



**Eje: Vamos a Jugar. Proyecto: Juegos.**

<b>DÍA: VIERNES.</b>	<b>Horario: 9:00 a 13:00 horas.</b>	<b>Nivel Educativo: Preescolar.</b>	
Eje: Vamos a Jugar.	Propósito: Desarrollar habilidades de socialización y convivencia.		
Módulo: Juego con otros.			

<b>Horario</b>	<b>Actividad</b>	<b>Orientaciones</b>	<b>Recursos</b>
09:00 a 09:50	Bailo y me divierto.	El cuate guía da a los niños la instrucción de bailar libremente con diferentes estilos musicales. Posteriormente identificarán distintos instrumentos, ya sin fondo musical e imitarán el instrumento que más les guste. Al finalizar dibujarán su instrumento favorito.	Aparato de sonido y música variada, hojas blancas, lápices y lápices de colores.
09:50 a 10:40	Limpiar la casa.	El cuate guía forma equipos y coloca dos equipos de cada lado de una línea, nadie puede pasar al lado contrario. El juego consiste en "limpiar la casa" lanzando hacia el lado contrario todos los objetos que se encuentran en el propio, pasado un límite de tiempo, se suspende el juego y se cuentan los objetos que cada equipo tiene en su propio campo. Al finalizar los niños jugarán con masa de colores.	Pelotas suaves, bloques de gomaespuma, masas de colores.
<b>10:40 a 11:10</b>	<b>RECESO: NIÑAS Y NIÑOS ACTIVOS</b>		


Horario	Actividad	Orientaciones	Recursos
11:10 a 12:00	¡Vamos en moto!	El cuate guía se sienta en el suelo y los niños van colocándose detrás, como si fuesen en una enorme moto. El piloto va dando las indicaciones en voz alta: “A la derecha. A la izquierda. ¡Cuidado, voy a frenar! ¡Cuidado, que acelero” y va girando el tronco a la vez que habla. Los niños tienen que ir girando con él, puede manejar la moto quién así lo desee.	Aparato de sonido y música, cajas de cartón de distintos tamaños.
12:00 a 13:00	Me dibujo.	El cuate guía coloca papel kraft en el suelo, en parejas se acomodarán a lo largo del papel, uno dibujará al otro acostado en el suelo, cada niño puede elegir la que prefiera. Terminada la actividad el grupo dialogará sobre la obra terminada y la experiencia al realizarla.	Papel kraf y gises de colores.
 <b>Convivir es aceptar y respetar la diversidad.</b>			



## Eje: Vamos a Jugar. Proyecto: Juegos.

<b>DÍA: VIERNES.</b>	<b>Horario: 9:00 a 13:00 horas.</b>	<b>Nivel Educativo: Primaria Alta.</b>	
Eje: Vamos a Jugar.	Propósito: Desarrollar habilidades de socialización y convivencia.		
Módulo: Juego con otros.			

Horario	Actividad	Orientaciones	Recursos
09:00 a 09:50	El robot y el muñeco de trapo.	El cuate guía muestra al grupo un robot y un muñeco de trapo, lo rota y pregunta cómo se sienten ambos objetos, los niños imitan los movimientos de un robot o un muñeco de trapo. Cada niño propondrá un movimiento ya sea del robot o del muñeco de trapo y los demás lo imitarán. Al finalizar cada niño describirá qué sintió al tocar cada objeto por ejemplo: duro, suave, ligero, pesado, etc.	Robot y un muñeco de trapo.
09:50 a 10:40	Memorizando ando.	El cuate guía acomoda a los niños en círculo, este comenzará diciendo una palabra y el niño del siguiente turno repetirá esa palabra y dirá una nueva; el siguiente repetirá la palabra del cuate guía, la de su compañero y dirá una nueva y así sucesivamente hasta que todos participen y repitan las palabras. Pueden sugerirse palabras relacionadas entre sí o diferentes, ejemplo: frutas (manzana, pera, plátano, etc.), zoológico (rejas, chango, pasto, cuidadores, etc.). Al finalizar los niños que tengan mejor memoria o que no se hayan equivocado, ganarán un caramelo.	Caramelos.
<b>10:40 a 11:10</b>	<b>RECESO: NIÑAS Y NIÑOS ACTIVOS</b>		

Horario	Actividad	Orientaciones	Recursos
11:10 a 12:00	Río peligroso.	El cuate guía coloca varios aros en el piso distribuidos al azar y los niños se introducen en cada uno de ellos, los niños imaginarán que los aros forman un puente que cruza un río muy peligroso porque existen pirañas y cocodrilos, al escuchar la música avanzan pisando dentro de los aros, el niño que ponga un pie fuera de éste, pierde su turno. El cuate guía propone diferentes formas para avanzar (saltando, bailando, corriendo, etc.). Se repite la dinámica varias veces.	Aros, aparato de sonido y música de marcha.
12:00 a 13:00	El juego de las sillas.	El cuate guía coloca sillas en fila viendo para enfrente y para atrás una y una, una menos que el total de los niños. Al ritmo de la música todos girarán alrededor de las sillas y al detenerse se sentarán quedando un niño de pie, poco a poco irán perdiendo su turno, después de cada ronda retirarán una silla, hasta que quede una sola y un par de niños.	Sillas y aparato de sonido, música de marcha.
	<b>Convivir es aceptar y respetar la diversidad</b>		


## Eje: Vamos a Jugar. Proyecto: Juegos.

<b>DÍA: VIERNES.</b>	<b>Horario: 9:00 a 13:00 horas.</b>	<b>Nivel Educativo: Primaria Baja.</b>	
Eje: Vamos a Jugar.	Propósito: Desarrollar habilidades de socialización y convivencia.		
Módulo: Juego con otros.			

Horario	Actividad	Orientaciones	Recursos
09:00 a 09:50	La pelota juguetona.	El cuate guía toma la pelota y explica a los niños que cada que el bote o mueva la pelota todos deberán de saltar y moverse junto con ésta “sin tocarla”. Cuando la pelota no se mueva todos se quedan quietos. Repetir varias veces la actividad. El cuate guía puede sugerir colocarse en círculo y explicará a todos que tocará diferentes partes de su cuerpo con la pelota y los alumnos tendrán que recordar el orden de las diferentes partes que tocó.	Pelota de hule.
09:50 a 10:40	El jardín de las estatuas.	El cuate guía reparte a los niños un saquito relleno de semillas y escucharán el relato: “vamos a imaginar que estamos en un jardín mágico, lleno de estatuas, que no pueden moverse, además tienen un saquito que deberán colocar en alguna parte del cuerpo. La magia del jardín consiste en que cada que suene la música, las estatuas cobran vida y comienzan a bailar”. A quien se le caiga el saquito se convierte en estatua de nuevo. Al parar la música deberán quedarse quietos. Repetir varias veces el juego. El juego continúa, pero ahora el cuate guía indica distintas partes del cuerpo donde colocar y mantener el saquito.	Saquitos o bolsitas rellenos de semillas, aparato de sonido y música instrumental.

10:40 a 11:10

**RECESO: NIÑAS Y NIÑOS ACTIVOS**

Horario	Actividad	Orientaciones	Recursos
11:10 a 12:00	Las imágenes toman vida.	El cuate guía muestra a los niños diferentes imágenes, por ejemplo: payasos, animales, policías, autos, etc.; y les pide que se identifiquen con la que más les agrade. Al ritmo de la música, cada uno de los alumnos deberá moverse de acuerdo al personaje seleccionado. El cuate guía invita a todos a convertirse en los personajes propuestos por varios de los participantes.	Diferente imágenes, aparato de sonido y música instrumental.
12:00 a 13:00	Construyendo caminitos.	El cuate guía construye un camino con los saquitos de arena y explica a los niños que deberán comenzar el recorrido en un punto y terminar en otro para volver a formarse e iniciar nuevamente. Al ritmo de la música caminarán por encima de los saquitos, intentando no pisar el suelo, al finalizar la música entre todos deshacen el camino para formar uno nuevo. Repetir varias veces la actividad.	Saquitos de arena, aparato de sonido y música de marcha.
	<b>La convivencia es un reto que implica reconocer que los demás son distintos a mí y con los mismos derechos.</b>		

