendo mis habilidades de pensamiento crítico

**Participantes**

**25 niñas y niños.**

**Duración**

**2 horas.**

**Objetivo general**

Fortalecer habilidades de análisis, argumentación e interpretación a través de la utilización de recursos literarios.

**Objetivos específicos**

- Propiciar escenarios que inviten a las niñas y niños a cuestionar y generar interrogantes sobre determinadas situaciones.
- Incentivar la creación de distintas posibilidades para resolver vivencias de la vida cotidiana.

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Papel tamaño carta.
- Marcadores.
- Colores.
- Crayones.

**Descripción:** por medio de una actividad llamada «Lo que nunca me han preguntado», se buscará fortalecer la introspección de las y los participantes.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora les pedirá a las niñas y niños que se sienten formando un círculo y les entregará el material para la actividad.

**Paso 3:** se les pedirá pensar en tres preguntas que nunca les hayan hecho sobre sí mismas(os). Por ejemplo:

- Nunca me han preguntado por qué no me gusta el tomate en las ensaladas.
- Nunca nadie me preguntó si prefiero el desayuno o la cena.
- Nunca me han preguntado cómo me gustaría celebrar mi cumpleaños.

**Paso 4:** las y los participantes las escribirán o dibujarán junto con sus respuestas. En plenaria, podrán compartirlas quienes así lo deseen.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 80 minutos.

### Materiales

- Cinta de enmascarar.
- Palos de paleta de colores.
- **Anexo 8.** Adivinanzas infantiles (Mundo Primaria, s. a.; Árbol ABC.com, s. a.).
- **Anexo 9.** Historias de «La culpa fue de la vaca para niños» (Lopera, Jaime y Bernal, Martha Inés, 2007).

**Descripción:** a través de recursos literarios como adivinanzas y cuentos, se invitará a las niñas y niños a preguntarse, justificar sus respuestas, imaginar otras posibilidades y argumentar.

**Paso 1:** se iniciará con un juego de adivinanzas para el cual se formarán ocho grupos de tres personas. Cada uno se ubicará sobre una línea de un costado del espacio y al otro costado estará la persona facilitadora.

**Nota:** previamente, la persona facilitadora podrá señalar con cinta de enmascarar en el piso los puntos de ubicación de cada grupo a un extremo del espacio y su punto al otro extremo.

**Paso 2:** el juego consistirá en que la persona facilitadora dirá una adivinanza que podrán encontrar en el **Anexo 8.** Adivinanzas infantiles (Mundo Primaria, s. a.; Árbol ABC.com, s. a.) y cuando el grupo sepa la respuesta, un representante del grupo deberá correr hasta donde el facilitador o facilitadora y decirla.

Si es correcta se le da un palito de paleta de un color, si no lo es, otro grupo tendrá la oportunidad.

**Nota:** la persona facilitadora deberá tener palitos de colores distintos para cada uno de los ocho grupos. Se sugiere utilizar 24 adivinanzas, aproximadamente, y dar pistas cuando los grupos no tengan claridad sobre la respuesta.

**Paso 3:** las niñas y niños se dividirán en cinco grupos. En plenaria y en círculo, todos los grupos escucharán a la persona facilitadora, quien realizará lectura de tres historias del **Anexo 9**. Historias de «La culpa fue de la vaca para niños» (Lopera, Jaime y Bernal, Martha Inés, 2007).

**Nota:** el facilitador o facilitadora utilizará elementos como títeres, sonidos y el juego de su propia voz para animar la historia.

Luego de cada lectura, se planteará un reto por cada grupo, se presentarán los resultados y se continuará con la siguiente historia.

Los grupos tendrán un tiempo para construir sus retos, no mayor a 10 minutos. Terminado el tiempo, se presentarán los resultados, se abrirá un debate sobre la historia y se invitará al grupo a reflexionar sobre las preguntas y argumentar sus respuestas y posturas.

Los retos son los siguientes:

- **Historia 1. La pecera:**

- **Grupo 1:** crear una puesta en escena con un final distinto para la historia.
- **Grupo 2:** crear una puesta en escena con un final distinto para la historia.
- **Grupo 3:** crear una puesta en escena donde se muestre qué hubieran hecho si fueran el niño de la historia.
- **Grupo 4:** crear una puesta en escena donde se muestre qué hubieran hecho si fueran la niña de la historia.
- **Grupo 5:** responder a la pregunta «¿alguien actuó de manera incorrecta en la historia?». Sustentar la respuesta.

- **Historia 2. La raíz más fuerte:**

- **Grupo 1:** describir qué significan las raíces de los árboles de la historia.
- **Grupo 2:** describir qué significan las raíces de los árboles de la historia.

- **Grupo 3:** dar un ejemplo de la vida real que muestre a los árboles que solo querían crecer.
  - **Grupo 4:** dar un ejemplo de la vida real que muestre a los árboles que solo querían crecer.
  - **Grupo 5:** responder a la pregunta «en la vida real, ¿qué situaciones serían la tormenta?».
- **Historia 3. Sacar la ira:**
    - **Grupo 1:** crear una puesta en escena que describa cómo actuarían si fueran Juliana (la dueña de la cocina).
    - **Grupo 2:** montar una puesta en escena que describa qué hubiera pasado si Juliana no deja salir la ira.
    - **Grupo 3:** representar otro final para la historia.
    - **Grupo 4:** crear una puesta en escena que describa cómo actuarían si fueran Carolina.
    - **Grupo 5:** responder a la pregunta «¿qué piensan del consejo que le da la mamá a Juliana?».

### La persona facilitadora aprovechará cada historia para que las niñas y niños:

- Identifiquen temas importantes en cada historia.
- Analicen las diferentes actuaciones y alternativas.
- Evalúen los sucesos de las historias.
- Interpreten los mensajes detrás de cada relato.
- Encuentren nueva historias o formas de resolver las situaciones.

**Variación virtual:** en casa, cada niña y niño buscará dos adivinanzas para llevar al encuentro virtual organizado según las herramientas disponibles en el territorio. Durante el espacio, cada participante hará una adivinanza a una de las personas participantes.

La persona facilitadora asignará las historias a seis grupos (se repiten las historias) y cada uno trabajará de manera virtual. En un nuevo encuentro, cada grupo presentará los resultados en plenaria.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Hojas.
- Marcadores delgados de colores.

**Descripción:** con el uso de dibujos, las niñas y niños expresarán su percepción frente al desarrollo del encuentro.

**Paso 1:** se le entregará una hoja a cada participante y se les pedirá que dibujen algo que represente su percepción frente a la sesión desarrollada.

**Paso 2:** cada niña y niño mostrará su dibujo y dará una breve explicación del mismo.

**Paso 3:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de haber incumplido alguno de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrán ser reciclados y utilizados en próximas sesiones.





## Sesión n.º 23

# Otras formas de pensar: aproximación al razonamiento abstracto

**Participantes**

25 niñas y niños.

**Duración**

2 horas.

**Objetivo general**

Realizar juegos y retos relacionados con el desarrollo de las habilidades de pensamiento abstracto en niños y niñas.

**Objetivos específicos**

- Promover juegos asociados a la deducción, síntesis, interpretación y el análisis de fenómenos de la vida cotidiana.
- Resolver actividades que permitan interpretar situaciones abstractas de difícil asociación con ideas o prácticas concretas.

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Pelota pequeña de caucho.
- Reproductor de audio.
- Música.

**Descripción:** esta actividad llamada «La pelota del movimiento», generará un espacio de juego y fomentará la interacción entre las niñas y niños.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora les solicitará a las y los participantes que, al ritmo de la música, empiecen a desplazarse por todo el salón.

**Paso 3:** cuando la música se detenga, las niñas y niños también lo harán y se quedarán en el lugar en el que están.

Una persona tendrá una pelota de caucho y la lanzará a una de sus compañeras o compañeros, indicando previamente hacia quién va dirigida y con qué parte del cuerpo la recibirá. Por ejemplo: «Ángela con el pie derecho».

**Paso 4:** una vez la persona la haya recibido o tocado, la música volverá a sonar hasta que nuevamente se detenga y la pelota pase a otra niña o niño bajo la misma indicación.

**Paso 5:** el juego finalizará cuando el tiempo designado para este momento llegue a su fin.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 90 minutos.

### Materiales

- Pito.
- Cronómetro.
- Hojas tamaño carta.
- Lápices.
- Borradores.
- Lapiceros.
- 8 imágenes de arte abstracto impresas a color. **Anexo 10.** Pinturas abstractas sugeridas (sin autor, s. a.).
- Bolsa negra.
- 50 fichas de letras (vocales y consonantes).
- 7 copias de un ejercicio de secuencias. Ver **Anexo 11.** Ejercicio de secuencias sugerido (sin autor, s. a.) como ejemplo.
- 5 fichas con las palabras: amor, libertad, felicidad, justicia y paz.
- Un tangram.
- Fichas de cartulina con párrafos de El Renacuajo paseador (Pombo, Rafael, 2012). Ver **Anexo 12.** El Renacuajo paseador (Pombo, Rafael, 2012, pp. 7-9).
- 21 copias de acertijos de palabras.

**Descripción:** a través de una feria del pensamiento con siete estaciones, se promoverá la capacidad de resolver acertijos relacionados con el desarrollo del pensamiento abstracto.

**Paso 1:** de manera previa, la persona facilitadora dispondrá de siete estaciones que le permita al grupo experimentar diferentes ejercicios asociados a la consolidación del pensamiento abstracto, tal como se señala en el paso 2.

Las niñas y niños se dividirán en siete grupos y se les darán las instrucciones del trabajo a desarrollar:

- Cada grupo estará 10 minutos en cada estación y en ese tiempo resolverá los retos propuestos.
- Al sonar un pito, se deberán rotar las estaciones.
- No se podrá ayudar a otros grupos. Si terminan antes de tiempo, deberán permanecer en la estación.
- El resultado de las estaciones 1, 2, 3, 4 y 7 se entregará a la persona facilitadora al finalizar el tiempo.
- El resultado de las estaciones 5 y 6 será verificado por el facilitador o facilitadora.
- Cada estación deberá quedar organizada como la encontraron al llegar.

**Nota:** cada grupo deberá tener al menos una persona que sepa leer y escribir para aquellas estaciones que lo requieren; si no es posible, se ajustará la estación.

**Paso 2:** cada grupo se ubicará en una estación diferente e iniciarán la feria. Las estaciones son:

- **Estación 1. Obras abstractas:** tendrá ocho imágenes con pinturas abstractas a color (ver **Anexo 10**. Pinturas abstractas sugeridas (sin autor, s. a.)). Reto: en una hoja, dar un nombre a cada obra y describir lo que representa.
- **Estación 2. Bolsa de letras:** habrá una bolsa de color negro con 50 letras (consonantes y vocales). Reto: sacar 30 y formar distintas palabras. Escribir sobre una hoja una idea con esas palabras.
- **Estación 3. Secuencias:** encontrarán copia de una secuencia. Reto: completar la secuencia, de acuerdo con el patrón establecido. En el **Anexo 11**. Ejercicio de secuencias sugerido (sin autor, s. a.) se encuentra una sugerencia de ejercicio.
- **Estación 4. Definir constructos teóricos:** habrá fichas con cinco palabras (amor, libertad, felicidad, justicia y paz). Reto: definir las palabras en una hoja.
- **Estación 5. Tangram:** tendrá un juego de tangram. Reto: formar la figura determinada por la persona facilitadora. (Este tipo de juegos siempre traen un modelo de figuras; se elegirá una sola para que los grupos la desarrollen).
- **Estación 6. Organizar una historia en orden:** encontrarán fichas de cartulina con apartados del **Anexo 12**. El Renacuajo paseador (Pombo, Rafael, 2012, pp. 7-9). Reto: organizar las fichas en el orden de la historia.

- **Estación 7. Mensaje secreto:** habrá copias de acertijos. Reto: hallar el mensaje oculto en siete acertijos de palabras. En el **Anexo 13**. Sugerencias de acertijos (Orientación Andújar, 2019) se encuentran recomendaciones de acertijos.

**Nota:** la persona facilitadora deberá estar atenta para resolver dudas en cada estación y contabilizar el tiempo para las rotaciones.

**Paso 3:** el ejercicio se terminará cuando cada grupo haya experimentado las siete estaciones. La persona facilitadora reflexionará sobre los resultados entregados y los logros de cada grupo.

**Variación virtual:** en casa, cada niña y niño hará los ejercicios de las siete estaciones. En una reunión virtual, por el medio disponible en el territorio, se presentarán los resultados de los ejercicios de manera aleatoria.

---

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 10 minutos.

**Descripción:** hacer un cierre de lo explorado en las estaciones, explicando el propósito de las mismas.

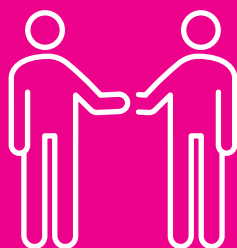
**Paso 1:** se recogerán las percepciones del grupo frente al ejercicio. Se indagará sobre qué estación implicó un mayor reto, en cuál se divertieron más, en cual menos, entre otras.

**Paso 2:** la persona facilitadora explicará que los ejercicios desarrollados invitan a darle forma a algo que parecía no tenerla. Esto es una importante habilidad del cerebro que

nos permite comprender y resolver problemas o situaciones de la cotidianidad. A esto se le denomina razonamiento abstracto.

**Paso 3:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de incumplimiento a alguno de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrán ser reciclados y utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 24

# Reconociendo la negociación como una habilidad cotidiana

**Participantes**

**25 niñas y niños.**

**Duración**

**2 horas.**

**Objetivo general**

Aproximar a las niñas y niños al reconocimiento de las habilidades de negociación como mecanismo efectivo para la resolución de conflictos.

**Objetivos específicos**

- Incentivar y practicar el desarrollo de habilidades de escucha, diálogo y toma de decisiones.
- Promover el uso de comportamientos de respeto, cooperación, empatía y asertividad en la resolución de conflictos.

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Sillas.
- Cronómetro.
- Libreta.
- Lapicero.

**Descripción:** a través del juego «El paso del tiempo», las niñas y niños fortalecerán la paciencia y se dispondrán para el desarrollo de la actividad central.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora les pedirá que formen un círculo dando la espalda hacia el centro.

**Paso 3:** se invitará a cada participante a que se pare al frente de su silla. Se les dará la indicación de esperar un minuto y cuando sientan que ya ha transcurrido, se sentarán nuevamente. No se podrá usar reloj ni cualquier tipo de elemento para calcular el tiempo.

**Paso 4:** la persona facilitadora anotará los tiempos de cada participante y las cinco personas con los tiempos más distantes del propósito (por encima o por debajo del minuto) saldrán de la actividad.

**Paso 5:** el facilitador o facilitadora repetirá el juego varias veces con distintos tiempos. El juego terminará cuando finalice el tiempo de la actividad rompehielos.



## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 70 minutos.

### Materiales

- Tablero o papelógrafo.
- Marcadores borrables de colores.
- Papel kraft.
- Marcadores permanentes de colores.
- Telas de diferentes colores y texturas.

**Descripción:** a través de un juego de roles de reinas y reyes se promoverá el desarrollo de habilidades de negociación y resolución de conflictos.

**Paso 1:** se les dirá a las niñas y niños que nos convertiremos en un pueblo de un país muy lejano, así que deberemos encontrar un nombre para este territorio.

Para elegirlo, la persona facilitadora le pedirá al grupo que diga elementos que les gustaría que tuviera el pueblo, por ejemplo: montañas cuadradas, ríos morados o casas en los árboles. Se invitará a imaginar elementos mágicos, diferentes, a soñar lugares increíbles.

Las ideas irán siendo registradas en un tablero o papelógrafo por el facilitador o facilitadora.

De acuerdo con el pueblo creado, se les asignará un nombre y gentilicio a sus habitantes, deberán ser iguales de creativos a las características anteriores.

**Paso 2:** imaginado un pueblo fantástico, se recreará utilizando el espacio y los materiales disponibles. Se organizarán grupos y se asignarán responsabilidades, de acuerdo con las características del lugar imaginado. Por ejemplo: un grupo pintará las casas, otro las calles, otro el letrero con el nombre del pueblo, etcétera. Se utilizarán las sillas y las mesas del lugar de encuentro para ambientar el pueblo.

**Paso 3:** se les contará a las niñas y niños que asumirán distintos roles que serán rotados. Uno de ellos será el rey y la reina del pueblo, quienes tienen la función de mediar para resolver problemas de su comunidad. El resto del grupo serán la comunidad y la persona facilitadora será de la corte del reinado.

**Paso 4:** el juego de roles iniciará seleccionando, de manera aleatoria, al rey y la reina quienes deben salirse del salón mientras la comunidad prepara una situación conflictiva dada por la persona facilitadora.

**Nota:** deberá ser una preparación corta, con el fin de repetir varias veces el ejercicio.

Antes de iniciar y con todo el grupo presente, la persona facilitadora dará las indicaciones:

- Elegiremos aleatoriamente a un rey y una reina que retirarán por unos minutos del espacio.
- El resto del grupo dramatizará una situación que la persona facilitadora les dirá. Tendrán unos pocos minutos para planear, la actuación debe ser improvisada.
- Se llama a la reina y al rey para que se sienten en sus sillas de reyes.
- El grupo iniciará la actuación.
- La corte de la reina y el rey (la persona facilitadora) dirá en medio del conflicto: «La reina y el rey del pueblo de (dice nombre del pueblo creado) manda a llamar a las y los (dice el gentilicio creado)».
- Las personas involucradas en el conflicto irán a donde los reyes y contarán lo sucedido.
- La reina y el rey deberán buscar una salida conjunta.
- La solución será anotada en el tablero por la corte de la reina y el rey.
- Se deben interpretar los papeles como si fuera en realidad un reinado. Para ello, el papel de la persona facilitadora es clave con frases como «la reina y el rey de... mandan a llamar a sus...», «saludo a la reina y el rey».
- Tan pronto los reyes dicten el edicto de resolución del conflicto, se cambiarán los roles, otra pareja asumirá el rol de reina y rey y se iniciará la dinámica con una nueva situación.

**Paso 5:** cuando la pareja de reina y rey se retiran del lugar, la persona facilitadora les dará unas recomendaciones para cumplir su rol de mediadores, ustedes serán responsables de resolver los conflictos de su pueblo. Para ello tengan en cuenta lo siguiente:

- Dejen hablar a las dos personas para que den sus versiones de lo ocurrido. Hagan respetar el tiempo de cada persona al hablar, muestren interés por lo que escuchan, no le echen la culpa a ninguna de las partes, no interrumpen, no permitan que se digan palabras groseras, defiendan siempre el respeto.
- Traten de identificar por qué surgió el problema. Busquen solución al mismo y no intenten cambiar a las personas, pónganse en los zapatos de cada parte y traten de entender sus emociones (rabia, tristeza, angustia).
- Busquen diferentes soluciones al problema para darle alternativas a las personas.
- Inviten a las personas a que elijan la mejor solución, busquen que la elección tenga en cuenta a las dos personas y se ayuden entre ellas.
- De acuerdo con la elección, identifiquen en qué se compromete cada parte para solucionar el problema.
- ¿Cómo se podrá garantizar que se cumplirán los acuerdos?

**Paso 6:** se iniciará el juego de roles. Algunos ejemplos de situaciones de conflictos para negociar son:

- Un vecino bota la basura en tu jardín.
- Tu amigo (a) tomó un objeto tuyo sin permiso y lo regresó en mal estado.
- Un vecino que escucha música muy alto todos los días.
- El dueño de un perro que no recoge su excremento.

**Variación virtual:** a cada participante se le asignará una situación conflictiva y el rol de rey o reina. La niña o niño describirá cómo apoyaría la solución del problema y qué pasos seguiría para llegar al acuerdo. En un evento virtual, desarrollado por el canal disponible en el territorio, la persona facilitadora escuchará las respuestas y realizará la reflexión de cierre de la actividad.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 30 minutos.

### Materiales

- Tablero o papelógrafo.
- Marcadores borrables de colores.
- Ayuda visual con pasos de negociación.

**Descripción:** a partir de la experiencia del juego de roles, se reflexionará sobre los componentes de la negociación.

**Paso 1:** el grupo se sentará en círculo y se iniciará la reflexión preguntando sobre la percepción del juego:

- ¿Cómo les pareció?
- ¿Cómo se sintieron en sus roles?
- ¿Cómo fue el papel de la reina y el rey?
- ¿Es fácil negociar?
- ¿Qué fue sencillo de este rol?
- ¿Qué fue lo más difícil?

La persona facilitadora escuchará atentamente las respuestas.

**Paso 2:** la persona facilitadora explicará que las actuaciones fueron un ejemplo de situaciones que requieren de una negociación para que vivamos en armonía y tranquilidad. Se resaltarán que a veces existe una tercera parte, como el rey y la reina, que cumplen la función de personas mediadoras. Por ejemplo: docentes, papás, mamás, amistades. Cada persona estará, en algún momento de su vida, inmersa en situaciones de conflicto y necesitará encontrar salidas por medio de la negociación pacífica.

**Paso 3:** se les pedirá a las niñas y niños ejemplos de la cotidianidad donde sea necesario negociar. La persona facilitadora registrará las respuestas.

**Paso 4:** se les explicará que para lograr una buena negociación es de ayuda seguir unos pasos y tener en cuenta unas recomendaciones.

Se mostrará un apoyo visual de la información registrada en el paso 5 de la actividad central y se usarán las dramatizaciones y los ejemplos del paso anterior para explicar de manera clara cada uno de ellos.

**Nota:** es posible que la manera de tramitar el conflicto y las soluciones dadas en los dramatizados no fueran las más acertadas. Esa dinámica será situación para explicar los caminos correctos.

**Paso 5:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de incumplimiento a algunos de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrán ser reciclados y utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 25

# Fortaleciendo nuestras habilidades digitales II

**Participantes**

**25 niñas y niños.**

**Duración**

**2 horas.**

**Objetivo general**

Aproximar a las niñas y niños a la creación de contenido digital como método de fortalecimiento de las habilidades digitales.

**Objetivos específicos**

- Acompañar la búsqueda, selección, evaluación y análisis de información en internet.
- Aproximarse a herramientas que apoyan la elaboración de contenido digital.

## Guía pedagógica

# Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 15 minutos.

**Descripción:** a través del «tren de piedra, papel o tijera» se generará un ambiente de diversión y se fomentará la interacción entre las niñas y niños.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** se les solicitará que comiencen a caminar libremente por el espacio. Cuando la persona facilitadora diga «stop», deberán ubicarse frente a la compañera o compañero más cercano, con quien deben jugar a «piedra, papel o tijera». Quien pierda, se ubicará detrás de quien gane y lo seguirá por el espacio.

**Paso 3:** a medida que se presenten nuevos retos de «piedra, papel o tijera», se seguirá la misma dinámica; quienes salgan derrotados, se sumarán al tren de su contrincante.

**Paso 4:** el juego finalizará cuando el grupo quede repartido en dos trenes y sus líderes se enfrenten a una última ronda de «piedra, papel o tijera».

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 80 minutos.

### Materiales

- Computadores con Microsoft Office y acceso a internet.

**Descripción:** la creación de un cuento digital les permitirá a las niñas y niños explorar sus habilidades digitales.

**Paso 1:** de manera previa, la persona facilitadora deberá contar con un espacio que permita al grupo utilizar cinco computadores o tabletas y acceso a internet. Por ejemplo: biblioteca municipal, oficina del municipio, una escuela o café internet, punto Vive Digital, etc.

**Paso 2:** las niñas y niños se dividirán en grupos, de acuerdo con el número de computadores con internet disponibles. Cada grupo deberá tener una niña o niño que sepa leer.

**Paso 3:** la persona facilitadora dará las indicaciones para que los grupos creen un cuento digital, así:

- Cada grupo va a realizar un cuento sobre un animal típico de Colombia. Lo elegirán de acuerdo con sus gustos e intereses.
- El propósito será incentivar al cuidado y protección del animal seleccionado, a través del cuento.
- Las fotos e información del animal serán obtenidos de internet, por medio del buscador elegido por la persona facilitadora (Google, Yahoo, Ask, Escocia, Baidu, Bing).
- El cuento con las fotos seleccionadas podrá ser diseñado en Power Point.

**Nota:** existen otros recursos gratuitos y de fácil acceso (la mayoría requieren del registro de la persona facilitadora) que también podrían ser utilizados. Su selección dependerá



de la facilidad de acceso en el territorio y de las habilidades digitales de la persona facilitadora. Se invita a esta a explorar los recursos para seleccionar la mejor opción. Otras herramientas son: TitaTok, StoryJumper y CreAPPCuentos.

**Paso 4:** se iniciará la construcción del cuento. El facilitador o facilitadora enseñará y acompañará a las niñas y niños a buscar información en internet, con el fin de analizarla y seleccionarla para utilizarla en sus cuentos.

La persona facilitadora deberá hacer un paso a paso de manera muy sencilla para poder guiar a los grupos, de la siguiente manera:

- Prender el computador.
- Con el mouse o ratón, selecciona el buscador, por ejemplo, Google.
- Escribir el nombre del animal que quieran buscar.
- Seleccionar una página.
- Leer la información.
- Escoger los datos relevantes.

El propósito de este paso es realizar un acompañamiento muy cercano a la exploración que realizarán las niñas y niños en internet.

**Paso 5:** se buscarán las imágenes para el cuento. Para ello se deberá hacer el mismo procedimiento del paso anterior.

**Paso 6:** de manera paralela a la búsqueda de información e imágenes, las y los participantes deberán tener abierta la herramienta para realizar el montaje del cuento (Power Point, por ejemplo).

Igual que los pasos anteriores, la persona facilitadora hará el acompañamiento cercano explicando la ruta a seguir.

**Variación virtual:** cada niña y niño creará un tipo de contenido digital (cuento virtual, afiche, pieza auditiva), de acuerdo con las herramientas disponibles en su hogar. La persona facilitadora deberá tener claridad sobre esas herramientas, con el objetivo de planear un acompañamiento en línea para su elaboración.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 25 minutos.

### Materiales

- Computadores con Microsoft Office.

**Descripción:** con el uso de los computadores, cada grupo hará la presentación y lectura de los cuentos digitales creados.

**Paso 1:** cada grupo realizará la exposición de sus cuentos.

**Paso 2:** la persona facilitadora les pedirá contar la experiencia con la actividad:

- ¿Qué fue lo que más les gustó del animal elegido?
- ¿Qué paso les costó más trabajo en la creación del cuento?
- ¿Qué fue lo más útil de su búsqueda en internet?

**Paso 3:** quien facilita resaltará la importancia de las habilidades digitales como recurso que nos ayuda a aprender de forma divertida. Así mismo, incentiva a niñas y niños a seguir explorando a través de juegos pedagógicos, lecturas y videos de manualidades, experimentos e historias.

**Nota:** la persona facilitadora deberá llevar a la sesión ejemplos de esos recursos sugeridos para que niñas y niños exploren en casa.

**Paso 4:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de incumplimiento a alguno de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones. Computadores con Microsoft Office.



## Sesión n.º 26

# Introspección: reconociendo mis sueños y compromisos para hacerlos realidad

**Participantes**

**25 niñas y niños.**

**Duración**

**2 horas.**

**Objetivo general**

Construir un mapa de sueños como ejercicio de introspección para reconocer los sueños, anhelos y motivaciones de las niñas y niños.

**Objetivos específicos**

- Promover en las niñas y niños la identificación de sueños y planes de acción para hacerlos realidad.
- Hacer un recorrido por los compromisos asumidos durante las sesiones anteriores como ejercicio de introspección para identificar avances y retos en sus procesos individuales hacia sus sueños.

## Guía pedagógica

## Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 20 minutos.

### Materiales

- Círculo de cartulina de color rojo con la frase «Puerto seguro».

**Descripción:** a través de un juego de simulación se generará un ambiente de relajación que prepare a las niñas y niños para la sesión.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora ubicará, previamente, un círculo de cartulina roja con la palabra «Puerto seguro». El punto deberá estar en una ubicación visible para todo el grupo (las y las participantes deberán reconocerlo sin que se les mencione su ubicación). Se les pedirá que se pongan de pie para escuchar una historia; deberán prestar mucha atención y cumplir con unas indicaciones.

**Paso 3:** el facilitador o facilitadora relatará lo siguiente:

«Estamos navegando por el océano en un enorme barco. Pero algo está pasando, ha llegado una gran tormenta que está hundiendo nuestro barco. Debemos usar el bote salvavidas, pero en cada uno solo pueden subirse \_\_\_\_\_ (decir un número aleatorio de personas)».

**Paso 4:** las y los participantes formarán círculos con el número señalado de personas. Los grupos que tengan más o menos personas que las indicadas, se declararán hundidos y sus integrantes saldrán del juego.

**Paso 5:** cuando queden tres participantes, se les solicitará que se dirijan al «Puerto seguro». La actividad finalizará cuando la primera persona ubique el círculo rojo y se dirija hasta el mismo.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 90 minutos.

### Materiales

- Carpeta o sobre de manila.
- Medio pliegos de cartulina.
- Marcadores delgados y gruesos de diversos colores.
- Hojas de papel iris.
- Tijeras redondas.
- Pegante.
- Recortes de revistas o periódicos.
- Escarcha.

**Descripción:** a través de un mapa de sueños, las y los participantes tendrán un momento de introspección en el cual reconozcan el recorrido que han tenido durante las sesiones y la construcción individual de sus sueños.

**Paso 1:** de manera previa, la persona facilitadora elaborará una carpeta o sobre de manila, por participante, que contenga: una foto de la niña o niño y la compilación de los compromisos individuales o colectivos adquiridos durante algunas de las sesiones de la modalidad.

Por ejemplo:

- ¿Cuál fue mi compromiso con los encuentros? (sesión «Conociendo la modalidad y construyendo acuerdos para su efectivo desarrollo» de encuentros de prevención de riesgos específicos entre pares).
- ¿De qué derecho soy guardián o guardiana? (sesión «Reconociéndome como sujeto de derechos» de encuentros de prevención de riesgos específicos entre pares).
- Compromiso con el cuidado e higiene del cuerpo (sesión «Mi cuerpo, mi territorio: higiene y autocuidado» de encuentros de prevención de riesgos específicos entre pares).
- Compromiso por la equidad de género y la disminución de estereotipos (sesión «Reconociendo los estereotipos y roles de género» de encuentros de prevención de riesgos específicos entre pares).
- ¿Hemos transformado de manera positiva la forma en que nos percibimos a nosotros mismos? (sesión «Autoestima I» de encuentros de prevención de riesgos específicos entre pares).
- ¿Cómo has mostrado tus habilidades y talentos? (sesiones «Identificando mis habilidades» y todas las de habilidades técnicas de encuentros de habilidades del siglo XXI).
- ¿Has avanzado en el control de tus emociones? (sesión «Aprendiendo herramientas para comunicar, controlar y liberar mis emociones» de encuentros de habilidades del siglo XXI).
- ¿Cómo has avanzado en el ejercicio de poner límites? (sesión «Construyendo los límites a partir de cómo me siento (aprendiendo a decir no)» de encuentros de habilidades del siglo XXI).
- Compromiso con el cuidado del medio ambiente (sesión «Habilidades cívicas: cuidemos el medioambiente» de encuentros de habilidades del siglo XXI).
- Compromiso para la incorporación de hábitos saludables (sesión «Pensamiento crítico y creatividad: generando hábitos saludables» de encuentros de habilidades del siglo XXI).

**Nota:** los compromisos deberán presentarse de forma creativa, a través de imágenes o tarjetas decoradas.

**Paso 2:** cada participante buscará un lugar cómodo para trabajar de manera introspectiva y tranquila. La persona facilitadora le entregará su carpeta o sobre de manila con los materiales.

**Paso 3:** el facilitador o facilitadora les dará las indicaciones para construir un mapa de sueños que les recuerde cada día aquellas cosas que queremos construir en nuestras vidas, así:

- Pegar la foto en el centro del 1/2 pliego de cartulina.
- Buscar entre recortes de revistas y periódicos, imágenes que simbolicen sus sueños, anhelos y compromisos. Incluir en estos últimos, algunos de los adquiridos durante las sesiones que encontrarán en las carpetas o sobres de manila.
- Pegar las imágenes y compromisos y decorar a gusto personal.

**Paso 4:** en la parte de atrás del mapa de sueños dibujarán o escribirán aquellas acciones que deben tomar para lograr cumplirlo y movilizar sus sueños.

**Nota:** la persona facilitadora acompañará a cada participante para apoyar la elaboración del mapa de sueños, la identificación de barreras, la solución de dudas. En todo momento, se motivará a las niñas y niños a soñar sin límites y reconocer su fuerza interior que es capaz de lograr todo aquello que se propongan.

**Variación virtual:** cada participante elaborará su mapa de sueños con los materiales disponibles y los recursos enviados previamente. La persona facilitadora, a través de un espacio virtual individual, acompañará el proceso. Por ejemplo, por medio de una llamada telefónica podrá realizar un acompañamiento antes y durante la realización de la actividad.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 20 minutos.

**Descripción:** visibilizar la importancia de la toma de decisiones para el cumplimiento del mapa de los sueños.

**Paso 1:** el grupo se sentará en círculo y se le pedirá a las niñas y niños que lleven su mapa de los sueños a casa y lo pongan en un lugar donde puedan verlo todos los días (al lado de su cama, en el closet, junto con los cuadernos o juguetes). Les explicará que esto les recordará el compromiso que tienen consigo mismos y el camino que les llevará a sus sueños.

**Paso 2:** para ejemplificar que este camino hacia los sueños implica un ejercicio de introspección permanente, la persona facilitadora dará el siguiente ejemplo y le pedirá al grupo que lo represente con sus cuerpos:

Una persona tiene el deseo de subir a la cima de una montaña (las niñas y niños se ponen de pie). Así que decide emprender el viaje en su carro (simulan subirse), para ello lo prende (mueven su mano como si lo encendieran) y comienza a manejar (se mueven por el espacio).

De repente, se encuentra con un camino con dos giros. La persona debe decidir hacia qué lugar continuar para llegar a su destino, mira su mapa (observan el mapa de sueños), observa el camino y toma la decisión de seguir a la derecha (giran en esta dirección).

El camino siguió y cada vez se puso más difícil, aparecieron muchos huecos (se tambalean o saltan) y el camino se hizo oscuro (se cubren los ojos). La persona debió decidir si continuaba bajo esas condiciones o descansaba para seguir al otro día. Después de pensarlo un poco, decidió parar para descansar (simulan dormir).

A la mañana siguiente, la persona continuó su camino, pero la gasolina se agotaba. Así que debió desviarse un poco para recargar su tanque (simulan poner gasolina).



Al retornar al camino, se perdió del destino, daba vueltas y vueltas alrededor del mismo punto (giran en círculo). Así que decidió parar, pensó en qué debía hacer, dudó si seguía o si mejor regresaba (caminan hacia adelante y atrás). Pero recordó que tenía un deseo muy fuerte por llegar a la cima, así que la persona observó cada detalle del camino y se concentró en la carretera, atenta a cada señal hasta que logró encontrar la ruta correcta.

La cima se veía cada vez más cerca, pero una piedra en el camino le pinchó una llanta; no sabía cambiarla, así que pensó que era el fin. Pero justo en ese momento pasó otra persona quien le preguntó si necesitaba ayuda y al saber lo que ocurría, le ayudó a cambiar la llanta (simulan cambiar la llanta).

Continuó su camino y por fin llegó a la cima de la montaña. Desde allí disfrutó de la amplitud del cielo, la inmensidad del sol y la calidez del aire. Allí encontró su hogar y fue muy feliz.

**Paso 3:** la persona facilitadora les explicará que el carro es la vida, la cima nuestros sueños, el camino significa nuestros compromisos para cumplirlos y nosotros somos las y los conductores.

Les enfatizará que el carro no puede llegar solo, necesita de nuestras decisiones y convicciones para lograrlo. En el camino a la meta, encontraremos obstáculos que debemos enfrentar y solucionar, pero también habrá personas dispuestas a acompañarnos en el proceso.

Les señalará que también hay momentos en que haremos pausas para recargarnos de energía. Lo importante es que si recordamos nuestras motivaciones sin duda llegaremos a la meta.

**Paso 4:** la persona facilitadora motivará al grupo a conducir su auto y llegar a los sueños puestos en el mapa.

**Paso 5:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de incumplimiento de alguno de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 27

# Sesión de habilidades técnicas IV

<b>Participantes</b>	<b>25 niñas y niños.</b>
<b>Duración</b>	<b>2 horas.</b>
<b>Objetivo general</b>	Culminar la preparación de una puesta en escena para las familias y comunidad.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Facilitar que las niñas y niños afiancen distintas habilidades técnicas como forma de descubrir el mundo.</li><li>• Promover en las y los participantes el reconocimiento de sus habilidades y talentos para que sean presentados a la comunidad.</li></ul>

## Guía pedagógica

# Momento 1

# Actividad rompehielos

Tiempo sugerido: 10 minutos.

**Descripción:** teniendo en cuenta que este es un espacio de continuidad de la experimentación de habilidades seleccionadas previamente, no se realizará actividad rompehielos, sino que, al inicio, se presentará al grupo el objetivo del encuentro: finalizar la puesta en escena de los productos desarrollados en las sesiones de habilidades técnicas.

**Paso 1:** se dará la bienvenida a las niñas y niños, se les recordará cuáles fueron las reglas acordadas en la primera sesión y la importancia de respetarlas.

**Paso 2:** la persona facilitadora les señalará que en esta sesión se deberá dejar la propuesta lista. Si la modalidad dura 8 meses, esta será la última sesión de planeación antes de la presentación final, espacio en el que se llevará a cabo la muestra de habilidades y talentos con familias y comunidad. En caso de que la modalidad dure menos de 8 meses, esta sesión no se realizará y será opcional.

Se aprovechará este espacio para animar a las niñas y niños a disfrutar de la sesión, se hará énfasis en que este es un espacio de confianza en el que pueden ser ellas y ellos mismos.

## Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 100 minutos.

### Materiales

- Tablero o papel kraft.
- Marcadores borrables o permanentes.
- Rollos de papel kraft.
- Pinturas de colores.
- Hojas de diferentes colores y texturas.
- Tijeras redondas.
- Pegante.
- Pinceles de diferentes tamaños.

**Descripción:** a través de la finalización del montaje de un evento, el grupo se preparará para presentar sus habilidades y talentos a las familias y comunidad.

**Paso 1:** cada participante realizará los retoques y ajustes finales de los productos creados en las sesiones anteriores de habilidades técnicas.

**Paso 2:** se continuará con los acuerdos y logros alcanzados en la sesión de habilidades técnicas III, la cual se enfocó en preparar los detalles de la presentación de habilidades y talentos a las familias y comunidad. La persona facilitadora seguirá motivando al grupo a través del reconocimiento.

**Paso 3:** de acuerdo con los puntos identificados en el paso 3 de la sesión de habilidades técnicas III y los avances logrados en ese encuentro, se continuará el trabajo de los grupos en aspectos como:

- **Grupo 1:** realizar letrero del nombre del espacio.
- **Grupo 2:** preparar decoración del espacio.
- **Grupo 3:** hacer tarjetas de invitación para las familias.

- **Grupo 4:** hacer tarjetas de invitación para la comunidad y actores intersectoriales.
- **Grupo 5:** preparación de estrategia de presentación.

**Nota:** las actividades logísticas deberán ser asumidas por el operador de la modalidad. Sin embargo, las niñas y niños deberán tener un rol protagónico y participativo. La persona facilitadora les empoderará para que se apropien del espacio y que lo vean como una oportunidad para reconocerse y ser reconocidos.

**Variación virtual:** a través del envío de fotos o la realización de videollamadas, cada niña y niño presentará el trabajo final elegido para la presentación. Virtualmente, se generará un espacio para la planeación del evento. Si este no puede ser presencial se podrá evaluar el diseño de piezas audiovisuales u otras estrategias digitales para su difusión.

---

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 10 minutos.

**Descripción:** como cierre de la sesión, se precisarán los compromisos de cada niña y niño en el montaje del evento.

**Paso 1:** cada grupo presentará el resultado final de sus responsabilidades.

**Paso 2:** si quedan actividades pendientes, la persona facilitadora asignará compromisos frente al desarrollo del evento, finalización o práctica de la presentación final.

**Paso 3:** la persona facilitadora agradecerá por la participación, invitará a la siguiente sesión y recordará día, hora y lugar de la misma. En caso de incumplimiento de alguno

de los acuerdos de convivencia grupal, se realizará una reflexión al respecto y se invitará a evitar estos comportamientos en futuros encuentros.

**Nota:** al finalizar la jornada, la persona facilitadora recogerá los productos de la sesión y los guardará para tener un seguimiento del proceso. Algunos podrían ser utilizados en próximas sesiones.



## Sesión n.º 28

# Cierre: presentación de resultados de habilidades técnicas

<b>Participantes</b>	<b>25 niñas y niños; personas invitadas.</b>
<b>Duración</b>	<b>2 horas.</b>
<b>Objetivo general</b>	Generar un espacio para que las niñas y niños presenten sus habilidades y talentos a las familias y comunidad.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentar a las y los participantes historias inspiradoras de personajes que han alcanzado sus sueños gracias al apoyo de sus familias.</li><li>• Clausurar este tipo de encuentro con una muestra de habilidades y talentos que permita que las familias y comunidad se comprometan con el cumplimiento de los sueños de las y los participantes.</li></ul>



## Guía pedagógica

### Momento 1

# Actividad rompehielos

**Descripción:** teniendo en cuenta que este es un espacio de continuidad de la experimentación de habilidades seleccionadas previamente, no se realizará actividad rompehielos. Sino que, al inicio, se presentará al grupo y a las personas invitadas el objetivo del encuentro: puesta en escena de las habilidades y talentos de las niñas y niños, a partir del trabajo realizado en las sesiones de habilidades técnicas.

Para esta sesión se sugiere invitar a las familias, comunidad y actores intersectoriales clave con el fin de dar a conocer los sueños de las niñas y niños.

### Momento 2

# Actividad central

Tiempo sugerido: 90 minutos.

**Descripción:** a través de un evento, las niñas y niños presentarán sus habilidades y talentos a las familias y personas de su comunidad.

**Paso 1:** se iniciará la jornada con una reflexión sobre el papel de la familia en el fortalecimiento de las habilidades y talentos de las niñas y niños. La persona facilitadora llevará las siguientes historias inspiradoras:

**Historia 1. Egan Bernal, campeón Giro de Italia 2021:** «inició su carrera deportiva en el municipio de Zipaquirá a los 8 años de edad gracias al apoyo de su familia. Su padre, Germán Bernal, fue ciclista profesional de ruta en su juventud y, sin lugar a dudas, Egan le heredó todo su talento y motivación. En 2011 inició su carrera en el ciclismo de montaña en la que corrió para varios equipos amateur y profesionales, logrando triunfos importantes tanto en categorías júnior como juveniles» (A. Acosta, s. a.).

**Historia 2. Mariana Pajón, campeona BMX:** «mi familia tuvo que mendigar mucho por mí para sacarme adelante y poder luchar por lo que ahora tengo. La gente no me conoce muy bien. No saben de dónde vengo. No tienen idea que mis abuelas son mi modelo a seguir. Mi abuela paterna sufrió mucho porque su esposo falleció y era muy joven y tuvo que vender tortas para salir adelante. Mi papá creció con ese ejemplo y me lo inculcó a mí. Yo no nací en una cuna de oro, simplemente fuimos por una de ellas y ahora puedo darles todo lo que puedo a mis padres» (El Heraldo, 2018).

**Historia 3. Thomas Alva Edison, científico e inventor:** gracias a sus trabajos hoy tenemos bombillos, teléfono y cine. «Parece ser que Thomas no era un niño “fácil” en el colegio: propenso a la distracción, impulsivo y con gran facilidad para multifocalizar su atención. Cierta día, cuando Thomas tenía ocho años, llegó del colegio apesadumbrado porque su maestro le había encomendado entregar una nota a sus padres. Su madre la leyó bajo la atenta mirada del niño.

- ¿Qué dice? – preguntó Thomas.

Con lágrimas en los ojos, Nancy leyó a su hijo el contenido de aquella breve nota.

- Su hijo es un genio, esta escuela es muy pequeña para él y no tenemos buenos maestros para enseñarle. Por favor, enséñele usted en casa.

Su madre abrazó a Thomas y le dijo que no se preocupara; que a partir de ese momento se encargaría personalmente de su educación. Y eso fue exactamente lo que sucedió...

Muchos años después, cuando ella ya había fallecido y Thomas era un inventor reconocido internacionalmente, encontró por casualidad la nota. Cuál fue la sorpresa cuando leyó sobrecogido el verdadero contenido:

- Su hijo está mentalmente enfermo y no podemos permitirle que venga más a la escuela.

Thomas lloró amargamente tras conocer la verdadera historia. Cuando se repuso, escribió en su diario: “Thomas Alva Edison fue un niño mentalmente enfermo, pero gracias a una madre heroica se convirtió en el genio del siglo”» (ABC Ciencia, 2018).

**Historia 4. Malala Yousafzai, Premio Nobel de Paz:** es una joven activista por el derecho a la educación de las niñas y las mujeres. A causa de esto, fue víctima de un atentado contra su vida. A pesar de su gravedad, logró levantarse. «A la edad de trece años, su padre fue quien la educó en gran medida; él es poeta y dueño de una red de establecimientos escolares. Su padre se refiere a su hija como alguien totalmente especial, contó que le permitía que se quedara por la noche a hablar de política después de que sus dos hermanos habían sido enviados a la cama» (Wikipedia, 2021).

**Nota:** en la medida de lo posible, se sugiere construir un video con fotos (de los personajes mencionados) y audio (del texto adjunto).

**Paso 2:** se le preguntará al grupo sobre sus percepciones de las historias y se les animará a contar casos cercanos que recuerden cómo el apoyo de la familia fue clave para alcanzar un logro.

**Paso 3:** se iniciará la presentación de las muestras de habilidades y talentos de las niñas y niños, de acuerdo con el formato definido en las sesiones de habilidades técnicas (presentaciones musicales, exposición de arte, muestras deportivas, festival deportivo, muestra científica, competencias mentales, pícnic de lectura de cuentos, declamación de poesía, proyección de videos, degustación de productos, clase de cocina y muestra de algunas iniciativas sociales, entre otras).

**Nota:** se sugiere que durante la presentación haya un espacio para que las y los participantes nombren sus sueños y su relación con la habilidad y talento seleccionado.

**Variación virtual:** de acuerdo con el medio virtual disponible, se convocará al grupo y las personas invitadas para realizar la reflexión sobre la importancia del rol de la familia en el desarrollo de habilidades y talentos, a través de las historias definidas y la narración de casos cercanos. Las muestras de talentos y habilidades se harán por medio de videos que las niñas y niños realizarán en sus casas. Recurso de apoyo para presentar historias inspiradoras.

Elementos necesarios para muestra de talentos, de acuerdo con la planeación de las sesiones de habilidades técnicas.

## Momento 3

# Cierre de la actividad

Tiempo sugerido: 30 minutos.

### Materiales

- Tela grande con frases de apoyo.
- Marcadores para tela.

**Descripción:** a través de un acto simbólico, las personas invitadas se comprometerán con los sueños y talentos de las niñas y niños.

**Paso 1:** el facilitador o facilitadora resaltaré la importancia del apoyo y la confianza en las niñas y niños para que sus sueños puedan ser materializados. Se les recordará la gran diferencia que marcó la familia de los personajes de las historias de vida vistas en la sesión, con las siguientes preguntas orientadoras:

- ¿Qué pasaría si la madre de Thomas le hubiera creído al colegio y no a su hijo?
- ¿Qué pasaría si Malala no tuviera el apoyo de su familia?

**Paso 2:** previamente, la persona facilitadora creará un mural en una pared del espacio en el que plasmará frases de apoyo a los sueños de las niñas y niños. Por ejemplo:

- Estoy para escucharte.
- Creo en ti.
- Sé que lo puedes lograr.

- ¡Ánimo! Vamos a salir adelante.
- Siempre estaré a tu lado.
- ¡Felicitaciones!
- ¡Eres increíble!

**Paso 3:** cada persona invitada pasará al frente y leerá las manifestaciones con las que se compromete y agregará otras que considere importantes.

**Paso 4:** realizado el acto de compromisos, se cerrará el espacio con un aplauso para las niñas y niños y se dará cierre a los encuentros de habilidades del siglo XXI (6 a 9 años).



## Bibliografía

---

A. Acosta, s. a. Biografía. Publicado en: <https://eganbernal.com/biografia/>.

ABC Ciencia, 2018. Una mentira de su madre sobre una nota del colegio pudo cambiar el destino de Edison. Publicado en: [https://www.abc.es/ciencia/abci-mentira-madre-sobre-nota-colegio-pudo-cambiar-destino-edison-201811170150\\_noticia.html?ref=https://www.google.com/](https://www.abc.es/ciencia/abci-mentira-madre-sobre-nota-colegio-pudo-cambiar-destino-edison-201811170150_noticia.html?ref=https://www.google.com/).

Árbol ABC.com, s. a. Fabulas cortas con moralejas. Puedes ser consultado en: <https://arbolabc.com/fabulas-para-ni%C3%B1os>.

Árbol ABC.com, s. a. Adivinanzas cortas y fáciles para niños (Mundo Primaria, s. a.; Árbol ABC.com, s. a.). Puede ser consultado en: <https://arbolabc.com/adivinanzas-para-ninos>.

Cuentitis Aguda, 2019. Seis experimentos de densidad para niños. Puede ser consultado en: <https://www.youtube.com/watch?v=aLDDWfVHhVM>.

Encájalo, 2017. Ocho experimentos divertidos para niños. Puede ser consultado en: [https://www.youtube.com/watch?v=ppdl\\_zRB9N8](https://www.youtube.com/watch?v=ppdl_zRB9N8).

El Heraldo, 2018. «Mis papás mendigaron para sacarme adelante, no nací en cuna de oro»: Mariana Pajón. Publicado en: <https://www.elheraldo.co/deportes/mis-papas-mendigaron-para-sacarme-adelante-no-naci-en-cuna-de-oro-mariana-pajon-559474>.

Guía Infantil, 2018. El agua que camina | Experimento con colores para niños. Puede ser consultado en: <https://www.youtube.com/watch?v=KN6gnmE-vLU>.

Lopera, Jaime y Bernal, Martha Inés, 2007. Historias de «La culpa fue de la vaca para niños». Puede ser consultado en: <https://pdfcoffee.com/la-culpa-es-de-vaca-para-niospdf-4-pdf-free.html>.

Lulu99, 2018. ¡10 experimentos fáciles para hacer en casa! Puede ser consultado en: <https://www.youtube.com/watch?v=UofqhBIFdOc>.

Manualidades con niños, 2012. Cómo hacer un teléfono con vasos plásticos. Puede ser consultado en: <https://www.youtube.com/watch?v=Ar8kbfJvNyQ>.

Manualidades Infantiles, 2016. ¿Cómo hacer un gorro de chef? Puede ser consultado en: [https://www.youtube.com/watch?v=pecm36ch\\_F8](https://www.youtube.com/watch?v=pecm36ch_F8).

Mundo Primaria, s. a. Adivinanzas infantiles cortas. Puede ser consultado en: <https://www.mundoprimary.com/adivanzas-infantiles-cortas>.

Pombo, Rafael, 2012. El Renacuajo paseador. Puede ser consultado en: [https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2015/07/con\\_pombo\\_y\\_platillos.pdf](https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2015/07/con_pombo_y_platillos.pdf).

Orientación Andújar, 2019. Descubre el mensaje secreto: Escribe la primera letra de cada dibujo. Puede ser consultado en: <https://www.orientacionandujar.es/2019/11/07/descubre-el-mensaje-secreto-escribe-la-primer-letra-de-cada-dibujo/>.

Wikipedia, 2021. Malala Yousafzai. Publicado en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Malala\\_Yousafzai](https://es.wikipedia.org/wiki/Malala_Yousafzai).

# Anexos

---

**Anexo 1.** Cómo hacer un teléfono con vasos plásticos (Manualidades con niños, 2012). Puede ser consultado en: <https://www.youtube.com/watch?v=Ar8kbfJvNyQ>.

**Anexo 2.** El agua que camina | Experimento con colores para niños (Guía Infantil, 2018). Puede ser consultado en: <https://www.youtube.com/watch?v=KN6gnmE-vLU>.

**Anexo 3.** Ocho experimentos divertidos para niños (Encájalo, 2017). Puede ser consultado en: [https://www.youtube.com/watch?v=ppdl\\_zRB9N8](https://www.youtube.com/watch?v=ppdl_zRB9N8).

**Anexo 4.** ¡10 experimentos fáciles para hacer en casa! (Lulu99, 2018). Puede ser consultado en: <https://www.youtube.com/watch?v=UofqhBIFdOc>.

**Anexo 5.** Fabulas cortas con moralejas (Árbol ABC.com, s. a.). Puedes ser consultado en: <https://arbolabc.com/fabulas-para-ni%C3%B1os>.

**Anexo 6.** ¿Cómo hacer un gorro de chef? (Manualidades Infantiles, 2018). Puede ser consultado en: [https://www.youtube.com/watch?v=pecm36ch\\_F8](https://www.youtube.com/watch?v=pecm36ch_F8).

**Anexo 7.** Experimentos de masa y densidad con agua (Cuentitis Aguda, 2019). Puede ser consultado en: <https://www.youtube.com/watch?v=aLDDWfVHhvM>.

**Anexo 8.** Adivinanzas infantiles (Mundo Primaria, s. a.; Árbol ABC.com, s. a.). Puede ser consultado en: <https://www.mundoprimary.com/adivanzas-infantiles-cortas>  
<https://arbolabc.com/adivanzas-para-ninos>.

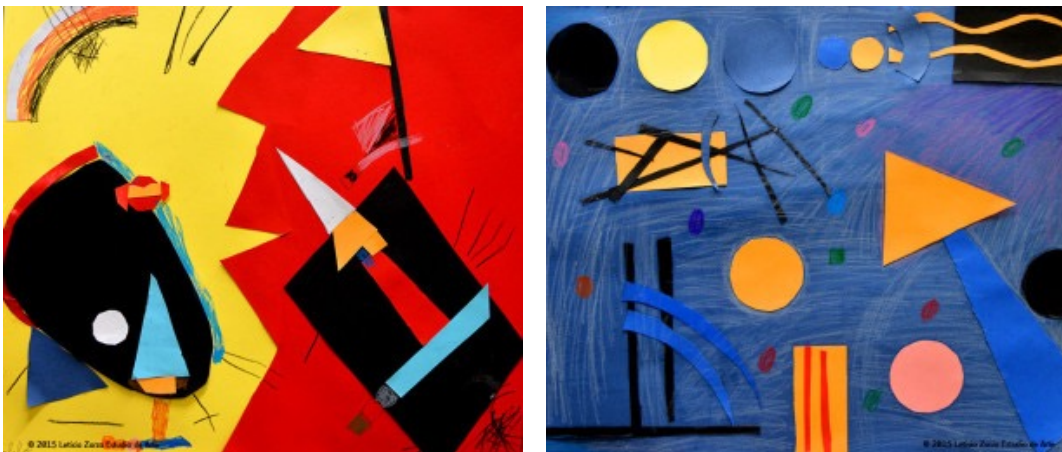
**Anexo 9.** Historias de «La culpa fue de la vaca para niños» (Lopera, Jaime y Bernal, Martha Inés, 2007). Puede ser consultado en: <https://pdfcoffee.com/la-culpa-es-de-vaca-para-niospdf-4-pdf-free.html>.



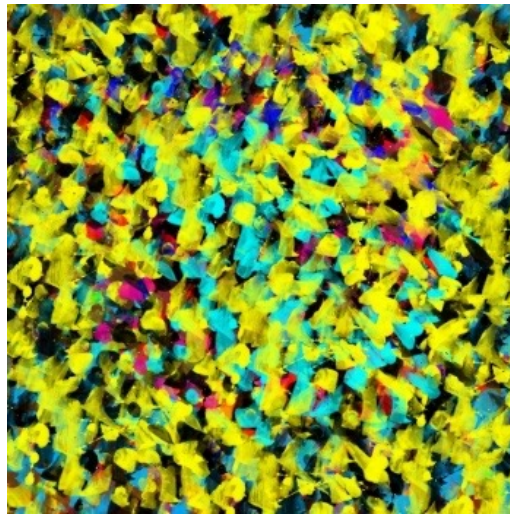
**Anexo 10.** Pinturas abstractas sugeridas (sin autor, s. a.)



Puede ser consultado en: <https://beutil.com/creativo/arte-abstracto-ninos/>.



Puede ser consultado en: <https://www.leticiazarza.com/2015/10/arte-abstracto-para-benjamines/>.



Puede ser consultado en: [https://es.123rf.com/photo\\_81793067\\_dibujo-abstracto-ca%C3%B3tico-bosquejo-de-los-ni%C3%B1os-textura-de-manchas-para-el-fondo-.html](https://es.123rf.com/photo_81793067_dibujo-abstracto-ca%C3%B3tico-bosquejo-de-los-ni%C3%B1os-textura-de-manchas-para-el-fondo-.html).



Anexo 11. Ejercicio de secuencias sugerido (sin autor, s. a.)

OSKOCALCZKÉSZÍTŐ FELADATOK ÖNGRÁFIAIK

Nézd meg az ábrákat! Egy meghatározott sorozat sorozat átváltásának egyenlő után a fordítva, ha rajzolás a sorozat folytatás a sor!

© 2014 Mind Garden Design

www.katunaa.com

Puede ser consultado en: <https://www.pinterest.es/pin/338825571940921073/>.

**Anexo 12.** El Renacuajo paseador (Pombo, Rafael, 2012, pp. 7-9). Puede ser consultado en: [https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2015/07/con\\_pombo\\_y\\_platillos.pdf](https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2015/07/con_pombo_y_platillos.pdf).

**Anexo 13.** Sugerencias de acertijos (Orientación Andújar, 2019). Puede ser consultado en: <https://www.orientacionandujar.es/2019/11/07/descubre-el-mensaje-secreto-escribe-la-primera-letra-de-cada-dibujo/>.





El futuro  
es de todos

Gobierno  
de Colombia



LÍNEA DE  
ATENCIÓN A  
NIÑOS, NIÑAS  
Y ADOLESCENTES.  
PROTECCIÓN • EMERGENCIA • ORIENTACIÓN

Línea gratuita nacional ICBF:  
**01 8000 91 80 80**  
**[www.icbf.gov.co](http://www.icbf.gov.co)**



ICBFColombia



@ICBFColombia



@icbfcolombiaoficial

Modalidad



**BIENESTAR  
FAMILIAR**