



# KIT *Inclusivo*



# Índice

TALLER 1	-	PÁGINA 1
TALLER 2	-	PÁGINA 6
TALLER 3	-	PÁGINA 13
TALLER 4	-	PÁGINA 18
TALLER 5	-	PÁGINA 25
TALLER 6	-	PÁGINA 31
TALLER 7	-	PÁGINA 36
TALLER 8	-	PÁGINA 40
TALLER 9	-	PÁGINA 43
TALLER 10	-	PÁGINA 47
TALLER 11	-	PÁGINA 51
TALLER 12	-	PÁGINA 55



# ¿QUÉ ES EL KIT INCLUSIVO?

Es un libro que cuenta con doce capítulos, estos están divididos por tomos, cada tomo cuenta con una serie de actividades clasificadas por edad desde los 8 años hasta los 16 años con la finalidad de crear líderes inclusivos dentro del aula relacionándonos con distintos valores identificados en cada tomo.

La finalidad de cada taller es, que cada uno de los participantes de los talleres y actividades puedan adquirir información, comprenderla, memorizarla y llevarla a la práctica dentro del aula y círculo social donde se movilicen, realizando un cambio en las actitudes y decisiones de cada participante.

Por eso iniciamos conociéndonos para percibir a que nos enfrentamos con cada grupo y que necesitamos reforzar más durante cada espacio que tengamos.

Al finalizar la serie de talleres y actividades usted podrá tener una conversación más amplia y una visión más clara de que es la inclusión y como podemos ponerla en práctica día a día.

# PARA QUIÉN ES Y CÓMO FUNCIONA *Kit inclusivo*

1



NIÑO CON  
ALGUNA  
DISCAPACIDAD

2



ASISTE A UN  
COLEGIO REGULAR

3



POR VARIAS RAZONES NO  
ES PARTE DEL GRUPO  
DENTRO DEL COLEGIO

4



SE PROPONE REALIZAR  
TALLERES PARA CONOCER LA  
RAZÓN Y SOLUCIONAR EL  
PROBLEMA DE INCLUSIÓN

5



SE INICIA EL PROCESO DE  
INCLUSIÓN POR MEDIO DE  
JUEGO DIDÁCTICOS Y  
CONOCIENDO HABILIDADES  
DE CADA PARTICIPANTE

6



LOGRAMOS FORMAR  
LIDERES POSITIVOS E  
INCLUSIVOS DENTRO DEL  
AULA

# Taller 1

## APRENDAMOS A CONOCERNOS

### NIVEL

Todos los grados

### OBJETIVOS

Sensibilizar la inclusión escolar a través del reconocimiento de diferencias de habilidades humanas.

### VALORES

- Respeto
- Confianza
- Trabajo en equipo



# TOMO 1

# TELA DE ARAÑA



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 3 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla o en el suelo, formando un círculo.



## DINÁMICA

Un participante iniciará con la bola de lana en la mano y comentará en voz alta a todo el grupo una habilidad, actividad o algo cotidiano en lo que es muy bueno y que nadie conozca.

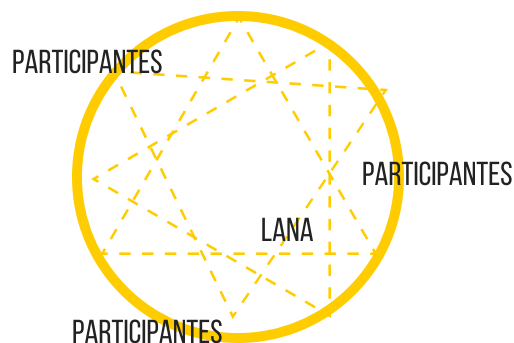
Sosteniendo con la otra mano una parte de la lana le tirará la bola a algún compañero que desee para iniciar a formar nuestra tela de araña y así lanzaremos con todos los compañeros hasta formar nuestra tela de araña y descubriendo cada habilidad o actividad del grupo.

Para finalizar y desarmar la tela de araña, el último participante que dijo cuál era su habilidad o actividad preferida deberá comentar en voz alta a todo el grupo alguna actividad que le cueste o en lo que no sea tan bueno y deba mejorar, Entonces iniciamos a desarmar según el orden del inicio pero esta vez de retroceso, hasta volver al primer participante y desarmar completamente la tela de araña.



## EJEMPLO

## TELA DE ARAÑA





# ACTIVIDADES

## PISO CON LAVA



### CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 3 en adelante y la cantidad de participantes dependerá de los objetos que colocaremos dentro del cuadrado pequeño.



### UBICACIÓN

Los participantes deben colocarse afuera del cuadrado grande.



### DINÁMICA

Iniciaremos realizando dos cuadrados con cinta de enmascarar en el suelo uno con diámetro pequeño al medio y luego realizaremos un segundo con un diámetro bastante ancho rodeando el cuadrado pequeño.

Dentro del cuadrado pequeño colocaremos todos los objetos estos objetos dependerán de la cantidad de participantes dentro del juego, se les entregarán a algunos participantes vendas y se asignará quien esta vendado de los ojos, pies o manos.

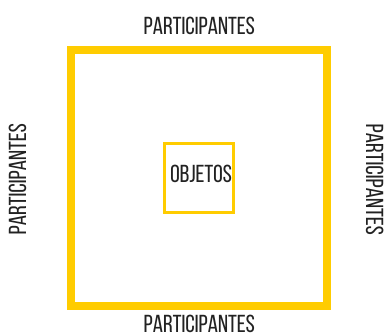
Tenemos dos reglas para este juego la primera es que deben sacar los objetos del cuadro pequeño utilizando únicamente sus manos o pies sin tocar la cinta del suelo, la siguiente regla es que no pueden meter más de la mitad del cuerpo esto quiere decir que su torso, cabeza o extremidades completas no pueden ingresar si no, automáticamente todos los objetos que sacaron vuelven al cuadro pequeño e inician de nuevo.

Los participantes debe saber que se pueden ayudar entre sus compañeros o crear redes de apoyo según sus dificultades para poder sacar los objetos. Es importante darles 3 minutos antes de iniciar el juego para que puedan ponerse de acuerdo y luego ya se inicia a contar los 5 minutos del juego y así sucesivamente hasta que lo logren.



## EJEMPLO

### PISO CON LAVA



# MATERIALES

## Y EJEMPLOS DE LAS ACTIVIDADES

### TELA DE ARAÑA

- Bola de lana de cualquier color, tomar en cuenta que el largo de la bola de lana corresponderá según el número de personas participando.

### PISO ES LAVA

- 1 rollo de cinta de enmascarar gruesa.
- Vendas para los ojos o extremidades de los participantes, estas deben ser suficientemente fuertes para cualquier uso.
- Objetos para el cuadrado pequeño estos pueden ser: cucharas de plástico, vasos, globos, pelotas, palillos o paletas.



# RETROALIMENTACIÓN

## TALLER 1

### PREGUNTAS DE ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

¿Sabes cuál es la habilidad de tu compañero?

¿Cuál fue la importancia de trabajar en equipo?

¿De qué sirve que cada uno tenga una habilidad física o intelectual distinta al otro?

¿Qué aportó cada uno?

### ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

¿Qué valores aprendí hoy?

¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?

# Taller 2

## ¿SOMOS LIDERES E INCLUSIVOS

### NIVEL

**TOMO 1**  
**GRADO PRIMERO**  
**A QUINTO**

**TOMO 2**  
**GRADO SEXTO**  
**A ONCE**

### OBJETIVOS

Trabajar el concepto de liderazgo en inclusión a través del juego

### VALORES

- Liderazgo
- Inclusión
- Honestidad
- Responsabilidad



# TOMO 1

# TODOS INCLUIDOS



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 2 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante puede estar en una silla, en el suelo o en una mesa grande con sillas alrededor para crear su manilla o pulsera.



## DINÁMICA

Para iniciar esta actividad primero debemos hacer conciencia dentro del salón de clases que no todos hacemos lo correcto en determinadas ocasiones pero podemos analizar nuestras acciones para mejorar con nuestros compañeros. Entonces ya que tenemos claras nuestras acciones tomaremos las 5 hojas y vamos a proponer a la clase que hagamos 5 compromisos que todos podamos cumplir para convivir de una forma feliz e inclusiva dentro del salón de clases.

Luego de hacer los compromisos sellaremos con la personalización de una manilla llamada "Todos incluidos" se le entregara a cada uno una pulsera de foamy y al centro de la mesa pondremos escarcha, pegamento, marcadores y los stickers para que cada uno pueda colocar su nombre decorado y al ver la manilla recuerde su compromiso dentro de la clase al incluir a todos los compañeros en cualquier momento.



## EJEMPLO

## TODOS INCLUIDOS



1. REALIZAN UN COMPROMISO



2. PERSONALIZA LA PULSERA O MANILLA



# ACTIVIDADES

# TREN DE BOMBAS



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 4 en adelante, cada grupo debe contar con 2 a 3 personas.



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar de pie y debe ser un lugar amplio para poder moverse.



## DINÁMICA

Para esta actividad debemos pegar y ubicar en el suelo los tres obstáculos para iniciar el rally los cuales son: vasos plásticos, el lazo y los globos. Debes pegar con la cinta todos los objetos para que a la hora de pasar por encima estén fijos y puedan pasar sin ningún problema. Ahora vamos a formar los equipos hagamos de cuenta que son 20 participantes entonces haremos dos tramos de obstáculos uno para cada equipo y en cada tramo deben estar los obstáculos antes mencionados luego le daremos un globo a cada integrante para que lo coloque en su estómago y formar una fila (uno tras del otro).

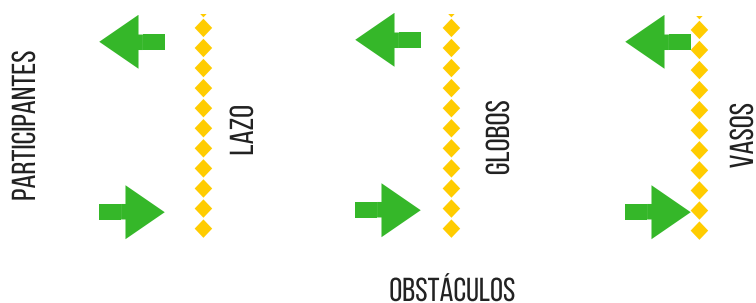
La única regla que existe en el juego es que no pueden tocar con su cuerpo cualquier objeto del suelo y el globo que llevan en el estómago no se les puede caer al suelo o despegarse del cuerpo del otro. Cada integrante debe ponerse de acuerdo con su equipo para esto tienen 5 minutos, encendemos el cronometro y le damos la señal para iniciar a recorrer el tramo con los obstáculos para esto no tienen limite de tiempo debe recorrer el trayecto cumpliendo todas las reglas es el equipo ganador.

Se recomienda que una persona este muy atenta al cronometro y la otra debe estar atenta a regla de no tocar ningún obstáculo.



## EJEMPLO

## TREN DE BOMBAS





# TOMO 2

# LA FIESTA



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 6 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla o en el suelo, formando un círculo.



## DINÁMICA

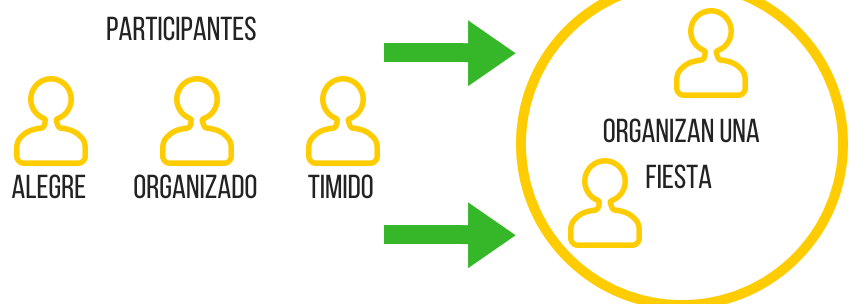
Según la cantidad de participantes escribiremos en una hoja de papel autoadhesiva una característica para cada uno de los participantes y estas pueden ser: tímido, alegre, estricto etc. los mediadores elegirán quién tendrá cada característica y lo pegará en la frente de cada uno de los participantes entonces cada compañero podrá ver el del resto pero no podrá descubrir su cualidad.

Una vez que todos tengan su característica en la frente, se les dará la instrucción de que deben organizar una fiesta y deben delegar tareas y participación para ese día. El objetivo de esta actividad es que a través de las características de cada compañero, puedan reconocer como aportar cada uno cumpliendo según sus capacidades y forma de ser.



## EJEMPLO

## LA FIESTA





# ACTIVIDADES

# TREN DE BOMBAS



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 6 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla o en el suelo, formando grupos en partes iguales.



## DINÁMICA

Para esta actividad debemos pegar y ubicar en el suelo los tres obstáculos para iniciar el rally los cuales son: vasos plásticos, el lazo y los globos. Debes pegar con la cinta todos los objetos para que a la hora de pasar por encima estén fijos y puedan pasar sin ningún problema. Ahora vamos a formar los equipos hagamos de cuenta que son 20 participantes entonces haremos dos tramos de obstáculos uno para cada equipo y en cada tramo deben estar los obstáculos antes mencionados luego le daremos un globo a cada integrante para que lo coloque en su estómago y formar una fila (uno tras del otro).

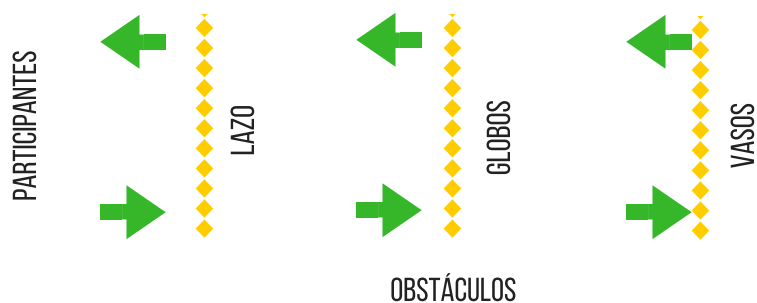
La única regla que existe en el juego es que no pueden tocar con su cuerpo cualquier objeto del suelo y el globo que llevan en el estómago no se les puede caer al suelo o desprenderse del cuerpo del otro. Cada integrante debe ponerse de acuerdo con su equipo para esto tienen 5 minutos, encendemos el cronometro y le damos la señal para iniciar a recorrer el tramo con los obstáculos para esto no tienen limite de tiempo debe recorrer el trayecto cumpliendo todas las reglas es el equipo ganador.

Se recomienda que una persona este muy atenta al cronometro y la otra debe estar atenta a regla de no tocar ningún obstáculo.



## EJEMPLO

## TREN DE BOMBAS



# MATERIALES

## TODOS INCLUIDOS

- 5 Hojas oficio o carta en blanco o de colores una hoja para cada compromiso.
- Plumones gruesos negro o de colores para escribir los compromisos.
- Cinta de enmascarar para pegarlo a la pared.
- Foamy de colores cortado en rectángulo para las pulseras o manillas.
- Botones de colores para la manilla de foamy y abrirle un hoyito para poder usarla.
- Agua e hilo, deben cocerlo antes ya que es peligroso que los niños los peguen.
- Marcadores de colores para personalizar su manilla o pulsera.
- Stickers divertidos para decorar la manilla.

## TREN DE BOMBAS

- Globos de colores uno para cada participante
- Vendas para los ojos
- 15 vasos plásticos
- 2 cuerdas de 2 metros cada una
- Cinta de enmascarar para pegar las bombas o globos al piso.

## LA FIESTA

- Papeles pequeños blancos aproximadamente de un cuarto de hoja carta u hojitas autoadhesivas.
- Marcadores de colores permanentes.

# RETROALIMENTACIÓN

## TALLER 2

### PREGUNTAS DE ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

¿Fui líder en alguna de las actividades?

¿Incluí a mis compañeros?

¿Algún compañero quedo fuera?

¿Cuál fue mi rol en la actividad del tren de las bombas?

### ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

¿Qué valores aprendí hoy?

¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?



# Taller 3

## TODOS SOMOS LIDERES

### NIVEL

**TOMO 1**

**PRIMERO A QUINTO  
GRADO**

**TOMO 2**

**SEXTO A ONCE  
GRADO**

### OBJETIVOS

Trabajar el liderazgo en todos los participantes e identificar tipos de liderazgo dentro del aula.

### VALORES

- Liderazgo
- Trabajo en equipo
- Confianza
- Justicia
- Tolerancia.



# TOMO 1

# CRUCEMOS EL RIO



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 4 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla o en el suelo, formando un círculo.



## DINÁMICA

Vamos a escribirle un número a cada sobre iniciando del 1 al 3, en cada uno colocaremos lo siguiente:

Sobre 1: 5 hojas

Sobre 2: 7 hojas

Sobre 3: 10 hojas

Ahora formaremos equipos en partes iguales suponiendo que son 30 participantes deben ser grupos de 10. Vamos a delimitar un espacio midiendo las 10 hojas, colocaremos marcas con cinta de dónde a donde deben cruzar. El objetivo de este juego es que todo el grupo debe cruzar el puente que marcamos con cinta utilizando las hojas de cada sobre y creando una estrategia para usar todas las hojas imaginando que ese es el único método para cruzar.

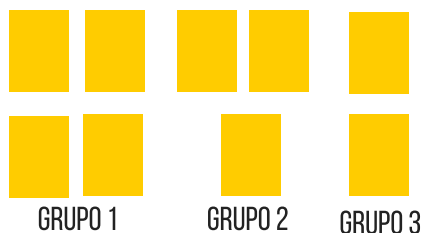
Vamos a darles 5 minutos a los equipos para que puedan ponerse de acuerdo y luego iniciaremos a tomarles el tiempo y el ganador es el primer equipo que llegue al otro extremo del espacio que delimitamos.

### HOJAS POR GRUPO



## EJEMPLO

## CRUCEMOS EL RIO



TODOS DEBEN PASAR OPTIMIZANDO RECURSOS

PUNTO A

PUNTO B



# TOMO 2

# LOS VASOS



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 2 en adelante



## UBICACIÓN

Los participantes deben estar de pie y cada grupo debe tener dos mesas.



## DINÁMICA

Lo primero que debemos hacer es preparar el área de cada equipo supongamos que tenemos 20 participantes haremos 2 grupos de 10 personas cada uno y ellos deben contar con dos mesas por grupo, en el suelo colocaremos los obstáculos uno por grupo y estos son: el lazo y los globos con cinta para que no se despeguen. Ubicaremos en la primer mesa 9 vasos y en la segunda 1 vaso y la jarra de agua.

A cada grupo le daremos 3 vendas, la única instrucción es que el equipo completo debe llenar los vasos que se encuentran en la mesa que se encuentra en el punto B, el equipo con mayor rapidez es el ganador.

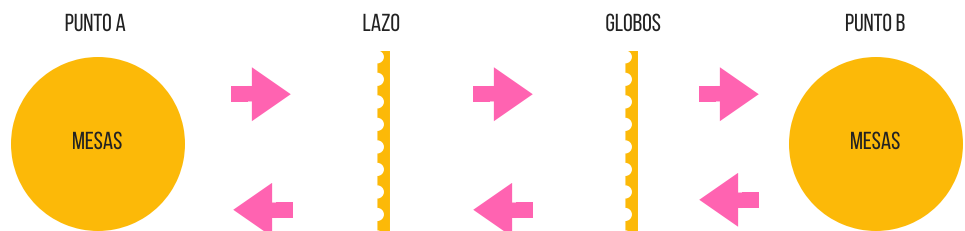
Ellos deben tener 5 minutos para ponerse de acuerdo quien estará vendado, quien llevará el agua y quien ayudara a los compañeros que no pueden ver, la única regla es que todos deben ir juntos y nadie del equipo puede tocar algún obstáculo si esto pasara todo el grupo debe iniciar de nuevo hasta lograr llenar todos los vasos del punto A al punto B.

Se recomienda que el moderador este midiendo el tiempo y este motivando cuantos minutos han pasado desde que inicio el juego.



## EJEMPLO

## LOS VASOS



# MATERIALES

## CRUCEMOS EL RIO

- Tres sobres tamaño oficio y afuera decorarlo con un número del 1 al 3.
- 22 Hojas bond blancas o de colores.

## LOS VASOS

- 30 vasos plásticos resistentes.
- 2 jarras grandes de plástico
- 4 mesas del mismo alto, dependerá del número de participantes.
- 9 vendas en los ojos
- 6 globos
- 2 cuerdas de un metro y medio
- 1 rollo de cinta de enmascarar
- Agua para las jarras

# RETROALIMENTACIÓN

## TALLER 3

### CRUCEMOS EL RIO

- ¿Fue justa la repartición de hojas?
- ¿Hicimos algo para compartir las hojas y que cada equipo tuviere la misma cantidad?
- ¿Cuál fue mi rol dentro del equipo?
- ¿Me acomodó ser liderado por una persona autoritaria/democrática/liberal?
- ¿Fue necesario un líder?

### LOS VASOS

- ¿Cuál fue mi rol dentro del equipo?
- ¿Me acomodó ser liderado por una persona autoritaria/democrática/liberal?
- ¿Fue necesario un líder?
- ¿Los compañeros con los ojos vendados fueron guiados?

### ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

- ¿Qué valores aprendí hoy?
- ¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?

# Taller 4

## TODOS SOMOS RESPONSABLES

### NIVEL

**TOMO 1**

**TODOS LOS GRADOS DE PRIMERO A ONCE**

### OBJETIVOS

**Desarrollar la importancia de la responsabilidad dentro de un equipo**

### VALORES

- **Responsabilidad**
- **Confianza**
- **Solidaridad**



# TOMO 1

# LA MARATÓN



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 4 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla o en el suelo, formando un círculo.



## ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

Antes de iniciar este juego debemos tomar en cuenta que debemos hacer varios arreglos en el área de juego, por eso debemos tomar en cuenta la lista de materiales y la organización del espacio. El juego tiene 3 etapas y para cada una debemos delimitar algunos materiales lo cuales son:

-Vuelta al Mundo: En esta estación consiste que deben dar 20 saltos de cuerda, debemos tomar en cuenta el espacio para esta estación y una cuerda resistente para que lo hagan rápido.

-Pelota Mágica: Aquí deben practicar su puntería metiendo 3 pelotas en 3 vasos, debemos buscar una mesa estable y que las pelotas que sean de menor diámetro al vaso para que logren entrar.

- Cuerda Floja: La idea es que les entreguemos pedazos de lana muy pequeños y todos en equipo puedan hacer todos los nudos posibles para hacer la cuerda más larga, tomemos en cuenta dónde colocaremos los pedazos de lana para mayor facilidad.



## ANTES DE JUGAR



CADA PARTICIPANTE DEBE  
LLEVAR ALGO DE VALOR



SE FORMAN GRUPOS



SE ELIGE UN LÍDER

# PASOS PARA LA MARATÓN



1. DARLE EL OBJETO DE VALOR A MI COMPAÑERO



2. ELEGIR SU GRUPO Y PONERSE DE ACUERDO



3. INICIAR LA MARATÓN



4. SALVAR A UN COMPAÑERO

VUELVES A REPETIR LAS ESTACIONES HASTA QUE TODOS ESTÉN A SALVO

A

VUELTA AL MUNDO

DAR 20 SALTOS DE CUERDA



B

PELOTA MÁGICA

TIRO DE PUNTERÍA EN LOS VASOS



C

CUERDA FLOJA

ARMAR LA CUERDA MAS LARGA



## DINÁMICA

Ya que organizamos cada estación y sabemos de que se trata cada una es importante que los participantes sepan las reglas del juego y ubiquen bien cada estación.

Primero realizaremos grupos igualitarios supongamos que son 3 grupos de 5 personas cada grupo la idea es que primero elijan un líder que los represente, luego que ya lo tengamos seleccionado el líder iniciará con la maratón las instrucciones son las siguientes:

1. A partir de ese momento el líder tiene la responsabilidad de salvar a todo su equipo entonces debe pasar por las 3 estaciones en el menor tiempo posible.

2. Cuando el líder termine las tres estaciones el tiene el derecho de salvar a alguien de su equipo y esa persona que salve también debe pasar por las estaciones y así sucesivamente hasta que todo el equipo logre pasar.

3. Si alguna persona se le dificulta alguna estación puede pedir ayuda pero únicamente de los participantes que ya fueron rescatados, no de los que faltan por rescatar.

El equipo que gana es el que lo haga en menos tiempo y tenga mejor trabajo en equipo.



# MATERIALES

## VUELTA AL MUNDO

- 2 cuerdas grandes y resistentes, el número dependerá de la cantidad de participantes.
- Rotulo para identificar la estación.

## PELOTA MÁGICA

- 3 vasos de plástico
- 3 pelotas pequeñas que pueda entrar en el vaso elegido.
- Rotulo para identificar la estación

## CUERDA FLOJA

- 1 bolsa o recipiente grande para colocar los pedazos de lana que vamos a cortar.
- 1 bola de lana (Cortada en pedazos pequeños)
- 1 tijera
- 1 rotulo para identificar la estación

# RETROALIMENTACIÓN

## TALLER 4

### PREGUNTAS DE ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

¿Fui responsable con el objeto de valor de mi compañero?

¿Desconfíe del compañero que tenía mi artículo personal?

¿Cuál fue mi responsabilidad dentro del grupo?

¿Es importante que cada uno tenga una responsabilidad para cumplir el objetivo final?

¿Cuál crees que hubiera sido la manera más fácil para hacerlo en el menor tiempo posible?

### ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

¿Qué valores aprendí hoy?

¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?

# Taller 5

## TODOS SOMOS DISTINTOS

### NIVEL

**TOMO 1**

**PRIMERO A TERCER  
GRADO**

**TOMO 2**

**CUARTO A SEXTO  
GRADO**

**TOMO 3**

**SEPTIMO A ONCE**

### OBJETIVOS

Entender la diferencia de habilidades fortaleciendo el grupo a un solo objetivo.

### VALORES

- Trabajo en equipo
- Inclusión
- Empatía



# TOMO 1

# CUENTOS DIFERENTES



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 1 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla o en el suelo, formando un círculo.



## DINÁMICA

Para comenzar, se contará un cuento llamado “Todas y todos somos diferentes” a través de títeres que representarán a cada personaje (buscar cuento en anexos).

En el relato se les hablará del concepto de ser iguales y diferentes, con el objetivo de crear conciencia sobre la igualdad de derechos en la sociedad y la diferencia de habilidades en cada ser humano. Una vez que se termine de relatar el cuento, cada participante realizará su propio títere de algún personaje del cuento.

Luego que se terminen de crear los títeres por grupos contarán como se imaginaron ellos el final del cuento con el títere que eligieron.



## EJEMPLO

## CUENTOS DIFERENTES



1. LEEMOS  
EL CUENTO



2. ARMAMOS  
NUESTRO PERSONAJE



3. RECREAMOS  
LA HISTORIA



# TOMO 2

# PLASTILINA CASERA



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 1 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla con una mesa.



## DINÁMICA

El principal objetivo es que podamos mostrar por medio de los colores cuál es nuestra personalidad entonces vamos a proyectar un vídeo llamado "Iguales pero diferentes" (referencia en anexos) con el fin de evidenciar que las cualidades que cada uno tiene son complementarias y de esta manera hacemos conciencia que debemos aceptar a todos con sus cualidades ya que ser distintos nos complementa.

Al finalizar el vídeo se les proyecta un cuadro donde colocamos varias habilidades representadas por un color siendo en total 4 colores, así ellos deben elegir los colores que los representan e iniciaremos a realizar nuestra plastilina casera con cada participante.

Luego que ya tenemos nuestra plastilina cada participante debe exponer porque eligió esos colores y cuales son las habilidades que lo representan.



## EJEMPLO

## PLASTILINA CASERA

### INGREDIENTES

- 1 TAZA DE HARINA COMÚN
- 6 CUCHARADAS DE CREMA PARA BEBÉ
- 1 CUCHARADITA DE JUGO EN POLVO O GELATINA DE SABORES PARA EL COLOR

### PREPARACIÓN



- MEZCLAR LA HARINA CON LA CUCHARADITA DE JUGO EN POLVO O GELATINA, ELEGIR EL COLOR QUE DESEE.



AHORA QUE TENEMOS LOS INGREDIENTES SECOS MEZCLADOS AGREGAMOS POCO A POCO LA CREMA HASTA FORMAR LA PLASTILINA



PARA QUE QUEDE MÁS SUAVE PUEDE AGREGAR MÁS CREMA O COLORANTE EN POLVO PARA DARLE MAYOR INTENSIDAD AL COLOR.



# TOMO 3 BAKANO



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 3 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla o en el suelo, formando un círculo.



## DINÁMICA

Se les mostrará mediante material audiovisual los 8 tipos de inteligencia de Howard Gardner, con el objetivo que puedan saber que cada persona tiene habilidades distintas y que sean capaces de reconocer los tipos de inteligencia que predominan en cada uno.

La actividad se desarrollará a través de un juego de mesa llamado “Bakano” mediante turnos, deberán lanzar un dado y avanzar a la casilla que les corresponda. Ahí encontrarán acciones positivas para realizar, preguntas y retos que tienen que ver con el reconocimiento de las habilidades propias y de los compañeros

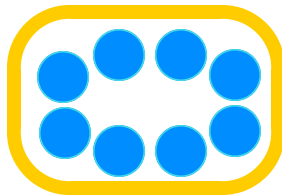


## COMO HACER UN BAKANO

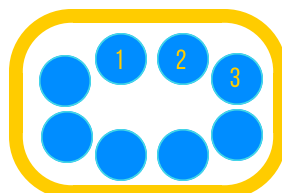
### MATERIALES

- 1 PLIEGO DE CARTÓN PAJA
- 50 CÍRCULOS DE COLORES
- NÚMEROS DEL 1 AL 50
- 50 FICHAS DE 4X4 PULGADAS
- DECORACIONES VARIAS
- SILICONA FRÍA
- TIJERAS
- DADOS

- 1. PEGAR TODOS LOS CÍRCULOS DE COLORES ENCIMA DEL CARTÓN PAJA.



- 2. PEGAR LOS NÚMEROS EN CADA CÍRCULO Y DECORARLO.



- 3. EN LAS 50 FICHAS DEBEMOS ESCRIBIR PREGUNTAS QUE EL GRUPO HAYA APORTADO QUE LE INTERESE SABER DE SUS COMPAÑEROS Y PARA QUE SEA MÁS INTERESANTE DEBES PONER RETOS FÁCILES Y SEA DIVERTIDO.

### EJEMPLO DE LAS PREGUNTAS

#### PREGUNTA 1

CANTA LA ÚLTIMA  
CANCIÓN QUE  
ESCUCHASTE

#### PREGUNTA 2

CUÁL ES LA MEJOR  
HABILIDAD DE TU  
COMPAÑERO DE AL LADO

- 4. PARA JUGAR ES MUY SENCILLO, ES UN TURNO POR PERSONA Y SEGÚN EL NÚMERO QUE TIRE CON EL DADO ASÍ ES LA TARJETA QUE SACAS.

# MATERIALES

## CUENTO DIFERENTES

- Moldes de distintos animales en hojas de papel bond.
- foamy de colores
- marcadores
- tijeras
- palillos de pincho
- cinta de enmascarar
- Títeres finalizados para contar el cuento.
- Silicona fría

## PLASTILINA CASERA

Ingredientes para 20 plastilinas

- 20 tazas de harina
- 10 sobres de jugo en polvo o sobres de gelatina
- 4 frascos de crema para bebé de 200ml
- 20 bolsas ziploc para colocar las tazas de harina
- 4 frascos para colocar los sobres de jugo en polvo y estos deben ser de los colores según presentación.

## BAKANO

- 1 pliego de cartón paja grueso
- 50 círculos de colores
- 50 número de colores
- silicona en frío
- 50 tarjetas de papel bond 120 gramos de 4x4 pulgadas
- 1 o 2 dados
- stickers para decorar
- tijeras
- papel contact para forrar cada ficha y el juego completo.

# RETROALIMENTACIÓN

## TALLER 5

### PREGUNTAS DE ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

#### CUENTO DIFERENTES

- ¿De qué trataba el cuento?
- ¿Por qué tuvieron que cerrar el colegio?
- ¿Cuál fue la enseñanza que nos deja el cuento?
- ¿Cómo cambiarían el final para que todos puedan asistir al colegio?

#### PLASTILINA CASERA

- ¿Sabían todas las habilidades de sus demás compañeros?
- ¿De qué sirve que todos tengamos habilidades diferentes?
- ¿Qué color predomina en tu plastilina y por qué elegiste esos colores?

#### BAKANO

- ¿Sabían todas las habilidades de sus compañeros?
- ¿De qué sirve que todos tengamos habilidades diferentes?
- ¿Alguna pregunta te hizo ver de manera diferente a un compañero?
- ¿Te incomodó algún reto?

### ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

¿Qué valores aprendí hoy?

¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?



# Taller 6

## CONFIÓ EN MI Y EN MIS COMPAÑEROS

### NIVEL

**TOMO 1**

**TODOS LOS GRADOS DE PRIMERO A ONCE**

### OBJETIVOS

Trabajar la confianza dentro del grupo y entender la importancia desde el rol del liderazgo de confiar en si mismo y los demás.

### VALORES

- **Confianza**
- **Respeto**
- **Apoyo**



# TOMO 1

# DADOVENTURA



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 3 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla o en el suelo, formando un círculo de preferencia sobre una manta para el césped o concreto.



## DINÁMICA

Vamos a crear un dado gigante con el objetivo de hacer preguntas por medio de los números que salgan en el dado, la idea es que lo puedan tirar dos veces la primera para saber la ubicación a quién le harán la pregunta por ejemplo: 2 ala derecha, enfrente, 4 ala izquierda, etc. y la segunda vez ya se realizará la pregunta con habilidades de cada compañero.

El objetivo principal es poder conocer más a profundidad a cada compañero con preguntas que puedan contestar pero que también pongan su imaginación a fluir como por ejemplo: si tu compañero fuera un libro que titulo le pondrías.



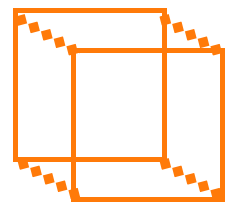
## EJEMPLO

## DADO GIGANTE

### MATERIALES

- 6 CARTONES DE 40X40 CENTÍMETROS
- 3 PLEGOS DE FOAMY DE UN COLOR
- 4 HOJAS DE FOAMY NEGRO
- 2 ROLLOS DE CINTA DE ENMASCARAR
- 3 PERIÓDICOS O PAPEL RECICLABLE PARA RELLENAR
- 1 BOTE DE SILICON FRÍO
- 12 TARJETAS MEDIA CARTA

1. LOS 6 CARTONES DEBES PEGARLOS CON LA CINTA DE ENMÁSCAR Y DENTRO COLOCAR LOS PERIÓDICOS PARA QUE AMORTIGÜE LA ESTRUCTURA



2. FORRAR CON EL FOAMY ALREDEDOR DE TODO EL CUBO Y PEGAR LOS NÚMEROS DE CADA LADO.



3. CON LAS TARJETAS VAMOS A REALIZAR LAS PRIMERAS 6 CON LA UBICACIÓN Y LAS OTRAS 6 LOS RETOS O PREGUNTAS.



# ACTIVIDADES

# OBSTÁCULOS HUMANOS



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 8 en adelante



## UBICACIÓN

Debes dividir el grupo en partes iguales, en cada parte deben haber parejas para formar los obstáculos humanos en distintos lugares



## DINÁMICA

Se formaran dos grupos en partes iguales, el equipo A será los obstáculos humanos durante el primer juego, y el equipo B, con los ojos vendados, deberá ir pasando de uno en uno por todos los obstáculos, estos deben ser en parejas siendo un reto pasar por cada pareja.

Luego se invierte el rol de los equipos, con el objetivo de que cada participante pase por los obstáculos con los ojos vendados y sea el turno de cada uno de los participantes confiar en sus compañeros.



## EJEMPLO

## OBSTÁCULOS HUMANOS



# MATERIALES

## DADOVENTURA

- 6 cartones de 40x40 centímetros
- 3 pliegos de foamy de un color
- 4 hojas de foamy negro
- 2 rollos de cinta de enmascarar
- 3 periódicos o papel reciclable para rellenar
- 1 bote de silicon frío
- 12 tarjetas media carta
- Marcador permanente
- Manta o frazada para el suelo.

## OBSTÁCULOS HUMANOS

- Vendas para los ojos según la cantidad de participantes.
- 5 bolas de lana de colores, esto también dependerá de la cantidad de participantes así deberá ser el largo de la lana.

# RETROALIMENTACIÓN

## TALLER 6

### PREGUNTAS DE ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

¿Confíé en mis compañeros?

¿Dejé que ellos confiaran en mí?

¿Qué fue lo más difícil de la actividad?

¿Cuál fue la importancia de trabajar en equipo?

¿En qué aportó cada uno?

### ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

¿Qué valores aprendí hoy?

¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?

# Taller 7

## ESCUCHEMOS Y RECONOZCAMOS AL OTRO

### NIVEL

**TOMO 1**

**TODOS LOS  
GRADOS DE  
PRIMERO A ONCE**

### OBJETIVOS

**Identificar la  
importancia de  
reconocer la  
necesidad de los  
compañeros dentro  
de un equipo.**

### VALORES

- **Escuchar**
- **Respeto**



# TOMO 1

# SUMATORIAS



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 8 en adelante



## UBICACIÓN

Debes dividir el grupo en partes iguales, en cada parte deben haber parejas para formar los obstáculos humanos en distintos lugares



## DINÁMICA

Vamos a iniciar la siguiente historia: «Imagina que conduces un autobús. Inicialmente el autobús va vacío. En la primera parada suben cinco personas. En la siguiente parada tres personas se bajan del autobús y dos suben. Más adelante, suben diez personas y bajan cuatro. Finalmente, en la última parada bajan otros cinco pasajeros.» La pregunta es: ¿Qué número de calzado utiliza el conductor del autobús? Lo habitual es que los participantes del juego digan que es imposible conocer la respuesta. En ese caso, repite de nuevo el enunciado tantas veces como sea necesario hasta que den con la respuesta.

Luego, se darán las instrucciones del juego, dando como regla principal; “hay que escuchar a cada uno de los compañeros para poder lograr el objetivo final de la actividad”. Se formarán grupos de diez (10) personas, cada participante tendrá un cartel con algún número del 0 al 9. Una vez formados los grupos, se iniciará la competencia. El juego consistirá en que los mediadores irán dando distintas sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones (dependiendo del grado). Una vez que digan una operación matemática, cada equipo debe buscar la respuesta y mostrarla en sus carteles numéricos. El punto se le dará al equipo que muestre la respuesta lo más rápido posible. La cantidad de operaciones matemáticas dependerá del mediador. Se realizará el ejercicio las veces que sea necesario hasta lograr que cada equipo trabaje de manera adecuada y se escuchen los unos a los otros.



## EJEMPLO

### SUMATORIA



1. HACER LOS 40 CARTELES  
CON LA NUMERACIÓN DEL 0  
AL 9



2. PARA INICIAR LA ACTIVIDAD  
TODOS DEBEN TENER  
ASIGNADO UN NÚMERO



3. VAN GANANDO PUNTOS SI ACIERTAN  
LAS SUMAS, RESTA O MULTIPLICACIONES  
TRABAJANDO EN EQUIPO

# MATERIALES

## SUMATORIAS

Ejemplo para 20 personas

- 40 palitos de pincho
- 40 cuadrados de foamy o cartón de colores de 8x15 centímetros
- 1 marcador permanente
- 40 números grandes del 0 al 9
- 1 bote de silicona fría
- tijeras



# RETROALIMENTACIÓN

## TALLER 7

### PREGUNTAS DE ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

¿Cuál fue la importancia de escuchar a mis compañeros de equipo?

¿Si no hubiese escuchado a mis compañeros, hubiésemos logrado algún resultado?

### ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

¿Qué valores aprendí hoy?

¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?

# Taller 8

## ¿CUÁL ES LA MEJOR FORMA DE COMUNICARNOS

### NIVEL

**TOMO 1**

**TODOS LOS  
GRADOS DE  
PRIMERO A ONCE**

### OBJETIVOS

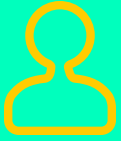
Reconocer que hay distintas maneras de comunicación asertiva y adecuada al contexto en el que se encuentre.

### VALORES

- Tolerancia
- Respeto
- Comunicación



# ACTIVIDADES EL TELEGRÁFO



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 8 en adelante



## UBICACIÓN

Debes dividir el grupo en partes iguales, en cada parte deben haber parejas para formar los obstáculos humanos en distintos lugares



## DINÁMICA

Mediante material audio-visual, se les mostrarán situaciones de comunicación que provocan conflictos o maneras inadecuadas de comunicarse. Entre todos, deben dar soluciones a esas situaciones, para que exista una comunicación asertiva. Luego, mediante un juego de dos estaciones, en equipos de al menos tres participantes, deberán cumplir las metas de cada actividad.

La primera estación llevara por nombre "El telégrafo"; el cual consiste en que deberán sentarse en fila "india" en el suelo, uno detrás de otro. Una vez que estén sentados dándose la espalda y en absoluto silencio, el último integrante deberá dibujarle en la espalda un elemento que se le mostrará, y así el siguiente participante deberá dibujarle lo mismo al que esté delante de él, y así sucesivamente hasta que el primero de la fila deberá dibujar en un papel lo que sintió que le dibujaron en la espalda.

Cada equipo deberá repetir el ejercicio hasta que logre dibujar correctamente los 5 objetos. Luego, la segunda estación consiste en que todo el equipo debe armar un rompecabezas, pero deben estar en absoluto silencio, nadie puede hablar.



## EJEMPLO

### TELEGRÁFO

#### ESTACIÓN 1

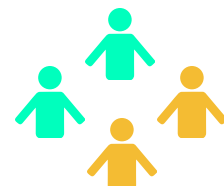
LES DAMOS FICHAS CON IMÁGENES LÍNEALES AL ÚLTIMO DE LA FILA



CADA PERSONA DEBE ESTAR EN TOTAL SILENCIO

EL PRIMERO DE CADA GRUPO DEBE ESCRIBIR LO QUE ESCRIBAN EN SU ESPALDA

#### ESTACIÓN 2



ARMAN EL ROMPECABEZAS CON TODOS EN SILENCIO

# MATERIALES

## TELEGRÁFO

- 10 hojas bond
- 10 lapices de colores
- 3 rompecabezas

# RETROALIMENTACIÓN

## TALLER 8

### PREGUNTAS DE ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

¿Logramos comunicarnos a pesar de estar en silencio?

¿Qué fue lo más difícil de la comunicación?

¿Hay otras formas de comunicarnos que no sea de manera verbal?

¿Qué es lo más importante en la comunicación?

### ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

¿Qué valores aprendí hoy?

¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?

# Taller 9

## TODOS SOMOS INCLUSIVOS Y JUSTOS

### NIVEL

#### TOMO 1

**TODOS LOS  
GRADOS DE  
PRIMERO A ONCE**

### OBJETIVOS

**Identificar que  
tan inclusivos y  
justos somos en la  
vida cotidiana y  
dentro del salón  
de clases.**

### VALORES

- **Inclusión**
- **Justicia**
- **Respeto**
- **Solidaridad.**



# TOMO 1

# LA ÚLTIMA ISLA



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 8 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar atento a las instrucciones ya que se deben cambiar constantemente de lugar.



## DINÁMICA

Lo primero que vamos a hacer con cinta de enmáscarar 6 cuadrados desde el más pequeño al más grande en diámetro, vamos a colocarle un cartel con un nombre y a partir de ese momento cada cuadrado será una isla con los siguientes nombres:

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 1. Los Monos | 4. Dos Mundos |
| 2. Esfinge   | 5. Baktún     |
| 3. El Sol    | 6. Plantón    |

Las instrucciones es que elijan una isla y se coloquen dentro del cuadrado y que a partir de ese momento esa es su isla y cada minuto tendrán que migrar a otra isla pero conforme pasen las migraciones habrán islas inhabitables por lo que al final solo quedará una isla su misión es que deben salvar a la mayor cantidad de humanidad en ese caso ellos.

Los mediadores conforme va pasando el tiempo van indicando que islas deben migrar y cuando ya no tenga cartel en el suelo quiere decir que esa isla no se puede habitar y deben recordar que deben salvar a la mayor cantidad de humanidad.



## EJEMPLO

## LA ÚLTIMA ISLA



# MATERIALES

## LA ÚLTIMA ISLA

- 2 rollos de cinta de enmascarar
- 6 hojas oficio de colores
- marcadores de colores
- pegamento
- tijeras
- papel contact para plastificarlo y sea duradero a la hora de colocarlos en el suelo.



# RETROALIMENTACIÓN

## TALLER 9

### PREGUNTAS DE ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

¿Cuántos lograron sobrevivieron?

¿Era más justo migrar o que te invadieran?

¿Los ocupantes originarios tenían más privilegio de vivir que migraron?

¿Buscaron alternativas para que nadie se haya quedado afuera?

¿Qué responsabilidad tenemos con las demás islas?

¿Alguno se sacrificó en por el resto?

### ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

¿Qué valores aprendí hoy?

¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?

# Taller 10

## ¿SOY SOLIDARIO?

### NIVEL

**TOMO 1**

**TODOS LOS  
GRADOS DE  
PRIMERO A ONCE**

### OBJETIVOS

**Identificar que  
tan inclusivos y  
justos somos en la  
vida cotidiana y  
dentro del salón  
de clases**

### VALORES

- **Solidaridad**
- **Empatía**



# TOMO 1

# HUEVOS SUMATORIOS



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 4 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla o en el suelo, formando un círculo.



## ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

A través de material audiovisual se les mostrará y explicará el concepto de solidaridad y luego iniciaremos la dinámica.

Los “Huevos sumatorios”; tiene por objetivo lanzar una pelota dentro una caja de huevos (se debe lanzar al menos desde un metro de distancia). La caja de huevos tendrá distintos colores, y cada color tendrá una situación por resolver.

El estudiante lanza la pelota, cae en un color. Si el color es “rojo”, el mediador toma la tarjeta de color rojo y leerá la situación de conflicto que tenga relación con la vida cotidiana.

El estudiante deberá dar una solución a una situación, siendo consciente de que debe ser una persona solidaria. Las situaciones que se expondrán a los estudiantes, quedan es a criterio de los mediadores, pero siempre debe estar presente el tema de la discapacidad y exclusión escolar.



## EJEMPLO

## HUEVOS SUMATORIOS

1



PELOTITA

2



CAJAS DE HUEVO DE  
DISTINTOS COLORES

3



TARJETAS DEL MISMO COLOR CON  
SITUACIONES DE LA VIDA COTIDIANA POR  
RESOLVER

# MATERIALES

## HUEVOS SUMATORIOS

- Cartón de huevos
- tempera de colores primarios
- pincel
- pelotita de plástico
- 16 tarjetas de colores primarios
- marcador negro punta fina
- cinta de enmascarar para delimitar el espacio de donde deben lanzar la pelota.

# RETROALIMENTACIÓN

## TALLER 10

### PREGUNTAS DE ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

¿Somos solidarios en la vida cotidiana?

¿Cuándo somos solidarios?

¿Me cuesta ser solidario?

¿Crees que puedes seguir cambiando historias en la vida cotidiana con solidaridad?

### ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

¿Qué valores aprendí hoy?

¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?

# Taller 11

## ¿SOLO O EN EQUIPO?

### NIVEL

**TOMO 1**

**TODOS LOS  
GRADOS DE  
PRIMERO A ONCE**

### OBJETIVOS

**Analizar cuál es la  
importancia de  
trabajar en  
equipo.**

### VALORES

- **Trabajo en equipo**
- **Empatía**



# TOMO 1

# CREANDO CUENTOS



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 10 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla o en el suelo, formando un círculo.



## DINÁMICA

Mediante material audiovisual, se mostrará la importancia y los beneficios del trabajo colaborativo y el trabajo en equipo, para luego comenzar con la actividad. Se dividirá al grupo en equipos de al menos 3 participantes para que cada uno forme su propio cuento, el cuento se irá formando a medida que cada equipo vaya pasando por 5 estaciones las cuáles son:

En la estación #1 encontrarán: personajes

En la estación #2 encontrarán: sentimientos y emociones

En la estación #3 encontrarán: lugares

En la estación #4 encontrarán: expresiones

En la estación #5 encontrarán: vestimentas

Una vez que vayan pasando por cada estación, encontrarán distintas características y deberán ir escogiendo las que consideren necesarias para formar su historia. Una vez que tengan las características necesarias de cada estación, cada equipo deberá escribir un cuento para luego representarlo teatralmente delante de los demás.



## EJEMPLO

## CUENTOS

## DIFERENTES



1. FORMAMOS  
GRUPOS



2. IDENTIFICAMOS  
CADA ESTACIÓN



3. CREAMOS NUESTRO  
CUENTO



4. DRAMATIZAMOS  
NUESTRO CUENTO

# MATERIALES

## CREANDO CUENTOS

- Papeles bond cortados de 8x4 pulgadas
- 40 Hojas blancas bond
- 10 lapices
- 5 borradores
- 5 recipientes para los papeles
- 3 periódicos
- 5 tijeras
- 2 rollos de cinta transparente
- 3 bolas de lana
- 5 pliegos de papel crepe de colores



# RETROALIMENTACIÓN

## TALLER 11

### PREGUNTAS DE ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

¿Cuál fue la importancia de trabajar en equipo?

¿Lo hubiese logrado de la misma manera si lo hubiese hecho solo?

¿Qué aporte cada uno?

¿Crees que la imaginación tuya y de tu equipo ayuda que el cuento fuera grandioso?

### ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

¿Qué valores aprendí hoy?

¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?

# Taller 12

## ¿QUE HACEMOS AQUI?

### NIVEL

#### TOMO 1

**TODOS LOS  
GRADOS DE  
PRIMERO A ONCE**

### OBJETIVOS

**Reconocer cuales  
son nuestros  
valores, conceptos y  
habilidades que  
desarrollaron  
durante el año,  
haciendo un  
examen de  
conciencia  
personal**

### VALORES

**Honestidad  
Respeto  
Amor**



# TOMO 1

# AUTO-RETRATO



## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

De 1 en adelante



## UBICACIÓN

Cada participante debe estar sentado en una silla o en el suelo, formando un círculo.



## DINÁMICA

Mediante material audio-visual se escribirá un listado de todos los temas aprendidos durante el año, con el fin de que cada uno escriba en un papel cuales son las características que desarrollaron más durante los talleres y en otro papel deben escribir cuales son las que le faltan por desarrollar.

Una vez que tengan sus papелitos escritos deberán doblarlos, entonces vamos a crear su propio auto-retrato con foamy, este puede ser una caricatura o más artístico pero el requisito es que deben dibujarse ellos mismos y lograr las mayores características.

El último paso es pagar el personaje en la bolsa e introducir ambos papeles con el fin de representar que debemos trabajar en algunas cosas y felicitarnos en otras tratando de desarrollar las mejores buenas acciones. d



## EJEMPLO

## AUTO-RETRATO



1. PEGAMOS  
NUESTRA BOLSA DE  
LOS LADOS



2. CON EL FOAMY NOS  
DIBUJAMOS CARA,  
CUERPO Y ROPA



3. VAMOS A ESCRIBIR EN UN PAPEL LO  
QUE HEMOS APRENDIDO Y DEL OTRO  
LADO LO QUE NOS HACE FALTA

# MATERIALES

## AUTO-RETRATO

Ejemplo para 20 participantes

- 20 pedazos de tela de 8x18 centímetros
- 10 hojas de foamy rosada, peach, negro, café, rosado, amarillo.
- 1 paquete de marcadores de colores
- 3 botes de escarcha
- 1 bote de silicona frío
- 40 papeles bond 8x8 centímetros

# RETROALIMENTACIÓN

TALLER 12

## PREGUNTAS DE ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

¿Qué fue lo que más trabajé durante este año?

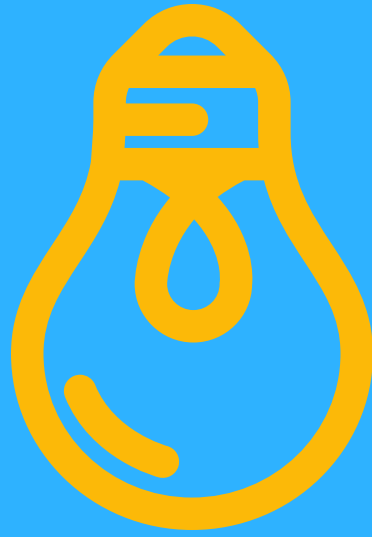
¿Mejoré en algo?

¿Qué características son las que más me han costado trabajar?

## ENCUESTA PARA MEDIR LO APRENDIDO

¿Qué valores aprendí hoy?

¿En qué momento de la actividad trabajé cada valor?



# Gracias

UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL A LOS SIGUIENTES COLEGIOS

LICEO DAMFUS

COLEGIO EMMANUEL SCHOOL

LICEO TERIOSKA

COLEGIO ELOY VALENZUELA

GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA

POR PERMITIRNOS LLEVAR EL PROYECTO PILOTO Y DESARROLLAR LA SERIE DE TALLERES DESCRITOS EN ESTE LIBRO A LOS DOCENTES POR COMPARTIR SU CONOCIMIENTO Y COLABORAR EN CADA TALLER Y A LOS ALUMNOS POR SER PARTE DEL PROYECTO FORMÁNDOSE COMO LIDERES INCLUSIVOS DENTRO DEL AULA.

A LA CORPORACIÓN SÍNDROME DE DOWN POR PERMITIRNOS GESTIONAR EL PROYECTO EN CADA COLEGIO Y COLABORACIÓN DURANTE CADA TALLER.

# CONTENIDO ELABORADO POR:

MARÍA SOLEDAD CAMPOS MARTÍNEZ - PSICOPEDAGOGA

ASHLY ROSSANA MOGOLLON SANTOS - COMUNICADORA

DISEÑO

ASHLY ROSSANA MOGOLLON SANTOS

