

## 1.OBJETIVOS

### OBJETIVO PEDAGÓGICO:

Reconocer y reflexionar sobre las problemáticas y conflictos que atraviesan los niños en sus contextos más allá de los centros de formación, y a su vez, visibilizar la importancia del rol del AF y su relación horizontal con los niños y niñas con quienes son mucho más fuertes y significativos los canales de comunicación y confianza.

### DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN O PARTIDA:

El mundo se detuvo, sólo unos pocos que viven en la periferia de la ciudades sobreviven, cazando sus alimentos, niño lobo vive muy cerca al parque Entrenubes y el crea cantarrana, donde niño lobo antes pasaba sus tardes aprendiendo audiovisuales con sus amigos; ya es seguro salir a las calles, los animales adultos van al trabajo y los cachorritos al colegio, pero niño lobo tiene que seguir cazando alimento para abuela lobo y para él, pues no hay un animal adulto que trabaje por ellos; en el crea, el profe zorro y sus antiguos compañeros se reúnen de nuevo en el crea.

## 2.NARRATIVA

### GÉNERO: AVENTURA

### DESCRIPCIÓN DEL MUNDO:

Estamos en la ciudad de Bogotá, localidad de Usme, el Profe Zorro espera la llegada de su emprendimiento conformado por los cachorritos y cachorritas que viven cerca al crea cantarrana.

**PERSONAJES JUGADORES:**Niño lobo, , Profe zorro,La Grillita y Mamá Loba, Cacatúa Tronchatoro

**PERSONAJES NO JUGADORES:**Abuela Lobo,los amigos de Niño Lobo, los demás cachorros que van a Crea y los demás profesores.

### CONFLICTO

Se iniciaron las clases, antes de la pandemia, Él Profe Zorro inició su proceso de formación habitual, en ellas fue reconociendo las particularidades de cada niño mediante estrategias pedagógicas que le permitieron fortalecer las relaciones horizontales y de confianza.

Al iniciar nuevamente las clases, de tan sólo un par de horas, nota la ausencia de Niño Lobo, indaga con los demás cachorros y nadie da razón de él, excepto por la Grillita que le cuenta al Profe Zorro, que en la mañana se encontró a Mamá Loba quién también muy enojada lo andaba buscando.

## 3. SISTEMA DE JUEGO

### DINÁMICAS:

Profe zorro quiere encontrar niño lobo y solo tiene dos horas para hacerlo.

los cachorritos le enseñan al profe zorro a comunicarse telepáticamente con ellos

Mamá Loba quiere el dinero de niño lobo

Cacatúa tronchatoro no quiere que nadie salga del colegio, y no le importa mucho saber por qué no vino niño lobo

Los cachorritos se niegan a continuar sin niño lobo, y sin el Profe Zorro

Niño lobo quiere sobrevivir y cuidar a abuela lobo .

## 5.REGLAS

- Cuando están felices, los cachorritos se pueden comunicar entre ellos telepáticamente.

- Cuando mamá Loba le quita dinero a niño lobo, le quita el poder para comunicarse con los otros cachorros, porque se siente triste. .

- Si el zorro es visto por fuera del crea por Cacatúa tronchatoro, sale del juego

-Cacatúa tronchatoro puede volar dentro y fuera de crea.

- Para saber el turno de cada personaje, todos los participantes lanzan un dado y el orden irá del mayor al menor puntaje obtenido.

## 4. ESTRUCTURA

### TEMPORIZACIÓN:

Las 2 horas de duración del taller.

### Nº DE MISIONES DE LA PARTIDA : 1

Depende del director del juego, puede crear más escenas a partir de estas que ustedes crean.

### Nº ESCENAS

1. Crea / 2. parque Entrenubes /3.calles del barrio/ 4

**NOMBRE DEL JUGADOR:**

**NOMBRE DEL PERSONAJE:** Niño Lobo

**GÉNERO:** Masculino

**EDAD:** 13

#### **HABILIDADES y %**

60% Fuerza  
80%inteligencia  
99% Espíritu aventurero  
50% Habilidades de cazador.

#### **PODERES**

- Supervelocidad (4 veces)
- super olfato (4 veces)
- Golpes de suerte (2)

**OBJETIVO DEL PERSONAJE:**Lo más importante para Niño Lobo es cazar el alimento necesario para su abuelita paterna y él, también para mamá Loba que a veces toma sin permiso los esfuerzos de su trabajo.

**HISTORIA O CONTEXTO DEL PERSONAJE.** Niño lobo nace en una comunidad de solo lobitos alejados de la ciudad, por cosas de la vida tuvo que emigrar a Bogotá, su padre cuando tenía 3 años desapareció y su madre se casó con un Oso Feroz y nunca lograron tener una buena relación. Un día su abuela paterna cuando tenía 5 años se lo encontró muy triste y desnutrido en la calle y luego de muchas peleas con la mamá logra que quedarse con él, desde entonces viven juntos, pero con el paso del tiempo la salud de Abuela Lobo ha desmejorado al punto de no poder trabajar más, por el temor de ser separada de su nieto se, abstiene de pedir ayuda, tiene miedo que la lleven un ancianato y a lobo lo entreguen a su madre.  
Niño Lobo cuando vivió con la manada de Lobos desarrollo muchas habilidades que le permiten ser muy independiente y buscar el alimento para él y su abuelita

#### **PERSONALIDAD.**

A Niño Lobo le encantan las crispetas de maíz y las películas de superheroes, por que ellos pueden resolver todos los problemas de las personas, es un cachorro valiente, ingenioso, y muy veloz, siempre le gana a todos los del salon en las carreras, le gustaría tener el poder del dinero, pero sabe que no lo tiene, y sin embargo, como es tan buen cazador, se encarga de que ni a su abuelita ni a él les falte nada, pues ahora él debe convertirse en el hombresito Lobo de la familia

#### **APARIENCIA DEL PERSONAJE**

Dibuje su personaje, con las características que ha descrito en los anteriores cuadros de información.



**NOMBRE DEL JUGADOR:**

**NOMBRE DEL PERSONAJE:** El Profe Zorro

**GÉNERO:** Masculino

**EDAD:** 30 años

#### **HABILIDADES y %**

40% Fuerza  
80% Inteligencia  
50% Sabiduría  
90% Empatía

#### **PODERES**

- Poderes camaleónicos. (2 veces)
- Habilidad de comunicarse telepáticamente con los niños (1 vez)
- supervelocidad.

**OBJETIVO DEL PERSONAJE:** El profe zorro se preocupa y estima a los estudiantes con quienes comparte aprendizajes y sueños en los talleres, su objetivo es transmitir un poco de lo que sabe a partir de la práctica mientras ellos descubren el gusto por aprender, crear y transmitir; En el taller de hoy falta Nino Lobo, su objetivo es encontrarlo y traerlo de vuelta al taller antes de que terminen las dos horas de su taller.

#### **HISTORIA O CONTEXTO DEL PERSONAJE.**

El profe Zorro es el hijo mayor de la laboriosa Mamá Zorro, y el hermano mayor de dos cachorros gemelos de 16 años, su padre no está, pero entre Mamá Zorro y el profe Zorro se mantienen vivos, el profe zorro se hizo profe gracias a la educación pública, donde también conoció a dos de sus mejores amigos, con quienes ha viajado a veces de paseo, a veces de mochilero, a veces con el sueño de grabar historias para luego mostrarles a sus cachorros, a Mamá Zorro, y a los estudiantes cachorritos del taller.

**PERSONALIDAD:** El Profe Zorro es un hombre alegre y de buen ánimo, aunque un poco psicorrigido en sus instrucciones. pues está convencido que todo problema puede resolverse si se saben seguir los pasos, lo único que lo hace enojar es cuando los demás no escuchan atentamente lo que él trata de decir.

#### **APARIENCIA DEL PERSONAJE**

Dibuje su personaje, con las características que ha descrito en los anteriores cuadros de información.



**NOMBRE DEL JUGADOR:**

**NOMBRE DEL PERSONAJE:** Cacatúa Tronchatoro

**GÉNERO:** Femenino

**EDAD:** 64 años

**HABILIDADES y %**

Fuerza  
Control del Espacio-Tiempo  
Clarividencia  
Visión Telescópica  
Sabiduría

**PODERES**

Control del Espacio-Tiempo: 3 veces

Volar: 4 veces

Clarividencia, ver el futuro: 2 veces

Visión Telescópica: ser a grandes distancias, incluso en la oscuridad 3 veces.

**OBJETIVO DEL PERSONAJE:** Su objetivo principal es no permitir que el Zorro se comunique con el Niño Lobo, ella tiene claro que es necesario que el niño Lobo salga a buscar provisiones para alimentar a su abuelita.

**HISTORIA O CONTEXTO DEL PERSONAJE.**

Es una mujer de 64 años, desde sus 23 años se dedicó a ser profesora, hoy es la directora de la institución. Es una mujer que habita sola, nunca tuvo hijos, creció con su abuela, quien la cuidó desde niña y le apoyó siempre. Ella buscó ayuda de otras instituciones para que apoyen a la abuela y el niño pero la única solución que encuentra es enviar a el niño a un orfanato y a la abuela a un ancianato, por ello, tiene miedo que el Zorro se de cuenta de la situación.

**PERSONALIDAD.**

Es una mujer fría, disciplinada y muy compasiva, en sus tiempos de juventud aprendió que para tener el mismo respeto que tenían los hombres debía hacerse notar por su capacidad de administración intransigente su frialdad y severidad, haciendo que se le destacara ya sea por miedo o respeto.

**APARIENCIA DEL PERSONAJE**

Dibuje su personaje, con las características que ha descrito en los anteriores cuadros de información.



**NOMBRE DEL JUGADOR:**

**NOMBRE DEL PERSONAJE:** Mamá Loba

**GÉNERO:** femenino

**EDAD:** 48

**HABILIDADES y %**

|              |      |
|--------------|------|
| Inteligencia | 60%. |
| Maldad       | 75 % |
| Codicia      | 90%  |
| Envidia      | 80 % |

**PODERES**

Se puede convertir en cuervo. (3 veces))

**OBJETIVO DEL PERSONAJE:**

Su objetivo principal es compartir su tiempo con sus amigos lobos, y utilizar a niño lobo para su propio beneficio.

**HISTORIA O CONTEXTO DEL PERSONAJE.**

Es una mujer que crece sin el amor de su mamá, por ello, siente mucha envidia del amor que tiene el niño lobo y su abuela paterna , que se quedó mientras el padre de Niño Lobo desapareció.  
Estaba profundamente enamorada del papá de Niño lobo y culpa a su suegra de que no estén juntos.  
En la actualidad vive con un OSO quien nunca quiso al niño Lobo, y con quien tienen 2 cachorros malcriados

**PERSONALIDAD.**

Es una mujer que se caracteriza por su maldad, carece de amor propio y autoestima.  
Es una mujer influenciable e insegura.  
Es timadora y chantajista.  
Perezosa y desaseada

**APARIENCIA DEL PERSONAJE**

Dibuje su personaje, con las características que ha descrito en los anteriores cuadros de información.



**NOMBRE DEL JUGADOR:**

**NOMBRE DEL PERSONAJE:** La Grillita

**GÉNERO:** Femenino

**EDAD:** 13

#### **HABILIDADES y %**

60% Fuerza  
80%inteligencia  
99% Espiritu aventurero

#### **PODERES**

Dependiendo la cantidad de poderes,  
establezca el número de veces que se  
podrán usar en la partida.

- Supervelocidad (1 vez)
- Su grilleo tiene poderes de ecolocalización (2 veces)
- poderes telepáticos con los demás cachorritos cuando está feliz.

**OBJETIVO DEL PERSONAJE:** La Grillita conoce a Niño Lobo desde que estaban en segundo de primaria, pero por culpa de la pandemia, ha pasado mucho tiempo desde que vio a su amigo por última vez, y está tan preocupada por él como lo está el Profe Zorro y quiere encontrarlo, pues los poderes telepáticos no funcionan con él

#### **HISTORIA O CONTEXTO DEL PERSONAJE.**

La Grillita cuando no está en el colegio estudiando, está con al menos uno de sus padres, viven muy cerca de la casa de Mamá Loba, pero ella ya no tiene con quien jugar cuando acaba sus deberes, pues Niño Lobo no vive más allá desde que el juez dijo que ahora tenía que vivir con Abuela Lobo, hace dos años, tiene 2 amigas en el salón de clase, que viven muy lejos de su casa.

#### **PERSONALIDAD.**

A La Grillita le gusta mucho actuar, bailar y cantar, tiene una voz hermosa que heredó de Papá Grillo, es un poco tímida y por eso no tiene muchos amigos, su color favorito es el verde y su sueño es convertirse en una gran actriz, en general es una buena amiga y estudiante, su película favorita es Stuart Little, le gustaría tener una mascota pero no un ratón.

#### **APARIENCIA DEL PERSONAJE**

Dibuje su personaje, con las características que ha descrito en los anteriores cuadros de información.

