

MI VALENTE VOZ

¡ Guía !





MÍ
VALENTE
VOZ

Guía

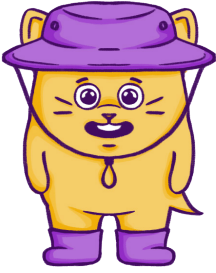


¡Bienvenido a la aventura!

Yo, el Gato Aventurero
te guiaré por medio de 4
actividades, divididas en 2 fases:
Descubriendo y **Jugando**, para
lograr que los niños encuentren
sus límites físicos y emocionales,
descubriendo herramientas para
comunicarse y comprenderse
mejor a sí mismos.



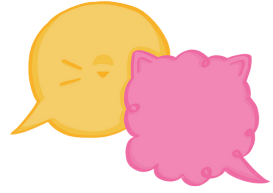
Roles



Gato Aventurero
Personaje principal de la aventura.



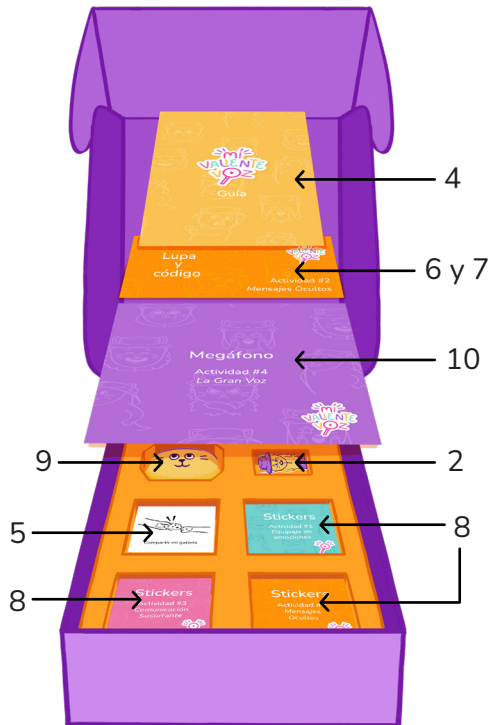
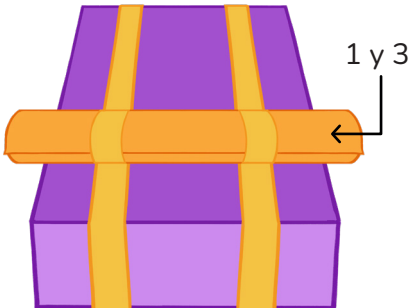
Gran Explorador
Profesor o adulto que lidera el juego y lee la guía.



Pequeños Exploradores
Niños que ayudarán al Gato Aventurero en su misión.

Contenido

1. Mapa
2. Gato para mapa
3. Dos posters de Equipaje de emociones
4. La guía del explorador
5. Las hojas de situación
6. Una lupa
7. El código
8. Stickers de premio
9. Gatito peluche
10. 20 megáfonos de papel



Instrucciones

Paso 1.

El Gran Explorador debe pegar el mapa de viaje en una pared visible y cada vez que completen una actividad, mover al Gato Aventurero en el mapa, empezando desde la Casita del Explorador.



Paso 2.

El Gran Explorador debe colocar los dos pósteres de “Equipaje de emociones” a una altura accesible para los Pequeños Exploradores, permitiéndoles completar la Actividad #1.

Paso 3.

El Gran Explorador debe leer en voz alta los fragmentos de historia marcados en cursiva y con un ícono de megáfono.



Paso 4.

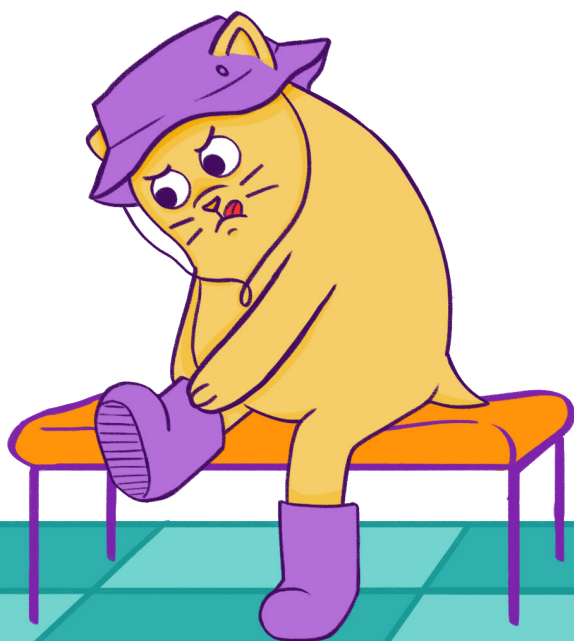
Cada vez que los Pequeños Exploradores completen una actividad, el Gran Explorador debe entregarles un sticker de premio. Es importante que los Pequeños Exploradores guarden estos stickers, ya que los necesitarán para la Actividad #4.



Paso 5.

El Gran Explorador debe participar en todas las actividades como un Pequeño Explorador más, liderando con el ejemplo. Para ello, será el primero en realizar cada actividad, animando a los Pequeños Exploradores a seguirlo.

¡Comienza la
aventura!

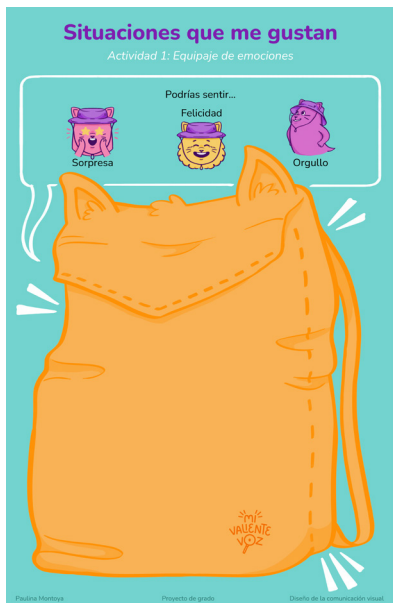




*“El Gato Aventurero está en
búsqueda de la Valiente Voz,
una antigua sabiduría que permite
a los niños entender sus límites
y comunicarlos mejor.
Para ayudar al Gato a encontrarla,
viajaremos por las Cuevas del
Descubrimiento y llegaremos a la
cima del Árbol del Juego.
¿Están listos para la aventura?”*

Actividad #1

Equipaje de emociones



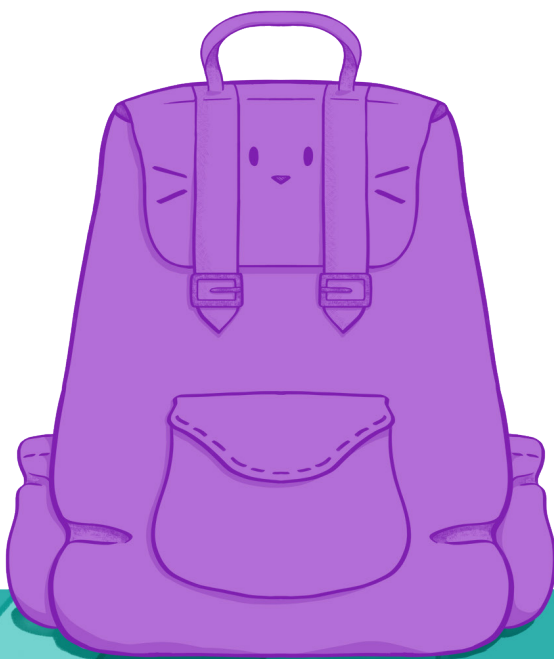
- 1 El Gran Explorador debe pegar los dos pósteres de “Equipaje de emociones” en una pared a la altura de los Pequeños Exploradores.
- 2 Luego, debe entregar a cada Pequeño Explorador las hojas de situación. Cada uno podrá colorear las que desee y pegarlas en la maleta que consideren adecuada para ellos. No es necesario que usen todas las hojas de situación.
- 3 A medida que los Exploradores vayan pegando sus hojas, el Gran Explorador debe fomentar una conversación sobre las situaciones que eligieron, invitándolos a explicar por qué no les gustan esas situaciones.

Recuerda: El Gran Explorador debe participar en la actividad junto con los Pequeños Exploradores, involucrándose como uno más del grupo.



“Antes de emprender nuestro camino, debemos ayudar al Gato Aventurero a llenar sus maletas para el viaje. Pero estas no son maletas comunes; debemos llenarlas con situaciones, algunas que nos gustan y otras que no.

Para hacerlo, colorearemos las situaciones que nos gustan y las que no, y luego las pegaremos en el maletín en el que, según nosotros, deban ir”.



Actividad #2

Mensajes ocultos

- 1 Todos los Pequeños Exploradores deben sentarse en círculo para jugar al clásico juego de Tingo, Tingo, Tango. Durante el juego, pasarán el Mini Gatito al compañero de al lado mientras el Gran Explorador canta “tingo”.
- 2 Cuando el Gran Explorador diga “tango”, el Pequeño Explorador que tenga el peluche en sus manos usará la lupa para descifrar uno de los mensajes secretos en el Código y deberá responder la pregunta del mensaje.
- 3 Es importante que el Gran Explorador anote las respuestas de los Pequeños Exploradores, en las siguientes páginas de la guía, ya que se utilizarán en la Actividad #4.
- 4 Si el grupo es grande, no es necesario que todos los Pequeños Exploradores respondan una pregunta, pero todos los participantes deben recibir un sticker de premio.

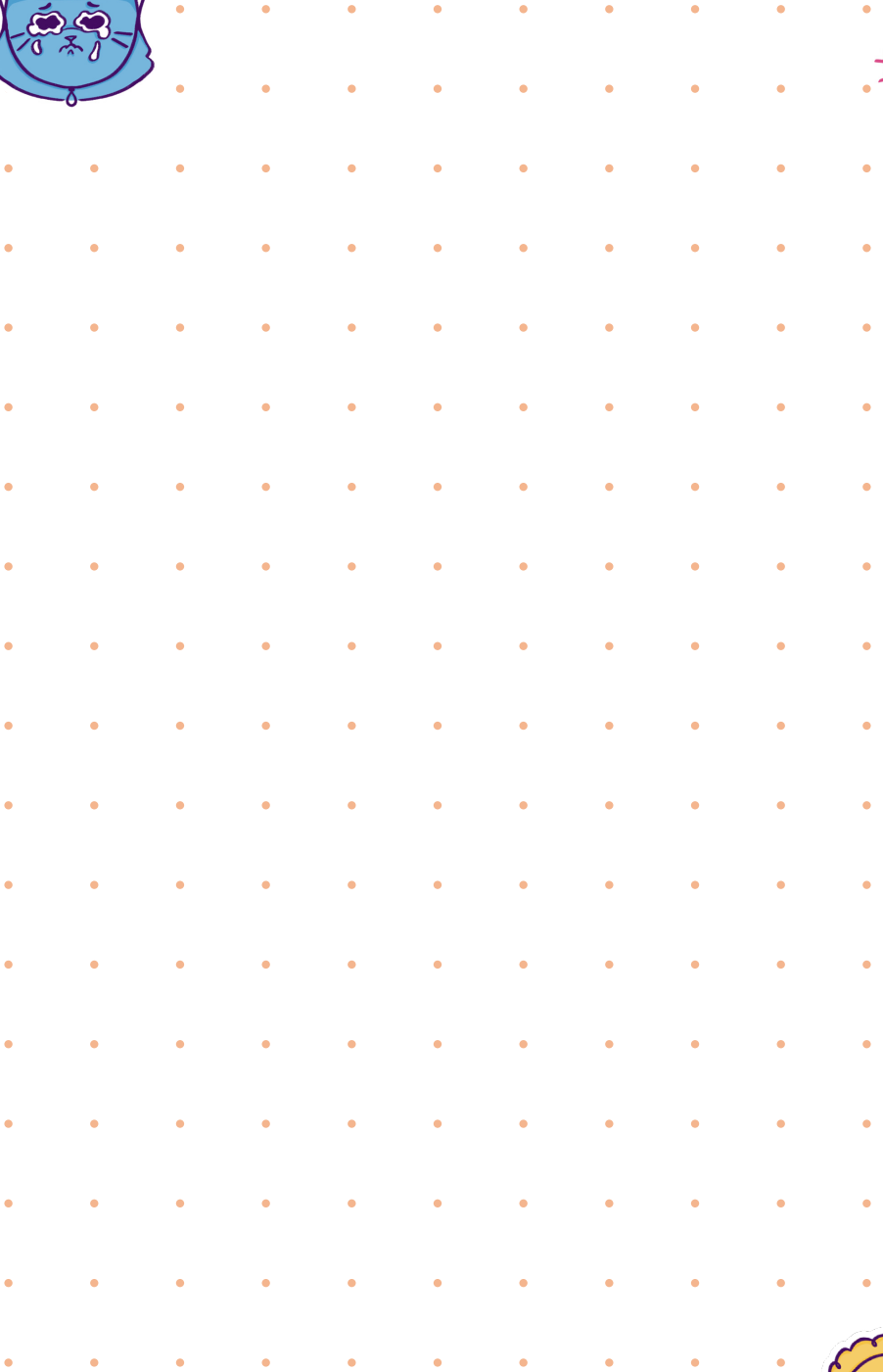




*“¡Logramos llenar el equipaje!
Comenzamos nuestro camino dirigiéndonos
a las Cuevas del Descubrimiento, donde
encontramos una carta con un mensaje
secreto que solo podemos leer con nuestra
lupa. Para decidir qué Exploradores leerán y
responderán los mensajes, debemos sentarnos
en círculo para jugar Tingo, Tingo, Tango.
El que tenga al Gatito leerá el mensaje.”*









Actividad #3

Comunicación susurrante

1 Todos los Pequeños Exploradores deben sentarse en círculo para jugar al clásico juego de Teléfono Roto, los Pequeños Exploradores se sientan en círculo y deben crear frases siguiendo el modelo: “Yo me siento emoción , cuando situación ” o “No me gusta cuando situación porque me siento emoción ”. Estas frases les ayudarán a comunicar sus descubrimientos de las Actividades 1 y 2 a sus compañeros.

2 El juego comienza con el Pequeño Explorador que tenga el Mini Gatito en su mano. Este Explorador susurrará su frase al oído del Explorador a su lado. Luego, este a su vez la pasará al siguiente, y así sucesivamente hasta completar el círculo. El objetivo es comunicar los mensajes de la forma más fiel posible.

3 Una vez que se complete el círculo, el mensaje final se dirá en voz alta. Luego, los Pequeños Exploradores podrán compartir situaciones similares o formas en las que ellos comunicarían su sentir.

Recuerda: El Gran Explorador debe participar en la actividad junto con los Pequeños Exploradores, involucrándose como uno más del grupo.





“Al responder las preguntas en el mensaje secreto logramos recolectar una parte de la Valiente Voz, seguimos avanzando y casi logramos ver el final de la cueva, pero es importante que hablemos bajito ya que el lugar es viejo y podría derrumbarse si hacemos mucho ruido.”

Actividad #4

La Gran Voz

1 El Gran Explorador debe entregar un megáfono de papel a cada Pequeño Explorador para que lo decore como desee. Luego, deberán armarlo.

2 Usando la información de la Cueva del Descubrimiento (Actividad 1: Equipaje de emociones y Actividad 2: Mensajes ocultos), plantea situaciones hipotéticas relacionadas con sus límites o emociones. Por turnos, los niños usarán su megáfono para expresar cómo se sentirían y cómo comunicarían su sentir, en las situaciones hipotéticas, de forma asertiva.

3 El Gran Explorador debe guiar con el ejemplo y ofrecer ideas de respuestas claras y respetuosas. Además, de motivar a los niños a proponer soluciones con las que se sientan cómodos y expresen cómo les afecta la situación.


4 Para guiar las respuestas, se pueden proporcionar ejemplos de soluciones. Es importante que, entre las soluciones que se les planteen a los Pequeños Exploradores, propongan otras opciones que consideren adecuadas, siempre eligiendo una con la que se sientan cómodos. Además, deben hacer consciente a la otra persona de cómo eso les hace sentir.

Algunos ejemplos podrían ser:

- * “No, disculpa, pero no quiero compartir mis galletas.”
- * “Gracias, pero ahora no quiero un abrazo; si quieres, podemos chocar los cinco.”
- * “Voy a dejar de jugar porque ya me cansé.”
- * “No me gusta este juego, así que no quiero jugar, pero gracias por invitarme a participar.”



“Estamos a un paso de encontrar nuestra Valiente Voz, para lograrlo debemos realizar un instrumento para comunicarnos con el gato explorador y contarle nuestros hallazgos. Ahora es momento de dirigirnos hacia el árbol del juego”



“Gracias por ayudar al gato aventurero a descubrir los secretos de la Valiente Voz, fuiste un gran compañero de aventuras, pero, aún nos quedan muchos secretos por descubrir y nuestras valientes voces se usan cada día, en cada aventura nueva, así que llévate tu Gran voz y recuerda usarla siempre que lo necesites.”



Si requieres más recursos, como fichas de situación o stickers escanea el QR para descargarlos e imprimirlos.





**¡Nos vemos
en la próxima
aventura!**

Mi valiente voz
Paulina Montoya

Diseño de la comunicación visual
Pontificia Universidad Javeriana

