



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

JARDIN DE NIÑOS “ARISTOTELES”

C.C.T. 15PJN5018U

TURNO MATUTINO ZONA ESCOLAR J033

Es tiempo de Crear, Jugar y Aprender juntos

PROGRAMA ANUAL DE CLUBES

Diveti-crea

Aristolandia

“Aprender a Hacer y Compartir”

“Aprender a Dar, Crecer y Convivir juntos”

Caras y gestos

Aristo-lego

SER, SABER, CRECER Y DAR

“Aprender a Ser”

“Aprender Jugando”

Es tiempo de crear, jugar y aprender juntos

En base al análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas), y a las necesidades e intereses de los alumnos. El directivo y los docentes hemos logrado identificar el tipo de clubes que conformarán la oferta educativa.

Considerando que la Autonomía Curricular y la Educación Socioemocional buscan atender las necesidades educativas e intereses específicos de cada educando, referencia a la facultad que posibilita a la escuela para que en el CTE definamos los contenidos programáticos y la organización de los clubes. A este conjunto de clubes se le denomina oferta curricular.

En el entendido que un club de autonomía curricular es un espacio que responde a los intereses, habilidades y necesidades de los alumnos, integrando a estudiantes de grados y grupos diferentes. Así como el Jardín de Niños Aristóteles ha diseñado y desarrollado sus propias propuestas para implementar sus clubes, atendiendo su viabilidad en el transcurso del ciclo escolar.

En base al lema que nos rige como Institución: **Ser, Saber, Crecer y Dar** se han diseñado los siguientes clubes:

Caras y Gestos: **“Aprender a Ser”**. Ámbito de Lenguaje y Comunicación

Aristolego : **“Aprender Jugando”**. Ámbito de Pensamiento Matemático

Diverti-Crea: **“Aprender a Hacer y Compartir”**. Educación Socioemocional

Aristolandia: **“Aprender a Dar, Crecer y Convivir juntos”**. Educación Socioemocional.

SER, SABER, CRECER Y DAR

AUTOR. PROFRA. VERONICA RIOS VILLARREAL

JARDIN DE NIÑOS "ARISTOTELES"

C.C.T. 15PJN5018U

TURNO MATUTINO ZONA ESCOLAR J033

Aristolandia

DISEÑO DE PROGRAMA ANUAL

ARISTOTELES

SER, SABER, CRECER Y DAR

"Aprender a Dar, Crecer y Convivir juntos"

Propósito general.

Aprender a autorregular las emociones y generar destrezas necesarias para solucionar conflictos de forma pacífica, a partir de la anticipación y la mediación como estrategias para aprender a convivir en la inclusión y el aprecio por la diversidad. Aprender a escuchar y respetar las ideas de los otros, tanto en lo individual como en lo colectivo, para construir un ambiente de trabajo colaborativo.

Propósito específico.

Durante las primeras dos semanas se busca la integración y adaptación de los grupos a cada uno de los clubs propuestos y pensados para cubrir las deficiencias de los alumnos. Implementar estrategias que logren Integrar a los alumnos de diferentes grados.

En los meses subsecuentes se buscará:

- Promover la convivencia y la interacción de los alumnos entre pares mediante el intercambio de ideas y la negociación.
- Incrementar las habilidades de comunicación.
- Desarrollar la perseverancia, la paciencia y la capacidad de concentración.
- Desarrollar habilidades referentes a estrategias y toma de decisiones.
- Desarrollar habilidades motrices.
- Permitirles aprender de forma natural.
- Introducir al niño en el reconocimiento de conjuntos, pautas, aritmética básica, cálculo mental, geometría y comprensión del espacio,
- Permitirles aprender sobre la tolerancia y la paciencia.
- Plantearles un problema que hay que resolver y el propio juego es la resolución de ese problema.
- Una vez analizada la situación y los datos que maneja el jugador llega el momento de tomar decisiones. Hay que actuar basándose en lo que se sabe y asumir lo realizado, comprendiendo luego si las consecuencias de nuestras acciones han sido las deseadas.
- Que participantes acepten y comprendan las normas. Y en la vida vamos a descubrir que las normas, si son justas y aceptadas por todos, son indispensables para las relaciones humanas, sociales y económicas.

Acciones.

Realizar diversas actividades para “romper el hielo” entre los alumnos, aunque algunos de ellos han presentado algún tipo de interacción dentro de la institución, se les presentará de manera formal, a través de actividades que les permitan crear un ambiente de confianza y trabajo entre pares. Se les invitará a integrarse a través de dinámicas creativas.

Se busca que en cada sesión se pueda presentar al alumno un juego diferente con el cual pueda desarrollar diversas habilidades y también se pueda favorecer su proceso de aprendizaje.

Así como potenciar el desarrollo del lenguaje, de la memoria, del razonamiento, de la atención y de la reflexión. Al tener que hablar entre los componentes del grupo, hacer que discutan, negocien y escuchen los pormenores del juego, y es por ello que se fomenta el desarrollo del lenguaje expresivo

Se favorece el aprendizaje para aprender a clasificar, seriar, ordenar, por lo que se adquieren nociones del tiempo y del espacio, nociones numéricas correspondientes al pensamiento matemático. Permite desarrollar el razonamiento lógico, para prever el punto de vista del otro.

Es el escenario idóneo donde aprenden y se percatan de que en cada partida solo puede haber un ganador y esto conlleva acostumbrarse a superar la frustración de perder. Es por ello que aprenden poco a poco a regular su propia conducta, a compartir con sus iguales y a tratarse amablemente entre todos los miembros que componen la partida.

Recursos.

Se hará uso de un espacio amplio y cómodo, en el aula o el patio de juegos donde los alumnos puedan sentirse libres y realizar actividades motrices sin limitación de movimientos.

Se hará uso de materiales como pelotas, cajas de cartón, marcadores, plumeros, tarjetas, vendas, pañuelos, vasos, lápices, gomas y sacapuntas.

Se hará uso de diversos juegos de mesa como materiales.

Los juegos de mesa son aquellos que como su nombre lo indica, se juegan sobre un tablero o superficie plana; las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, mientras que otros se fundamentan en el azar.

A lo largo de la historia, los juegos de mesa han representado una de las actividades lúdicas más antiguas del hombre

En la actualidad los juegos de mesa llevan incorporados elementos educativos o pedagógicos para el aprendizaje de los niños, dejando el elemento azar como un pretexto para la inserción de elementos de desafío intelectual que incentiven la capacidad de aprendizaje.



Fecha: 04 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. La pelota preguntona.</p> <p>Para esta actividad se hará uso de una pelota mediana y un reproductor de música. Al inicio de la música la pelota irá rotando por cada componente de los grupos de forma que no pare hasta que no cese la música.</p> <p>La persona que tenga la pelota en el momento en que no se oiga sonido alguno deberá decir su nombre y una pregunta que le haga cada componente del grupo.</p> <p>Debemos concretar que el ejercicio se repetirá cuántas veces se estime oportuno para que se presenten la mayor parte del grupo.</p>	25 minutos	Lograr que los alumnos se presenten con los demás y crear un ambiente de confianza entre ellos y sus profesores.	Pelota mediana y reproductor de música.
<p>2. Canasta de frutas.</p> <p>Iniciamos el juego asignándole a cada niño y niña un nombre de fruta. Inventar una historia intercalando los nombres que le puso a cada niño y cada vez que se diga el nombre, el que lo tenga se irá colocando detrás suyo (cuando vaya contando la historia debe ir caminando y los niños se irán incorporando unos detrás del otro a manera de trencito.)</p> <p>Ejemplo: Voy para el mercado, tengo que comprar alimentos, para preparar un rico almuerzo para los niños y niñas del Preescolar. Cuando llegué al mercado compré naranjas, cambures, mangos, tomates (y vamos nombrando los alimentos que le asignamos a los niños) y de tanto comprar la canasta me quedó revuelta cuando diga esta frase todos debemos correr para ocupar el lugar que ocupamos inicialmente.</p>	25 minutos	Buscar la interacción entre los alumnos de manera dinámica y divertida.	No aplica.
<p>3. Cierre.</p> <p>Conversar con los alumnos explicarle en qué va a consistir el club y la forma de trabajo, así como indicarles el área donde se va a llevar a cabo cada actividad.</p>	10 minutos	Brindar información a los alumnos acerca de las áreas donde se llevarán a cabo los talleres. Que el alumno vaya relacionándose con la manera en que va a trabajarse cada taller.	No aplica.

Fecha: 06 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Conociendo el origen de los productos En esta actividad se realizará una especie de cartelera en la que se colocarán figuras de animales como la vaca, el cerdo, la gallina y la oveja, realizadas en diversos materiales y con mucho color. Además, se tendrán a la mano imágenes correspondientes a los productos que pueden obtenerse a partir de cada uno de estos animales. Por ejemplo: los huevos de la gallina, la leche y los quesos de la vaca, la tocineta del cerdo y la lana de la oveja, y todo lo que el niño deberá hacer es emparejar estos productos con la imagen del animal al que correspondan, así aprenderá a distinguir qué da cada uno de ellos. Esta actividad deberá realizarse en equipo.</p>	20 minutos	Que el niño aprenda a relacionar imágenes y objetos además de la integración con otros compañeros.	Tarjetas prediseñadas con dibujos de animales y derivados.
<p>2. Atrapa la pelota Todos los niños están distribuidos indistintamente por el lugar en el que se esté realizando la actividad. A continuación, el profesor tiene que comenzar a gritar pelotas grandes o pequeñas y éstos tienen que ir corriendo a recogerlas. El niño que no consiga coger la pelota que el profesor a nombrado a priori, queda eliminado.</p>	10 minutos	Aprender a discriminar visualmente. Convivencia.	Pelotas grandes y pequeñas.
<p>3. Gallinita ciega Uno de los niños se tiene que vendar los ojos un pañuelo. Una vez que éste se lo ha colocado, tiene que girar sobre sí mismo con la ayuda de los otros compañeros para que no sepa dónde se ha escondido el resto. Cuando éste ha terminado de dar las vueltas pertinentes, tiene que buscar a sus compañeros mientras éstos bailan a su alrededor y lo tocan o lo llaman, siempre intentado que no les atrape. En el caso de que el jugador que tiene los ojos vendados consiga atrapar a un compañero, debe de identificarlo a través del sentido del tacto. Si lo hace, se intercambian los roles. Reglas: No se puede quitar, ni levantar el pañuelo.</p>	20 minutos	Divertirse jugando con los compañeros.	Una venda o pañuelo.
<p>4. El robot o muñeco de trapo En primer lugar, le diremos al niño que debe actuar como si fuera un robot, con movimientos rígidos y músculos muy tensos. A continuación, le daremos una señal visual o auditiva para que deje de tensar los músculos y se convierta en un muñeco de trapo, es decir, abandonará la rigidez y pasará a un estado más blando. En este proceso se le irá guiando para indicarle cuándo está tenso y cuando relajado.</p>	10 minutos	Relajar al alumno después de las actividades realizadas para que pueda realizar sus demás actividades con más energía.	No aplica.

Fecha: 11 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Los apartamentos y los inquilinos.</p> <p>Cada dos participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llamarán "inquilinos".</p> <p>El que dirige el juego dice: "cambio de inquilinos", éstos deben dejar su "apartamento" y corren en busca de otro.</p> <p>Luego dice: "cambio de apartamentos", éstos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro inquilino que no sea el suyo, se puede escoger entre los que hacían de "inquilinos" o entre los que hacían de "apartamentos", cada cual ocupará en adelante su oficio correspondiente.</p> <p>Cuando se diga "cambio de inquilinos y apartamentos"; todos se mezclan. Lo importante es no equivocarse, al hacer el cambio total, en ese momento los que hacían de "inquilinos" o de "apartamentos", deben ocupar sus respectivos oficios.</p>	20 minutos	Fomentar la confianza entre los alumnos y divertirse de manera saludable.	No aplica.
<p>2. Los oficios.</p> <p>A varios participantes escogidos con anterioridad, se les reparten papeletas con el nombre de algún personaje célebre y su correspondiente oficio. Estos jugadores tratarán de representar su papel lo más fielmente posible; mediante mímica, los espectadores deben adivinar correctamente. Los que no han sido adivinados, se reúnen y realizan un juego de "penitencia".</p>	15 minutos	Promover el desarrollo de habilidades de lenguaje y comunicación en los alumnos a través de la gesticulación.	Hojas de papel y marcadores.
<p>3. El plumero</p> <p>Para esta actividad se puede elegir una música suave y calmada que invite a la relajación y se debe coger un plumero. Ponemos a los niños en parejas, uno de ellos se tumba o se coloca sobre la misma.</p> <p>Los niños que están tumbados deben cerrar los ojos y ponerse en una situación proclive a la relajación. Su compañero, con un plumero o cualquier objeto que permita las caricias, siguiendo la música, relaja a su compañero.</p> <p>Más tarde se cambia el turno y el otro compañero realiza la misma actividad.</p>	15 minutos	Ayuda a los niños a conseguir un estado de calma y bienestar que les permita después una mayor concentración.	Plumeros.
<p>4. Comentarios finales.</p> <p>Se preguntará a los alumnos si logran ubicar el lugar donde se llevará a cabo cada taller, realizar preguntas directas tratando de involucrar a todos los alumnos.</p>	10 minutos	Inducir al alumno a conocer el lugar donde se realizará cada taller y la manera de llegar al mismo.	No aplica.

Fecha: 14 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Los conejitos.</p> <p>Se forman equipos de tres niños que serán llamados "conejitos", cada grupo de conejitos se encontrará en una "madriguera". El profesor pedirá que en cada madriguera haya determinado número de conejitos y los alumnos deberán agruparse en cada madriguera de acuerdo al número que se pidió. El conejito que quede sin madriguera deberá caminar alrededor de las madrigueras esperando encontrar un espacio en la siguiente ronda que mencione en profesor.</p> <p>Se puede aumentar el grado de dificultad: primero los alumnos pueden permanecer de pie, después se les puede pedir que se encuentren hincados, después recostados en el piso, esto con el objetivo de que consuman más tiempo en lo que logran incorporarse y ponerse de pie.</p>	20 minutos	Fomentar la convivencia entre pares.	No aplica.
<p>2. Las vacas vuelan.</p> <p>Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra a un animal que vuela, todos deben separar las manos y volverlas a juntas, dando una palmada. Quien dirige, también hace esto, pero trata de hacer equivocar a los participantes, realizando acciones contrarias a las indicadas; es decir, si nombra un animal que vuela, junto las manos; y a la inversa, si se trata de un animal que no vuela, al darse la orden: las "vacas vuelan", todos cambian de puesto.</p>	20 minutos	Promover la concentración y coordinación en los alumnos, además de la convivencia.	No aplica.
<p>3. Las emociones.</p> <p>Se prepara con anterioridad una caja con 4 lados iguales; puede servir un dado grande. A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 4, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado y por fin 4 para el 4o. lado.</p> <p>Luego dice a qué equivale cada número: 1 para "reír", 2 para "llorar", 3 para "silbar", 4 para "cantar" (o, estar serio); se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número. Quien se equivoque, sale del juego.</p>	10 minutos	Desarrollar el lenguaje a través de la gesticulación.	Un caja, papel para forrar y marcadores.
<p>4. Visualización de imágenes agradables</p> <p>Para realizar esta actividad, pedimos a los niños que se tumben en el suelo, que cierren los ojos y estén tranquilos y relajados.</p> <p>Ponemos música tranquila y comenzamos a pedirles que respiren de manera pausada y tranquila, hablando de manera suave y pausada.</p>	10 minutos	Relajar a los alumnos antes de que comiencen con sus actividades escolares.	No aplica.

<p>Hacemos ejercicios de visualización, pidiéndoles que se imaginen un campo o un prado, con la hierba suave, una brisa muy fina y el silencio. Que se imaginen cómo huele, cómo cantan los pájaros, cómo son las flores, etc.</p> <p>Otra de las versiones es imaginar una playa, el calor del sol, la brisa del mar, el olor que tiene, etc.</p>			
--	--	--	--

Actividades del 16 de septiembre al 15 de octubre de 2018.

Se trabajará con 6 juegos de mesa y actividades diferentes:

Rompecabezas: ayudan a potenciar y desarrollar la motricidad fina. Se sugiere adquirir rompecabezas con diferentes tipos de texturas. Ayuda a los niños a tener conciencia e identificar diversas letras y números. Mejora las habilidades de planeación y estrategia

Dominó: Ayuda a desarrollar la capacidad de razonamiento en los alumnos ya que este debe desarrollar una estrategia que le permita ganar la partida.

Serpientes y escaleras: promueve las habilidades matemáticas de los alumnos ya que, durante el juego, debe contar el número de casillas que se les ha permitido avanzar. Mejora las habilidades para estimar el tamaño o conteo de los números e identificarlos.

Encuentra la llave del candado: poner a prueba su paciencia y tolerancia así como acelerar su memoria

Encuentra las letras: consiste en crear frases o palabras cortas por medio de letras de madera que estarán revueltas y los niños deberán ordenarlas.

Carrera de sacos: La carrera de saco es juego en grupo debe realizarse en una superficie sin obstáculos, ya que las caídas son inevitables. Los niños deben colocarse en línea recta y meter los pies dentro de un saco y, cuando alguien da la orden de salida, salen todos haciendo una carrera, manteniéndose agarrados al saco. Durante toda la carrera, los pies deben estar dentro del saco. Gana quien llega primero a la línea de meta.

Se explicará al alumno la manera en que se juega cada uno, se les explicarán las reglas del juego y se armarán grupos de 4 integrantes para que puedan desarrollar el juego, esto una vez que ya tengan una comprensión clara de cómo se juega. En estas actividades se promueve la tolerancia y la inclusión ya que se trabajará con niños de diversas edades.

Actividades del 15 de octubre al 15 de noviembre de 2018.

Se trabajará con 7 juegos de mesa diferentes:

Memorama: ayuda a mejorar la memoria a corto plazo en el alumno, mejora el proceso de la organización espacial puede usarse para aprender términos, como aprender silabas, es entretenido y divertido.

Twister: Ideal para desarrollar las habilidades motrices así como el reforzar colores y figuras geométrica.

Jenga: El jenga es un juego de mesa en el que los participantes ponen a prueba su habilidad física y mental. Se deben retirar ciertos bloques de una torre y luego colocarlos en su parte superior, sin derribar la torre.

Gallinita ciega: El mínimo de jugadores de la Gallinita Ciega es cuatro personas y se necesita un pañuelo para cubrir los ojos a la persona que hace de gallinita. Para decidir quién empieza a ser la gallinita, se puede hacer un sorteo. Una vez se le han vendado los ojos, el niño deberá dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega, que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás". Una vez terminada la canción, la "gallinita" deberá encontrar a los demás niños.

El pañuelo: Este juego enfrenta a dos equipos compuestos por el mismo número de personas. A cada miembro del equipo se le asigna un número que estará emparejado con el rival que tenga el mismo número. Una persona hace de juez y debe decir en voz alta el número. Los dos participantes, cada uno de un equipo, que tengan este número deberán correr para coger el pañuelo y llevarlo a su base. Si el que toma el pañuelo es descubierto antes de llegar a su base, perderá el punto.

El juego de las sillas: Para jugar al juego de las sillas deben haber tantas sillas como participantes haya en el juego, y se quitará una silla antes de empezar. También se necesitará un reproductor de música. Se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los niños se sitúan de pie alrededor de las sillas, uno detrás de otro. La persona que controla la música la hace sonar. Mientras suena, los niños deben girar alrededor de las sillas. En el momento en que la música para, cada jugador deberá sentarse en una silla. El que se quede sin silla quedará eliminado.

Escondidillas: Las escondidillas es un juego en grupo en el que un niño tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se acuerde entre todos y, al terminar la cuenta, debe avisar en voz alta a los demás. Entonces, debe salir a buscar a los demás niños, que se habrán escondido mientras el pequeño contaba con los ojos cerrados. Cuando el niño encuentra a alguien, debe tocarlo para eliminarlo y seguir buscando. Para salvarse, los niños que están escondidos tienen que correr al lugar donde estaba contando y tocarlo antes de que les atrape.

Se explicará al alumno la manera en que se juega cada uno, se les explicarán las reglas del juego y se armarán grupos de 4 integrantes para que puedan desarrollar el

juego, esto una vez que ya tengan una comprensión clara de cómo se juega. En estas actividades se promueve la tolerancia y la inclusión ya que se trabajará con niños de diversas edades.

Actividades del 15 de noviembre al 15 de diciembre.

Se trabajará con 6 juegos de mesa diferentes:

Lotería: Reforzar el aprendizaje de un tema., Evaluar la comprensión de un tema.

Bolos: hace referencia a un juego que consiste en derribar por parte de cada jugador el mayor número posible de bolos lanzando una bola o pieza.

Ensarta aros: Ver objetivamente, cómo se encuentra las motivaciones de afiliación poder y logro -en ese momento- en los participantes. Estudiar gráficamente las características principales del logro (flexibilidad, medición de riesgos, metas realistas).

La rayuela: Con una tiza se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros y se escribe en cada cuadro un número del 1 al 10. El niño debe situarse de pie detrás del primer cuadrado y lanzar una piedra encima del diagrama. La casilla en la que cae la piedra no se puede pisar. El pequeño comenzará el circuito con un salto con pie de cojito (si hay un cuadro) o a dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo consiste en ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver. Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, deberá rendirse.

El juego de bote botero: El juego de bote botero se juega con un bote de latón o una botella parcialmente llena de arena o cualquier otro elemento. Uno le da una fuerte patada al bote y el que se la queda tiene que ir a por él y volver de espaldas a colocarlo en su sitio, para salir a continuación en busca de los demás. Cuando vea a alguien regresa al bote y cogiéndolo con la mano dirá: "¡bote botero por....(el nombre de la persona que ha visto)!" Si alguien consigue llegar al bote sin ser visto por el que se la queda, podrá darle una patada y decir: "¡bote botero por mí y por todos mis compañeros!" y los que estaban pillados quedarán en libertad, debiendo el que se la queda ir a por el bote y colocarlo de nuevo en el sitio de partida para seguir el juego.

Jugar a las fichas: Jugar a las fichas es un juego de habilidad que consiste en recorrer un circuito con una ficha o tapón de botella. Consiste en pintar en el suelo con una tiza, un circuito de dos líneas paralelas, bastante largo y con numerosas curvas, donde se marcara la línea de salida y la de llegada. Cada jugador recorrerá con su ficha el circuito dibujado. La forma de mover la ficha es golpearla con la uña del dedo corazón ayudándose para tener más precisión y fuerza en el tiro con el dedo pulgar. Las salidas del circuito se penalizan con volver a empezar. Está permitido chocar unas fichas con otras para así hacer salir del circuito al otro participante.

Se explicará al alumno la manera en que se juega cada uno, se les explicarán las reglas del juego y se armarán grupos de 4 integrantes para que puedan desarrollar el

juego, esto una vez que ya tengan una comprensión clara de cómo se juega. En estas actividades se promueve la tolerancia y la inclusión ya que se trabajará con niños de diversas edades.

Para el cierre del ciclo escolar se realizará un torneo en el cual los alumnos puedan formar equipos en completa libertad de elegir a los integrantes del mismo y se elegirán 4 actividades o juegos correspondientes a los que resultaron más agradables para los alumnos y se entregará un sencillo premio a los que resulten ganadores.

Actividades para Enero

1. Dominó: Pueden empezar por los de dibujos antes de pasar a los de números. Al principio podemos incluso hacerlo en casa con cartulina,

Juego de la oca: ¡y tiro porque me toca! Divertido e ideal para reforzar los números, agregar y quitar

3. Twister: Vale, hago un poco de trampa, porque no es de mesa, sino de suelo, pero es que este juego les encanta. Ideal para desarrollar las habilidades motrices y muy, muy divertido.

Juego de las parejas: Uno de mis favoritos, sirve para estimular la memoria, la rapidez mental y reforzar el vocabulario. En este caso, el juego de parejas de animales y objetos cotidianos para que el niño también aprenda vocabulario.

4. Juego de las escaleras: Arriba y abajo, un juego ideal para no perder el ritmo y estimular la concentración.

5. Juego de memoria

Este juego es ideal para trabajar la memoria de los niños. Indicado para niños a partir de 4 años.

Primero descárgate e imprime dos copias de esta [plantilla](#), después recorta cada figura y pégala con un palito de helado en el medio.

El juego consiste en disponer los helados sobre la mesa con el estampado boca abajo y la parte rosa hacia arriba, y por turnos levantar dos helados hasta encontrar las parejas que tienen el mismo dibujo.

La clave está en memorizar la posición y el dibujo de cada helado para localizar más parejas que el otro jugador.

FECHA _____

Titeres ahora soy?

Descripción del personaje y contar una historia con ayuda de sus compañeros

b) La gran Carrera

Juego de equipo.

c) Tamgram

Juegos de habilidades de menor a mayor complejidad

d) En busca del Tesoro: Habilidad de observación y concentración

e) cuadro Bicolores: concentración SEP

f) ¿Dónde me viste? Material SEP

g) Rompecabezas SEP

f) Tiro al blanco: acreedor a una pregunta o reto. Material: Tiro al blanco

g) Stop: Juego de patio de profesiones: gises

h) Juego del avión: conteo Materiales : gises

i) Juego de las ardillas: Donde dejo su casa. Y como la va a encontrar. Material :
telas, patio

SER, SABER, CRECER Y DAR

ECHAS:_____

PIEDRA, PAPEL, TIJERA

Participan dos jugadores y el juego se desarrolla con las manos.

El puño cerrado representa la piedra, la mano abierta el papel y los dedos índice y medio estirados, haciendo una uve, las tijeras.

La piedra gana a las tijeras porque las rompe, las tijeras ganan al papel porque lo cortan, el papel gana a la piedra porque la envuelve.

Los dos jugadores se pondrán uno frente al otro con una mano a la espalda y dirán: «piedra, papel o tijera», justo al acabar la frase enseñarán las manos y verán quien gana. Si los dos niños enseñan la misma figura empatan.

SER, SABER, CRECER Y DAR

EL PATIO DE MI CASA

Es un juego de corro. Los niños y niñas se cogen de la mano para formar un corro y cantan la siguiente canción, mientras van dando vueltas:

El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve se moja
como los demás.

Agáchate (se agachan todos)
y vuélvete a agachar, (se agachan todos)
que los agachaditos
no saben bailar.

H, I, J, K,
L, M, N, A (dan palmas en cada letra)
que si tú no me quieres
otro novio me querrá

H, I, J, K,
L, M, N, O (dan palmas en cada letra)
que si tú no me quieres
otro novio tendré yo.

Chocolate, molinillo,

corre, corre,
que te pillo.

A estirar, a estirar, (estiran el corro haciéndolo más grande)
que el demonio va a pasar (se cierra el corro hasta juntarse unos con otros diciendo ¡Uuuuuuuuh!)

EL RATÓN Y EL GATO

Un niño hace de ratón y otro de gato. El resto de participantes forma un corro, con las manos unidas y los brazos levantados, procurando dejar espacio suficiente entre unos y otros para que pueda pasar una persona. El gato tiene que atrapar al ratón, mientras tanto los niños del corro entonan esta cantinela (hay varias versiones):

*Ratón, que te pilla el gato,
ratón, que te va a pillar
si no te pilla esta noche,
te pilla de «madrugá».*

*Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar,
si no te pilla esta noche,
mañana te pillará.*

El niño que hace de gato persigue al niño que hace de ratón que, para escaparse, entra y sale del corro, pasando a través de los espacios que han dejado los niños del corro. El gato debe pasar por los mismos huecos por donde se coló el ratón. Cuando el gato consigue cazar al ratón se acaba el juego y vuelve a comenzar con otros dos niños que hacen las veces de ratón y gato.

SER, SABER, CRECER Y DAR

SIMÓN DICE

Un niño o adulto hace de Simón, se juega con las dos manos, con el puño cerrado y los pulgares extendidos.

Pueden adoptarse tres posiciones con las manos:

- Puños cerrados y pulgares hacia arriba.
- Puños cerrados y pulgares hacia abajo.
- Puños cerrados y pulgares al centro.

Simón puede decir, tres cosas:

- Simón dice pulgares hacia arriba.
- Simón dice pulgares hacia abajo.
- Simón dice pulgares al centro.

El juego consiste en que todos los niños participantes tienen que hacer lo que diga Simón, pero Simón puede mentir, es decir aunque diga "pulgares arriba" Simón puede poner los pulgares hacia abajo para confundir a los participantes o viceversa. El niño que se equivoque será eliminado. El niño que gane hará de Simón.

VEO, VEO



En este juego pueden participar dos o más personas, niños y adultos, cuantos más mejor, a partir de los cuatro años de edad. Uno de los participantes elige un objeto que esté en la habitación o el lugar donde se encuentran los participantes y empieza el juego diciendo:

- Veo, veo.

Los demás le contestan:

- ¿Qué ves?

El que empezó el juego replica:

- Una cosita.

Los demás le contestan:

- ¿Qué cosita es?

El que inició el juego dice:

- Empieza por la letrita... y dirá la letra inicial del objeto que haya elegido. Todos los participantes intentarán acertar el objeto elegido. Si alguien lo consigue pasará a ser el director del juego. Si nadie acierta revelará la palabra que había pensado y elegirá otra para el siguiente juego. Pueden darse pistas, como decir más letras de la palabra, por ejemplo la primera y la última letras o bien la primera y la segunda letras, etc.

UN, DOS, TRES,... ¡POLLITO INGLÉS!

UN, DOS, TRES, EL ESCONDITE INGLÉS

El juego se llama «el escondite inglés» o también «el pollito inglés». Se juega en un patio o en la calle. No hay límite de participantes. Uno de los jugadores se queda y hace de «pollito inglés». Para ello se coloca en una pared y el resto de participantes se sitúa a cierta distancia. El «pollito inglés» se coloca de cara a la pared, de espaldas al resto de jugadores y pronuncia, más o menos deprisa, la frase:

«Un, dos, tres, ¡pollito inglés!»

o bien:

«Un, dos, tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies»

y cuando la termina se gira bruscamente. El resto de participantes puede avanzar mientras que el «pollito inglés» está de espaldas, pronunciando la frase mencionada, pero deberán estar completamente inmóviles cuando este se gire y los mire. El jugador que el «pollito inglés» vea moviéndose deberá retroceder hasta el punto de partida inicial.

El jugador que llega primero hasta donde está situado el «pollito inglés» sin que lo haya visto moverse gana el juego y hace de «pollito inglés».



SER, SABER, CRECER Y DAR

GALLINITA CIEGA

Se precisa un espacio amplio y libre de obstáculos. Intervienen varios niños y niñas de todas las edades.

Al niño o la niña que hace de «*gallinita ciega*» le vendan los ojos para que no pueda ver nada.

El resto de los participantes rodea a la «*gallinita ciega*» y le pregunta:

- *Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido una aguja o un dedal?*
- *(Responde una de las dos cosas)*
- *Pues da tres vueltas y lo encontrarás. Una, dos y tres y la del revés.*

Entonces los niños participantes en el juego dan a la «*gallinita ciega*» tres vueltas en el mismo sentido y una vuelta en sentido contrario, para que pierda las referencias espaciales y no pueda localizar a los jugadores. Mientras la «*gallinita ciega*» intenta atrapar a alguien, los jugadores bailan y dan vueltas alrededor de ella, acercándose y alejándose, mientras le hablan y tocan, tratando de despistarla.

Si consigue atrapar a alguien debe adivinar su nombre, pero sin oír su voz, empleando únicamente el tacto. Si no acierta el nombre de la persona que ha atrapado continúa el juego hasta que consiga identificar a alguien. Cuando acierte el nombre del que ha atrapado, la persona que ha logrado identificar hará de «*gallinita ciega*».

TELÉFONO ESCACHARRADO

Deben participar un mínimo de cinco niños que se colocan formando una fila. El niño que inicia el juego dice una palabra o frase en voz baja al oído del niño que tiene a su lado. El mensaje debe transmitirse, de la misma forma, a través de toda la fila. El último niño debe decir la palabra o frase al primero. Si la palabra o frase es correcta el primero ocupará el último lugar y el segundo será el encargado de transmitir un nuevo mensaje. Si la palabra o frase no es correcta el niño que transmitió el mensaje de forma incorrecta ocupará el último lugar.

EL CANGREJO

Se traza en el suelo una línea recta. Los niños participantes, de uno en uno, con los ojos vendados, caminan hacia atrás en dirección a la raya. Los demás pueden decirle cosas para despistarlo. Cuando el niño crea que ha llegado a la raya se para y se hace una señal en ese punto. Ganará el niño que se acerque más a la raya. Si algún niño se pasa de la raya pierde.

LOS LIMONES

Antes de comenzar el juego a cada participante se le asigna un número. El jugador con el número 1 inicia el juego diciendo:
- Un limón y medio limón, «?» limones y medio limón.
Si hubiera dicho 3 limones y medio limón habría designado al jugador número 3 para que continuara el juego.
En este caso el turno corresponde al jugador número 3 que debe decir:
- 3 limones y medio limón, «?» limones y medio limón.
El turno corresponderá al nuevo jugador que se haya nombrado. Los jugadores que no sepan continuar o estén despistados serán eliminados. Cuando sólo queden dos jugadores comenzará un nuevo juego.

Un ejemplo del juego sería:
Jugador número 1: «1 limón y medio limón, 3 limones y medio limón»
Jugador número 3: «3 limones y medio limón, 4 limones y medio limón»
Jugador número 4: «4 limones y medio limón, 2 limones y medio limón»
Jugador número 2: «2 limones y medio limón, 5 limones y medio limón»
Jugador número 5: «5 limones y medio limón, 1 limón y medio limón»
Jugador número 1: «1 limón y medio limón, 2 limones y medio limón»
Jugador número 2: «2 limones y medio limón, 4 limones y medio limón»...

ESCONDITE

Es un juego en el que unos niños se esconden y otro niño tiene que buscar a los que se han escondido. Antes de comenzar se delimita la zona donde se va a jugar y se sortea para ver quien se la queda (ver retahílas para sortear juegos).

Se señala un sitio, que se denomina «*madre*» o «*barrera*», en una pared, una columna, una acera, un árbol, etc. que servirá de lugar de referencia para el juego. Cuando en lugar de un sitio es un objeto, generalmente una piedra, se denomina «*maya*».

Mientras todos los jugadores se esconden, el niño que se la queda se sitúa en la «*madre*» y con los ojos tapados comienza a contar hasta la cifra que se haya convenido previamente (cincuenta o cien) o bien recita alguna de las siguientes retahílas:

*Madre e hija
van a misa,
madre e hija
han de volver.
Mientras ellas
van y vuelven
cuento yo
las dieciséis.*

*Pin, pin, saramacatín,
vino la pollita
con su sabanita,
sábana redonda
que te pille, que te esconda,
que te vayas a esconder,
detrás de la puerta de San Miguel.*

Cuando el niño que se la queda termina de contar, dirá en voz alta, para que todos le oigan: «*El que no se haya escondido tiempo ha tenido*», o bien «*Ronda, ronda, el que no se haya escondido que se esconda, y si no, que responda*».

A partir de este momento comienza a buscar a los jugadores escondidos. Si descubre a algún niño tiene que correr hasta la «*madre*» y decir: «*Por... (el nombre del niño que ha visto)*». Pero si el niño que ha visto llega antes a la «*madre*» se salva diciendo «*por mí*».

Si el que se la queda confunde a un jugador con otro, el que estaba escondido grita: «¡Has roto olla!» y todos los jugadores salen de sus escondites y el juego se repite.

Los niños escondidos deben aprovechar los momentos en los que el que se la queda se aleja de la «madre» para correr hacia ese punto y salvarse también. El último niño escondido puede salvar a todos si consigue llegar hasta la «madre» antes que el niño que se la queda y decir: «Por todos mis compañeros y por mí primero».

Si se salvan todos los niños el juego se repite y se la queda otra vez el mismo niño. En caso de que el que se la queda haya descubierto a varios jugadores se la queda el primero en haber sido visto.

LOS VECINOS

Los niños participantes se sientan en el suelo formando un corro, excepto el niño que se la queda (ver [retahílas para sortear juegos](#) que se sitúa en el centro y va preguntando a los otros niños:

- ¿Quieres a tus vecinos?

Si le contestan que sí pregunta a otro, hasta que alguno le diga que no. Cuando algún niño le contesta que no, le vuelve a preguntar:

- ¿A qué vecinos quieres?

- Quiero a ... y a ...

Al nombrar a esos dos niños se deben intercambiar posiciones los dos nombrados con los dos que estaban al lado del niño. El que se la queda intentará ocupar cualquiera de los lugares que encuentre libre. El niño que se quede sin sitio será el siguiente que se la quede.



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

JARDIN DE NIÑOS “ARISTOTELES”

C.C.T. 15PJN5018U

TURNO MATUTINO ZONA ESCOLAR J033

Diverti-crea

DISEÑO DE PROGRAMA ANUAL

ARISTOTELES

SER, SABER, CRECER Y DAR

“Aprender a Hacer y Compartir”

Propósito general.

Identificar manifestaciones artísticas de su entorno y de otros contextos. Promover el desarrollo de la creatividad al explorar procesos de percepción, sensorialidad, emoción, imaginación, creatividad comunicación.

Propósito específico.

En las primeras dos semanas se buscará la integración y adaptación de los grupos a cada uno de los clubs propuestos y pensados para cubrir las deficiencias de los alumnos. Implementar estrategias que logren Integrar a los alumnos de diferentes grados.

Una vez que ha pasado el periodo de adaptación se buscar:

- Ayudar a los alumnos a desarrollar la paciencia, la destreza y la movilidad de sus manos.
- Que el alumno aprenda nuevos conceptos y asimile mejor los ya aprendidos.
- Potenciar su iniciativa, imaginación, entusiasmo y dotes artísticas.
- Contribuir a su formación académica, ya que les aportan concentración y potencian el pensamiento asociativo y conceptual, al mejorar su trazo y hacerles perder el miedo a los espacios grandes (por ejemplo, la pizarra).
- Son un buen método para que empiecen a valorar la belleza y a desarrollar hábitos de limpieza, orden y cuidado.

Acciones.

Durante las primeras dos semanas se busca realizar diversas actividades para "romper el hielo" entre los alumnos, aunque algunos de ellos han presentado algún tipo de interacción dentro de la institución, se les presentará de manera formal, a través de actividades que les permitan crear un ambiente de confianza y trabajo entre pares. Se les invitará a integrarse a través de dinámicas creativas.

La implementación de la creación de manualidades en los alumnos los ayuda a desarrollar la creatividad además de promover las habilidades motoras. Se tratará de ayudar a los alumnos a realizar creaciones que les resulten llamativas y que sean fáciles de crear empleando diversos materiales y herramientas que puedan manipular de manera segura y divertida. También se trata de enseñar a los alumnos a dar uso a materiales reciclables como botellas de plástico, cartón, cajas, etc., lo cual también inculca valores en los alumnos referentes al cuidado de medio ambiente. Mediante la creación de

manualidades se desarrollan las habilidades y destrezas artísticas de los alumnos.

Recursos.

Se hará uso de un espacio amplio y cómodo, en el aula o el patio de juegos donde los alumnos puedan sentirse libres y realizar actividades motrices sin limitación de movimientos.

Se hará uso de material de reciclaje, cajas de cartón, marcadores, plumeros, tarjetas, vendas, pañuelos, vasos, lápices, gomas y sacapuntas.



Fecha: 04 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. La pelota preguntona.</p> <p>Para esta actividad se hará uso de una pelota mediana y un reproductor de música. Al inicio de la música la pelota irá rotando por cada componente de los grupos de forma que no pare hasta que no cese la música.</p> <p>La persona que tenga la pelota en el momento en que no se oiga sonido alguno deberá decir su nombre y una pregunta que le haga cada componente del grupo.</p> <p>Debemos concretar que el ejercicio se repetirá cuántas veces se estime oportuno para que se presenten la mayor parte del grupo.</p>	25 minutos	Lograr que los alumnos se presenten con los demás y crear un ambiente de confianza entre ellos y sus profesores.	Pelota mediana y reproductor de música.
<p>2. Canasta de frutas.</p> <p>Iniciamos el juego asignándole a cada niño y niña un nombre de fruta. Inventar una historia intercalando los nombres que le puso a cada niño y cada vez que se diga el nombre, el que lo tenga se irá colocando detrás suyo (cuando vaya contando la historia debe ir caminando y los niños se irán incorporando unos detrás del otro a manera de trencito.)</p> <p>Ejemplo: Voy para el mercado, tengo que comprar alimentos, para preparar un rico almuerzo para los niños y niñas del Preescolar. Cuando llegué al mercado compré naranjas, cambures, mangos, tomates (y vamos nombrando los alimentos que le asignamos a los niños) y de tanto comprar la canasta me quedó revuelta cuando diga esta frase todos debemos correr para ocupar el lugar que ocupamos inicialmente.</p>	25 minutos	Buscar la interacción entre los alumnos de manera dinámica y divertida.	No aplica.
<p>3. Cierre.</p> <p>Conversar con los alumnos explicarles en qué va a consistir el club y la forma de trabajo, así como indicarles el área donde se va a llevar a cabo cada actividad.</p>	10 minutos	Brindar información a los alumnos acerca de las áreas donde se llevarán a cabo los talleres. Que el alumno vaya relacionándose con la manera en que va a trabajarse cada taller.	No aplica.

Fecha: 06 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Conociendo el origen de los productos En esta actividad se realizará una especie de cartelera en la que se colocarán figuras de animales como la vaca, el cerdo, la gallina y la oveja, realizadas en diversos materiales y con mucho color. Además, se tendrán a la mano imágenes correspondientes a los productos que pueden obtenerse a partir de cada uno de estos animales. Por ejemplo: los huevos de la gallina, la leche y los quesos de la vaca, la tocineta del cerdo y la lana de la oveja, y todo lo que el niño deberá hacer es emparejar estos productos con la imagen del animal al que correspondan, así aprenderá a distinguir qué da cada uno de ellos. Esta actividad deberá realizarse en equipo.</p>	20 minutos	Que el niño aprenda a relacionar imágenes y objetos además de la integración con otros compañeros.	Tarjetas prediseñadas con dibujos de animales y derivados.
<p>2. Atrapa la pelota Todos los niños están distribuidos indistintamente por el lugar en el que se esté realizando la actividad. A continuación, el profesor tiene que comenzar a gritar pelotas grandes o pequeñas y éstos tienen que ir corriendo a recogerlas. El niño que no consiga coger la pelota que el profesor a nombrado a priori, queda eliminado.</p>	10 minutos	Aprender a discriminar visualmente. Convivencia.	Pelotas grandes y pequeñas.
<p>3. Gallinita ciega Uno de los niños se tiene que vendar los ojos un pañuelo. Una vez que éste se lo ha colocado, tiene que girar sobre sí mismo con la ayuda de los otros compañeros para que no sepa dónde se ha escondido el resto. Cuando éste ha terminado de dar las vueltas pertinentes, tiene que buscar a sus compañeros mientras éstos bailan a su alrededor y lo tocan o lo llaman, siempre intentado que no les atrape. En el caso de que el jugador que tiene los ojos vendados consiga atrapar a un compañero, debe de identificarlo a través del sentido del tacto. Si lo hace, se intercambian los roles. Reglas: No se puede quitar, ni levantar el pañuelo.</p>	20 minutos	Divertirse jugando con los compañeros.	Una venda o pañuelo.
<p>4. El robot o muñeco de trapo En primer lugar, le diremos al niño que debe actuar como si fuera un robot, con movimientos rígidos y músculos muy tensos. A continuación, le daremos una señal visual o auditiva para que deje de tensar los músculos y se convierta en un muñeco de trapo, es decir, abandonará la rigidez y pasará a un estado más blando. En este proceso se le irá guiando para indicarle cuándo está tenso y cuando relajado.</p>	10 minutos	Relajar al alumno después de las actividades realizadas para que pueda realizar sus demás actividades con más energía.	No aplica.

Fecha: 11 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Los apartamentos y los inquilinos.</p> <p>Cada dos participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llamarán "inquilinos".</p> <p>El que dirige el juego dice: "cambio de inquilinos", éstos deben dejar su "apartamento" y corren en busca de otro.</p> <p>Luego dice: "cambio de apartamentos", éstos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro inquilino que no sea el suyo, se puede escoger entre los que hacían de "inquilinos" o entre los que hacían de "apartamentos", cada cual ocupará en adelante su oficio correspondiente.</p> <p>Cuando se diga "cambio de inquilinos y apartamentos"; todos se mezclan. Lo importante es no equivocarse, al hacer el cambio total, en ese momento los que hacían de "inquilinos" o de "apartamentos", deben ocupar sus respectivos oficios.</p>	20 minutos	Fomentar la confianza entre los alumnos y divertirse de manera saludable.	No aplica.
<p>2. Los oficios.</p> <p>A varios participantes escogidos con anterioridad, se les reparten papeletas con el nombre de algún personaje célebre y su correspondiente oficio. Estos jugadores tratarán de representar su papel lo más fielmente posible; mediante mímica, los espectadores deben adivinar correctamente. Los que no han sido adivinados, se reúnen y realizan un juego de "penitencia".</p>	15 minutos	Promover el desarrollo de habilidades de lenguaje y comunicación en los alumnos a través de la gesticulación.	Hojas de papel y marcadores.
<p>3. El plumero</p> <p>Para esta actividad se puede elegir una música suave y calmada que invite a la relajación y se debe coger un plumero. Ponemos a los niños en parejas, uno de ellos se tumba o se coloca sobre la misma.</p> <p>Los niños que están tumbados deben cerrar los ojos y ponerse en una situación proclive a la relajación. Su compañero, con un plumero o cualquier objeto que permita las caricias, siguiendo la música, relaja a su compañero.</p> <p>Más tarde se cambia el turno y el otro compañero realiza la misma actividad.</p>	15 minutos	Ayuda a los niños a conseguir un estado de calma y bienestar que les permita después una mayor concentración.	Plumeros.
<p>4. Comentarios finales.</p> <p>Se preguntará a los alumnos si logran ubicar el lugar donde se llevará a cabo cada taller, realizar preguntas directas tratando de involucrar a todos los alumnos.</p>	10 minutos	Inducir al alumno a conocer el lugar donde se realizará cada taller y la manera de llegar al mismo.	No aplica.

Fecha: 14 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Los conejitos.</p> <p>Se forman equipos de tres niños que serán llamados "conejitos", cada grupo de conejitos se encontrará en una "madriguera". El profesor pedirá que en cada madriguera haya determinado número de conejitos y los alumnos deberán agruparse en cada madriguera de acuerdo al número que se pidió. El conejito que quede sin madriguera deberá caminar alrededor de las madrigueras esperando encontrar un espacio en la siguiente ronda que mencione en profesor.</p> <p>Se puede aumentar el grado de dificultad: primero los alumnos pueden permanecer de pie, después se les puede pedir que se encuentren hincados, después recostados en el piso, esto con el objetivo de que consuman más tiempo en lo que logran incorporarse y ponerse de pie.</p>	20 minutos	Fomentar la convivencia entre pares.	No aplica.
<p>2. Las vacas vuelan.</p> <p>Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra a un animal que vuela, todos deben separar las manos y volverlas a juntas, dando una palmada. Quien dirige, también hace esto, pero trata de hacer equivocar a los participantes, realizando acciones contrarias a las indicadas; es decir, si nombra un animal que vuela, junto las manos; y a la inversa, si se trata de un animal que no vuela, al darse la orden: las "vacas vuelan", todos cambian de puesto.</p>	20 minutos	Promover la concentración y coordinación en los alumnos, además de la convivencia.	No aplica.
<p>3. Las emociones.</p> <p>Se prepara con anterioridad una caja con 4 lados iguales; puede servir un dado grande. A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 4, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado y por fin 4 para el 4o. lado.</p> <p>Luego dice a qué equivale cada número: 1 para "reír", 2 para "llorar", 3 para "silbar", 4 para "cantar" (o, estar serio); se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número. Quien se equivoque, sale del juego.</p>	10 minutos	Desarrollar el lenguaje a través de la gesticulación.	Un caja, papel para forrar y marcadores.
<p>4. Visualización de imágenes agradables</p> <p>Para realizar esta actividad, pedimos a los niños que se tumben en el suelo, que cierren los ojos y estén tranquilos y relajados.</p> <p>Ponemos música tranquila y comenzamos a pedirles que respiren de manera pausada y tranquila, hablando de manera suave y pausada.</p>	10 minutos	Relajar a los alumnos antes de que comiencen con sus actividades escolares.	No aplica.

Hacemos ejercicios de visualización, pidiéndoles que se imaginen un campo o un prado, con la hierba suave, una brisa muy fina y el silencio. Que se imaginen cómo huele, cómo cantan los pájaros, cómo son las flores, etc.
Otra de las versiones es imaginar una playa, el calor del sol, la brisa del mar, el olor que tiene, etc.

a) septiembre- octubre

Tortuga

Material

Botella de plástico

Fomi verde

Plumón negro indeleble

Tijera

Silicon frío

Procedimiento

Cortar la botella de la parte de abajo, marcar los moldes del cuerpo en el fomi verde y con marcador negro marcar ojos boca nariz y patas

Objetivo veremos los animales que hay en el agua

Tiempo 20min

b) Flor

Material

Tapar roscas 9

Pintura de colores

Palillos

Marcador indeleble

Silicon frío

Procedimiento

Pintar todas las fichas 2 verdes 1 roja y las de mas de su color preferido y después ir pegando con silicon frio todas las figas formando una flor y la roja con marcador indeeble marcar manchas para una Catarina y pegar el palillo y después una verde que quede de base y una verde par simular una hoja

Obj q ver lo importante de la naturaleza

Tiempo 30min

c) Mascara

Material

Plato de unicol

Pinturas de colores

Silicon frio

Palitos de madera

Modelos de animales q le gustan

Procedimiento

Marcar el animal de su preferencia en el plato pintarlo recortar y en un lado ponerle el palito de madera y marcar los orificios donde van los ojos y recortarlo

Objetivo ver q los animales los tenemos que cuidar proteger respetar en su entorno

Tiempo 30 min

d) noviembre- diciembre

Gusano

Material

Cartón de huevo

Pintura de colores a su preferencia

Limpiapiipas de colores

Ojos movibles pequeños

Silicon frio

Procedimiento cortar el carton de huevo de 5 conitos pintarlos de color verde en el primer conito pegar los ojos movible pequeños y en la parte de arriba las limpiapipas simulando sus antenas

e)

Víbora

Conos de papel higienico

Pintura de colores

Ojos movibes pequeños

Silicon frio

Tijeras

Procedimiento

Pintar el cono de su color preferido

Con ayuda de tijeras ir cortando em forma de espiral

En la punta pegar con silicon los ojos movibles y listo está nuestra víbora

Objetivo hablaremos de los animales q viven en la selva y cantaremos y bailaremos la viorita

Tiempo 20 min

e)

enero- febrero

Pollo

Cartulina

Conos de papel higienico

Pintura amarilla ojos movibles

Silicon frio

Plumas de pollito

Procedimiento

Pintar el conito amarillo dejar secar en la cartulina marcar las patas y el pico cortar en una cara del cono pegar los ojos y el pico y en los lados pegar de cirnco a tres plumas de pollito

Objetivo vereos los animales de la granja y relizaremos los sonidos de cada uno

Tiempo 30 min

f) Avión

Material

Pinzas de ropa de madera

Pintura de colores

Abatelenguas

Silicon frio

Procedimiento

Pintar tres abatelenguas de color de su agrado y una pinza pegar con el silico un abatelenguas arriba y una debajo de a pinza

objetivo veremos los medios de transporte y para que nos sirven

tiempo 30 min

g) elefante

conos de papel higienico

fomi verde negro

plumos adherible

pintura gris

silicon frio

procedimiento

pintar los conos de color gris los tres marcar en el fomi las patas orejas y trompa

dejar secar y pegar en una cara del cono los ojos y a trompra delos lados pegar las orejas y pegar dos conos abajo y uno arriba el que va la cara en los dos de abajo pegar en un lado de enfrente las patas marcadas en el fomi

objetivo

veremos los animales del zoológico y cantaremos canción del elefante que vean q hay diferentes lugares donde viven los animales

tiempo

30 min

h) Collar de colores

Conos de papel higiénico

Estambre

Tijeras

Procedimiento

Pintar varios conos de diferentes colores cortar de aprox 5 cm cortar un pedazo de estambre e 30 cm ir colocando introduciendo cono por cono de papel hasta formar un collar u amarro punta con punta del estambre

Objetivo: practicaremos la tolerancia

Tiempo 30 min

i) Marzo – abril

Servatana

Material

Conos de papel

Pintura

Papel china de colores

Pompones chicos

Silicon frio

Procemiento

Pintar los cono de papel de su agrado cortar tiras de papel china de 3 cm de varios colores

En sima del cono ya seco pegar dos pompones simulando los ojos y en el otro lado del cono pegar las tiras de papel de varios colores

Obj realizaremos ejercicio de lenguaje ya q por un lado soplaremos para que se muevan los palees de colores

Tiempo 30 min

f) Bingo del reciclaje

Con esta idea los niños aprenderán a reciclar como si de un juego se tratase. Lo que proponemos es memorizar dónde tienen que depositar cada elemento **a través del bingo**. Unos cartones que podéis descargar [aquí](#) serán la base del juego.

El adulto tendrá que ir mencionando los elementos que hay de forma aleatoria. El niño que primero termine una línea deberá justificar que ha completado todos los elementos y decir correctamente en qué contenedor tiene que ir cada uno. En caso de fallar el juego continuará. Terminará cuando un niño **cante bingo** y sepa ubicar correctamente todos los elementos en su lugar de reciclado.

g) Mayo y Junio

ACTIVIDADES ARTÍSTICAS CON RECICLAJE PARA REALIZAR CON NIÑOS

1. LA COMIDA COMO PINCEL

Todos conocemos ese famoso dicho que alguien de manera poco afortunada dijo “con la comida no se juega”, pues en esta ocasión es justamente lo contrario. **Tendréis que encontrar diferentes alimentos que os servirán para estampar la pintura.** ¡Sin cortarse un pelo! **Sirven las frutas o las verduras esas que se han quedado sueltas por el frigorífico y van acabar en la basura, antes de que se produzca ese momento, reutilizarlas.** Tampoco es cuestión de desperdiciar alimentos. Patatas, maíz, zanahorias, pimientos, naranjas o limones son perfectos. Con la corteza de estos últimos obtendrán un cuadro muy expresivo.

h) ACTIVIDADES ARTÍSTICAS CON RECICLAJE PARA REALIZAR CON NIÑOS

1. LA COMIDA COMO PINCEL

Todos conocemos ese famoso dicho que alguien de manera poco afortunada dijo “con la comida no se juega”, pues en esta ocasión es justamente lo contrario. **Tendréis que encontrar diferentes alimentos que os servirán para estampar la pintura.** ¡Sin cortarse un pelo! **Sirven las frutas o las verduras esas que se han quedado sueltas por el frigorífico y van acabar en la basura, antes de que se produzca ese momento, reutilizarlas.** Tampoco es cuestión de desperdiciar alimentos. Patatas, maíz, zanahorias, pimientos, naranjas o limones son perfectos. Con la corteza de estos últimos obtendrán un cuadro muy expresivo.

I) EL JARDÍN NUESTRO RECURSO

Las flores y las plantas de nuestro jardín puede ser un recurso muy interesante a la hora de plasmar nuestra vena artística. Los niños estarán encantados de cortar algunas flores y aprender sobre ellas, además de usarlas pintadas con témpera para, precisamente, dejar constancia de esa fragilidad y eventualidad de su existencia. Se pueden ir añadiendo diferentes colores para conseguir ejemplos como éste de aquí. ¡Precioso!

J) POMPAS DE JABÓN, LA IMAGINACIÓN AL PODER

Algo que seguramente nunca te has planteado, pero es genial se mire por donde se mire. Solo tienes que echar un colorante no tóxico a cada recipiente de pompas de jabón que utilizéis. Con un jabón de lavavajillas podrás crear una ilusión óptica que emocionará a los críos, además de pasárselo “requete” bien.

K) MANOS Y PIES AL ATAQUE

Desnudos o tapados con tela, papel u otro material que sea digno de dejar huella en vuestro lienzo; **los pies y las manos son una fuente inagotable para el artista.** Si tus hijos son de los que les gusta andar descalzos todo el día, como a casi todos los niños, no tendrás más que mencionárselo para que acepten el reto de dar color con sus pies o con sus manos, envueltos o sin envolver. La cuestión es experimentar y probar. ¡Sus manos convertidas en elefantes!



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

JARDIN DE NIÑOS "ARISTOTELES"

C.C.T. 15PJN5018U

TURNO MATUTINO ZONA ESCOLAR J033

Aristo-lego

DISEÑO DE PROGRAMA ANUAL

"Aprender Jugando "

SER, SABER, CRECER Y DAR

Propósito general.

Concebir las matemáticas como una construcción social en donde se formulan y argumentan hechos y procedimientos matemáticos, desarrollar habilidades que les permitan plantear y resolver problemas usando herramientas matemáticas, tomar decisiones y enfrentar situaciones no rutinarias. Razonar y usar habilidades, destrezas y conocimientos de manera creativa y pertinente en la solución de situaciones que implican un problema o reto para ellos.

Propósito específico.

Durante las primeras dos semanas se busca la integración y adaptación de los grupos a cada uno de los clubs propuestos y pensados para cubrir las deficiencias de los alumnos. Implementar estrategias que logren Integrar a los alumnos de diferentes grados. Posteriormente se tienen como objetivos:

- Estimular el desarrollo de la creatividad e interés de los alumnos de explorar a través del juego y el aprendizaje. Consiguiendo de este modo experiencias de juego divertidas y estimulantes.
- Favorecer la autoestima de los alumnos promoviendo la creación de diseños propios.
- Desarrollar en los alumnos la capacidad de resolver problemas de manera creativa y estructurada.
- Estimular el desarrollo de la creatividad e interés de los alumnos de explorar a través del juego y el aprendizaje. Así mismo desarrollar en los alumnos la capacidad de resolver problemas de manera creativa y constructiva, aumentando los niveles de dificultad en cada actividad.

Acciones.

Realizar diversas actividades para “romper el hielo” entre los alumnos, aunque algunos de ellos han presentado algún tipo de interacción dentro de la institución, se les presentará de manera formal, a través de actividades que les permitan crear un ambiente de confianza y trabajo entre pares. Se les invitará a integrarse a través de dinámicas creativas.

Modelo de las cuatro C's: tiene como principal objetivo motivar y comprometer al alumno con su proceso de aprendizaje de manera natural, tratando que los alumnos tengan un avance gradual aumentando los niveles

de dificultad. Se presentará al alumno una imagen y se le pedirá que trate de imitarla con los bloques que le han sido proporcionados,

brindándole total libertad de elegir los colores que sean de su agrado. A través de esta técnica se busca:

1. **Conectar:** generar interés en el alumno presentándole una imagen que va a representar un reto para él.
2. **Construir:** se puede pedir a los alumnos que trabajen en equipo (dependiendo del nivel de dificultad) y de ésta manera se promueve la organización y el trabajo en equipo, además de promover la resolución de conflictos que puedan presentarse en la creación de la figura.
3. **Contemplar:** una vez que ya se logró la construcción del objeto, se les pregunta a los alumnos si considera que han logrado los objetivos que se fijaron y el profesor retroalimentará el trabajo realizado por los alumnos. Se fomenta la auto-observación y la crítica constructiva.
4. **Continuar:** se motiva a los alumnos a continuar mejorando la construcción de las figuras que le van a ser presentadas posteriormente y, si aún queda tiempo, se les puede presentar una nueva figura para que la realicen.

Recursos.

Se hará uso de un espacio amplio y cómodo, en el aula o el patio de juegos donde los alumnos puedan sentirse libres y realizar actividades motrices sin limitación de movimientos.

Se hará uso de materiales como pelotas, cajas de cartón, marcadores, plumeros, tarjetas, vendas, pañuelos, vasos, lápices, gomas y sacapuntas.

Una vez que termina la etapa de adaptación se hará uso de piezas de lego como material.

SER, SABER, CRECER Y DAR

Fecha: 04 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. La pelota preguntona.</p> <p>Para esta actividad se hará uso de una pelota mediana y un reproductor de música. Al inicio de la música la pelota irá rotando por cada componente de los grupos de forma que no pare hasta que no cese la música.</p> <p>La persona que tenga la pelota en el momento en que no se oiga sonido alguno deberá decir su nombre y una pregunta que le haga cada componente del grupo.</p> <p>Debemos concretar que el ejercicio se repetirá cuántas veces se estime oportuno para que se presenten la mayor parte del grupo.</p>	25 minutos	Lograr que los alumnos se presenten con los demás y crear un ambiente de confianza entre ellos y sus profesores.	Pelota mediana y reproductor de música.
<p>2. Canasta de frutas.</p> <p>Iniciamos el juego asignándole a cada niño y niña un nombre de fruta. Inventar una historia intercalando los nombres que le puso a cada niño y cada vez que se diga el nombre, el que lo tenga se irá colocando detrás suyo (cuando vaya contando la historia debe ir caminando y los niños se irán incorporando unos detrás del otro a manera de trencito.)</p> <p>Ejemplo: Voy para el mercado, tengo que comprar alimentos, para preparar un rico almuerzo para los niños y niñas del Preescolar. Cuando llegué al mercado compré naranjas, cambures, mangos, tomates (y vamos nombrando los alimentos que le asignamos a los niños) y de tanto comprar la canasta me quedó revuelta cuando diga esta frase todos debemos correr para ocupar el lugar que ocupamos inicialmente.</p>	25 minutos	Buscar la interacción entre los alumnos de manera dinámica y divertida.	No aplica.
<p>3. Cierre.</p> <p>Conversar con los alumnos explicarle en qué va a consistir el club y la forma de trabajo, así como indicarles el área donde se va a llevar a cabo cada actividad.</p>	10 minutos	Brindar información a los alumnos acerca de las áreas donde se llevarán a cabo los talleres. Que el alumno vaya relacionándose con la manera en que va a trabajarse cada taller.	No aplica.

Fecha: 06 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Conociendo el origen de los productos En esta actividad se realizará una especie de cartelera en la que se colocarán figuras de animales como la vaca, el cerdo, la gallina y la oveja, realizadas en diversos materiales y con mucho color. Además, se tendrán a la mano imágenes correspondientes a los productos que pueden obtenerse a partir de cada uno de estos animales. Por ejemplo: los huevos de la gallina, la leche y los quesos de la vaca, la tocineta del cerdo y la lana de la oveja, y todo lo que el niño deberá hacer es emparejar estos productos con la imagen del animal al que correspondan, así aprenderá a distinguir qué da cada uno de ellos. Esta actividad deberá realizarse en equipo.</p>	20 minutos	Que el niño aprenda a relacionar imágenes y objetos además de la integración con otros compañeros.	Tarjetas prediseñadas con dibujos de animales y derivados.
<p>2. Atrapa la pelota Todos los niños están distribuidos indistintamente por el lugar en el que se esté realizando la actividad. A continuación, el profesor tiene que comenzar a gritar pelotas grandes o pequeñas y éstos tienen que ir corriendo a recogerlas. El niño que no consiga coger la pelota que el profesor a nombrado a priori, queda eliminado.</p>	10 minutos	Aprender a discriminar visualmente. Convivencia.	Pelotas grandes y pequeñas.
<p>3. Gallinita ciega Uno de los niños se tiene que vendar los ojos un pañuelo. Una vez que éste se lo ha colocado, tiene que girar sobre sí mismo con la ayuda de los otros compañeros para que no sepa dónde se ha escondido el resto. Cuando éste ha terminado de dar las vueltas pertinentes, tiene que buscar a sus compañeros mientras éstos bailan a su alrededor y lo tocan o lo llaman, siempre intentado que no les atrape. En el caso de que el jugador que tiene los ojos vendados consiga atrapar a un compañero, debe de identificarlo a través del sentido del tacto. Si lo hace, se intercambian los roles. Reglas: No se puede quitar, ni levantar el pañuelo.</p>	20 minutos	Divertirse jugando con los compañeros.	Una venda o pañuelo.
<p>4. El robot o muñeco de trapo En primer lugar, le diremos al niño que debe actuar como si fuera un robot, con movimientos rígidos y músculos muy tensos. A continuación, le daremos una señal visual o auditiva para que deje de tensar los músculos y se convierta en un muñeco de trapo, es decir, abandonará la rigidez y pasará a un estado más blando. En este proceso se le irá guiando para indicarle cuándo está tenso y cuando relajado.</p>	10 minutos	Relajar al alumno después de las actividades realizadas para que pueda realizar sus demás actividades con más energía.	No aplica.

Fecha: 11 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Los apartamentos y los inquilinos.</p> <p>Cada dos participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llamarán "inquilinos".</p> <p>El que dirige el juego dice: "cambio de inquilinos", éstos deben dejar su "apartamento" y corren en busca de otro.</p> <p>Luego dice: "cambio de apartamentos", éstos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro inquilino que no sea el suyo, se puede escoger entre los que hacían de "inquilinos" o entre los que hacían de "apartamentos", cada cual ocupará en adelante su oficio correspondiente.</p> <p>Cuando se diga "cambio de inquilinos y apartamentos"; todos se mezclan. Lo importante es no equivocarse, al hacer el cambio total, en ese momento los que hacían de "inquilinos" o de "apartamentos", deben ocupar sus respectivos oficios.</p>	20 minutos	Fomentar la confianza entre los alumnos y divertirse de manera saludable.	No aplica.
<p>2. Los oficios.</p> <p>A varios participantes escogidos con anterioridad, se les reparten papeletas con el nombre de algún personaje célebre y su correspondiente oficio. Estos jugadores tratarán de representar su papel lo más fielmente posible; mediante mímica, los espectadores deben adivinar correctamente. Los que no han sido adivinados, se reúnen y realizan un juego de "penitencia".</p>	15 minutos	Promover el desarrollo de habilidades de lenguaje y comunicación en los alumnos a través de la gesticulación.	Hojas de papel y marcadores.
<p>3. El plumero</p> <p>Para esta actividad se puede elegir una música suave y calmada que invite a la relajación y se debe coger un plumero. Ponemos a los niños en parejas, uno de ellos se tumba o se coloca sobre la misma.</p> <p>Los niños que están tumbados deben cerrar los ojos y ponerse en una situación proclive a la relajación. Su compañero, con un plumero o cualquier objeto que permita las caricias, siguiendo la música, relaja a su compañero.</p> <p>Más tarde se cambia el turno y el otro compañero realiza la misma actividad.</p>	15 minutos	Ayuda a los niños a conseguir un estado de calma y bienestar que les permita después una mayor concentración.	Plumeros.
<p>4. Comentarios finales.</p> <p>Se preguntará a los alumnos si logran ubicar el lugar donde se llevará a cabo cada taller, realizar preguntas directas tratando de involucrar a todos los alumnos.</p>	10 minutos	Inducir al alumno a conocer el lugar donde se realizará cada taller y la manera de llegar al mismo.	No aplica.

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Los conejitos.</p> <p>Se forman equipos de tres niños que serán llamados "conejitos", cada grupo de conejitos se encontrará en una "madriguera". El profesor pedirá que en cada madriguera haya determinado número de conejitos y los alumnos deberán agruparse en cada madriguera de acuerdo al número que se pidió. El conejito que quede sin madriguera deberá caminar alrededor de las madrigueras esperando encontrar un espacio en la siguiente ronda que mencione en profesor.</p> <p>Se puede aumentar el grado de dificultad: primero los alumnos pueden permanecer de pie, después se les puede pedir que se encuentren hincados, después recostados en el piso, esto con el objetivo de que consuman más tiempo en lo que logran incorporarse y ponerse de pie.</p>	20 minutos	Fomentar la convivencia entre pares.	No aplica.
<p>2. Las vacas vuelan.</p> <p>Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra a un animal que vuela, todos deben separar las manos y volverlas a juntas, dando una palmada. Quien dirige, también hace esto, pero trata de hacer equivocar a los participantes, realizando acciones contrarias a las indicadas; es decir, si nombra un animal que vuela, junto las manos; y a la inversa, si se trata de un animal que no vuela, al darse la orden: las "vacas vuelan", todos cambian de puesto.</p>	20 minutos	Promover la concentración y coordinación en los alumnos, además de la convivencia.	No aplica.
<p>3. Las emociones.</p> <p>Se prepara con anterioridad una caja con 4 lados iguales; puede servir un dado grande. A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 4, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado y por fin 4 para el 4o. lado.</p> <p>Luego dice a qué equivale cada número: 1 para "reír", 2 para "llorar", 3 para "silbar", 4 para "cantar" (o, estar serio); se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número. Quien se equivoque, sale del juego.</p>	10 minutos	Desarrollar el lenguaje a través de la gesticulación.	Un caja, papel para forrar y marcadores.
<p>4. Visualización de imágenes agradables</p> <p>Para realizar esta actividad, pedimos a los niños que se tumben en el suelo, que cierren los ojos y estén tranquilos y relajados.</p> <p>Ponemos música tranquila y comenzamos a pedirles que respiren de manera pausada y tranquila, hablando de manera suave y pausada.</p>	10 minutos	Relajar a los alumnos antes de que comiencen con sus actividades escolares.	No aplica.

Hacemos ejercicios de visualización, pidiéndoles que se imaginen un campo o un prado, con la hierba suave, una brisa muy fina y el silencio. Que se imaginen cómo huele, cómo cantan los pájaros, cómo son las flores, etc. Otra de las versiones es imaginar una playa, el calor del sol, la brisa del mar, el olor que tiene, etc.			
---	--	--	--

Actividades del 16 de septiembre al 15 de octubre.

Se trabajará con 3 actividades:

Aprendiendo números con LEGO: Se pretende enseñar a los niños actividades que vayan de lo más simple a lo más complejo, fomentando en ellos primeramente las Matemáticas y finalizando con la robótica sencilla. Iniciando con los números. Como los integrantes del club cuentan con edades distintas se empezara desde el número 1 hasta el 20. Así que por cada unidad se empleara un bloque y se colocara el número en la parte de abajo, como se muestra a continuación en la imagen. Es una actividad significativa para los alumnos ya que promueve el aprendizaje mediante la creatividad. Este método también se puede emplear para enseñar a los alumnos el manejo de unidades.

Aprendiendo matemáticas con LEGO: Una vez que los alumnos tengan más dominados los números en el rango dado por el docente se continuara con las "sumas y restas" mediante el uso de los bloques promoviendo así el desarrollo de sus habilidades matemáticas ya más reforzadas. Para esto se les presentara a los alumnos una serie de tarjetas de la cual deberán elegir una al azar, cada tarjeta va a contener una operación y ellos deberán realizarla con ayuda de las piezas de LEGO.

Construyendo números con LEGO: En esta actividad comenzarán las construcciones, una vez que se vieron los números y las sumas, se representaran por medio de construcción de números. Se iniciará de lo simple a lo compuesto, hasta el grado de dificultad que el alumno pueda lograr dentro de un rango del 0 al 9.

En primera instancia se pretende mostrarse a los alumnos el uso de las piezas de LEGO y la forma de trabajar, así como las estrategias que puedan emplear para realizar sumas y restas básicas con el uso de dicho material.

Actividades del 16 de octubre al 15 de noviembre.

Se trabajará con 3 actividades:

Patrones: Serpientes de Lego: Invitamos a los niños a hacer serpientes de Lego. ¿El desafío? Tienen que estar creadas en forma de patrón AB, es decir escogemos dos colores los cuales se van repitiendo en forma regular (por ejemplo: verde – amarillo – verde – amarillo). Con niños más pequeños o que aún no tengan bien interiorizados los patrones, podemos darles nosotros previamente una selección de legos para trabajar (por ejemplo 4 legos rojos y 4 azules), también puede ser necesario que nosotros demos la pauta del patrón (por ejemplo: rojo- azul) para que ellos lo extiendan (rojo – azul – rojo – azul ...). Si ya tienen un mayor dominio podemos incentivarlos a escoger ellos los colores y crear libremente su patrón.

Número – Cantidad: La escalera. Tomamos 5 o más Legos y escribimos en cada uno de ellos un numeral (1, 2, 3, 4, 5...), e invitamos a los niños a poner sobre el número la cantidad de Legos correspondiente. Así trabajamos la relación número – cantidad. Les podemos pedir que los pongan en orden para formar una escalera. ¿Notas algo? ¡Cada vez que aumentamos el número agregamos un Lego!

SER, SABER, CRECER Y DAR

La Recta numérica: Legos en orden: Toma los legos donde escribiste los números pero ahora, en otra cara, escribe puntitos representando la cantidad. Invita a tus alumnos a ordenar los números en forma ascendente o descendente formando una torre.

En algunas de las actividades de éste bloque se pretende estimular la creatividad del alumno a través del uso de LEGO.

Actividades del 16 de noviembre al 15 de diciembre.

Se trabajará con 3 actividades:

Clasificación: Familias de Lego: Le damos al niño una selección de Lego con dos variables, que puede ser color, forma, tamaño y/o grosor. Por ejemplo 2 Legos verdes chicos, 2 Legos verdes grandes, 2 Legos rojos chicos y 2 Legos rojos grandes más 2 platos de cartón y lo invitamos a observar los materiales y describirlos, para luego formar dos familias (los platos son las casas), que en este caso podrían ser "la familia roja y la familia verde" o "la familia grande y la familia chica".

Cuando queramos aumentar el desafío podemos simplemente dar un puñado grande de Legos y dejar a los niños libremente clasificarlos, verás cómo te sorprenderán con sus observaciones y asociaciones.

Aprendiendo silabas y
Esta será una manera

vocabulario con LEGO:
divertida y didáctica de

enseñar a los alumnos como separar las palabras en sílabas, además favorece la pronunciación de la misma y se emplea el lenguaje y la comunicación.

The logo features the text "JARDIN DE NIÑOS" in a serif font, set against a dark, curved banner. Below the banner is a stylized illustration of a child's head and shoulders, rendered in a light, sketch-like style.

Chiquirobotica con LEGO: Yendo ahora si a lo más complejo esta actividad se trata de motivar a los alumnos a la creación de algún elemento que pueda desempeñar alguna función determinada. Se trata de despertar y fomentar la creatividad de los alumnos mediante la invención de objetos que puedan ser empleados de manera cotidiana. Con este tipo de actividades podemos estimular las habilidades cognitivas de cada niño. Es estos juegos los niños deben planificar, razonar espacialmente y desarrollar imágenes mentales para después plasmarlas con los bloques de LEGO.



¿Qué es la robótica educativa?

Cuando hablamos de la definición de robótica en el terreno educativo nos estamos refiriendo a un modelo pedagógico que, a través del uso del robots, favorece la adquisición de conocimientos científicos en los niños e impulsa nuevas vías de aprendizaje que van más allá de los conceptos y beneficios de la programación, el montaje y la puesta en funcionamiento de máquinas.

El conjunto de actividades pedagógicas que apoyan y fortalecen áreas específicas del conocimiento y desarrollan competencias en el alumno a través de la concepción, creación, ensamble y puesta en funcionamiento de robots.

La implantación de la asignatura de robótica en el aula ha experimentado un importante crecimiento en los últimos años y, en muchos casos ha pasado de ser una asignatura extraescolar a formar parte del plan de estudios porque, aparte de ser una atractiva vía de entrada para los más pequeños a los conocimientos científicos, tiene importantes beneficios en el plano educativo y de la integración y socialización de los niños en el aula.

Junta a esto, la oferta de campamentos o talleres que promueven actividades de robótica para niños también ha experimentado un importante crecimiento y supone una interesante alternativa de aprendizaje que ofrece diversión y adquisición de nuevos conocimientos para los más pequeños.

Beneficios de aprender robótica desde niños.

Favorece la adquisición de conocimientos científicos y el pensamiento lógico, gracias a la resolución de problemas y retos matemáticos de una forma divertida.

Aumenta la interacción de los niños más tímidos en grupos de trabajo y les ayuda a socializarse, tanto con su grupo de trabajo como con otros niños en competiciones.

Concordancia de colores con ladrillos LEGO

El propósito de la actividad era que mis niños aprendieran a identificar los colores básicos, y a la misma vez, dominaran la destreza de concordancia de colores. Para lograrlo, mis niños tenían que colocar los ladrillos LEGO dentro del recuadro de la estrella que tenía el mismo color. En esta actividad, mis niños reforzaron los colores y también sus habilidades motoras finas.

También este tipo de actividad es excelente para desarrollar la coordinación visual-espacial, la cual es una destreza que hay que trabajar muchísimo en niños de edad preescolar.

SER, SABER, CRECER Y DAR

Construyendo ciudades con LEGO

La imagen de una ciudad y alrededor varios recuadros con diferentes números y colores. Primero mis niños tenían que observar bien los colores y los números que tenían cada recuadro. Luego, tenían que buscar esas cantidades de ladrillos con los colores correspondientes. Finalmente, tenían que construir las torres o edificios y colocarlos en los recuadros que correspondían.

Con esta actividad mis niños practicaron la destreza de contar y repasaron los colores. Los niños tuvieron la oportunidad de repasar e integrar varias destrezas que son útiles y que los preparan para ser exitosos en la escuela.



ARISTOTELES

Aprendiendo formas y colores con LEGO

Se prepara hoja con las siluetas de las formas y los colores más comunes que tienen sus ladrillos lego duplo. las formas que reforzamos fueron el cuadrado y el rectángulo. los colores que trabajamos fueron el amarillo, azul, verde, rojo y anaranjado. la actividad consistió en colocar cada ladrillo lego duplo sobre la silueta que tenía la misma forma y color. Pues es una destreza que requiere bastante precisión. Por lo tanto, esta actividad también es ideal para desarrollar la coordinación visual-espacial, así como las destrezas motoras finas. Estas destrezas son sumamente importantes para los niños aprender a leer y escribir.

SER, SABER, CRECER Y DAR

Cuenta y clasifica por colores

La actividad consistió en contar y clasificar por colores ladrillos **LEGO**. Preparar unas hojas con unos círculos de diferentes colores y con los números del 1 al 12. Los círculos simulaban flores sin pétalos. En la actividad mis niños tenían que observar bien los colores y el número que tenía cada círculo. Luego, tenían que buscar y contar esas cantidades de ladrillos con los colores correspondientes. Finalmente, tenían que colocar los ladrillos alrededor de cada círculo hasta formar flores bonitas.

Con esta actividad mis niños tuvieron la oportunidad de trabajar varias destrezas como contar, los colores y las habilidades motoras finas.

Midiendo objetos con LEGO

Aprender a medir objetos con unidades de medidas estándar como centímetros y pulgadas puede resultar abstracto y complejo para los niños de nivel preescolar. Una manera mucho más concreta y divertida de los niños medir objetos es utilizando manipulativos como los ladrillos LEGO.

1. Reúna los materiales necesarios para la actividad. Necesitará algunos bloques (para nivel preescolar utilizamos los **LEGO DUPLO**), una hoja de papel, marcadores, y diversos objetos para medirlos.

2. Prepare en una hoja de papel una tabla con tres columnas para escribir los objetos que se van a medir, las predicciones y los resultados finales. Es bien importante que dibuje los objetos en la tabla para que el niño pueda reconocerlos fácilmente.

3. Luego pregunte al niño cuáles son sus predicciones antes de comenzar a medir los objetos. Una vez tengamos las predicciones escritas en la tabla, comenzamos a medir los objetos y escribimos los resultados obtenidos. Finalmente, comparamos las predicciones con los resultados obtenidos y llegamos a las debidas conclusiones. Esta actividad es una manera sencilla y divertida de introducir las medidas a los niños de nivel preescolar. Recordemos que la mejor manera de aprender es desde lo conocido a lo desconocido, desde lo concreto a lo abstracto y desde lo general

a lo específico. No hay una forma más divertida y significativa de aprender que jugar. Y con los ladrillos LEGO, logramos multiplicidad de aprendizajes de forma significativa, divertida y creativa.

JARDIN DE NIÑOS

Reto de construcciones creativas con LEGO

Los ladrillos LEGO® son geniales para fomentar el juego creativo en los niños. A mi me gusta promover el juego creativo con piezas LEGO en mis pequeños porque fortalece el desarrollo de su imaginación y creatividad. También disfruto proponerles retos de construcciones creativas para estimular el desarrollo de las destrezas de pensamiento creativo y de resolución de problemas.

1. Construye algo con solo dos colores de legos
2. Construye un animal
3. Crea un monstruo
4. Construye una persona
5. Crea algo que sea útil
6. Construye algo que sea bien alto
7. Construye una figura geométrica
8. Crea algo para un amigo
9. Construye algo en tan solo _____ minutos
10. Construye un número o una letra

SER, SABER, CRECER Y DAR



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES

JARDIN DE NIÑOS "ARISTOTELES"

C.C.T. 15PJN5018U

TURNO MATUTINO ZONA ESCOLAR J033

Caras y gestos

DISEÑO DE PROGRAMA ANUAL 2018-2019

"Aprender a Ser"

Propósito general.

Usar el lenguaje de manera analítica y reflexiva para intercambiar ideas y textos en diversas situaciones comunicativas, utilizar el lenguaje para organizar su pensamiento y discurso; expresar lo que saben y construir conocimientos, así como hacer uso de la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (teatro).

Propósito específico.

En las primeras dos semanas se va a buscar la integración y adaptación de los grupos a cada uno de los clubs propuestos y pensados para cubrir las deficiencias de los alumnos. Implementar estrategias que logren integrar a los alumnos de diferentes grados.

Después de las primeras dos semanas se comenzarán a realizar actividades encaminadas a mejorar el lenguaje de los alumnos, además de la programación de una obra de teatro corta que será presentada en el mes de diciembre.

Acciones.

Al comienzo se buscará realizar diversas actividades para “romper el hielo” entre los alumnos, aunque algunos de ellos han presentado algún tipo de interacción dentro de la institución, se les presentará de manera formal, a través de actividades que les permitan crear un ambiente de confianza y trabajo entre pares. Se les invitará a integrarse a través de dinámicas creativas.

Con la implementación del club “caras y gestos” se busca que el alumno encuentre una forma divertida e interactiva de desarrollar el lenguaje. Actividades como vocalización, de mímica, entonar canciones y finalmente el ensayo de la obra que implica aprender guiones cortos y el diseño del escenario.

Recursos.

Se hará uso de un espacio amplio y cómodo, en el aula o el patio de juegos donde los alumnos puedan sentirse libres y realizar actividades motrices sin limitación de movimientos.

Se hará uso de materiales como pelotas, cajas de cartón, marcadores, plumeros, tarjetas, vendas, pañuelos, vasos, lápices, gomas y sacapuntas.

Después de las actividades de inducción los materiales a emplear (para entrar en materia en el club) serán:

Para confeccionar el decorado para un teatro infantil podemos recurrir a diferentes materiales cotidianos en función del elemento que queramos crear:

- **Fondo:** si la función se ubica en una casa, podremos transmitir la sensación de estar dentro de una habitación confeccionando una ventana con un rectángulo de cartón, añadiendo telas recogidas con un lazo para imitar las cortinas y utilizando una mesa con sillas reales en el escenario como elemento principal de la escenografía. Además del uso de telas lisas para dar color al fondo, una opción inspirada en las nuevas tecnologías es tomar una imagen digital y proyectarla utilizando un cañón proyector. La principal ventaja de esta opción es que si el centro dispone de cañones proyectores no será necesario invertir en la compra de telas, y eso abarata el presupuesto total del montaje. Adicionalmente, esta opción nos permite elegir cualquier imagen, e incluso dibujar nosotros el fondo y proyectarlo, aumentando la belleza y calidad de colores del fondo notablemente con respecto al uso de telas.

- **Mesas y sillas:** en ocasiones, el centro dispone de mesas y sillas que ya no utiliza y que pueden servirnos para llevar a cabo nuestras representaciones vistiéndolas con telas de distintos colores. Así, una mesa deteriorada puede convertirse en una mesa lujosa de comedor cubriéndola por completo con un mantel, y las habituales sillas verdes del aula en sus compañeras ajustándoles una tela con cintas y colocando un cojín en el asiento.

- **Árboles:** si los personajes de nuestra obra son animales, resaltaremos el efecto de encontrarnos en la naturaleza creando árboles con globos verdes unidos unos a otros para confeccionar una copa frondosa. Para dar la forma de la copa podemos recurrir a un cartón ancho o a un tablón de corcho que ya no se utilice.

- **Materiales reciclados:** en ocasiones, necesitamos que un actor disponga de una botella, una caja, una espada, un parche u otros elementos que caractericen mejor a su personaje. En estas ocasiones, es recomendable acudir al reciclaje de materiales cotidianos (envases, cajas de zapatos, telas, gomillas, papeles y cartones...) y confeccionar los objetos dibujándolos, recortándolos y pintándolos. Con ello, además, estaremos transmitiendo a los niños actitudes de reciclaje y respeto hacia el medio ambiente, de modo que complementaremos nuestro proyecto teatral con la educación en valores propia del aula.

- **Papel:** finalmente, con papel continuo es posible llevar a cabo composiciones grupales vistosas que actúen como fondo en nuestro teatro

infantil o que decoren cualquier lugar del escenario que necesitemos cubrir. Para ello, podemos colocar el papel en el suelo y pedir a todos los actores que nos ayuden a trazar y colorear un dibujo utilizando lápices, ceras o pinturas.

En definitiva, para confeccionar el vestuario y el decorado de una obra de teatro lo principal es tener presente que el espacio ha de resultar bonito y ser respetuoso y estimulante para los actores. No debemos fijar el punto de atención en el realismo, en tanto que el teatro es una figuración donde el público pone de su parte para componer, con su imaginación, lo que falta a partir de lo que se está sugiriendo. ¡Ésa es la magia del espectáculo!

Actividades del 01 al 15 de septiembre de 2018.

Fecha: 04 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. La pelota preguntona.</p> <p>Para esta actividad se hará uso de una pelota mediana y un reproductor de música. Al inicio de la música la pelota irá rotando por cada componente de los grupos de forma que no pare hasta que no cese la música.</p> <p>La persona que tenga la pelota en el momento en que no se oiga sonido alguno deberá decir su nombre y una pregunta que le haga cada componente del grupo.</p> <p>Debemos concretar que el ejercicio se repetirá cuántas veces se estime oportuno para que se presenten la mayor parte del grupo.</p>	25 minutos	Lograr que los alumnos se presenten con los demás y crear un ambiente de confianza entre ellos y sus profesores.	Pelota mediana y reproductor de música.
<p>2. Canasta de frutas.</p> <p>Iniciamos el juego asignándole a cada niño y niña un nombre de fruta. Inventar una historia intercalando los nombres que le puso a cada niño y cada vez que se diga el nombre, el que lo tenga se irá colocando detrás suyo (cuando vaya contando la historia debe ir caminando y los niños se irán incorporando unos detrás del otro a manera de trencito.)</p> <p>Ejemplo: Voy para el mercado, tengo que comprar alimentos, para preparar un rico almuerzo para los niños y niñas del Preescolar. Cuando llegué al mercado compré naranjas, cambures, mangos, tomates (y vamos nombrando los alimentos que le asignamos a los niños) y de tanto comprar la canasta me quedó revuelta cuando diga esta frase todos debemos correr para ocupar el lugar que ocupamos inicialmente.</p>	25 minutos	Buscar la interacción entre los alumnos de manera dinámica y divertida.	No aplica.
<p>3. Cierre.</p> <p>Conversar con los alumnos explicarles en qué va a consistir el club y la forma de trabajo, así como indicarles el área donde se va a llevar a cabo cada actividad.</p>	10 minutos	Brindar información a los alumnos acerca de las áreas donde se llevarán a cabo los talleres. Que el alumno vaya relacionándose con la manera en que va a trabajarse cada taller.	No aplica.

Fecha: 06 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Conociendo el origen de los productos En esta actividad se realizará una especie de cartelera en la que se colocarán figuras de animales como la vaca, el cerdo, la gallina y la oveja, realizadas en diversos materiales y con mucho color. Además, se tendrán a la mano imágenes correspondientes a los productos que pueden obtenerse a partir de cada uno de estos animales. Por ejemplo: los huevos de la gallina, la leche y los quesos de la vaca, la tocineta del cerdo y la lana de la oveja, y todo lo que el niño deberá hacer es emparejar estos productos con la imagen del animal al que correspondan, así aprenderá a distinguir qué da cada uno de ellos. Esta actividad deberá realizarse en equipo.</p>	20 minutos	Que el niño aprenda a relacionar imágenes y objetos además de la integración con otros compañeros.	Tarjetas prediseñadas con dibujos de animales y derivados.
<p>2. Atrapa la pelota Todos los niños están distribuidos indistintamente por el lugar en el que se esté realizando la actividad. A continuación, el profesor tiene que comenzar a gritar pelotas grandes o pequeñas y éstos tienen que ir corriendo a recogerlas. El niño que no consiga coger la pelota que el profesor a nombrado a priori, queda eliminado.</p>	10 minutos	Aprender a discriminar visualmente. Convivencia.	Pelotas grandes y pequeñas.
<p>3. Gallinita ciega Uno de los niños se tiene que vendar los ojos un pañuelo. Una vez que éste se lo ha colocado, tiene que girar sobre sí mismo con la ayuda de los otros compañeros para que no sepa dónde se ha escondido el resto. Cuando éste ha terminado de dar las vueltas pertinentes, tiene que buscar a sus compañeros mientras éstos bailan a su alrededor y lo tocan o lo llaman, siempre intentado que no les atrape. En el caso de que el jugador que tiene los ojos vendados consiga atrapar a un compañero, debe de identificarlo a través del sentido del tacto. Si lo hace, se intercambian los roles. Reglas: No se puede quitar, ni levantar el pañuelo.</p>	20 minutos	Divertirse jugando con los compañeros.	Una venda o pañuelo.
<p>4. El robot o muñeco de trapo En primer lugar, le diremos al niño que debe actuar como si fuera un robot, con movimientos rígidos y músculos muy tensos. A continuación, le daremos una señal visual o auditiva para que deje de tensar los músculos y se convierta en un muñeco de trapo, es decir, abandonará la rigidez y pasará a un estado más blando. En este proceso se le irá guiando para indicarle cuándo está tenso y cuando relajado.</p>	10 minutos	Relajar al alumno después de las actividades realizadas para que pueda realizar sus demás actividades con más energía.	No aplica.

Fecha: 11 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Los apartamentos y los inquilinos.</p> <p>Cada dos participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llamarán "inquilinos".</p> <p>El que dirige el juego dice: "cambio de inquilinos", éstos deben dejar su "apartamento" y corren en busca de otro.</p> <p>Luego dice: "cambio de apartamentos", éstos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro inquilino que no sea el suyo, se puede escoger entre los que hacían de "inquilinos" o entre los que hacían de "apartamentos", cada cual ocupará en adelante su oficio correspondiente.</p> <p>Cuando se diga "cambio de inquilinos y apartamentos"; todos se mezclan. Lo importante es no equivocarse, al hacer el cambio total, en ese momento los que hacían de "inquilinos" o de "apartamentos", deben ocupar sus respectivos oficios.</p>	20 minutos	Fomentar la confianza entre los alumnos y divertirse de manera saludable.	No aplica.
<p>2. Los oficios.</p> <p>A varios participantes escogidos con anterioridad, se les reparten papeletas con el nombre de algún personaje célebre y su correspondiente oficio. Estos jugadores tratarán de representar su papel lo más fielmente posible; mediante mímica, los espectadores deben adivinar correctamente. Los que no han sido adivinados, se reúnen y realizan un juego de "penitencia".</p>	15 minutos	Promover el desarrollo de habilidades de lenguaje y comunicación en los alumnos a través de la gesticulación.	Hojas de papel y marcadores.
<p>3. El plumero</p> <p>Para esta actividad se puede elegir una música suave y calmada que invite a la relajación y se debe coger un plumero. Ponemos a los niños en parejas, uno de ellos se tumba o se coloca sobre la misma.</p> <p>Los niños que están tumbados deben cerrar los ojos y ponerse en una situación proclive a la relajación. Su compañero, con un plumero o cualquier objeto que permita las caricias, siguiendo la música, relaja a su compañero.</p> <p>Más tarde se cambia el turno y el otro compañero realiza la misma actividad.</p>	15 minutos	Ayuda a los niños a conseguir un estado de calma y bienestar que les permita después una mayor concentración.	Plumeros.
<p>4. Comentarios finales.</p> <p>Se preguntará a los alumnos si logran ubicar el lugar donde se llevará a cabo cada taller, realizar preguntas directas tratando de involucrar a todos los alumnos.</p>	10 minutos	Inducir al alumno a conocer el lugar donde se realizará cada taller y la manera de llegar al mismo.	No aplica.

Fecha: 14 de septiembre de 2018

Actividad	Tiempo empleado	Objetivo	Material
<p>1. Los conejitos.</p> <p>Se forman equipos de tres niños que serán llamados "conejitos", cada grupo de conejitos se encontrará en una "madriguera". El profesor pedirá que en cada madriguera haya determinado número de conejitos y los alumnos deberán agruparse en cada madriguera de acuerdo al número que se pidió. El conejito que quede sin madriguera deberá caminar alrededor de las madrigueras esperando encontrar un espacio en la siguiente ronda que mencione en profesor.</p> <p>Se puede aumentar el grado de dificultad: primero los alumnos pueden permanecer de pie, después se les puede pedir que se encuentren hincados, después recostados en el piso, esto con el objetivo de que consuman más tiempo en lo que logran incorporarse y ponerse de pie.</p>	20 minutos	Fomentar la convivencia entre pares.	No aplica.
<p>2. Las vacas vuelan.</p> <p>Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra a un animal que vuela, todos deben separar las manos y volverlas a juntas, dando una palmada. Quien dirige, también hace esto, pero trata de hacer equivocar a los participantes, realizando acciones contrarias a las indicadas; es decir, si nombra un animal que vuela, junto las manos; y a la inversa, si se trata de un animal que no vuela, al darse la orden: las "vacas vuelan", todos cambian de puesto.</p>	20 minutos	Promover la concentración y coordinación en los alumnos, además de la convivencia.	No aplica.
<p>3. Las emociones.</p> <p>Se prepara con anterioridad una caja con 4 lados iguales; puede servir un dado grande. A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 4, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado y por fin 4 para el 4o. lado.</p> <p>Luego dice a qué equivale cada número: 1 para "reír", 2 para "llorar", 3 para "silbar", 4 para "cantar" (o, estar serio); se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número. Quien se equivoque, sale del juego.</p>	10 minutos	Desarrollar el lenguaje a través de la gesticulación.	Un caja, papel para forrar y marcadores.
<p>4. Visualización de imágenes agradables</p> <p>Para realizar esta actividad, pedimos a los niños que se tumben en el suelo, que cierren los ojos y estén tranquilos y relajados.</p> <p>Ponemos música tranquila y comenzamos a pedirles que respiren de manera pausada y tranquila, hablando de manera suave y pausada.</p>	10 minutos	Relajar a los alumnos antes de que comiencen con sus actividades escolares.	No aplica.

<p>Hacemos ejercicios de visualización, pidiéndoles que se imaginen un campo o un prado, con la hierba suave, una brisa muy fina y el silencio. Que se imaginen cómo huele, cómo cantan los pájaros, cómo son las flores, etc.</p> <p>Otra de las versiones es imaginar una playa, el calor del sol, la brisa del mar, el olor que tiene, etc.</p>			
--	--	--	--

Actividades del 16 de septiembre al 15 de octubre de 2018.

- a) Vamos a empezar haciendo ejercicios de vocalización ya que es de las primeras cosas que deben aprender los niños, para que luego se les entienda bien en la actuación. El ejercicio consistirá en pronunciar palabras alargando las sílabas. Por ejemplo, la palabra "manzana" deberán pronunciarla: "maaaaanzaaaaaaa".
- b) Para que los niños pierdan la vergüenza, vamos a trabajar por parejas. Vamos a realizar una actividad de mímica. El animador dirá a un niño de cada grupo que imite a un animal por medio de la mímica. Al no poder emitir sonidos, lo que identificaría al animal rápidamente, el niño va a tener que improvisar y esforzarse por expresar mediante gestos y movimientos el animal que está representando para los de su grupo.
- c) Ahora que los niños se sienten más cómodos al haber trabajado entre iguales y sienten más confianza, van a realizar una actividad en grupo, donde tienen que usar su imaginación. La docente sacará un objeto que puede ser una pelota, un lápiz, una caja, una cinta del pelo, etc. Los niños tendrán que inventar para qué podría servir ese objeto además de para lo que se usa habitualmente. Se pueden ir pasando el objeto de uno en uno y cada uno aportará una utilidad diferente para ese objeto. Este ejercicio conseguirá además, sacar más de una sonrisa por las cosas. Vamos a seguir con las risas haciendo una actividad que es muy divertida, juegos de "repetición". Varios niños voluntarios van a salir del aula y uno se quedará junto al docente. Los demás pueden ser espectadores y luego pueden participar en la misma actividad. El docente le contará al niño que se ha quedado con él una historia con muchos detalles. Le contará la historia con rapidez y el niño tiene que estar muy atento para quedarse con el mayor número de detalles.
- d) Después entrará otro niño y el que ha escuchado la historia deberá contársela al que acaba de entrar. Ahí se verá cómo, aunque ha estado pendiente de lo que el monitor decía, él contará la historia a su manera, olvidará detalles y algunos incluso los inventará.
- e) Luego el niño que acaba de escuchar la historia, se la contará al siguiente niño que entre y así hasta que entre el último de los niños. Se observa cómo la historia que contó el monitor y la que cuenta el último niño tienen pocas cosas en común. Esto provocará la risa de los que están presenciándolo todo y también hará divertirse a los que están participando y que se les pueden ocurrir a los pequeños.
- f) Entonces vamos a crear una historia entre todos. El docente comenzará una historia: "Érase una vez un niño que iba caminando por el bosque..." Ahora los niños irán

levantando la mano para seguir con la historia. Cada uno tendrá que decir una o dos frases hasta que todos los niños hayan participado. Y será el monitor quien de la historia por finalizada.

- g) Juguemos con los gestos. Los niños tienen que expresar lo que les diga el monitor pero sólo con gestos. Los niños tendrán la cara tapada con las manos y el animador dirá por ejemplo: "alegría", "tristeza", etc., y el niño deberá destapar su cara expresando lo que el monitor ha dicho. Así aprenderán a expresar emociones que luego les servirán a la hora de escenificar, ya que no pueden poner cara de estar contentos si están escenificando algo triste. También pueden jugar a este juego por parejas, e ir cambiando de pareja para que interactúen entre ellos.

Actividades del 15 de octubre al 15 noviembre.

La música como vía para expresar sentimientos.

Actividades:

- a) El docente deberá escoger una canción que cuente una historia, donde se expresen distintas sensaciones, de amor, esperanza, alegría, tristeza, etc. Los niños escucharán la música y tendrán que ir escenificando lo que vayan escuchando. Podrán ponerse por parejas si la canción es de amor o si es sobre relaciones personales. Así aprenderán a expresar no sólo con la cara como en el ejercicio anterior sino también con el cuerpo, ya que podrán sentarse, levantarse, tumbarse o lo que a ellos les sugiera la letra de la canción. Realizar mimo, hemos escenificado canciones, y ahora vamos a emitir sonidos.
- b) Por grupos o en círculo de cara a todos los demás niños. Un niño emitirá un solo sonido a todos los demás, y estos deberán adivinar qué es exactamente lo que este ha querido expresar. Será el docente el que le diga qué es lo que tiene que transmitir. Puede ser el sonido que emite un animal, o el ruido de un motor, o simplemente un grito de alegría o tristeza. Este ejercicio es muy interesante porque hay que expresar mucho en muy poco tiempo para que los demás puedan averiguar qué es lo que quiere transmitir. Los niños pueden levantar la mano para dar una respuesta y el que lo acierte será el siguiente en emitir su sonido.

Actividades del 15 de noviembre al 15 de diciembre.

Organizar una obra de teatro.

Ha llegado el momento de realizar una pequeña obra de teatro con disfraces y maquillaje. Dependiendo de la edad de los niños, estos recibirán o un pequeño guion para prepararlo, o si son más pequeñitos, será el monitor el que les dirá a cada uno lo que tiene que hacer y decir.

Después llegará el momento de escenificarlo delante de todos. Se aplaudirá con energía detrás de cada actuación para que los niños se sientan realizados y estén orgullosos de su trabajo, además de animar así a los demás a que también lo hagan.

Instrumentos y herramientas.

Vestuario y decorado.

El modo más sencillo de llevar a cabo una representación es vestir a los actores de colores lisos. Sin embargo, esta opción no es la más adecuada cuando se lleva a cabo una obra de teatro para niños, ya que el vestuario les ayuda a comprender mejor su personaje tanto a los actores como al público. Algunos recursos para confeccionar vestuario sencillo para niños son los que siguen:

- 1.- Representación de animales: si en la obra hay que disfrazar a los actores de animales, resulta muy sencillo y eficaz configurar máscaras recortando una forma básica para la cara (tomando como modelo la forma de un haba en horizontal para salvar la nariz) y recortando después los ojos. A esta base se le añadirán los bigotes, las orejas y algunos colores diferentes para resaltar la nariz, la boca o las mejillas.
- 2.- Representación de textos antiguos: cuando se trata de ambientar la obra en una época anterior a la nuestra, lo más recurrente es confeccionar faldas anchas con vuelo para las chicas con telas viejas, y cubrirles los hombros o el pelo con un pañuelo. Con respecto a los chicos, un pantalón oscuro y una camisa con unos tirantes o un fajín para sujetar la espada (en caso de que la haya) pueden servir, aunque todo varía en función de la época concreta en la que esté inspirada nuestra trama. Cuando algún actor tiene que representar a una persona anciana, podemos cubrir su pelo con polvo de talco para un teatro infantil.

Debido a que en el club se tendrá a niños de varias edades, se eligió una obra corta con motivos navideños ya que la fecha de representación de la misma se llevará a cabo en fechas en que se llevan a cabo éstas festividades. La obra es la siguiente:

Título: "Cuento de Nochebuena"

Autor: Manuel Martínez

4 personajes:

JOSUÉ. - 12 años, niño consentido, que tiene muy mal comportamiento, aunque en el fondo es bueno.

MADRE DE JOSUÉ. - 35 años. Apenada por el mal comportamiento de su hijo y por tener que cuidar del más pequeño de la casa Pepón.

PEPÓN. - 4 años hermano de Josué.

FANTASMA DEL ABUELO. - 65 años, el fantasma del abuelo de Josué que se le aparece en la noche.

ACTO I

(Personajes que intervienen en este acto Josué, Madre de Josué, su hermano Pepón y 4 compradores del Centro comercial) *Centro comercial decorado con adornos navideños. Josué va de la mano con su madre y su hermano pequeño Pepón, todos caminan por el pasillo del centro comercial. Su madre va cargada de bolsas de la compra, cuando Josué se suelta de la mano y se pega a un escaparate de juguetes. La madre fatigada se acerca a Josué.*

Josué: Mamá, me tienes que comprar el nuevo patinete.

Madre: Pero si te compramos otro patinete no hace ni dos meses por tu cumpleaños.

Josué: ¿Y?

Madre: Cómo que ¿y?, pues que ya tienes uno.

Josué: Pero no el nuevo, sino me lo compráis vosotros se lo pediré a Papa Noel.

Madre: Bueno, pero Papa Noel no siempre puede traer todo lo que le pedimos. Además, tú le habías escrito una carta pidiéndole una consola. No creo que le dé tiempo a cambiar el regalo a Papa Noel. Porque esta misma noche tiene que salir a repartir todos los regalos.

Josué: Me da igual. Papa Noel puede hacer eso seguro. Y si no me lo compráis vosotros.

Madre: Pero el hermanito también tiene que recibir sus regalos Josué, no creo que este año se pueda.

Josué: Cómo que no, lo quiero sí o sí.

Josué empieza a patear el suelo y a berrear ante las miradas de los demás compradores. La madre avergonzada coge de la mano a Josué.

Madre: Venga Josué, vámonos por favor. Ya en casa hablamos, venga que te preparo unas galletas de las que te gustan.

Josué sigue berreando y pateando hasta darle una patada a un paquete dentro de una de las bolsas que llevaba la madre.

Madre: ¿Estás contento?, has roto el muñeco que íbamos a regalarle a tu hermanito, ahora ¿qué va a recibir?

Pepón empieza a llorar desconsoladamente, la madre sofocada agarra de la mano a Josué, coge en brazos con dificultad a Pepón y sale del centro comercial a duras penas con Josué berreando y Pepón llorando.

ACTO II

(Personajes que intervienen en este acto Josué, fantasma del Abuelo)

Nochebuena. Medianoche en la casa de Josué. Este permanece a oscuras durmiendo en su dormitorio. Cuando una luz ilumina la habitación y aparece el fantasma del abuelo de Josué, este se despierta asustado.

Josué: ¿Mamá?, ¿eres tú?

Fantasma abuelo: Tranquilo Josué, no grites, despertarás a todos los demás.

Josué: ¿Quién eres?

Fantasma abuelo: Tú sabes quién soy Josué

Josué: ¿Abuelo?, ¿eres tú?

Fantasma abuelo: Sí, mi niño, vengo porque tengo algo muy importante que decirte.

Josué: Que pasa abuelo.

Fantasma abuelo: Josué, no puedes seguir así. Cada vez te portas peor con tu madre y tu hermano. No sabes lo profundamente triste que me pone ver cómo te comportas.

Josué: Pero abuelo yo no me porto mal.

Fantasma abuelo: Cómo que no, no me mientas mi niño. He visto como le hablas a tu madre y tú mismo sabes que no actúas bien. Mira en tu interior.

Josué: Pero abuelo yo les quiero.

Fantasma abuelo: Lo sé, mi niño, lo sé. Pero ellos te necesitan también, no puedes seguir tratándolos así. Porque algún día los necesitarás y ya no estarán aquí para ti.

Josué: *(Con la voz entrecortada por las lágrimas)* Abuelo, lo siento.

Fantasma abuelo: No, no tienes que pedirme perdón a mí. Tienes que pedirselo a ellos. Pero sobretodo tienes que tratarlos mucho mejor.

Josué: Lo haré abuelo, te prometo que lo haré.

Fantasma abuelo: Así me gusta mi niño. Ahora tengo que irme.

Josué: No, por favor Abuelo, no te vayas. Quédate aquí conmigo.

Fantasma abuelo: No te preocupes Josué, aunque no me veas yo siempre estaré a tu lado.

Josué: Te quiero abuelo.

Fantasma abuelo: Yo también, mi niño. Haz que me sienta orgulloso.

La luz se apaga y Josué se queda a oscuras.

ACTO III

(Personajes que intervienen en este acto Josué, su Madre y Pepón)

Mañana de navidad, la Madre de Josué está en el salón con Pepón, apenada mira como el niño pequeño juega con el muñeco roto.

Madre: Mi pobre niño, qué más quisiera que haberte podido comprar otra cosa.

Josué entra en la habitación, mira apenado a su Madre y a su hermano. Pronto se lanza a abrazar a su Madre.

Madre: *(Sorprendida)* Buenos días cariño. ¿Has dormido bien?

Josué: Sí, Mamá. *(Con lágrimas en los ojos)* Perdona Mamá.

Madre: Por qué, ¿Qué has hecho?

Josué: Pues trataros tan mal a ti y al pequeño Pepón.

Madre: Bueno no pasa nada. Anda ve y abre alguno de tus regalos.

Josué: No.

Madre: ¿Cómo qué no?, ¿no te gustan?

Josué: Sí, si me gustan mucho, pero no los voy a abrir solo. Pepón me ayudará

Josué se sienta junto a Pepón, coge uno de sus regalos y se lo da para que este lo abra. La Madre de pie los mira sonriente.

Josué: Venga Pepón, ayúdame a abrirlo que es muy grande, a ver que es.

Josué mira sonriente a su hermano Pepón y después a su Madre.

Fin.

SESIÓN 2 "LA FÁBULA DE LA LIEBRE Y LA TORTUGA"

FECHA: _____

inicio	<ul style="list-style-type: none">✓ Se le cuestiona al alumno si han leído alguna fabula.✓ ¿Saben que es una fábula?✓ Saben que es una moraleja✓ Explicar brevemente que es una fábula y dejar plasmado la información en algún lugar del salón✓ Comentar a los alumnos que leeremos la fábula de la liebre y la tortuga✓ Cuestionar a los alumnos como es un conejo, y posteriormente lo que saben de la tortuga, con el fin que realicen lluvia de ideas (saberes previos)
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizar la lectura de cuento dramatizado, realizando ademanes, utilizando diferentes intensidades de voz, etc. Ver cuento en la pag:✓ Cuestionar al alumno de que se trató la fabula✓ Que les agrado de la fabula✓ Que les desagrado de la fábula.✓ Que nos enseña esta fábula, que aprendimos?
cierre	<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Con que personaje te identificas o te gusta? ¿Por qué te agrada?✓ ¿Qué harías tu si fueras el conejo?✓ ¿Qué haces tú cuando realizas un trabajo con tu maestra, te pones a platicar y a jugar y cuando te lo pide lo haces rápido y sin cuidado, o primero realizas la actividad de manera cuidadosa y organizada y después juegas?✓ ¿Consideras que la tortuga se esforzó?✓ Realizar dibujo del animal de la fábula que les haya gustado

“FABULA DE LA LIEBRE Y LA TORTUGA “

Cierto día, una tortuga, al ver que la liebre se burlaba de sus pies y lento caminar, la desafió a correr para saber cuál de las dos llegaría primera a la meta señalada.

Dicho y hecho, eligieron por juez a la zorra, por ser la más astuta de todos los animales. Pero sucedió que la liebre, confiando demasiado en su ligereza, se puso a descansar un momento en medio del camino, pero se quedó dormido.

Entretanto, aprovechando el descanso de su contrincante, la tortuga, con perseverancia y sin correr, llegó a la meta antes que la liebre.

Cuando la liebre despertó, al ver que la tortuga estaba a punto de llegar a la meta, intentó alcanzar a su rival sin poder conseguirlo.

El deseo y la habilidad de la tortuga pudieron más que la presunción de la liebre.

“La perseverancia es la madre del éxito”



SER, SABER, CRECER Y DAR

SESIÓN 3: JUPITER Y SUS DEFECTOS

FECHA: _____

inicio	<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Se le cuestiona al alumno si recuerdan que es una fábula?✓ ¿Recuerdan que es una moraleja?✓ Apoyados del material realizado anteriormente recordar las características de la moraleja✓ Comentar a los alumnos que leeremos la fábula de júpiter y los defectos✓ Cuestionar a los alumnos si saben que son los defectos, y facilitar el ambiente para que se lleve a cabo una lluvia de ideas.✓ Han escuchado hablar del dios júpiter, saben quién es? dependiendo del conocimientos previos proveer la información investigada
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizar la lectura de la fábula dramatizado, realizando ademanes, utilizando diferentes intensidades de voz, etc. Ver la fábula en la pag:✓ Cuestionar al alumno de que se trató la fabula✓ Que les agrado de la fabula✓ Que les desagrado de la fábula.✓ que aprendimos de esta fábula?
cierre	<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Con que personaje te identificas o te gusta? ¿Por qué te agrada?✓ ¿Qué hubieras contestado si te preguntan cuál es tu defecto?✓ ¿Crees que es malo tener defectos?✓ ¿Crees que nos quieres menos si tenemos defectos?✓ ¿Cómo consideras que actuaron los animales y por qué?✓ Realizar dibujo del personaje de la fábula que te haya gustado?

“JUPITER Y LOS DEFECTOS “

Esta historia ocurrió hace mucho tiempo cuando el dios Júpiter envió un mensaje a todos los animales del mundo a reunirse con el objetivo de que le pidieran que corrigieran sus defectos.

El primer animal citado fue el mono y a este le pregunto que si estaba de acuerdo con su cuerpo

– ¿Tengo algún motivo para no estar de acuerdo con él? Mi cuerpo es igual que el de otro animal, esto no lo puede decir el oso pues su cuerpo parece estar a medio hacer.

Después llegó el oso y todo el mundo pensó que empezaría a quejarse. En vez de quejarse este comenzó a resaltar las cualidades de su figura y diciéndole posteriormente que el elefante podría estar mejor si cola fuera más largo y si sus orejas fueran más pequeñas su cuerpo luciría mucho más bello.

Debido a como se estaba desarrollando la reunión era de esperar que el elefante se comenzara a quejar de alguien más; y así lo hizo pues empezó hablar de la ballena, la hormiga y del resto de los presentes.

Esta reunión se desarrolló de un modo inusual y Júpiter al ver que todos lo que hacían era relevar los defectos de los demás suspendió la reunión y les dijo que se marcharan. El gran Dios se quedó pensando un rato y después de un gran análisis arribó a una gran conclusión, y es que de todos los animales el hombre es el peor. A este le dieron unas alforjas con el objetivo de echar delante los defectos de los otros y olvidar los propios.

Moraleja: todos somos diferentes, pero somos especiales y valiosos, así como somos con nuestras características

DIOS JUPITER

Júpiter también conocido como el dios de la luz, tenía el compromiso de intervenir cuando se presentaba algún tipo de problema entre dioses y hombres, él debía tomar la decisión final, su gran responsabilidad era mantener el equilibrio entre todos ellos, además esta divinidad era muy poderosa pues dominaba las nubes, la lluvia, los cielos, por eso era el responsable del rayo, arma con la cual se defendía de sus enemigos.

SESION 4: "LOS DOS VIAJEROS Y EL OSO"

FECHA : _____

inicio	<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Se le cuestiona al alumno si recuerdan que es una fábula?✓ ¿Recuerdan que es una moraleja?✓ Apoyados del material realizado anteriormente recordar las características de la moraleja✓ Comentar a los alumnos que leeremos la fábula de júpiter y los defectos.✓ Cuestionar a los alumnos si saben que son los defectos, y facilitar el ambiente para que se lleve a cabo una lluvia de ideas.✓ Han escuchado hablar del dios júpiter, saben quién es? dependiendo del conocimientos previos proveer la información investigada
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizar la lectura de la fábula dramatizado, realizando ademanes, utilizando diferentes intensidades de voz, etc. Ver la fábula en la pag:✓ Cuestionar al alumno de que se trató la fabula✓ Que les agrado de la fabula✓ Que les desagrado de la fábula.✓ que aprendimos de esta fábula?
cierre	<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Con que personaje te identificas o te gusta? ¿Por qué te agrada?✓ ¿Qué hubieras contestado si te preguntan cuál es tu defecto?✓ ¿Crees que es malo tener defectos?✓ ¿Crees que nos quieres menos si tenemos defectos?✓ ¿Cómo consideras que actuaron los animales y por qué?✓ Realizar dibujo del personaje de la fábula que te haya gustado?(por medio de pasantes

"LOS DOS VIAJEROS Y EL OSO"

Dos amigos iban caminando por el bosque cuando de pronto se les apareció un oso.

Uno reaccionó inmediatamente y subió a lo más alto de un árbol, lejos del alcance del depredador. El otro, sin tiempo para huir, apostó por tirarse en el suelo y fingir estar muerto.

A este último se acercó el oso, quien lo olió durante unos segundos y se detuvo cerca del oído del hombre, como si le estuviese diciendo algo. Realmente el oso olía con determinación, para ver si el hombre estaba vivo. Pero resulta que este contenía su respiración, pues había oído decir muchas veces que los osos no tocan a los cadáveres.

Cuando el oso se marchó, el primero de los hombres bajó del árbol y tras comprobar que su compañero estaba bien le preguntó qué le había dicho el oso.

Este, sin dudarlo, le dijo que el oso le aconsejó no viajar más en el futuro con supuestos amigos que huyen siempre del peligro, abandonando a los demás.

inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Se le cuestiona al alumno si recuerdan que es una fábula? ✓ ¿Recuerdan que es una moraleja? ✓ Apoyados del material realizado anteriormente recordar las características de la moraleja ✓ Recordar las palabras nuevas que hemos aprendido (se puede hacer un glosario móvil) ✓ Comentar a los alumnos que el día de hoy leeremos la fábula de las dos amigas ✓ Cuestionar a los alumnos que saben de los avestruces, si las han visto en algún lado) ✓ ¿Saben que es un amigo? ✓ Como se tratan a los amigos?
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar la lectura de la fábula dramatizado, realizando ademanes, utilizando diferentes intensidades de voz, utilizando imágenes parara atraer la atención de los alumnos etc. Ver la fábula en la pag: ✓ Cuestionar al alumno de que se trató la fabula ✓ Que les agrado de la fabula ✓ Que les desagrado de la fábula. ✓ que aprendimos de esta fábula?
cierre	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crees que las amigas llegaron a un buen acuerdo para seguir jugando. ✓ ¿Qué harías tú, si tu amiguito quiere jugar con tus juguetes? ✓ ¿Haz discutido con algún amiguito por qué? ✓ Realizar dibujo del personaje de la fábula que te haya gustado?(por medio de la técnica de calcado)

" LAS DOS AMIGUITAS"

Había una vez dos avestruces que eran muy amigas.

Sin embargo, contrario a su rutina habitual, decidieron jugar un poco para divertirse, lo cual ocasionó una seria discusión entre ellas, pues ambas querían ser la que impusiera el juego.

-Jugaremos a lo que yo diga –decía una.

-No, es a mí a quien corresponde ese derecho –ripostaba la otra.

Así, ninguna de las dos cedía hasta que ciertamente riñeron con fuerza, enemistándose por muchos días.

Pasada la euforia del desencuentro, los avestruces decidieron hacer las paces y dialogar sobre lo que había pasado. Civilizadamente y conversando, coincidieron en que la decisión del juego a seguir la alternarían por día, de forma que las dos tuviesen los mismos derechos y deberes.

De esta manera no riñeron nunca más, y cuentan quienes las ven que todos los días juegan amistosamente.

SESION 6: "EXPOSICIÓN DE DIBUJOS"

FECHA: _____

inicio	<ul style="list-style-type: none">✓ Pedir a los niños que identifiquen sus dibujos.✓ Colocar sus producciones según en la fábula que corresponda (colocar 4 espacios con los nombres o dibujos de las fabulas para que los niños identifiquen la fábula y peguen sus producciones donde corresponda)✓ Decir a los niños que de sus producciones realizadas, elija la que mejor le quedo y porque piensan que fue la me
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">✓ Recordar que fabulas hemos visto.✓ Hacer remembranza de cada una de las fabulas.✓ Identificar cual fue la moraleja de cada una de las fabulas (se puede escribir las moralejas de las fabulas en hojas de máquina, darle lectura de una por una y que los niños identifiquen a que fabula le pertenece la moraleja)✓ Cuestionar a cada uno de los integrantes del club, cual fue la fábula que más le agrado.✓ Propiciar que fundamente el por qué les agrado la fabula✓ Realizar una votación, donde cada alumno tachara la imagen de la fábula que más le gusto, y colocaran su voto en un recipiente.✓ Por últimos se realizara el conteo de votaciones para elegir que fabula representaremos por medio de títeres.
cierre	<ul style="list-style-type: none">✓ Acordar con los alumnos que materiales ocuparemos para realizarlos títeres de la fábula, y que más elementos podemos realizar para nuestra representación de títeres✓ Organizar la recolección de materiales que se requerirán para la elaboración de los títeres

JARDIN DE NIÑOS

ARISTOTELES

SER, SABER, CRECER Y DAR











