

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCIA HERREROS</b> <i>“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

# PROYECTO ESCOLAR DE ARTÍSTICA, CULTURA Y DEPORTE

EL ARTE, EL JUEGO  
Y LA CREATIVIDAD

“Me divierto jugando y creando”



	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS</b> <i>“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

## 1. DATOS INFORMATIVOS.

Nombre de la Institución:	Instituto Técnico Rafael García Herreros
Zona:	Rural- jornada única
Nivel:	Educación Básica Primaria
Docente:	Docentes de Básica Primaria
Número de Participantes:	Todos los estudiantes de cada grado
Nombre del Proyecto	El arte, el juego y la creatividad
Lema del Proyecto Escolar:	“Me divierto jugando y creando”
Fecha de Inicio y Término del Proyecto:	Inicia cuando se autorice y termina finalizando el año escolar
Asignación:	2 horas semanales

## 2. OBJETIVOS DEL PROYECTO.

### 2.1 OBJETIVO GENERAL:

Promover, la realización de actividades orientadas a la formación artística, cultural y deportiva, en las horas de jornada única en los espacios escolares para así fomentar el aprovechamiento de carácter formativo e integral de las actividades propuestas.

### 2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- ✓ Facilitar a los estudiantes la formación artística de calidad.
- ✓ Propiciar el desarrollo de las competencias a través de la formación artística, cultural y deportiva.
- ✓ Estimular el desarrollo de la lúdica en el arte y el deporte.

## 3. INTRODUCCIÓN.

Cuando la educación se encuentra con el arte, la cultura y el deporte se abre una vía que brinda a niños, niñas y jóvenes la posibilidad de desarrollar todo su potencial. La educación artística, cultural y deportiva nos enriquece, con sentido, bien pensada y ejecutada, no sólo ayuda a los estudiantes a enriquecer sus proyectos artísticos, motivándolos a utilizar de manera creativa todos los recursos locales a su alcance, sino también a formular propuestas que van en beneficio de su desarrollo integral.

Las artes tienen la facultad de mejorar la calidad de vida de los niños y de la comunidad en general. Durante años, han sido una herramienta potente para impulsar el desarrollo emocional e intelectual de quienes encuentran en la expresión artística, la cultura y el deporte un lenguaje y un vértice desde donde comprender el mundo y conectarse con los otros.

En este proyecto se permite a los estudiantes, por un lado, generar una reflexión colectiva sobre el valor y los aportes de la formación artística, cultural y deportiva en la construcción de una educación de calidad más integral y al mismo tiempo, brinda las herramientas metodológicas y conceptuales para que los docentes desarrollen en cada espacio una formación artística, cultural y deportiva y pueda generar proyectos educativos conjuntos que permitan a niños, niñas y jóvenes ejercer su derecho a acceder de manera igualitaria a la cultura y las artes.

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

#### 4. JUSTIFICACIÓN.

El instituto Técnico Rafael García Herreros fomenta la formación artística, cultural y deportiva como necesidades básicas en el ser humano. Mediante la recreación y el juego los niños se forman como personas, desarrollan la imaginación, la creatividad, se conquistan nuevos espacios y caminos.

Dando una mirada desde el ámbito educativo, la escuela está organizada hacia el aprendizaje y la adquisición de conocimientos; teniendo en cuenta al ser de manera integral, por lo tanto se hace necesario descubrir que la lúdica y las actividades artísticas y culturales puede aportar para potenciar el desarrollo de los niños y niñas y encontrar mejores respuestas en el proceso enseñanza aprendizaje.

#### 5. VALORES.

Con el desarrollo de las practicas propuestas, los niños fortalecerán valores y habilidades para la vida, como:

- ✓ Generosidad
- ✓ Respeto
- ✓ Creatividad
- ✓ Responsabilidad
- ✓ Paciencia
- ✓ Tolerancia
- ✓ Integridad
- ✓ Amor
- ✓ Solidaridad

#### 6. METODOLOGÍA.

Este proyecto consiste en desarrollar actividades creativas para proporcionar conocimientos y experiencias propias del arte interpretativo, creativo y expresivo en los niños del Instituto Técnico Rafael García Herreros, haciendo prioridad en el desarrollo cognoscitivo, socio afectivo y psicomotriz.

Este proyecto se desarrolla por niveles: El nivel 1 con actividades de manualidades, cumbias, juegos y dactilopintura y el nivel 2 con actividades de títeres, cumbias, juegos y coloreo.

Cada actividad está explicada para facilitar el incremento de ella misma desarrollando en el niño toda su creatividad a través de experiencias de aprendizaje práctico y lúdico.

Se entrega a cada docente el material que contiene la actividad a realizar durante las dos horas semanales de trabajo en jornada única, se desarrolla con cada grupo y se guarda para exposición periódica.

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

## 7. CONTENIDO DEL PROYECTO POR NIVELES.

**AÑO 1: Iniciando en el Arte, la Cultura y el Juego.**

### NIVEL 1: GRADO PREESCOLAR, PRIMERO Y SEGUNDO

#### MANUALIDADES.

1. Tapas alfabéticas.
2. Cupcakes numéricos.
3. Rompecabezas formando palabras.
4. Insecto con tubo de papel higiénico.
5. Origami.
6. Manualidad con vasos.
7. Vaso dulcero.
8. Máscaras de animales.
9. Manualidad Creativa.
10. Feria exposición.



#### CANCIONES – COLOMBIANIDAD.

11. Cumbia Sampuesana.
12. La Pollera Colorá.
13. Presentación de las cumbias.

#### RONDAS Y DINAMICAS BAILABLES.

14. Archivo rondas por Colombia escogida por el docente.

#### DACTILOPINTURA

15. Fichas.

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

## NIVEL 2: GRADO TERCERO, CUARTO Y QUINTO

### TÍTERES.

1. Títere bocón.
2. Títere de dedo.
3. Títere plano.
4. Creación de teatrino.
5. Obra de teatro el ratón astuto.
6. Obra de teatro la ratita presumida.

### CANCIONES-COLOMBIANIDAD.

7. Cumbia de Santo Domingo
8. Esto me sabe a cumbia.
9. La cumbia cienaguera.
10. Presentación de las cumbias.



### RONDAS, DINAMICAS Y JUEGOS TRADICIONALES.

11. El escondite.
12. La rayuela.
13. La carrera de sacos.
14. El ratón y el gato.
15. Juegos con las palmas de las manos.
16. Stop.
17. Yoyo.
18. La gallina ciega.
19. La cuerda.
20. Carretilla.
21. Carrera de relevos.
22. Juguemos en el bosque.
23. Veo-veo.
24. La mané.
25. Archivo rondas por Colombia escogida por el docente.

### COLOREADO.

26. Cartilla de colorear. (Anexo 2).

## NIVEL 1. ACTIVIDAD NÚMERO 1 – TAPAS ALFABÉTICAS.

### ¿QUÉ NECESITO?

- Tapas de gaseosa.
- Abecedario.
- Pliego de cartulina.
- Colbón.
- Marcador.



### ¿CÓMO SE HACE?

1. Primero vamos a realizar el tablero del abecedario, para ellos vas a recortar el pliego de cartulina por la mitad.
2. Luego vas a utilizar una tapa como molde para trazar el círculo en la cartulina y realizar las 27 letras del abecedario.
3. Después de trazar los 27 círculos vas a escribir las letras del abecedario en cada círculo con un marcador.
4. Ahora con la mitad de la cartulina que sobró, vas a dibujar otros 27 círculos para escribir nuevamente las letras del abecedario en cada círculo, luego vamos a recortar cada círculo y vas pegando cada uno en una tapa hasta terminarlas 27 letras.
5. Y ya está, puedes jugar con el tablero, colocando cada letra en la letra del tablero para buscar su pareja.

## ACTIVIDAD NÚMERO 2 – CUPCAKES NUMÉRICOS

### ¿QUÉ NECESITO?

- Cartulina Blanca
- Cartulina Marrón
- Cartulina roja.
- Colbón.
- Tijeras.
- Colores.



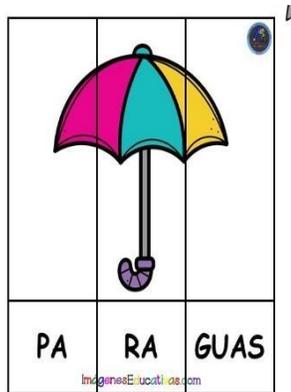
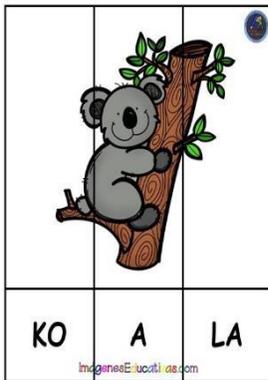
### ¿CÓMO SE HACE?

1. Primero vas a realizar el molde del glaseado en la cartulina blanca con lápiz, luego vas a recortarlo y decorarlo con diferentes colores como si fueran las chispitas.
2. Ahora vas a realizar el molde de la base en la cartulina marrón con el color blanco. Luego lo recortas y pegas el glaseado encima de la base.
3. Para terminar, vamos a hacer los números hasta la cantidad que te indique el profesor en la cartulina roja, luego recortas y pegas encima de la base. Y listo queda nuestro cupcake numérico.

### ACTIVIDAD NÚMERO 3 – ROMPECABEZAS FORMANDO PALABRAS

#### ¿QUÉ NECESITO?

- Cartulina color opcional.
- Tijeras.
- Lápiz.
- Colores.
- Regla.
- Marcador negro delgado.



#### ¿CÓMO SE HACE?

Lo primero que debes hacer es doblar y recortar la cartulina por la mitad.



Dibuja o pega el dibujo en la cartulina. Colorea si es necesario. Luego realiza las 3 líneas verticales con la misma medida, como esta en el ejemplo.

Ahora debajo del dibujo escribe la palabra en silabas como aparece en el ejemplo.

Por ultimo recorta las líneas para después jugar y formar el rompecabezas.

### ACTIVIDAD NÚMERO 4 – INSECTO CON TUBO DE PAPEL HIGIÉNICO

#### ¿QUÉ NECESITO?

- Tubo de papel higiénico.
- Colbón.
- Octavo de cartulina blanca.
- Vinilo amarillo.
- Octavo de cartulina negra.
- Vinilo piel.
- Marcador negro.



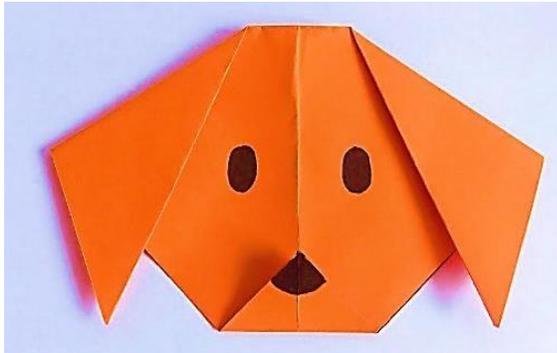
#### ¿CÓMO SE HACE?

1. Primero vamos a pintar el tubo de color amarillo, esperamos que se seque.
2. Ahora vas a realizar tres tiras de cartulina negra, cada una de 3 cm, luego las pegas en el tubo dejando un espacio entre cada una, luego hacer dos antenitas.
3. El siguiente paso es hacer un círculo que conformará la cara, para ello debes pintarla de color piel y con el marcador negro haces sus ojos y boca, luego pegas las antenitas.
4. El último paso es realizar las alas de la mariposa en cartulina blanca, después las pegamos en la parte de atrás del tubo.

### ACTIVIDAD NÚMERO 5 – ORIGAMI (PERRO).

#### ¿QUÉ NECESITO?

- Hoja de papel del color que quieras el perro.
- Marcador negro.



#### ¿CÓMO SE HACE?

1. Para hacer el perro de papel comienza por colocar la hoja con las esquinas hacia arriba, hacia abajo y hacia los lados. Es decir, en forma de rombo. Dobla la hoja por la mitad de arriba a abajo juntando las esquinas y creando un triángulo.
2. Vamos a hacer las orejas. Debes doblar las esquinas de los lados y dejar los picos hacia abajo.
3. La parte doblada serán triángulos que crearán las orejas del perro.
4. Ahora toca hacer el hocico del perro. Para ello dobla el pico de abajo hacia arriba, dejando plana la base. Dobla sólo un poquito, que no sea un triángulo demasiado grande.
5. Ya sólo queda que con un marcador de color negro le dibujes la nariz en el pico del hocico y los ojos en el centro de la cara, que serán dos óvalos o dos círculos.

### ACTIVIDAD NÚMERO 6 – MANUALIDAD CON VASOS (ANIMALES DE LA GRANJA).

#### ¿QUÉ NECESITO?

- Vasos desechables
- Pintura y pinceles
- Limpiapipas de colores
- Rotuladores
- Tijeras
- Cinta adhesiva



#### ¿CÓMO SE HACE?

1. En primer lugar, tendrás que pintar tus vasos desechables del color base (blanco para la vaca, amarillo para la gallina y rosa para el cerdo).
2. Cuando la pintura esté seca, será la hora de añadir el resto de detalles. Luego, puedes empezar por dibujar con un lápiz los ojos, el pico de la gallina, el hocico del cerdo, la nariz y las motas negras de la vaca... Una vez hechas las marcas, puedes proceder a pintarlas con témperas.
3. Por otro lado, con pequeñas porciones de limpiapipas de colores, puedes crear la cresta de la gallina, las orejas puntiagudas del cerdito o un poco de pasto verde para que nuestra vaca esté bien alimentada.

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

### ACTIVIDAD NÚMERO 7 – VASO DULCERO. (CONEJITO)

#### ¿QUÉ NECESITO?

- Papel decorativo o cartulina blanca y rosa
- Silicona líquido
- Ojos móviles
- Marcador rosado
- Dulces (opcional)



#### ¿CÓMO SE HACE?

Corta en cartulina blanca las orejas, nariz (2 círculos medianos y 1 círculo rosa pequeño), dientes (2 rectángulos pequeños). En cartulina rosa corta nuevamente unas orejitas, pero más pequeñas, estas irán pegadas sobre las orejas grandes.

Con marcador rosado, pinta la nariz.

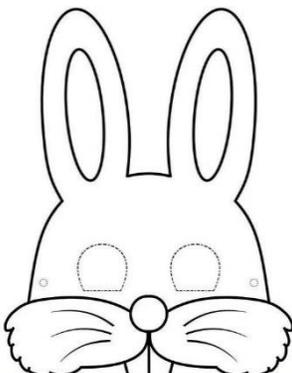
Pega las orejas dentro del vaso de plástico, estas tienen que ir juntas.

Pega los ojos con silicona (pídele ayuda a tu profesor) estos irán separados, luego pega el círculo rosa (nariz), encima pega los 2 círculos medianos (estos irán uno encima de otro, deja un espacio libre por donde meterás y pegarás los dientes. Y listo, solo queda colocar los dulces dentro del conejito.

### ACTIVIDAD NÚMERO – 8 MASCARA DE ANIMALES (CONEJITO).

#### ¿QUÉ NECESITO?

- Cartulina
- Crayones, pintura o cualquier material para pintar
- Tijeras
- Banda elástica
- Cinta
- Palito de helado (opcional)



#### ¿CÓMO SE HACE?

Puedes imprimir la máscara en una hoja, pero tendrás que pegarla en una cartulina o cartón para que quede más firme.

Colorea tu animal usando el material para pintar que prefieras.

Corta la máscara. Pídele a un adulto que te ayude a cortar los ojos.

Corta la máscara. Pídele a un adulto que te ayude a cortar los ojos.

Haz los dos circulitos para atar la banda elástica en cada uno. Si crees necesario pégalos antes de hacerlos para que quede más firme.

Pruébate tu máscara de animal. Te debería quedar cómoda pero no muy apretada. Ajusta el largo de la banda elástica si es necesario.

ACTIVIDAD 9. MANUALIDAD CREATIVA. Con la ayuda del docente los estudiantes buscan e intentan desarrollar una manualidad en el aula de acuerdo a lo estudiado en casa con sus padres.

ACTIVIDAD 10. Feria Exposición.



### ACTIVIDAD NÚMERO 11 y 12.

CANCIONES COLOMBIANIDAD	VIDEO
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cumbia Sampuesana</li> </ul>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=cZbjWMdDJbg">https://www.youtube.com/watch?v=cZbjWMdDJbg</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>La Pollera Colorá</li> </ul>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=d44ECIR3SBQ">https://www.youtube.com/watch?v=d44ECIR3SBQ</a>

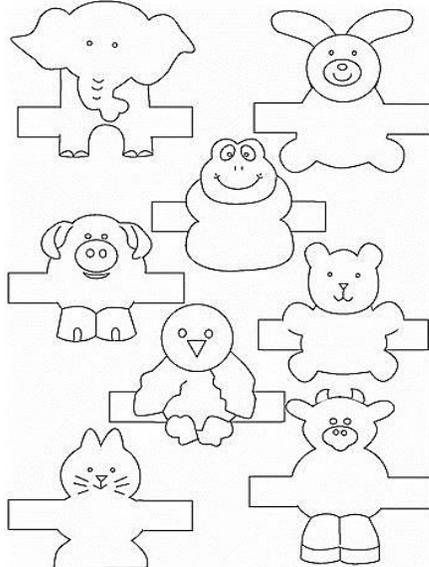
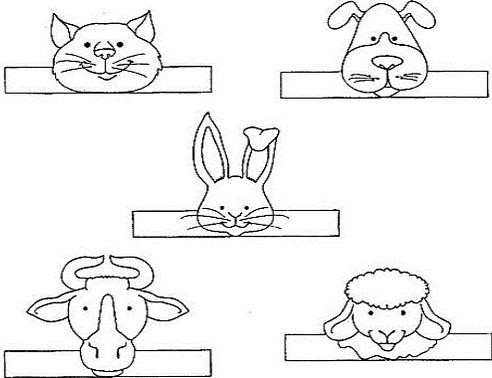
### ACTIVIDAD NÚMERO 13.

## PRESENTACIÓN DE LAS CUMBIAS

## NIVEL 2. ACTIVIDAD NÚMERO 1 – TÍTERE BOCÓN.

¿QUÉ NECESITO?	¿CÓMO SE HACE?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Medias veladas</li> <li>Calcetines</li> <li>Silicona</li> <li>Bolsa de papel</li> <li>Marcador</li> <li>Ojos locos</li> <li>Foami o fieltro.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Corta un trozo de fieltro rojo o foami y pégalo en la parte de atrás del calcetín.</li> <li>2. Haz un rollito de lana con los dedos, átalos y córtalos para hacer el pelo del títere.</li> <li>3. Luego cóselo en la parte delantera del calcetín, encima de los ojitos locos o botones que simularán los ojos.</li> <li>4. Cose los botones en el calcetín o pega los ojos locos.</li> <li>5. Y así terminamos el títere.</li> </ol>
	

## ACTIVIDAD NÚMERO 2 – TITERE DE DEDO.

¿QUÉ NECESITO?	¿CÓMO SE HACE?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cartulina</li> <li>Colores</li> <li>Tijeras</li> <li>Colbón</li> <li>Los dedos de las manos.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lo primero que debes hacer es dibujar el animal que quieras haciendo una medida de tu dedo como el ejemplo.</li> <li>2. Debes hacer el dibujo dejando las tiras del grosor de tu dedo.</li> <li>3. Los coloreamos muy bonitos y luego ponemos una gota de colbón en uno de los extremos de las dos tiritas y pegamos la otra encima, de tal modo que podamos meter el dedo en el anillo que queda.</li> <li>4. ¡Y a jugar!</li> </ol>
	

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCIA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

### ACTIVIDAD NÚMERO 3 – TITERE PLANO.

¿QUÉ NECESITO?	¿CÓMO SE HACE?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Hojas blancas</li> <li>Colores, tempera</li> <li>Lápiz, tijera, pincel</li> <li>Paletas de helado</li> <li>Colbón</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. En la hoja blanca y con el lápiz hacemos el diseño que nos guste.</li> <li>2. Con colores pintemos los dibujos.</li> <li>3. Al terminar de colorear es hora de cortar cuidadosamente.</li> <li>4. Ahora las paletas de helado la pintemos con la tempera y las dejamos secar, luego de secar ponemos todo sobre una mesa para comenzar a armar.</li> <li>5. Con ayuda del colbón aplicamos un poco sobre la punta de la paleta y pegamos por el revés del dibujo y dejamos secar en una superficie plana y sin mucho aire.</li> </ol>

### ACTIVIDAD NÚMERO 4 – CREACIÓN DEL TEATRINO

¿QUÉ NECESITO?	¿CÓMO SE HACE?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Una caja de cartón pequeña o mediana.</li> <li>✓ Cartulinas (varios colores).</li> <li>✓ Témperas, (varios colores).</li> <li>✓ Varios recipientes de plástico.</li> <li>✓ Un pincel.</li> <li>✓ Unas tijeras.</li> <li>✓ Un lápiz.</li> <li>✓ Un rotulador negro.</li> <li>✓ Pegamento.</li> <li>✓ Una regla.</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Para empezar, debemos quitarle a la caja de cartón todas las piezas que no vamos a utilizar.</li> <li>2. Quitamos con la ayuda de las tijeras, una de las solapas superiores.</li> <li>3. Marcamos con el lápiz, 3 cm en cada una de las solapas laterales y recortamos lo que nos sobra.</li> <li>4. Dibujamos un rectángulo en un folio con las medidas de la otra solapa superior y lo recortamos.</li> <li>5. Dibujamos en la pieza del folio, la forma que deseemos para la parte superior de nuestro teatrillo.</li> <li>6. Marcamos el patrón en la solapa y recortamos.</li> </ol>

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCIA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019



1. Ahora, abrimos la caja y le recortamos las dos solapas laterales.
2. Escogemos el color con el que queremos pintar nuestro teatrillo.
3. Pintamos la parte exterior del teatrillo. Dejando sin pintar la solapa superior.
4. Dejamos secar.
5. Escogemos otro color para el interior del teatrillo. Mezclamos con agua y pintamos.
6. Dejamos secar
7. Decorando el teatrillo.
8. Marcamos el frontal del teatrillo en una cartulina y recortamos la pieza resultante.
9. Recortamos el interior de la pieza, (boca del teatrillo).
10. Pegamos la pieza de cartulina al frontal del teatrillo.
11. Dibujamos un sol y una luna o cualquier otro elemento que deseen agregar al teatrillo.
12. Los recortamos y los pegamos en la parte superior del teatrillo.
13. Luego tomando como base la altura y anchura de la boca del teatrillo, dibujamos el patrón de las cortinas. Teniendo en cuenta que debemos darle 2 cm de más en la parte superior y 3 cm para cada lateral, dado que lo necesitaremos para pegar después la pieza al teatrillo.
14. Dibujamos los pliegues de la cortina, con el rotulador negro.
15. Con mucha ilusión y algo de creatividad, hemos convertido una caja de cartón en un delicioso teatrillo de títeres. Listo para que nuestros niños jueguen con él e inventen historias con sus títeres favoritos.



## ACTIVIDAD NÚMERO 5 – OBRA DE TEATRO “EL RATÓN ASTUTO”

### PRIMER ACTO

**Se abre el telón.**

*El ratón está paseando tranquilamente por la selva un día soleado.*

**Ratón:** *(camina despreocupado)* ¡Qué día tan bonito hace hoy! Seguro que encuentro algo con lo que divertirme mientras estoy de paseo.

*(Justo en ese momento se encuentra toda una ristra de bananas que alguien ha olvidado en el camino).*

**Ratón:** Pero ¿qué ven mis ojos? ¡Un montón de riquísimos plátanos que parecen no tener dueño! Me los guardaré todos para mi solito. ¡Seguro que me duran un montón de tiempo! *(Mientras, los mete en su mochila).*

*(Aparece el gorila caminando por el otro lado del escenario).*

**Ratón:** Amigo gorila, ¿dónde vas tan cabizbajo? ¿Quieres venir de paseo conmigo? He decidido que voy a ir a la charca a tomar un poco de agua fresca.

**Gorila:** Ya me gustaría, pero he de buscar algo de comida para mi familia y para mí antes de que caiga el sol. Luego ya no se verá nada y será mucho más complicado encontrar algo.

**Ratón:** *(Mira hacia la mochila, donde lleva los plátanos, pero decide no decir nada)* ¡Vaya! Pues suerte en tu tarea. Yo seguiré con mis pasos. Ya nos veremos otro día.

*Los dos amigos se despiden y cada uno sigue su camino. El gorila se toca el estómago y pone cara de dolor porque tiene mucha hambre. Se va deprisa. El ratón abre la mochila y se come un plátano mientras se va a casa.*

**Se cierra el telón**

### SEGUNDO ACTO.

**Se abre el telón y se ve al avestruz corriendo de un lado para el otro.**

**Avestruz:** ¡Qué vergüenza he pasado! He visto hace un rato a unos humanos y he salido corriendo dejando toda la entrada de la casa sin barrer. Y ahora ya no me da tiempo porque tengo que ir a por piedras para terminar de arreglar el tejado. *(Corre apresurada de un lado para otro).*

*Entra el ratón.*

**Ratón:** *(Se acerca al ver al avestruz tan preocupada)* ¿Qué te ocurre? ¿Por qué tanto revuelo?

**Avestruz:** Mira lo que me ha pasado... Estaba yo tan tranquila barriendo la entrada de mi casa cuando de pronto he visto asomar a unos humanos, me he puesto tan nerviosa que lo he

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS</b> <i>“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

dejado todo tal cual y he salido corriendo a meter la cabeza en un hoyo grande para no ser descubierta. Y ahora tengo tanta prisa que ya no puedo buscar piedras para arreglar el tejado de mi hogar.

**Ratón:** *(Sin que el avestruz le oiga).* No tengo nada que hacer podría ayudarle, pero...

**Ratón:** *(Dirigiéndose al avestruz)* ¡Vaya!, ¡Cuánto lo siento! Yo es que me dirigía a la charca a buscar agua para llevar en la vasija a casa, así que no puedo parar a ayudarte.

*Sigue su camino con una sonrisa pícaro y sale de escena.*

**Avestruz:** *(Corre de un lado para otro en busca de una solución)* Tendré que darme prisa si las piedras adecuadas quiero encontrar antes de que se haga de noche. Quizás si miro por ahí...

*Se cruza con el gorila que seguía buscando sus preciados plátanos.*

**Gorila:** Hola amiga avestruz, ¿en qué aventura andas metida ahora?

**Avestruz:** Hola gorila, ¿cómo estás? Hacía ya mucho que no te veía. Pues mira, estoy buscando la mejor forma de arreglar el tejado, y además he de hacerlo rápido si quiero volver a tiempo para terminar de barrer la entrada de la casa. ¿Tú que haces? Te noto algo apresurado.

**Gorila:** Sí, tengo mucha prisa, necesito encontrar plátanos para toda la familia. Pero aún tengo un rato para ayudarte a dar con la solución para tu tejado. ¿Quieres que busquemos las piedras y los plátanos juntos?

**Avestruz:** ¡Qué buena idea! ¡Manos a la obra!

*Entra el leopardo en la escena mientras el avestruz y el gorila parecen estar buscando piedras.*

**Leopardo:** Esperen un momento, he de decirles una cosa. Hace un rato vi pasar al ratón sin nada mejor que hacer, con un montón de plátanos bajo el brazo. Y no ha querido ni compartirlos y dedicar un rato a ayudar a buscar piedras.

**Avestruz y gorila:** *(ambos sorprendidos)* ¡No puede ser!

**Avestruz:** A mí me dijo que tenía prisa por recoger agua en su vasija.

**Gorila:** Y a mí me contó que no tenía nada para comer... ¿Cómo es posible?

**Leopardo:** Yo creo que este travieso ratón no sabe lo que es la generosidad. Vamos a darle una lección.

**Todos a una:** ¡Sí! Démosle una valiosa lección sobre la generosidad.

**Se cierra el telón**

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS</b> <i>“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

## TERCER ACTO.

### **Se abre el telón.**

*Entran en escena el leopardo comiéndose un plátano, el gorila con una bolsa llena de plátanos y el avestruz cargando unas rocas. Están muy felices. El ratón entra por el otro lado de la escena.*

**Leopardo:** ¡Qué rico está este bocado!

**Gorila:** ¡Y qué bien se disfruta al lado de los amigos!

**Avestruz:** ¡Y estas rocas son justo lo que necesitaba para arreglar el tejado de mi casa! Además, estamos todos muy tranquilos porque hemos acabado todas las cosas a tiempo.

**Ratón:** *(Parece cansado)* Hola amigos, ¡qué alegría verlos! ¿Qué están comiendo? ¡Tengo tanta hambre! Si queda sitio para uno más me gustaría unirme *(dice con cara de travieso)*.

**Leopardo:** ¡Claro! Siéntate con nosotros, aquí todos somos amigos y compartimos lo que tenemos con los demás.

*(El ratón dio buena cuenta de su ración y, al ver lo buenos amigos que eran ellos tres, le entra remordimiento y decide contar la verdad).*

**Ratón:** Tengo que contarles una cosa.

**Avestruz, gorila y leopardo:** ¿Qué? (Preguntan a la vez mirándose de reojo pues ya saben la confesión que a hacer el astuto ratón).

**Ratón:** Lo cierto es que yo tengo plátanos en casa y también tenía tiempo de sobra para ayudar al avestruz a buscar las piedras. Pero me pareció más divertido pensar solo en mí y no hacer nada por los demás. ¿Podrán perdonarme? Con mucho gusto compartiré los ricos plátanos.

**Leopardo:** Yo también tengo que confesarte que ya lo sabíamos todo, de hecho, nos habíamos sentado justo aquí para que vieras lo importante que es saber compartir y aprender el gran valor de la generosidad.

**Ratón:** ¡Cuánta razón tienes! A partir de ahora lo haré de otra forma. Es mejor ayudar, compartir y disfrutar de la amistad que caminar solo por el bosque.

Los personajes quedan felices.

### **Se cierra el telón.**

**¡Fin de la obra y unos merecidos aplausos!**

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS</b> <i>“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

## ACTIVIDAD NÚMERO 6 – OBRA DE TEATRO: “LA RATITA PRESUMIDA”

**Descripción de la obra:** Una ratita, muy bella, pero muy presumida, nunca se cansa de presumir de su belleza. Tiene diferentes pretendientes, pero trata a todos con desdén, y al final escoge al menos indicado. Sin embargo, un verdadero amigo le ayudará a salvar su vida.

**Personajes:** La Ratita Presumida, un gallo, un cerdo, un perro, un gato y un ratón.

### PRIMER ACTO

*La Ratita Presumida se encuentra en los escalones de su casa, con un delantal puesto, barriendo.*

**Ratita:** ¡La la la la!! (*canturreando*) Barro y barro mi casita, que está también muy rebonita. (*La Ratita deja de barrer y mira hacia abajo*)

**Ratita:** Pero. ¿Qué es eso que brilla tanto? (*Se agacha y coge una moneda*) ¡¡¡Una moneda!! Uy, se le debió caer a alguien, pero no hay nadie, así que me la quedo. (*Se guarda la moneda en el bolsillo del delantal*).

*La Ratita presumida sigue barriendo, pero se para pensativa...*

**Ratita:** Bueno, si en un rato no viene nadie a reclamarla, me la gastaré... ¿Qué puedo comprar con ella? ¡Ya sé! ¡Unos caramelos! No, no no... unos caramelos no, que luego se me pican los dientes... ¡Con lo bonitos que los tengo! ¡¡Agujas para coser!! Ay, no, que me pincharé... Y si me queda cicatriz, se me estropeará la piel tan bonita que tengo... ¡Ya lo tengo! ¡Un lazo! Me compraré un lazo rojo que vi ayer en la tienda. ¡Voy a estar aún más bella!

*Y diciendo esto, la Ratita deja la escoba y sale del escenario.*

### SEGUNDO ACTO

*(Entra el gallo en escena)*

**Gallo:** ¡Ey, Ratita! ¡Qué guapa que estás hoy!

**Ratita:** Muchas gracias, señor Gallo.

**Gallo:** Venía a decirte... Ratita, Ratita... ¿te quieres casar conmigo?

**Ratita:** Y por las noches, ¿qué harías?

**Gallo:** Pues... ¡Kikiriki!!!

**Ratita:** Ay, no, señor Gallo, ¡qué horror! No, no, ¡que me despertaría!

**Gallo:** Bueno, pues tú te lo pierdes, Ratita... No encontrarás nadie más guapo que yo... (*Y el Gallo se va todo estirado y digno... y entra el cerdo*).

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS</b> <i>“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

**Cerdo:** ¡¡Qué bien que te veo, Ratita!! ¡Qué guapa que estás hoy! Venía a decirte: Ratita, ratita, ¿te quieres casar conmigo?

**Ratita:** Y por la noche, ¿qué harías?

**Cerdo:** Oiiiiigg, Oiiiiing

**Ratita:** ¡Quita, quita, señor Cerdo! De ninguna manera, ¡que me asustaría!

**Cerdo:** Pues tú te lo pierdes, Ratita, porque no vas a encontrar ningún animal tan servicial como yo. *(Y el cerdo se va muy digno también, a la vez que entra el perro).*

**Perro:** ¡Hola Ratita, qué guapa que estás hoy!

**Ratita:** ¡Muchas gracias, señor Perro! ¿Necesitas algo?

**Perro:** En realidad venía a decirte: Ratita, Ratita, ¿te quieres casar conmigo?

**Ratita:** ¿Y qué harías por la noche?

**Perro:** Ladraría muy fuerte... ¡Guauuuu! ¡Guauuuu!!

**Ratita:** Calla, calla, señor perro, que despertarías a todo el mundo. ¡No me casaré contigo!

**Perro:** Bueno, qué le vamos a hacer *(Y el perro se aleja, a la vez que entra un ratón).*

**Ratón:** Ey, Ratoncita...

**Ratita:** ¡Fuera de aquí, que contigo tampoco me voy a casar!

**Ratón:** Pero si yo solo quería avisarte de...

**Ratita:** Fuera y fuera.

**Ratón:** Pero es que viene un...

**Ratita:** ¡Que te vayas te digo! *(Sale el ratón cabizbajo y entra un gato)*

**Gato:** Miauuuu... ¡¡¡Qué guapa estás hoy Ratita!!!

**Ratita:** Muchas gracias, señor Gato.

**Gato:** Ratita, Ratita, ¿te quieres casar conmigo?

**Ratita:** ¿Y qué harás por las noches?

**Gato:** Miauuuuu... ronronear suavemente.

**Ratita:** ¡Qué maravilla! ¡Pues contigo, señor gato, me voy a casar!

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCIA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

### TERCER ACTO

*La Ratoncita y el gato están en la casa, planeando la boda.*

**Gato:** Bueno, Ratoncita, planeemos toda la boda bien *(el gato se acerca más a la Ratoncita)*

**Ratita:** Te acercas mucho, gato...

**Gato:** Y más cerca aún me acercaré para comer...quiero decir...ejem, ejem... para hablarte...

**Ratita:** *(Hablando solo para el público)* Oh, no, señor gato... ¡me ha engañado! ¡Me quiere comer! Si mi amigo el ratón estuviera aquí... *(El Ratón de pronto llama a la puerta).*

**Ratón:** Ratoncita, sal, que quiero contarte algo...

**Ratita:** Voy, voy... Espera aquí, señor Gato, que vengo en un instante...

### CUARTO ACTO

*Afuera de la casa.*

**Ratita:** Menos mal que viniste, Ratón... ¡El gato me quiere comer!

**Ratón:** Ya me imaginaba... Por eso vine a avisarte... Tengo un plan. Escóndete allá en esos matorrales y llama al señor Gato. *(La Ratita se esconde en unos matorrales y grita.)*

**Ratita:** ¡¡Señor Gato, señor Gato! ¡Sal, que quiero contarte una cosa del banquete de bodas! *(Aparece el gato)*

**Gato:** ¡Será tonta esta Ratoncita, que aún no se ha dado cuenta de que el banquete es ella! *(El gato se acerca a los matorrales y entonces, le atrapa una red)*

**Gato:** ¡Eh! ¿Qué pasa? ¡Sáquenme de aquí!

**Ratita:** De eso nada, señor Gato, me querías comer y al fin te hemos atrapado. *(Sale el Ratón de los matorrales)*

**Ratita:** Muchas gracias, Ratón, ¡me salvaste! ¿No te querrías casar conmigo?

**Ratón:** ¡Jaja! ¿No te lo tendría que pedir yo a ti?

**Ratita:** Como quieras.

**Ratón:** Ratita, Ratita, ¿te quieres casar conmigo?

**Ratita:** ¿Y qué harás por la noche?

**Ratón:** Soñar contigo y descansar.

**Ratita:** ¡Pues contigo me he de casar! *(Y Ratoncita y Ratón se dan un gran abrazo).*

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCIA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

### ACTIVIDAD NÚMERO 7, 8, 9

CANCIONES COLOMBIANIDAD	VIDEO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumbia Santo Domingo.</li> </ul>	<a href="#">(3) Cumbia de Santo Domingo Niñas - YouTube(3)</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esto me sabe a Cumbia.</li> </ul>	<a href="#">Cumbia - YouTube</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La cumbia Cienaguera.</li> </ul>	<a href="#">(3) Columbia LA CUMBIA CIENAGUERA - YouTube</a>

### ACTIVIDAD NÚMERO 10.

## PRESENTACION DE LAS CUMBIAS



	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCIA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

RONDA, DINÁMICA Y JUEGOTRADICIONAL	¿CÓMO SE HACE?
EL ESCONDITE	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.
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 a la pata coja (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, pisa línea o la piedra sale de cuadro, deberá rendirse.
LA CARRERA DE SACOS	Este 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.
EL GATO Y EL RATÓN	Este juego consiste en hacer un círculo entre los niños agarrados de la mano. Dos de ellos se escogen al azar: uno hará de gato y el otro de ratón. El resto de niños cantará la canción: "Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará". Mientras suena la canción, el ratón correrá por los huecos formados entre los brazos de los niños. El gato le perseguirá, pero los niños bajarán los brazos para no dejarle pasar. Cuando el gato toca al ratón, el ratón pasará a ser el gato.
JUEGOS CON LAS PALMAS DE LAS MANOS	Los juegos con las palmas de las manos son muy populares y se pueden realizar en cualquier lugar. Se trata de juntar las palmas de las manos mientras se canta una canción. Pueden jugar dos o más niños y han de chocar las palmas de diferentes formas: una hacia arriba y otra hacia abajo, en el medio, de lado, etc. El juego de las palmas ayuda a potenciar la memoria y la coordinación de los pequeños.

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCIA HERREROS</b> <i>“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

STOP	<p>Se dibuja en el suelo, un círculo grande que se divide en tantas secciones como participantes en el juego. En medio se dibuja otro círculo más pequeño y dentro de él se escribe STOP.</p> <p>Cada jugador escoge un país, por ejemplo, Colombia, Venezuela, Perú, Grecia, etc. y lo escribe en la sección del círculo que le toca.</p> <p>Por turnos cada jugador dice:</p> <p><i>Declaro que debe estar atento mi mejor amigo que es...(y menciona algún país)</i></p> <p>Al momento, ¡todos corren menos el niño que tiene al país nombrado, este tiene que pisar rápidamente el círculo con el stop y al mismo tiempo grita STOP! En ese momento los demás jugadores dejan de correr. El jugador a quien le declararon la amistad tiene que calcular cuántos pasos hay desde su sitio hasta el lugar donde esté otro jugador que el escoja. Entonces tiene que decir el número de pasos y hacia quién, y se dirige hacia él. Si no llega con el número de pasos que dijo o se pasa, pierde y se le pone un hijo, si acierta, el jugador al que se dirigió se le pone el hijo.</p> <p>Pierde el que llegue primero al número de hijos antes acordado.</p>
YOYO	<p>El movimiento básico del yoyo consiste en dejarlo caer desenrollando la cuerda sostenida por el otro extremo en un dedo de la mano y luego hacerlo volver a subir, enrollando nuevamente el cordel.</p> <p>Uno de los primeros trucos que se aprenden con este juguete es el llamado “dormilón”. Se llama así porque parece como si el yoyo se quedase dormitando en el extremo de la cuerda.</p> <p>Funciona así: Introduce el lazo del extremo libre de la cuerda en tu dedo medio, hasta la segunda falange. Sostén el yoyo sobre la palma de la mano girada hacia arriba, lleva la mano hacia el hombro y vuelve a extender el brazo lanzando el yoyo con el impulso proveniente de la muñeca. Inténtalo y diviértete tú también. El yoyo queda girando en el extremo inferior de la cuerda, como dormido.</p> <p>Para volver a despertarlo debes girar la palma de la mano hacia abajo y levantar el yoyo con un breve tirón hacia arriba de la mano.</p>

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCIA HERREROS</b> <i>“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

LA GALLINA CIEGA	<p>Primero debemos ir a un lugar despejado como un patio. Ahora debemos elegir al azar quién será la gallinita ciega. Después le vendamos los ojos y nos aseguramos que de verdad no pueda ver nada.</p> <p>Los demás se toman de las manos y cierran un círculo alrededor de la gallinita ciega.</p> <p>La gallinita debe dar tres vueltas sobre sí misma para desubicarse.</p> <p>Ahora los demás deben moverse y dar pistas a la gallina que tratará de atraparlos guiándose por los sonidos.</p> <p>Cuando logre atrapar a alguien deberá adivinar quién es mediante el tacto reconociendo el cabello, la nariz, etc.</p> <p>Si adivina quién es, entonces esa persona será ahora la gallinita ciega.</p>
LA CUERDA	<p>Haz que uno de los niños sostenga un extremo de la cuerda y que la haga girar a su alrededor, a la altura del suelo, como si fuera la hélice de un helicóptero. Los demás niños deben saltar la cuerda antes de que la cuerda los toque. Si les toca el pie o se tropiezan cuando saltan, quedan descalificados. ¡El último que quede de pie será el próximo helicóptero!</p> <p><b>La viborita</b></p> <p>Haz que dos niños estiren la cuerda sobre el piso, tomando cada uno un extremo. Diles que muevan la cuerda sin parar, y sin despegarla del piso. Esta cuerda movidiza se transforma en “la viborita”, un juego muy divertido. Los demás niños deben correr hacia la soga y saltarla sin que la viborita los toque.</p> <p>Saltar es siempre divertido cuando se hace con ritmo. Prueba y sigue estas instrucciones:  “El nombre de María, que cinco letras tiene, la M, la A, la R, la I, la A; MA-RÍ-A”.</p>
LA CARRETILLA	<p>Para jugar a la carretilla se necesitan dos niños o un niño y un adulto o incluso pueden jugar dos adultos. Uno hará de carretilla, sus manos serán las ruedas y el otro sujetará sus piernas y será el que ande.</p> <p>Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.</p> <p>El que se encuentra en la posición de carretilla sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.</p>

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCIA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

CARRERA DE RELEVOS	<p><b>Relevos de túnel.</b></p> <p>Una vez puestos en fila y alineados y tocando con las manos la espalda del compañero de delante, con las piernas bien abiertas de forma que se pueda pasar por debajo, damos la señal y el último pasa por debajo de las piernas de todos y se pone el primero y así sucesivamente hasta que llegan a la meta.</p> <p><b>La bomba.</b></p> <p>Enfrente de cada grupo habrá tantos globos sin inflar como niños. El primer corredorsale, llega hasta donde están los globos, toma uno y lo infla hasta que estalle con la presión del aire. Cuando esto sucede vuelve al grupo dando así la salida al siguiente y así sucesivamente todos los participantes de cada grupo.</p> <p><b>Relevo de globos</b></p> <p>Dos miembros de cada grupo se sitúan uno frente al otro sujetando el globo con la cabeza. La pareja ha de ir y volver, saliendo posteriormente otra pareja del mismo grupo, y así hasta que hayan salido todos los componentes del grupo.</p>
JUGUEMOS EN EL BOSQUE	<p>Esta es una ronda en la que se necesitan más de 6 jugadores. Uno de ellos será el lobo. Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar: Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿El Lobo está?</p> <p>El lobo contesta: ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!</p> <p>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿El Lobo está?</p> <p>El lobo contesta: ¡Me estoy poniendo la camiseta!</p> <p>El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo.</p> <p>El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.</p>
VEO-VEO	<p>El veo veo es un juego de adivinanzas. Una persona comienza por escoger un objeto (por ejemplo, un <i>cerdo</i>) y dice "veo veo", y la siguiente secuencia inicia entre la persona que escogió el objeto y los otros jugadores que intentarán adivinarlo:</p> <p>Veo veo.</p>

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCIA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

	<p>¿Qué ves? Una cosita. ¿Qué cosa es? Empieza por "C" o es de color "Rosado". Los otros jugadores entonces miran a su alrededor para sugerir qué podría ser. Cada vez, la persona que escogió el objeto debe decirles si es o no, como: ¿Un cuervo? No. ¿Aquel cerdo? Sí. La persona que adivina entonces escoge el siguiente objeto. En algunas ocasiones, acumulará también puntos por adivinar.</p>
LA MANÉ	<p>Para que el juego sea más divertido, formamos una rueda y nos tomamos de la mano y, bailando, comenzamos a girar y a cantar:</p> <p style="text-align: center;"><b>Que lo baile, que lo baile, que lo baile todo el mundo, con el perro de Facundo y la gata de la Inés.</b></p> <p>Cuando lleguemos al siguiente verso, la rueda sigue girando, pero esta vez todos los participantes damos vuelta para quedar mirando la espalda del compañero. Levantamos los brazos y giramos las manos de un lado a otro mientras cantamos:</p> <p style="text-align: center;"><b>La mané se irá poniendo, donde vaya yo diciendo, donde vaya yo diciendo, la mané se va a poner.</b></p> <p>Al terminar este verso, la rueda se detiene, y a quien le tocó guiar el juego, levanta la mano gritando ¡una mané! Todos lo demás, contestamos haciendo lo mismo:</p> <p><b>¡Una mané! ¡Una mané! (todos contestan) En la cabecé. En la cabecé. (todos contestan) ¡La otra mané! ¡La otra mané! (todos contestan) En la rodillé. En la rodillé! (todos contestan).</b></p> <p>Después, el guía del juego nos indicará dónde colocar las manos; todos los nombres del cuerpo que mencionemos deberán terminar en "é". Hay varias formas de jugar esta parte de la canción. Una es colocando las manos en nuestro propio cuerpo. La otra es colocando nuestras manos en el cuerpo del compañero que está frente a nosotros.</p>

	<b>INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCIA HERREROS</b> <i>"Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro"</i>	RGH – GA19 – F08
	<b>GESTIÓN ACADÉMICA</b>	Versión: 01
	<b>PROYECTO DE JORNADA ÚNICA</b>	Enero de 2019

## WEBGRAFIA

- [https://es.123rf.com/photo\\_22502239\\_acci%C3%B3n-de-gracias-del-libro-de-colorante.html](https://es.123rf.com/photo_22502239_acci%C3%B3n-de-gracias-del-libro-de-colorante.html)
- <https://co.pinterest.com/pin/95490454571997374/>
- [https://www.mty.itesm.mx/dhcs/deptos/co/co95-832/Proy\\_2001\\_S1/JuegosMexicanos/pok\\_jug\\_stop.htm](https://www.mty.itesm.mx/dhcs/deptos/co/co95-832/Proy_2001_S1/JuegosMexicanos/pok_jug_stop.htm)
- [https://www.google.com/search?q=fondos+educativos+para+ni%C3%B1os&rlz=1C1CHBF\\_esCO924CO924&sxsrf=ALeKk02K\\_sBb1i0al7ZKMZk8iyDmJXYbRA:1623670935525&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwib4N\\_KhZfxAhXaMVkFHZB2C\\_4Q\\_AUoAXoECAEQAw&biw=1366&bih=657#imgrc=Xq6WfziDjKp9-M](https://www.google.com/search?q=fondos+educativos+para+ni%C3%B1os&rlz=1C1CHBF_esCO924CO924&sxsrf=ALeKk02K_sBb1i0al7ZKMZk8iyDmJXYbRA:1623670935525&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwib4N_KhZfxAhXaMVkFHZB2C_4Q_AUoAXoECAEQAw&biw=1366&bih=657#imgrc=Xq6WfziDjKp9-M)
- <https://www.quiainfantil.com/ocio/teatro/obra-de-teatro-la-ratita-presumida-para-los-ninos/>
- <https://www.quiainfantil.com/ocio/teatro/el-raton-astuto-obra-de-teatro-corta-para-ninos-sobre-la-generosidad/>
- [http://pequesypecas.blogspot.com/2011/08/titeres-de-dedos.html#.YMdp\\_PIKjIW](http://pequesypecas.blogspot.com/2011/08/titeres-de-dedos.html#.YMdp_PIKjIW)
- <http://titeresira.blogspot.com/2012/04/titere-plano-como-elaborarlo.html>
- <https://www.titerenet.com/2012/03/28/como-hacer-un-muppet-o-bocon-con-un-calcerin/>
- <https://1.bp.blogspot.com/-ahlo2xxBI-Q/XaMnr23Zeal/AAAAAAAAARQw/NxHMI03AEYsXxT2rqbXUottKZKMOODXJACNcBGAsYHQ/s1600/Cuaderno%2BPintamos%2Bcon%2Blos%2Bdedos%2B013.jpg>
- <https://www.imageneseducativas.com/fichas-para-pintar-con-los-dedos-frutas/fichas-para-pintar-con-los-dedos-frutas-6/>
- <https://www.quiainfantil.com/articulos/ocio/manualidades/como-hacer-paso-a-paso-una-mascara-de-perro/>