

# Espacios para Crecer

MATERIAS ESPECIALES

## GUÍA DEL FACILITADOR

**RECREACIÓN**

**MÚSICA**

**ARTES  
PLÁSTICAS**

**TEATRO**

**LITERATURA  
INFANTIL**

Proyecto “Eliminación del Trabajo Infantil a través de la Educación y  
Generación de Oportunidades en Ecuador y Panamá”





**Juntos eliminamos  
el trabajo infantil!**

# **Espacios para Crecer**

## **Materias Especiales:**

**Juegos Recreativos, Teatro, Música,  
Artes Plásticas, Literatura Infantil.**

**Proyecto EducaFuturo: “Eliminación del Trabajo Infantil a través de la  
Educación y Generación de Oportunidades en Ecuador y Panamá”**

Steve Vetter  
Carmen Sofía Peña  
Melinda West de Anguizola  
Elizabeth Ponce  
Ana Lorena Jované  
Ramiro Landeta  
Eufracio Centella  
Piedad Rivero Cruz  
Angélica Mena  
Oscar Muñoz  
Indira Veroy

**Presidente y Director Ejecutivo de Partners of the Americas**

**Gerente del Proyecto**

**Directora del Proyecto**

**Subdirectora del Proyecto Coordinadora de Monitoreo y Evaluación**

**Directora de Administración y Finanzas**

**Coordinador de Administración y Finanzas**

**Especialista de Monitoreo y Evaluación**

**Especialista de Educación**

**Especialista de Medios de Vida**

**Coordinador Medios de Vida y Educación**

**Asistente de Monitoreo y Evaluación**

### **Socios Implementadores del Proyecto EducaFuturo**

Ecuador: COMUNIDEC, EXPOFLORES, FUDELA

Panamá: APRODISO, APROTENGB, Fe y Alegría

- Equipo Docente del CEEBG Guillermo Endara Galimany: Kelvin Baúles, Christian De Gracias, Inanova Gómez, Dalys López, Xiomara Martínez, Vivian Navarro, Isabel Pérez, José Pérez, Yesenia Tuñón Trejos y Christian Serrano.

### **Contextualización de los Materiales de Espacios para Crecer**

#### **EducaFuturo**

- Melinda Anguizola, Directora del Proyecto EducaFuturo
- Piedad Rivero, Especialista de Educación
- Sheila Baysa, Coordinadora de Contextualización
- John Helwig, Consultor DEV TECH

**Impreso por** Editora Sibauste, S.A.

Tel.: 507 229-4576

esibauste@cwpanama.net

#### **Ministerio de Educación de Panamá**

- Gloria Moreno, Directora Nacional de Educación Básica General
- Mariela de Quesada, Supervisora Nacional de Educación Básica General
- María Castro de Tejeira, Directora Regional Panamá Oeste
- Coordinación del personal Directivo del Centro Educativo Básico General Guillermo Endara Galimany: Heydhy Caballero de González, Directora y Rufino Rodríguez, Sub-Director

# Introducción

Este folleto “Áreas Especiales” ha sido diseñado para apoyar la labor del facilitador de los Espacios para Crecer, complementando la Guía del Facilitador en los distintos niveles de los EpC.

Los módulos de los Espacios para Crecer y las Áreas Especiales están organizados de la siguiente forma:

- Yo Soy Especial.....Juegos Recreativos
- Mi Familia, Mi Comunidad más Cercana.....Teatro
- El Ambiente que me Rodea.....Música
- Cuido Mi Salud.....Artes Plásticas
- ¡Qué Orgullo ser Panameños!.....Literatura Infantil

Cada uno de los cinco capítulos de este folleto de Materias Especiales tiene una numerosa cantidad de actividades para que el facilitador disponga de muchas herramientas formativas y recreativas que ayuden a la formación de los niños y niñas participantes de los Espacios para Crecer. Cada actividad podrá ser modificada si el facilitador así lo estima, adaptándola a las particularidades culturales o a la disponibilidad de recursos en un momento dado.

**Equipo EducaFuturo  
Panamá, 2014.**



# Espacios para Crecer

## MODULO 1



Yo soy Especial

# JUEGOS RECREATIVOS

Proyecto EducaFuturo: “Eliminación del Trabajo Infantil a través de la Educación y Generación de Oportunidades en Ecuador y Panamá”



# DÍA 1

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

Promover la integración de los participantes a través de juegos y dinámicas de interrelación.

### CONTENIDOS

- Dinámicas de conocimiento.
- Juegos de integración.

### RECURSOS

- Siluetas de corazones para ser prendidas en la ropa de los participantes.
- Alfileres o cinta pegante.
- Lápices.
- Hojas blancas.
- Cartones con los títulos u oraciones recortados.
- Hojas y marcadores para escribir los nombres.
- Papelitos de diferentes colores.

## ACTIVIDADES A REALIZAR

### DINÁMICA: Repite el Nombre

El facilitador organizará a los participantes en un círculo. El facilitador dirá su nombre acompañado de una mímica. Luego, el que le queda a su derecha, repetirá el nombre del facilitador acompañado de la mímica y después dirá su propio nombre con su mímica. Así seguirá la cadena de repeticiones hasta cerrar el círculo. Posteriormente el facilitador podría cambiar a los participantes de lugar y preguntarle a alguno los nombres del que está a la derecha y a la izquierda.

## **DINÁMICA: Amigos de Corazón**

Cada uno de los participantes tendrá un corazón pegado en la camiseta con un número escrito. Pero sus nombres estarán escritos en una hoja. Todos los participantes procurarán identificar los nombres de los demás. Al identificarlos escribirán el número del corazón al lado del nombre al cual pertenece, en el papel que se les habrá proporcionado. El que más rápido logre identificar a sus compañeros gana.

## **DINÁMICA: Forma el Título**

El facilitador llevará títulos u oraciones escritos en una cartulina y cortará por separado cada palabra. Mezclará las palabras y las colocará sobre una mesa. Cada participante escogerá 6 o 8 palabras. Luego, intercambiando los papeles con los demás procurará formar tantos títulos u oraciones como pueda. El facilitador se asegurará de tener suficientes títulos para esta actividad.

## **JUEGO: Adivina Quién Es**

El facilitador tendrá dos hojas blancas y escribirá el nombre de dos (2) de los participantes, uno en cada hoja. El facilitador pegará en la espalda de cada uno una hoja. Cada participante debe descubrir el nombre del otro, sin dejar que le descubran el que tiene pegado.

## **JUEGO: Cambalache**

El facilitador dividirá al grupo de acuerdo a sus edades: de 6-8 años, de 9-11 años, de 12-14 años. Le dará a cada niño(a) seis u ocho papelitos de colores, cada color tendrá un valor desconocido por los participantes. El facilitador entregará los papeles de colores según las edades y nivel de dificultad apropiado. Ellos procederán a intercambiarse los papelitos durante 5 o 10 minutos, según el color que ellos creen tiene más valor. Después de transcurrido el tiempo el facilitador dirá cuál es el valor de cada color. Cada uno contará los puntos acumulados y el que tenga mayor cantidad de puntos es el ganador.

**Observación:** Se podrán usar los mismos colores para cada grupo de edad, asignando valores diferentes. Por ejemplo, el rojo podrá valer 2 puntos, 10 puntos y 35 puntos.

<b>Grupo de 6-8 años</b>	<b>De 9-11 años</b>	<b>De 12-14 años</b>
Amarillo – 1	Blanco – 5	Gris – 35
Rojo – 2	Rosado – 10	Lila – 20
Azul – 3	Celeste – 15	Rojo vino – 30
Verde – 4	Naranja – 1	Turquesa – 10
Negro – 5	Morado – 2	Fucsia – 25
	Chocolate – 3	Crema – 50

## DINÁMICA: Recuerda el Nombre

El facilitador organizará a los participantes en un círculo y dirá su nombre acompañado de su fruta preferida. Luego, el que le queda a su derecha, repetirá el nombre del facilitador acompañado de la fruta y después dirá su propio nombre con su fruta, y así seguirá la cadena de repeticiones hasta cerrar el círculo. Posteriormente el facilitador podría cambiarlos de lugar y preguntarle a alguno los nombres del que está a la derecha y a la izquierda.

## DINÁMICA: Conociéndote a Ti

(Esta dinámica es apropiada para NNA lectores o de 9 años en adelante)

Cada uno de los participantes llevará a cabo las instrucciones:

### CONOCIÉNDOTE A TI

- **C**omience a conocer al grupo acercándose a una persona a quien no conoce y consiga su nombre \_\_\_\_\_
- **O**btenga el nombre de una persona que nació en el mismo mes o año que usted \_\_\_\_\_
- **N**uevas amistades deben formarse en esta ocasión. Consiga el nombre de la persona a quien le gustaría conocer mejor \_\_\_\_\_
- **O**btenga el nombre de una persona que no sea miembro de su familia \_\_\_\_\_
- **C**onsiga el nombre del más alegre del grupo \_\_\_\_\_
- **I**nterante sería tener el nombre de la persona más alta del grupo \_\_\_\_\_
- **E**ntreviste y obtenga el nombre de la persona más baja de estatura del grupo \_\_\_\_\_
- **N**ote si alguien está riéndose y apunte su nombre \_\_\_\_\_
- **D**e todo el grupo, la persona más simpática firmará aquí \_\_\_\_\_
- **O**btenga la firma del que lleve algo rojo \_\_\_\_\_
- **T**rate de conseguir la firma de la persona más inteligente \_\_\_\_\_
- **E**lija a la persona que le ha inspirado más \_\_\_\_\_

- **A**hora es el momento de conseguir la firma de una persona que tenga el pelo corto \_\_\_\_\_
- **T** tiempo resta para dos firmas más. Aquí puede firmar otra persona que tu conozca \_\_\_\_\_
- **I**nmediatamente consiga la firma de cualquier persona del grupo y grite “ya gané” \_\_\_\_\_

### **DINÁMICA: Calificación**

Cada participante escribirá su nombre en forma de acróstico en una hoja de papel, luego comenzarán a pasarse las hojas en orden circular y en cada letra cada uno escribirá una característica de su compañero hasta llenar el acróstico por completo. Al final cada uno podrá leer su acróstico.

### **EVALUACIÓN**

Al finalizar el día cada participante debe saber el nombre de cada uno de sus compañeros.

# **DÍA 2**

## **MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL**

### **OBJETIVO**

- Contribuir al desarrollo de la capacidad de reacción de los niños y niñas.

### **CONTENIDOS**

- Juegos de reacción.

### **RECURSOS**

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

#### **JUEGO: Cuando Yo Vaya A París**

Los niños(as) se sientan, formando un círculo o una hilera. El primer niño(a) dice “cuando yo vaya a París voy a llevar...”, por ejemplo, “una maleta”. El segundo dice, “cuando yo vaya a París voy a llevar una maleta y un pantalón”. O sea, va a decir lo que le antecede y una cosa más, y así sucesivamente, cuando uno de ellos se equivoque, se iniciará nuevamente, hasta terminar la formación.

#### **JUEGO: El Objeto Aplaudido**

El facilitador le pedirá a los niños(as) que se sienten en círculo en el patio. Se escogerá a un niño(a) que será el que adivine. Previamente se selecciona un objeto, un llavero, pluma, moneda, etc. Se le pedirá al que adivina que se retire un poco del grupo y se le dará el objeto a un niño(a) para que lo esconda entre su cuerpo o ropa. Se le pide al niño(a) que adivinará que regrese y comience a buscar el objeto escondido. Cuando el niño regresa el resto del grupo comienza a aplaudir de manera uniforme, ni muy fuerte ni muy suave. Conforme el niño(a) que adivina se vaya acercando al objeto escondido, se incrementará el ruido del aplauso; si el que adivina se aleja del niño con el objeto escondido, el ruido del aplauso disminuirá hasta que nuevamente se regrese y adivine quién es el que tiene el objeto.

## **JUEGO: Pato, Pato, Oca**

Este juego se realizará formando un círculo en el patio, pero en posición de pie. En el exterior del círculo, se encontrará un estudiante caminando alrededor de ellos, quien tocándoles la cabeza irá diciéndoles; pato, pato, pato, y en el momento que él les diga, ¡OCA!, saldrá corriendo en un sentido y el niño tocado en la cabeza, en el sentido contrario. Ganará quien llegue primero al lugar desocupado. El alumno(a) que quede fuera, se quedará para proseguir caminando alrededor.

## **EVALUACIÓN**

Cada participante deberá expresar verbalmente su interés por las actividades realizadas.

# **DÍA 3**

## **MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL**

### **OBJETIVO**

- Construir implementos recreativos con recursos del medio.

### **CONTENIDOS**

- Construcción de pelotas de papel para béisbol.
- Preparación de botellitas plásticas pequeñas para boliche.
- Juego de boliche.

### **RECURSOS**

- Papel periódico.
- Cinta adhesiva transparente.
- Botellitas plásticas.
- Pintura acrílica roja, amarilla y azul.
- Brochas y pinceles.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

Para la construcción de las pelotas para béisbol, el facilitador deberá llevar suficiente papel periódico y cinta pegante transparente ancha, la misma que se utiliza para sellar las cajas de cartón.

El facilitador procederá a envolver una hoja de papel entre sus manos hasta formar una bolita, sobre esta otra pondrá otra hoja y así sucesivamente hasta que tenga el tamaño del puño de un adulto. Cuando haya adquirido ese tamaño, entonces comenzará a forrarla de cinta transparente para darle consistencia y durabilidad. Para darle diferentes tonalidades de colores puede recubrir la pelota con hojas verdes o secas antes de poner la cinta adhesiva. Luego, cada NNA deberá hacer una pelota.

Para preparar las botellitas plásticas se eliminan las etiquetas (marcas) comerciales y se pintan. Cada equipo debe tener 10 botellitas pintadas de un mismo color. Luego se coloca tierra dentro de cada botellita.

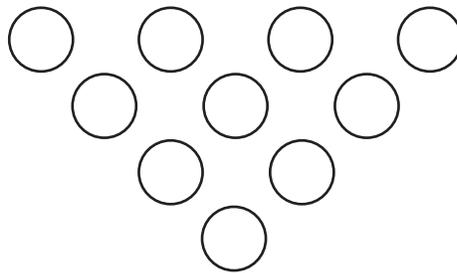
## **JUEGO: El Boliche**

Para realizar este juego, se colocarán 10 botellitas plásticas por equipo, como indica la figura, y los NNA en hileras en dos equipos.

Cada participante hará un lanzamiento y se colocará al final de su hilera, luego lanzará el que le sigue en el orden, el equipo que primero logre tumbar todas las botellitas, será el ganador.

El lanzamiento se realiza con uno de los balones construido por los estudiantes.

### **Ubicación de las botellitas para el boliche**



## **JUEGO: Lanzar a la Diana**

El facilitador dibujará círculos en la pared, tantos como el número de equipos que se formen. Cada equipo con una pelota, intentará darle en el centro al círculo. Cada vez que logren hacerlo se aumenta la distancia. Gana el equipo que más veces dé al círculo en el centro.

## **EVALUACIÓN**

Cada participante deberá haber construido una pelota de béisbol, así como ayudar en la preparación de las botellitas.

# DÍA 4

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Ejecutar actividades con los implementos recreativos creados.

### CONTENIDOS

- Juego El que Apaña Batea.
- Juego Apaña la Pelota en Pareja.
- Juego de Béisbol.
- Orientación de las labores del próximo día.

### RECURSOS

- Pelotas de papel.
- Pedazo de palo para batear.
- Las botellitas.

## ACTIVIDADES A REALIZAR

### JUEGO: El que Apaña Batea

El facilitador organizará a los NNA en bateador, lanzador y apañadores (el lanzador también podrá apañar). Es idéntico al juego de béisbol, solo que no se anotan carreras. El lanzador le lanza la pelota al bateador y este trata de batearla. Cuando un niño apaña o detiene la pelota, le corresponde batear. Una vez que al bateador le atrapan o detienen la pelota, pasa a ser apañador. El juego continúa hasta que el facilitador decida terminar el juego.

### Juego Apaña la Pelota en Pareja

Los participantes se colocan en parejas. Cada pareja tendrá dos pelotas, las cuales comenzarán a lanzarse, es decir, harán pase y recibo, cada vez que el facilitador suene el silbato. Los integrantes de

cada pareja, deberán separarse, dando un paso hacia atrás, y así sucesivamente. Las parejas que se mantengan dándose pases sin dejar caer la pelota serán las ganadoras. Cuando a uno de los integrantes de las parejas se le cae la pelota automáticamente pierde.

### **Juego de Béisbol:**

Este juego se realizará igual al béisbol tradicional, solo difiere en que se utilizará una pelota de periódico y cinta adhesiva y como bate un pedazo de madera cortado de un árbol seco.

### **Reglas:**

Se utilizarán tres bases, más un home (1ra, 2da y 3ra base). Cada tres outs cambian los equipos: el defensa se convierte en ofensivo y viceversa. El equipo en llegar primero a la cantidad de carreras acordadas, será el ganador. Tres (3) strikes (es decir tirarle a la pelota sin que haga contacto con ella), equivale a un out.

### **JUEGO: Relevos con Pelota**

El facilitador dividirá a los niños(as) en dos grupos, formándolos en hileras con igual número de participantes. Ubicará frente a cada hilera una pelota a una distancia aproximada de 20mts. El facilitador le dará otra pelota al primero de cada hilera. Cuando se les indique, el primer participante de cada hilera correrá a cambiar la pelota que tiene en la mano por la que está en la línea de meta, regresará a entregarla al que sigue en la hilera, luego se ubicará de último. Ganará el grupo que primero termine.

### **EVALUACIÓN**

El alumno deberá expresar de forma verbal y práctica, su placer por el juego mediante la participación activa en el mismo.

# DÍA 5

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Continuar con la construcción de implementos recreativos con recursos del medio.

### CONTENIDOS

- Construcción de porterías para fútbol.
- Construcción de canastos para guardar la utilería.
- Construcción de bastones de hockey.

### RECURSOS

- Soga o hilo de saco.
- Pedazos de palo verde finos y gruesos.
- Sacos de aros.
- Botellitas plásticas.
- Alambre dulce de tendedero.

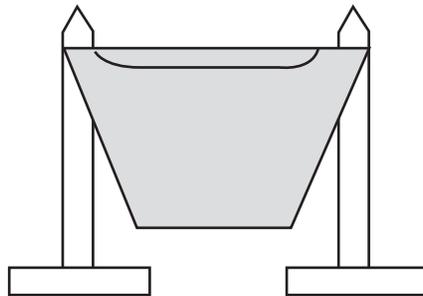
### ACTIVIDADES A REALIZAR

Para la construcción de las porterías de hockey, se cortarán dos (2) ramas gruesas medianas, dos pequeñas y una grande, y se amarrarán con soga, hilo o alambre. Ver figura:

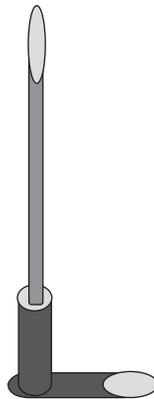


La construcción de las porterías de fútbol será igual solo que las ramas o palos seleccionados serán más grandes. Pero con la misma metodología.

Para construir el canasto de guardar la utilería, habrá que cortar un saco de arroz por la mitad y utilizar sólo la parte de saco que está cerrada. Se guarda el otro trozo de saco para la canasta de basketball que se hará el día 17. Luego cortar 8 pedazos de rama seca del ancho de la boca del saco, 4 mantendrán la boca del saco abierta y cuatro estarán amarradas en el suelo a las patas para darle estabilidad; finalmente se cortarán 4 pedazos de rama seca de más longitud que la parte del saco que estamos usando, estos serán los bajantes o patas del canasto, luego se unirán con soga, clavos o alambres, como indica la figura:



Los bastones de hockey se construirán con una rama verde, larga y fina o con un palo de escoba, el cual se introducirá en la boca de una botellita plástica. Las botellitas se ubicarán en forma de L, a la que queda debajo le abrirá un hueco, en que se introduce la que sostiene el palo, luego se procede a fijarlo y darle consistencia con la cinta adhesiva ancha. Hacemos tanto bastones como alumnos(as) tengamos.



## EVALUACIÓN

Cada NNA debe participar en la búsqueda de los recursos y en la construcción de los implementos re-creativos.

# DÍA 6

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Ejecutar deportes con los implementos creados.

### CONTENIDOS

- Reflexión sobre la importancia de preservar mi medio ambiente.
- Juego de mini-fútbol.

### RECURSOS

- Portería de hockey.
- Bastones de hockey.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

El facilitador reflexionará con los participantes sobre cómo afecta la basura y el corte indiscriminado de árboles al medio ambiente. Luego hará un sociodrama en el que cada niño representará un elemento de la naturaleza (rio, árbol, viento, la tierra, etc) y donde ellos expresarán el sentir de cada elemento ante los problemas dañinos.

#### **JUEGO: de Mini Fútbol:**

Este juego se realizará con dos (2) porterías, una en cada extremo del área de juego. Se dividen los alumnos en igual número de tal manera que formen dos (2) equipos. El juego consiste en tratar de hacer gol en la portería del equipo contrario.

#### **Reglas:**

- El balón no debe ser tocado con las manos.
- No debe haber contacto físico.

- El balón no debe salir del área de juego.
- Ganará el equipo que tenga más puntos al final del juego.

### **JUEGO: Balón Contra El Círculo**

Los participantes se organizarán formando un círculo, tomados de las manos. Un jugador designado previamente se colocará con una pelota en el centro del círculo. A la orden del facilitador, el jugador del centro golpea con el pie el balón, tratando de que éste salga del círculo, por entre los jugadores, por cualquier sitio de la cadena que forman con los brazos. Los estudiantes que forman el círculo tratan de impedirlo con cualquier parte del cuerpo, pero nunca con las manos. Si el balón sale del círculo, el jugador que lo permitió tendrá que buscarlo y conducirlo con los pies alrededor del círculo hasta ocupar su puesto. Ya en él, se lo pasa al jugador que está al centro y continúa el juego. Se considera falta que el balón sea lanzado fuera del círculo por encima de los hombros de los jugadores.

### **EVALUACIÓN**

Los participantes deberán exhibir sentido de pertenencia al jugar con los instrumentos creados por ellos mismos.

# DÍA 7

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Continuar con la práctica de las actividades con los implementos creados.

### CONTENIDOS

- DINÁMICA: HOLA
- Juego de Hockey.
- Juego Pelota por el Túnel.

### RECURSOS

- Pelota de hockey.
- Portería de hockey.
- Bastones de hockey.
- Lápices.
- Hojas blancas.
- Balones.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

#### DINÁMICA: HOLA

Los participantes conseguirán la firma del mayor número de los presentes posibles tratando de llenar todos los cuadros con los nombres o firmas de los presentes. Después de un tiempo limitado el facilitador mencionará los nombres de los NNA presentes y cada participante pondrá una marca en el cuadro que contiene ese nombre. El primero que tache todos los nombres en línea horizontal debe gritar “HOLA” y será reconocido como el más amigable.

	1	2	3	4	5
H					
O					
L					
A					

### **JUEGO: de Hockey**

Este juego consiste en tratar de hacer gol en la portería del equipo contrario, mediante la impulsión de la pelota de papel con el bastón. Gana el equipo que más puntos anote. Para su realización se deberá dividir el grupo en dos equipos. REGLAS: el jugador que haga contacto con el bastón en el cuerpo de un compañero, es penalizado con un tiro a la portería sin portero; el que bote la pelota la pierde y le toca sacarla al equipo contrario, se pondrá en juego por lado que salió; la pelota solo se tocará con el bastón o con los pies siempre que no sea intencional.

### **JUEGO: Pelota por el Túnel**

Para realizar este juego el facilitador deberá formar a los NNA en hileras. El jugador que encabeza la hilera hará rodar la pelota por en medio de las piernas abiertas de sus compañeros, los cuales estarán parados en forma de túnel; el último jugador la recepciona y corre llevando la pelota en las manos hacia el frente de la hilera por encima de los demás jugadores, quienes estarán sentados, ya que cuando él la recepcionó todos los miembros de su mismo equipo debieron sentarse. Luego el que sigue debe repetir la misma acción hasta que hayan participado todos. Ganará la hilera que primero termine.

### **EVALUACIÓN**

Los NNA deberán exhibir sentido de pertenencia al jugar con los instrumentos creados por ellos mismos.

# DÍA 8

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Descubrir la precisión del brazo mediante la ejecución del lanzamiento de pelotas.

### CONTENIDOS

- Dinámica: ¿A Quién?
- Juegos de Lanzamiento.

### RECURSOS

- Papel.
- Lápices.
- Aro.
- Pelotas de papel.
- Canasto de guardar utilerías.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

#### DINÁMICA: ¿A Quién?

Cada NNA escribirá piropos en un papel secreto y cuando el facilitador lo indique, comenzarán a lanzarse piropos unos a otros. Al que le lancen, deberá guardar el papelito que le tiraron y saldrá del juego para asegurar que todos reciban un piropo. El juego se puede repetir de manera que todos puedan recibir varios piropos. Cuando todos hayan tirado su piropo, entonces cada uno leerá los piropos que tiene. Ninguno deberá quedarse sin tirar su piropo. Los piropos son expresiones bonitas y agradables. El facilitador aprovechará para reflexionar sobre la importancia de no decir cosas feas e hirientes a nuestros compañeros.

## **JUEGO: A Limpiar La Casa**

El facilitador dividirá el área de juego en dos partes utilizando una cuerda en el suelo. Se divide el grupo en dos y se colocará a cada equipo en su parte de la cancha. Cada participante tendrá en su mano una pelotita de papel periódico. A una señal del facilitador empezarán a lanzar ambos equipos sus pelotitas a la cancha contraria y recogerán las que caigan en su propia y regresarlas de nuevo, así continuarán hasta que el facilitador dé la cuenta de 1, 2, 3. En ese momento todos dejan de lanzar y pasarán a la línea final de su cancha, para que el facilitador cuente cuantas pelotas hay en cada una. Ganará el equipo que tenga menos en su lugar.

## **Apañá la Pelota en Pareja**

Los NNA se agruparán en parejas. Cada pareja tendrá dos pelotas, las cuales comenzarán a lanzarse, es decir, harán pase y recibo cada vez que el facilitador suene el silbato. Los integrantes de cada pareja, deberán separarse, dando un paso hacia atrás, y así sucesivamente. A las parejas que se mantengan dándose pase sin dejar caer la pelota serán las ganadoras. Cuando a uno de los integrantes de las parejas se le cae la pelota automáticamente pierde.

## **JUEGO: Lanzamiento al Cesto**

Con la pelota de papel, cada jugador formado en hilera lanzará la pelota en una caja previamente preparada. La hilera que logre encestar más pelota será la ganadora.

## **EVALUACIÓN**

Al finalizar los NNA deberán expresar y demostrar cómo pueden utilizar la precisión y la fuerza de sus brazos para ayudar a otros.

# DÍA 9

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Favorecer el desarrollo de la habilidad de saltar.

### CONTENIDOS

- Los peligros que encierra saltar las etapas de nuestro desarrollo.
- Juegos de Saltos.

### RECURSOS

- Papel.
- Pelotas de papel.
- Tiza.
- Cartulina con las figuras.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

El facilitador pondrá varias hojas de papel en el suelo, con el propósito de que uno de los NNA llegue de un lado al otro, pero, cuando intente hacer el salto, el facilitador le quitará varias hojas de tal manera que le sea muy difícil saltarlo. Entonces el facilitador pregunta “¿cuáles son los peligros dar un salto tan grande?” Relacionará el tema de los saltos con las etapas de nuestro desarrollo y el problema de trabajar para conseguir dinero y no estudiar.

#### Recorrido Sobre Figuras

El facilitador formará dos equipos, los que se colocarán en hileras. El facilitador dibujará en el suelo diferentes figuras geométricas. Frente a los equipos, pondrá tarjetas con los nombres o dibujos de las figuras geométricas. Los NNA deberán saltar sobre las figuras geométricas, pero primero deberán sacar una tarjeta la cual le indicará a que figura debe saltar. Gana el equipo que primero termine.

## **JUEGO: Salta y Llega con un Pie**

Los jugadores se forman en parejas, uno detrás del otro. El de atrás le agarra el pie izquierdo al de adelante y a la voz del facilitador, comienzan a saltar solo con el pie derecho, al llegar a la línea de meta, cambian de lugar y de pie y siguen saltando hasta volver a su lugar de origen. Gana el equipo que primero termine.

## **EVALUACIÓN**

Los participantes deberán demostrar su entendimiento de la necesidad de seguir las etapas de la vida, mediante ejemplos e ilustraciones planteados por ellos.

# DÍA 10

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Fortalecer el concepto de familia a través de juegos.

### CONTENIDOS

- Gimnasia de calentamiento.
- Juegos que refuercen el concepto de familia.

### RECURSOS

- Cartulina para los números.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

El facilitador comenzará el día de hoy con un calentamiento mediante el coro que dice: “si el campamento te está gustando, da tres palmas, da tres palmas; “otra vez, si el campamento te está gustando, pisotea;” “si el campamento te está gustando da una vuelta, ponte de pies, da una vuelta, siéntate otra vez.” Luego podrá continuar pidiendo que imite a animales, de la misma especie o familia.

#### **JUEGO: Buscar el Número**

Los participantes se agrupan en familias de los Pares y los Nones, formados en hilera. El facilitador le asignará verbalmente un número, el cual estará escrito en una tarjeta y en una caja. Cada jugador deberá buscar el número en la caja, sacarlo e ir corriendo al final de su hilera, para que sus compañeros realicen la misma acción. Luego se organizará por el orden numérico. Gana el equipo que primero termine.

#### **Carretilla Humana**

Se formarán parejas de NNA. Una de la parejas tomará por los pies al otro que estará ubicado en la posición boca bajo y comenzará a caminar con las manos, hasta llegar a la meta fijada. Entonces, se

cambiarán las posiciones, el que estaba boca bajo ahora pasará a agarrarle los pies a su compañero para volver al punto de partida. Ganará el que primero llegue a la salida.

El facilitador compartirá con los NNA sobre los tipos de familia existente, cada niño(a) deberá identificar la suya.

## **EVALUACIÓN**

Los participantes expresarán mediante una composición escrita los beneficios de una familia.

# DÍA 11

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Afianzar el sentido de pertenencia como miembros de su comunidad mediante juegos.

### CONTENIDOS

- Reflexión sobre mi comunidad.

### RECURSOS

- Papel.
- Lápices de colorear.
- Un mapa del país.
- Copias de la región en blanco y negro.
- Cinta pegante.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

#### JUEGO: ¿Dónde Estoy y Qué Hacemos?

- Con un mapa del país el facilitador, a través de preguntas, ayudará a los participantes a ubicar la región y la provincia donde está la comunidad a la que pertenecen.
- El facilitador formará dos equipos.
- Luego les dará una copia del mapa en blanco y negro a cada equipo, y ellos van a colorear su comunidad, y dirán por qué escogen dicho color. Después de colorear pegarán el mapa en la pared.
- Posteriormente el facilitador les preguntará a los participantes de cada equipo sobre la agricultura y la ganadería de la zona y todo lo que los NNA mencionen lo escribirá en papelitos por separado, con cinta pegante por detrás, y los pondrá en una mesa. Ejemplos de preguntas: ¿qué produce la gente en la comunidad?, ¿cuál es el principal alimento que comen diariamente?, ¿qué animales se crían en las casas?, etc.

- El facilitador comenzará a dar características de las distintas actividades agrícolas o de cría de animales (por ejemplo, “come maíz y sirve para el sancocho”; “se produce en la tierra, es amarillo y con él se preparan tortillas”; “crece en un árbol y con él se hace chocolate,” etc.).
- Ellos deberán adivinar a qué se refiere, cuando lo descubran correrán a la mesa, seleccionarán el papelito que corresponda y lo pegarán en el mapa pintado que corresponda a cada equipo. Quien lo haga más rápido le suma un punto a su equipo, gana quien más puntos haya acumulado.

## **EVALUACIÓN**

Cada participante deberá saber al terminar, la región donde está su comunidad, la provincia a la que pertenece y la producción agrícola y ganadera.

# DÍA 12

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Afianzar el sentido de pertenencia como miembros de su comunidad mediante juegos.

### CONTENIDOS

- Juegos de ubicación espacial.
- Invitación de los familiares para el próximo día.

### RECURSOS

- Silbato.

## ACTIVIDADES A REALIZAR

### JUEGO: Calle – Callejón

Los participantes se tomarán de las manos uno al lado del otro, formando varias filas, menos dos, los cuales se quedarán fuera. Uno hace de policía y el otro de ladrón. Cuando el facilitador diga “calle” los alumnos harán un giro a la derecha, y cuando diga “callejón” girarán a la izquierda. En cada giro se soltarán de las manos y se agarrarán del compañero que le quede al lado. Mientras los alumnos giran, el que hace de policía intentará agarrar al que hace de ladrón., atravesando la fila.

### Regla:

- Ni el policía, ni el ladrón pueden romper la calle o los callejones.
- Los alumnos no deben soltarse hasta que el facilitador no dé la voz de mando.
- El juego termina cuando el policía agarra al ladrón y puede comenzar con otros niños.

## **JUEGO: El Semáforo**

Los NNA correrán libremente en el área sin chocarse, cuando el facilitador diga: “amarillo”, bajarán la velocidad. Si dice: “rojo”, deberán pararse totalmente. Cuando diga “verde”, comenzarán a correr nuevamente. El facilitador puede indicar por ejemplo: “verde tren”, esto indicará que deben correr uno detrás de otro formando un tren; “amarillo bicicleta”: deben caminar subiendo y bajando como bicicleta, etc.

## **JUEGO: Busca Tu Vecino más Cercano**

El facilitador formará en varios círculos a todo el grupo. En medio de cada círculo pondrá un participante en medio: esa será su casa, pero uno de ellos se quedará desprovisto de casa. Cuando el facilitador suene el silbato, todos los que tienen casa saldrán a mudarse a otra, mientras que el participante sin casa buscará a su vecino más cercano para mudarse y dejarlo fuera.

### **Reglas:**

- Una vez sonado el silbato cada alumno (a) deberá mudarse de casa, no debe quedarse dentro, de lo contrario pierde automáticamente.
- El juego continúa hasta que el facilitador quiera, solo cambiarán de tiempo en tiempo los dueños de las casas y en su lugar entran a jugar los que están agarrados de manos.

## **EVALUACIÓN**

Cada participante deberá afianzar sus conceptos de derecha e izquierda y saber al terminar, lo importante que es contar con una casa en donde vivir para que la familia esté protegida.

# **DÍA 13**

## **MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL**

### **OBJETIVO**

- Sensibilizar a los participantes en lo referente a la cooperación familiar.

### **CONTENIDOS**

- Juegos integradores de la familia.

### **RECURSOS**

- Láminas.
- Vasos plásticos.
- Dos sillas.
- Dos mesas.
- Un marcador.
- Limones.
- Cucharitas.
- Soga de cabuya.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

El facilitador preparará las actividades de este día teniendo en cuenta que las mismas se realizarán en compañía de los familiares.

#### **Forma la Palabra**

El facilitador seleccionará dos sillas y dos mesas. En cada silla colocará seis (6) láminas y cada lámina tendrá una imagen. Sobre la mesa habrá vasos plásticos con letras escritas (todas las letras del alfabeto, se podrán poner las vocales en un vaso y consonantes en los otros). Cada equipo o familia seleccionará un representante quien escogerá una lámina para el juego. Mostrará esta lámina a su familia quienes le ayudarán a identificar el nombre del dibujo. Luego irá a la mesa donde están los vasos para formar la

palabra. Quien termine primero le suma un punto a su equipo. Luego de formada la palabra se devolverán las letras a los vasos de plástico. El que más puntos acumule será la familia ganadora.

**Nota:** El facilitador deberá asegurarse de cortar previamente suficientes letras para formar las palabras que corresponderán a las láminas (3 juegos de consonantes y cinco de vocales, por ejemplo).

### **Transporte del Limón**

Las familias se disponen en hileras, formando equipos. A cada integrante se le dará cuchara plástica. El primero de la hilera pone un limón sobre la cuchara que tendrá sostenida en la boca y tratará de llevarlo en equilibrio hasta la meta final. Cuando llega a la meta se devuelve corriendo y le entrega el limón al que sigue en la hilera. No deben tocar el limón ni la cuchara con la mano una vez comenzado el juego. La familia que termine primero gana.

### **Carrera de Saco**

Inician en la misma formación anterior, pero ahora deberán llegar saltando hasta la meta dentro de un saco que sostendrán con las manos. Cuando llegan a la meta se quitan el saco y regresan corriendo, para entregarlo al que sigue en la hilera. La que primero termine gana.

### **Tracción de la Soga**

Las familias divididas en dos grupos, A y B, cada uno con igual cantidad de integrantes. Necesitan una soga de cabuya con un nudo en el medio. Cada equipo agarra la soga por un lado, luego comenzarán a halarla, hasta que uno de los equipos logre hacer que el otro sea arrastrado hasta la línea dibujada en el suelo.

### **Juego de Boliche (ver día 2)**

## **EVALUACIÓN**

Los participantes llegarán a conclusiones relacionadas a los miembros de su familia sobre las cualidades diversas que tiene cada uno cuando es necesaria esa cualidad, y cuándo la familia complementa o suple las necesidades de sus miembros para el bienestar familiar.

# DÍA 14

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Reafirmar la cultura panameña con juegos tradicionales y conocer otro de una cultura diferente.

### CONTENIDOS

- Juegos tradicionales sin implementos.

### RECURSOS

- Un pañuelo o tira de tela.
- Una lata.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

#### JUEGO: La Gallina Ciega

El facilitador sortea para seleccionar a un participante que será la primera “gallina ciega.” Le tapan los ojos al jugador seleccionado, y otro lo hace girar varias veces, mientras todos van cantando esta canción:

- **Coro:** Gallinita ciega, gallinita ciega, qué se te ha perdido.
- **Gallina:** Una aguja y un dedal.
- **Coro:** Da la media vuelta y lo encontrarás.

Se deja al jugador con los ojos tapados para que intente tocar con la mano a alguno de los jugadores mientras estos intentan zafarse. Cuando un jugador es tocado pasa a ocupar el lugar de la gallina ciega.

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Juegos-y-Rondas-Paname%C3%B1as/25497617.html>

## **JUEGO: La Lata**

Primero el facilitador sortea para definir cuál de los participantes se queda con la lata y debe salir a buscar a los demás. El juego comienza cuando uno de los jugadores lanza una lata lo más lejos que pueda. El jugador que se queda recoge la lata y la coloca en un lugar previamente acordado, o “machín” (en el interior de una circunferencia dibujada en el suelo) Mientras, el resto de jugadores se esconden. Una vez colocada la “lata” en el lugar correspondiente, el jugador que se la quedó debe descubrir dónde están escondidos el resto de jugadores.

Cuando descubre a algún jugador, coge la “lata” y golpea con ella tres veces en el suelo, mientras dice: “1,2,3...Fulano, en tal lugar” (el nombre del jugador descubierto y el lugar donde se esconde). En este caso el jugador pillado se sienta junto a la “lata”. El jugador que busca debe tratar de “capturar” la mayor cantidad de participantes posibles.

Si algún jugador sale de su escondite y es capaz de llegar al “machín” y sonar la lata con el suelo mientras grita ¡salvación, salvación!, los participantes que estaban “pillados” son liberados y el juego reinicia. Cuando el que se queda con la lata se equivoca al decir el nombre, no dice la frase “1,2,3... (nombre) (lugar)” o no golpea con la lata en el suelo, se comienza el juego de nuevo (se la queda el mismo jugador) y todos los jugadores que estuvieran pillados se salvan.

El jugador que se queda con la lata no puede quedarse junto a la ella, debe moverse para buscar a los jugadores.

Cuando todos los jugadores son pillados se comienza de nuevo y se la queda el primero que fue pillado. Adaptado de:

[http://web.educastur.princast.es/cpr/nalon\\_caudal/materiales/materiales\\_efisica/RECURSOS/JUEGOS/JUEGOS%20POPULARES1.htm](http://web.educastur.princast.es/cpr/nalon_caudal/materiales/materiales_efisica/RECURSOS/JUEGOS/JUEGOS%20POPULARES1.htm)

## **La Olla (Cadena Humana)**

Se escoge a un participante, quien va a formar la cadena (ella o él, será el primer eslabón). Los demás NNA se distribuirán por todo el espacio de la cancha o zona establecida por el facilitador sin salir de ella. A una señal del facilitador se inicia el juego, el participante escogido tratará de tocar a cualquier otro NNA. Si lo logra, este se unirá a él o ella y así se va formando la cadena y a todo el que van alcanzando se va uniendo a ellos, hasta lograr que todos estén en cadena.

**Regla:** De la cadena que se va formando, sólo pueden atrapar los que están en los extremos sin soltarse.

## **EVALUACIÓN**

Al finalizar los NNA deberán expresar y demostrar su amor por lo tradicional, mediante la identificación de dos juegos tradicionales, y expresar qué le pareció el juego nuevo.

# **DÍA 15**

## **MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL**

### **OBJETIVO**

- Construir implementos recreativos con recursos del medio.

### **CONTENIDOS**

- Construcción de balones para: fútbol, voleibol, baloncesto.
- Juguemos con los balones.

### **RECURSOS**

- Papel periódico.
- Cinta adhesiva transparente.
- Globos para inflar.
- Hojas de colores.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

La construcción de los balones se hará a partir de los globos, preferiblemente #9, además de hojas de periódico y cinta adhesiva ancha. El primer paso es inflar el globo hasta la mitad de su capacidad de aire. Luego se pondrá en el medio de una hoja de periódico, el periódico será agarrado por las puntas de extremo a extremo en forma diagonal, se unen las dos puntas y se le pone un poco de cinta pegante. Se hace lo mismo con los dos extremos restantes y los bordes de periódico que sobresalen se acomodan y se pegan hasta que el globo sea cubierto completamente (hay que observar que el balón mantenga la forma redonda). Después de ponerle 4 o 5 hojas, entonces se envuelve totalmente en cinta adhesiva transparente, para darle consistencia y durabilidad. Es importante que cada hoja de papel sea colocada en dirección contraria a la anterior.

## **JUEGO: Balón sobre la Cabeza**

Los NNA se organizarán en dos equipos, en forma de hileras, con igual número de participantes. Los primeros de cada equipo tendrán un balón en sus manos. A la orden de comenzar el juego, el primero de cada equipo pasa el balón hacia atrás al siguiente jugador, por sobre la cabeza, con las dos manos, lo más rápido posible, y así sucesivamente, los demás jugadores hacen la misma operación, hasta llegar al último integrante de cada equipo, el cual regresará corriendo al frente de la hilera para continuar de nuevo con el juego. Cuando se le caiga el balón a uno de los jugadores, debe comenzar nuevamente la actividad, iniciando en el lugar donde se dejó caer el balón. El balón nunca debe tirarse. Gana el equipo que primero termine.

## **JUEGO: Balón sobre la Cabeza Sentados**

Se realizará igual al anterior, pero en este caso los participantes estarán sentados en el suelo y cuando el balón llegue atrás, el último de la hilera pasará por encima de los demás con los pies abiertos. Los que están sentados tendrán la cabeza agachada. Cuando el que va cruzando por encima llegue al inicio de la hilera, se sentará y continúa el juego hasta que todos lo hayan realizado. Gana el equipo que primero termine.

# DÍA 16

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Construir implementos recreativos con recursos del medio.

### CONTENIDOS

- Juego de recepción y pase.
- Juego balón al pecho y agachado.
- Corre y pasa el balón.
- Juego que corra la bola.

### RECURSOS

- Una funda pequeña.
- Papelitos con los mandatos.

## ACTIVIDADES A REALIZAR

### JUEGO: Balón al Pecho

Se forman varios círculos con igual número de participantes. En cada círculo se situará al centro un jugador con un balón. A la orden del facilitador, el jugador que se encuentra en el centro comenzará a lanzar el balón hacia la derecha mediante un pase con las manos a la altura del pecho. En cada pase, el balón debe regresar al jugador del centro, en la misma forma que este la pasó. Cuando el balón llega al primer jugador que recibe el pase, éste la alza diciendo gané.

### JUEGO: Balón al Pecho y Agachado

Este juego es idéntico al anterior sólo varía en que cuando el participante del círculo recibe el pase y devuelve el balón al centro, debe agacharse, cuando todos están agachados comienzan los pases de nuevo para ponerse de pie. Gana el equipo que logre poner de pie a todos sus integrantes primero.

## **JUEGO: Corre y Pasa el Balón**

Los NNA estarán formados en círculo, en dos equipos de igual número de participantes. A la orden del facilitador uno de los jugadores que tiene el balón en las manos sale corriendo alrededor del círculo hasta llegar nuevamente a su lugar, al llegar le entregará el balón al que sigue en el orden, el cual hará la misma acción. Ganará el equipo que primero termine.

## **JUEGO: Que Corra la Bola**

Para realizar este juego los NNA estarán formados en un solo círculo. Uno de los participantes tendrá un balón en las manos, y a la orden del facilitador se lo pasará al de su derecha e irán pasando el balón, mientras cantan “Que corra la bola, corriendo va, que corra la bola, corriendo va.” Cuando el facilitador diga “QUE PARE LA BOLA” el alumno que la tenga en las manos, deberá sacar un papelito de una funda, y ejecutará el mandato escrito (puede ser imitar un animal, cantar una canción, recitar un poema, etc.)

## **EVALUACIÓN**

Cada participante deberá haber utilizado para jugar un balón construido con recursos del medio.

# DÍA 17

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Construir implementos recreativos con recursos del medio.

### CONTENIDOS

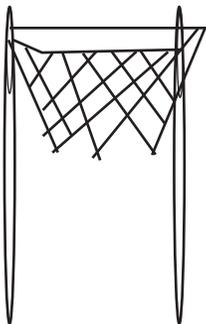
- Construcción de aros para baloncesto.
- Construcción de red para voleibol.
- Juego voleibol.

### RECURSOS

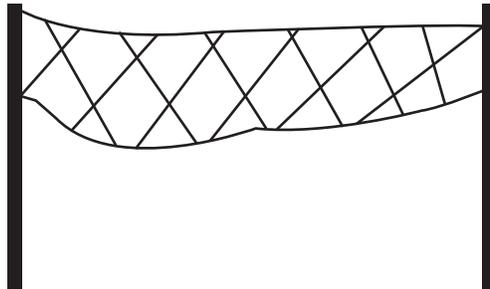
- Soga o hilo de saco.
- Pedazos de palo verde finos y gruesos.
- Sacos de aros.
- Alambre dulce de tendedero.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

La construcción del aro para baloncesto tendrá el mismo procedimiento que el canasto para guardar utilería (Día 5), sólo que las patas que soportan el aro son las largas y estarán clavadas en la tierra. El saco a utilizar es la mitad que quedó cuando se cortó para hacer el canasto de la utilería.



Para construir esta red se debe buscar un saco de arroz vacío, cortarlo de forma vertical de tal manera que queden cuatro lados del mismo tamaño. Luego buscar dos palos verdes que se utilizarán como patas para colocar la red, y amarrarla a cada uno de los postes. Se clavan los postes en el suelo bien firmes. Ya se puede comenzar a jugar.



### **JUEGO: de Voleibol:**

Con la red construida, extendida en medio del área de juego, los participantes divididos en equipos de igual número, comenzarán a jugar voleibol, con la única regla de que deberá pasar del balón al lado contrario después de tres pases.

El equipo que menos deje picar el balón en el suelo es el ganador.

### **EVALUACIÓN**

Cada NNA debe participar en la búsqueda de los recursos y en la construcción de los implementos re-creativos.

# **DÍA 18**

## **MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL**

### **OBJETIVO**

- Ejecutar deportes con los implementos creados.

### **CONTENIDOS**

- Juego de Mini-Basket.
- Reflexión sobre cómo el medio ambiente nos provee todo lo que necesitamos para vivir.
- Juego Derriba la Torre.
- Juego Carrera Competitiva.

### **RECURSOS**

- Balones.
- Aros de baloncesto.

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

### **JUEGO: Mini Basket**

Este juego consiste en que los participantes traten de encestar un balón en un aro. Para lograrlo podrán hacer cualquier cosa, siempre y cuando no hagan contacto con ningún compañero. Si tienen contacto, el balón será propiedad del equipo contrario. En caso de que un jugador saque el balón fuera, perderá el balón y se le dará al equipo contrario.

El facilitador reflexionará con los alumnos(as) sobre cómo el medio ambiente le proporcionó todo lo necesario para construir todos los implementos para poder jugar.

## **JUEGO: Derriba la Torre**

Se divide el grupo en dos equipos. Se divide el terreno en dos partes, cada una con una torre hecha de tres palos amarrados en forma de trípode. A cada equipo le corresponde proteger una torre. Los jugadores se distribuyen libremente en el área. Después de rifar el balón al equipo que le tocó saca el balón y comienzan a hacerse pases para acercarse a la torre del contrario, mientras el equipo contrario al que tiene el balón intenta interceptar el pase. Cuando el equipo que posee el balón logra acercarse, tirará el balón contra la torre, si logra derribarla gana un punto. Y el balón pasa a ser propiedad del equipo contrario al que la derribó. Gana el equipo que acumule más puntos.

## **Carrera Competitiva:**

El facilitador formará equipos de igual número de participantes en hilera. A la señal del facilitador, el primer participante de cada hilera, saldrá corriendo hacia el punto de meta donde habrá un balón, le dará la vuelta y volverá a su hilera. Al llegar le toca la mano a su compañero de equipo y se ubica al final de la formación y así sucesivamente. Gana la hilera que logre que sus miembros lo realicen primero.

## **EVALUACIÓN**

Los NNA deberán exhibir sentido de pertenencia al jugar con los instrumentos creados por ellos mismos.

# DÍA 19

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Realizar juegos que contribuyan al desarrollo de la fuerza de brazo.

### CONTENIDOS

- Dinámica: Mantén El Ritmo.
- Juegos de esfuerzos físicos.

### RECURSOS

- Una soga de cabuya.

## ACTIVIDADES A REALIZAR

### DINÁMICA: Mantén El Ritmo

Los NNA se sientan en círculo. El facilitador comenzará a hacer movimientos y sonidos rítmicos, ejemplo: golpea los muslos, pisotea, da dos palmadas, chasquea los dedos, etc. Todos los participantes deben ir haciendo cada sonido. El facilitador irá aumentando el ritmo, hasta lograr que uno se equivoque. El que se equivoca es sacado del círculo. El facilitador aprovechará para reflexionar cómo las equivocaciones en la vida, las malas decisiones afectan y a veces nos impiden avanzar (una mala decisión es no estudiar).

### JUEGO: Tracción de la Soga

Los participantes son divididos en dos grupos, A y B, cada uno con igual cantidad de integrantes. Cada equipo agarra un tramo de una soga de cabuya con un nudo en el medio, luego comenzarán a halarla, hasta que uno de los equipos logre hacer que el otro se arrastrado hasta la línea dibujada en el suelo.

## **A Batir al Contrario:**

Este juego consiste en vencer a su oponente mediante la expulsión del mismo de la ubicación sobre una raya dibujada en el suelo, puede hacerse agachado y con una soga.

## **La Silla Humana**

Se forman equipos de tres niños o niñas. Dos hacen con los brazos una sillita, dos montan al tercero, se colocan frente a una línea de salida para correr hacia una meta marcada por el facilitador. Allí en la meta se baja el que estaba en la sillita y se sube otro y regresan a la línea de salida donde se sube a la sillita el que falta y salen luego a la meta. La primera sillita en llegar gana.

## **Carrera a Caballito**

Se forman equipos de dos (parejas). Uno debe cargar al otro. Se ponen de acuerdo sobre quién se monta primero. Todos los equipos se paran en fila frente a una línea de salida o meta, a la señal del facilitador salen hacia una línea demarcada previamente donde al llegar el que está montado se desmonta, y se sube el otro que estaba abajo, regresando a la línea o meta de salida. El equipo que llegue primero gana.

## **EVALUACIÓN**

Los participantes deberán pensar en una idea de aplicación de sus fuerzas en función de su comunidad.

# **DÍA 20**

## **MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL**

### **OBJETIVO**

- Afianzar la confianza de los NNA mediante la realización de juegos con implementos sencillos y/o hechos por ellos mismos.

### **CONTENIDOS**

- Juegos con implementos sencillos.

### **RECURSOS**

- Pañuelo.
- Una lata grande cortada por la mitad.
- Dos pedazos de palo para batear.

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

### **EL PAÑUELO**

Se dividen los NNA en dos grupos y se forman en filas enfrentadas, con igual cantidad de participantes. Luego se procederá a enumerar en orden a cada uno, de manera que a cada número corresponderá un NNA de cada equipo (habrá dos NNA #1, dos NNA #2, etc.). El facilitador se ubicará en medio de las dos filas, con un pañuelo en la mano y mencionará un número que corresponderá a uno de los asignados a los participantes. De ambos equipos, aquellos que coincidan con el número mencionado saldrán a tomar el pañuelo. El NNA que llegue primero tomará el pañuelo correrá hacia donde está su grupo, y anota un punto para su equipo.

Si uno de los participantes toma el pañuelo y se lo lleva y es tocado por el contrario antes de que se incorpore a su grupo, entonces el que lleva el pañuelo pierde y es punto para el equipo contrario. En caso

de que logre llegar a su fila sin ser tocado por el contrario y con el pañuelo en la mano, entonces recibirá el punto para su equipo. Ganará quien más punto acumule.

## **LA PLAQUITA**

Para la realización de este juego el facilitador deberá conseguir dos placas de vehículo o en su defecto cortar una lata mediana. En el caso de la placa, esta debe ser doblada en forma de L, para que pueda mantenerse parada. Se colocará cada lata en medio de un círculo de cal, cenizas o tiza, a una distancia aproximada de 5 a 8 metros una lata de la otra. Se buscarán dos palos de madera los cuales harán la función de bates (para golpear la pelota), también se utilizará una pelota, que puede construirse de papel periódico y cinta adhesiva, luego deberá ser envuelta en un calcetín (media del pie) para darle durabilidad.

Se formarán dos equipos, cada uno integrado por dos participantes. Se situarán los dos integrantes de uno de los equipos a la defensiva (lanzador y receptor) detrás de la plaquita o lata, uno de ellos con la pelota en la mano. Estos intentarán tumbar una de las dos placas, que estarán siendo protegidas por los integrantes del otro equipo el cual estará a la ofensiva (bateadores), ubicados delante de las placas, con el bate en las manos, su misión será batear la pelota una vez que haya sido lanzada por equipo defensivo con la finalidad de tumbar la plaquita.

Cuando el equipo ofensivo logre batear la pelota enviándola a gran distancia, entonces correrán de una placa a otra, debiendo tocar siempre con el bate el círculo donde esta ubicada la plaquita.

Por el contrario, si el equipo defensor logra tumbar una de las placas, entonces se invierten los papeles, pasando estos a ser ofensivo. Y así sucesivamente.

Resultará ganador el equipo que logre llegar primero a la cantidad de vueltas que hayan sido acordadas (10, 12, 15, etc.)

## **EVALUACIÓN**

Al finalizar los NNA deberán expresar y demostrar satisfacción por haberse entrenado con juegos sencillos, utilizando implementos fáciles de conseguir o de elaborar.

# DÍA 21

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Afianzar la confianza de los NNA mediante la realización de juegos con implementos sencillos y/o hechos por ellos mismos.

### CONTENIDOS

- Juegos tradicionales o populares.

### RECURSOS

- Una tapa de rosca de una botella plástica grande o garrafón (como los de envase grande de aceite).

## ACTIVIDADES A REALIZAR

### LA TAPITA

Un interesante juego que sirve de antesala al aprendizaje del béisbol. Para la realización de este, se buscará un palo de escoba y se cortará a la medida de las necesidades de los participantes, teniendo en cuenta el tamaño de estos.

Luego se tomará la tapa de un botellón de agua de cinco galones y se usará como pelota.

Se formarán dos equipos, la cantidad de participantes dependerá del profesor, pues no hay restricciones. Uno de los equipos será defensa, que estará en el terreno; y el otro ofensivo el cual estará bateando (idéntico al béisbol), después de tres out, se intercambian los equipos, es decir, el que batea pasa a defender y el defensa pasa a batear.

Con dos o tres bases, se corren éstas cada vez que uno logre batear. Gana el equipo que primero logre hacer 3 o 5 carreras, según se acuerde entre los equipos.

## **PELOTA CALIENTE (La Papa Caliente)**

Se forma un círculo y se le da una pelota a uno de los participantes, se empieza a pasar la pelota de mano en mano. A la señal del profesor (quien está de espaldas al círculo) con un silbato o una palmada, se detiene la pelota y quien la tiene en las manos deberá sacar un papelito de una funda, para ejecutar un mandato o penitencia (ladrar, imitar a una gallina, etc.).

## **EL JUEGO DE LA VACA**

Los participantes formarán un círculo y se colocarán ya sea de pie o sentados. Luego colocarán una mano encima y otra debajo de las palmas de las manos de los /as participantes que le queden al lado y mientras van cantando:

*El juego de la vaca ya empezó ja ja o,  
es muy divertido sí señor ja ja o*

Irán dando y recibiendo palmadas y cuando finaliza la canción todos contarán del número 1 hasta el 10, de palmadas en palmadas, pero al que le corresponda la palmada 10 no debe permitir que el 9 le toque la palma de la mano, y si se deja tocar la palma de la mano debe salir del juego y colocarse en el centro del círculo. Pero si el que dice 9, no toca la palma de la mano del 10 éste será quien salga del juego.

**Nota:** Otra opción sería, en vez de sacarlo del juego, ponerle una penitencia y que siga jugando. Por Ejemplo: Cantar, Imitar, declamar, etc. Duración: hasta que terminen los dos últimos participantes. Se puede iniciar el juego nuevamente.

## **EVALUACIÓN**

Al finalizar los NNA deberán expresar y demostrar satisfacción por haberse entrenado con juegos sencillos, utilizando implementos fáciles de conseguir o de elaborar.

# DÍA 22

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Afianzar el sentido de pertenencia como miembro de su comunidad mediante la utilización de los elementos de la naturaleza que la componen para encontrar un tesoro escondido.

### CONTENIDOS

- Busquemos el Tesoro Escondido.
- Juego Búsqueda del Tesoro.

### RECURSOS

- Hojas.
- Lápiz.

## ACTIVIDADES A REALIZAR

### Tesoro Escondido

El facilitador escribirá preguntas o pistas en forma de acertijos, para ser descifrados por los participantes (de 10 a 15 pistas son suficientes). Una pista debe comunicar dónde está la siguiente. Dichas pistas deben esconderse bien de tal manera que exija el uso del sentido común y del conocimiento existente.

Para esto utilizará elementos claves tales como: el árbol más grande, la casa más lejana, donde se toma agua, etc. Siempre conociendo el lugar primero, para evitar los posibles peligros.

### Juego Búsqueda de tesoro

Se forman los participantes en tres o cuatro equipos. El facilitador entrega una lista de 10 objetos que los equipos deben encontrar en un tiempo estipulado. Debe designarse un capitán en cada equipo, luego se anuncia que están buscando tesoros y se mencionan los objetos que son buscados. Los equipos

correrán a buscar los objetos mencionados, por cada tesoro encontrado se asigna un punto al equipo. Ejemplos de tesoros: cordón de zapato, botón de camisa, correa, peine, una peineta, un rolo de belleza, cuadro, libro, lápiz, una piedra negra del tamaño de una uña, una ramita de diez centímetros, etc.

## **EVALUACIÓN**

Cada participante sabrá qué tanto conoce su comunidad mediante las respuestas a las preguntas formuladas para descubrir el lugar donde está el tesoro escondido.

# DÍA 23

## MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL

### OBJETIVO

- Fortalecer el concepto de familia a través de juegos.

### CONTENIDOS

- Dinámica de calentamiento.
- Juegos que refuercen el concepto de familia.

### RECURSOS

- Cartulina para los números.
- Dos aros.
- Un pizarrón y una tiza.
- Globos.
- Sillas.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

El facilitador comenzará el día con un calentamiento. El grupo formará un círculo y caminará llevando el ritmo de la rima:

- “¿Conoce usted al señor Matías el señor que tiene un tren?”  
Los alumnos responden:
- “No señor, no lo conozco, dígame usted quién es  
El facilitador:
- “Pobrecito de Matías que le dio un pulmonía y le quedó un bracito así” (dándole vueltas al brazo).  
Todos dicen:
- “Chacachaca-chaca cha”

Luego se repite el diálogo y se le añade otra parte del cuerpo.

## **Carrera de Familias**

Se divide el grupo en dos grandes familias. Cada participante del grupo será un miembro de la familia: el padre, la madre, el hijo, el tío, la tía y dos primos. Se señala un árbol como el centro de emergencia. Al dar la señal el padre sale corriendo y le da la vuelta al centro de emergencia y regresa a su lugar. Toma de la mano a la madre y juntos corren hacia el centro, lo rodean y regresan a su lugar. La madre toma de la mano al abuelo y los tres hacen el recorrido, y así sucesivamente hasta que el recorrido lo ejecutan todos juntos. La familia que primero haga el recorrido junta, gana.

## **El Aro**

Se forman las familias en dos filas paralelas. A la primera persona de cada fila se le entregará un aro. Al dar las señales estas pasarán el aro por la cabeza y lo sacarán por los pies; entonces lo pasarán al siguiente jugador de la fila que hará lo mismo. El último jugador de la fila, después de haberse metido en el aro correrá a la meta señalada, dejará el aro y volverá a su lugar. Triunfará la fila cuyo jugador regrese primero a su grupo. Estos juegos serán realizados en familias.

## **Carrera al Pizarrón**

Se forman las familias en dos grupos. El facilitador dice en voz alta un dicho o un refrán. La primera persona pasa al pizarrón o a un cartel y escribe la primera palabra del dicho o refrán. La segunda persona al recibir la tiza pasa a escribir la palabra que sigue. El grupo en el que todos sus jugadores pasan primero al pizarrón será el ganador.

## **Explotando Globos**

Se forman 2 equipos o familias y se colocan en hileras. Cada participante llenará de aire un globo. El facilitador ubicará dos sillas a una distancia de 10 mts. A la señal del facilitador el primero de la hilera sale corriendo hacia donde está la silla y explotará el globo sentándose sobre él, luego regresa corriendo para ponerse al final de su hilera. Acto seguido sale el siguiente y realiza la misma acción. Gana la hilera que primero termine.

## **Juego Matemático**

Se forman 2 equipos o familias y se colocan en hileras. El facilitador escogerá un espacio y pondrá varias operaciones matemáticas escritas en tarjetas. Cada integrante comenzando por el que encabeza la hilera, saldrá corriendo al lugar donde se encuentran las tarjetas, selecciona una operación matemática, y procede a realizarla en la pizarra. El que tenga mayor número de aciertos gana. VARIANTE: igual al anterior solo que al seleccionar la tarjeta e ir a su hilera, entre todos darán la respuesta correcta. Otra variante: formar equipo según edad y adecuar el nivel de dificultad de las operaciones según las edades.

## **EVALUACIÓN**

Los participantes expresarán mediante una composición escrita los beneficios de ser miembro de una familia.

# **DÍA 24**

## **MÓDULO 1: YO SOY ESPECIAL**

### **OBJETIVO**

- Fortalecer el concepto de familia a través de juegos.

### **CONTENIDOS**

- Juegos que refuercen el concepto de familia.

### **RECURSOS**

- Globos o pelotas.

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

### **Transporte de globos**

Se forman participantes en equipos y en parejas, cada pareja tendrá un globo o una pelota. Saldrán del lugar donde se encuentren a la orden del facilitador, con un globo entre sus frentes y caminando. Deben tener las manos hacia atrás. La pareja procurará llegar a la línea final. La pareja que primero llegue le suma un punto al equipo. Si el globo se cae o se explota, debe tomar otro y comenzar donde se le cayó.

### **Transporte en la espalda**

Es idéntico al anterior solo que en vez de llevar la pelota o globo en la frente, la transportarán en la espalda. En este caso las manos deberán estar hacia delante.

### **EVALUACIÓN**

Los participantes expresarán mediante una composición escrita los beneficios de ser miembro de una familia.



# Espacios para Crecer

## MODULO 2



Mi Familia, Mi Comunidad más Cercana

## TEATRO

Proyecto EducaFuturo: “Eliminación del Trabajo Infantil a través de la Educación y Generación de Oportunidades en Ecuador y Panamá”



# **DÍA 1**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Conocer sobre el arte escénico.

### **CONTENIDOS**

- Texto sobre el origen del teatro.
- Jugar a conocer el escenario.

### **RECURSOS**

- Espacio para jugar “La Esquinita”

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

Crear una definición de teatro entre todos. El facilitador se apoya en el texto que está en el anexo (El Teatro) y luego pide a los participantes que hagan una definición de lo que entienden por teatro.

Todos los participantes juegan al juego “Una Esquinita” (Ver Anexo). Este juego sirve para que los NNA sepan que el escenario es un espacio definido, con límites.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador, a través del juego, comprobará si los participantes comprenden qué es el teatro y sus componentes (actores, director, texto, ensayo, etc.).

## **ANEXO: El Teatro**

Una dramatización es una de muchas maneras de relatar una historia que puede ser real o inventada. Es una historia que usa a un grupo de personas que se llaman actores para que la cuenten. El teatro comenzó como una manera para que los hombres de las cavernas agradecieran a sus dioses por una buena cosecha, o por una buena cacería, o si había una guerra, para contar lo sucedido si habían ganado la batalla.

Con el tiempo, las dramatizaciones se convirtieron en historias cómicas que se llamaron comedias, y las más serias, que no tenían un final feliz se llamaron dramas. Por mucho tiempo, las mujeres no podían ser parte del grupo de teatro, así que los hombres hacían de mujer. En algunos países, como Japón, los hombres todavía representan mujeres.

El lugar donde se hacen las dramatizaciones se llama teatro. El teatro tiene su propio idioma. La historia se llama texto. Los participantes se llaman actores, y las prácticas se llaman ensayos. El espacio donde se actúa el texto, se llama escenario. Tiene 4 paredes. Se decora como una casa, un castillo o una cueva o lo que pida la historia. Tiene una cortina al frente, que se llama telón, que es como una puerta, porque se abre cuando comienza y se cierra cuando la dramatización termina.

La persona que dice que tiene que hacer cada quien se llama director. Nuestro maestro es el director de nuestra dramatización.

Si los niños tienen acceso a televisión en su área, se les puede decir que el escenario es como el lugar donde cantan en los concursos de Canta Conmigo, etc.

### **Una Esquinita**

#### **- Juego -**

Se señalan las esquinas, o se aprovecha cuatro árboles, farolas, columnas, piedras o cualquier combinación con estructura de cuadrado. Se sortea qué jugadores van a ocupar cada una de ellas y el jugador que inicialmente se colocará en el centro.

Una vez colocados los jugadores en sus esquinas todos deben cambiar entre sí de puesto, salir de sus sitios y tratar de llegar al de cualquier otro, bien al del compañero de cualquiera de los lados adyacentes, bien al del extremo de la diagonal.

Mientras cambian de esquinas, el que está en el centro intenta llegar a una de ellas antes que los demás. Cuando lo consiga el jugador que se queda sin esquina deberá pasar al centro y se comenzará de nuevo el "cambio de esquinas." Si no lo consigue, deberá ir repitiendo la operación hasta que logre colocarse en alguna esquina.

## REGLAS

- Para que el juego resulte divertido, los que están en las esquinas no pueden estar quietos, se intercambian las esquinas, muy rápidamente, para dificultar así que quien la queda en el centro no consiga quitar "su" esquina a nadie.
- Los jugadores se harán señales a espaldas del que se queda, para ponerse de acuerdo en qué momento y cambiar rápidamente de esquina.
- Se permiten hacer movimientos simulados volviendo rápidamente al puesto que se había abandonado hasta encontrar una ocasión propicia y engañar así al del centro.
- Si alguno de los participantes no sale en un tiempo predeterminado de antemano pierde, excepto si el motivo es que quien la queda impida su salida.
- No se puede volver nunca a la esquina de la que se ha salido. Hay que llegar a cualquier otra.
- Debe haber un número límite de participantes en cada esquina.

# DÍA 2

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

- Trabajar todas las posibilidades expresivas del cuerpo.

### CONTENIDOS

- Ejercicios de relajación.
- Respiración.
- Caminar a diferentes niveles. En teatro, caminar en niveles significa dos cosas. Una es que el grupo puede caminar en puntillas, agachados o normalmente, o como animales. El otro tipo de caminado en niveles es cuando se camina de dos en fondo, 3 en fondo o en diagonales.
- Ejercicios de flexibilidad.

### RECURSOS

- Muñeca de trapo, globo, música.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- Dinámica sobre el reconocimiento de algunas partes del cuerpo:
  - El facilitador invita a ponerse de frente en pareja para iniciar la dinámica. Toda esta parte se plantea a través de imágenes corporales.
  - Explicará en qué consiste estar relajados: imitar muñeca de trapo.
  - Después explicará cómo podemos respirar correctamente: inflar y desinflar un globo.
- A continuación se explican las diferentes formas de caminar: Como un mono, como un hombre, como un bailarín, como alguien que le duele la barriga, etc.

**Nota:** Esta actividad se realizará durante dos días seguidos para permitir la participación de todos.

### EVALUACIÓN

El facilitador observará el realismo con que cada participante se relaja o camina en niveles.

# DÍA 3

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

- Trabajar todas las posibilidades expresivas del cuerpo.

### CONTENIDOS

- Ejercicios de relajación.
- Respiración.
- Imitación de las partes del cuerpo.

### RECURSOS

- Muñeca de trapo, globo, música.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- Se repiten los ejercicios de respiración del día anterior (inflar y desinflar un globo como ejercicios de respiración y la muñeca de trapo para relajación).
- Dinámica sobre el reconocimiento de algunas partes del cuerpo: El facilitador con los NNA identifican partes del cuerpo (manos, cabeza, piernas, boca) y se le asigna a cada niño una parte del cuerpo (varios niños pueden tener las mismas partes asignadas). Luego, cada NNA debe hacer una representación de lo que hace cada parte, es decir, debe imitar a una boca, a una cabeza, a una mano, etc.

**Nota:** Esta actividad se inició el día anterior.

### EVALUACIÓN

El facilitador observará el realismo con que cada participante se relaja o camina en niveles.

# DÍA 4

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

- Estimular el uso de las capacidades de jugar, sentir y recogerse del cuerpo.

### CONTENIDOS

- Liberación del dinamismo en el juego corporal.
- Toma de conciencia de respiración.
- Despertar de los sentidos. Ejercicio de flexibilidad.

### RECURSOS

- Medias blancas, marcadores negros.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador llegará al salón cantando una canción con un muñeco hecho con una media blanca (Se mete la media en la mano y se cierra. En los nudillos se dibujan ojos y los dedos y el pulgar hacen de boca). Mueve el muñeco mientras canta o da instrucciones para que las sigan los participantes. El facilitador debe modelar una voz chistosa, o disgustada, o como de un militar.
- Invita a todos los participantes a dejar fluir su cuerpo como si fueran el muñeco que mueve el facilitador.
- Se ponen de pie y las articulaciones cumplen su papel de “bisagras”
- Se forman grupos de participantes. Cada grupo tiene un muñeco y, a través de él un NNA da instrucciones al resto para que muevan el cuerpo.
- En cada grupo se intercambian roles, la mayor cantidad posible de NNA debe usar el muñeco.

**Nota:** Esta actividad se inició el día anterior

### EVALUACIÓN

Se evaluará la participación e integración en la actividad propuesta.

# **DÍA 5**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Trabajar desde el propio cuerpo diferentes posiciones corporales y profundizar el concepto de escenario y el manejo del espacio.

### **CONTENIDOS**

- El “Cuadro Viviente”

### **RECURSOS**

- Teléfono con cámara.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

Se hacen tres grupos, o los que el facilitador estime convenientes. El objetivo es que cada grupo haga un “cuadro viviente”, uno a la vez. Se define un espacio como escenario. El “cuadro viviente” no debe salirse de ese escenario. Al primer niño que vaya al escenario se le dice que sea un árbol, por ejemplo. A cada niño que sigue se le va diciendo que vaya posando como algo relacionado con el árbol, como una fruta o animalitos, o lluvia o un río o un hombre cansado, hasta que se forme un cuadro viviente. Los participantes deben usar su creatividad. Al final cada grupo debe contar el cuento que representa el cuadro viviente. Si el facilitador tiene un teléfono móvil con cámara digital, es bueno tomar una foto y enseñarla a los niños.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará cómo los grupos manejan las posiciones en el espacio escénico.

# **DÍA 6**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Trabajar con el fin de indagar en la capacidad de comunicación al margen de la palabra.

### **CONTENIDOS**

- Contar historias mímicamente a partir de una idea, concepto o palabra.
- Representar animales mediante gestos.
- Trabajar la máscara y los gestos de la cara.

### **RECURSOS**

- Máscaras, disfraz.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador iniciará vestido con un disfraz seleccionado (o al menos una máscara), e interactuará con los participantes, entregando máscaras con diferentes gestos faciales (se pueden hacer máscaras con papel, un marcador y tijeras, o platos desechables). Las máscaras representarán alegría, tristeza, sorpresa, disgusto, confusión, terror, etc.
- El facilitador pide a los participantes que se agrupen de manera tal que cada grupo de NNA tenga al menos 3 máscaras con gestos diferentes.
- Los grupos se reúnen para crear una historia que será leída en voz alta por un miembro del grupo y actuada en silencio por el resto, usando solo las máscaras, los movimientos y la mímica.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador mediante la observación y pequeñas representaciones con mímicas, determinará si los participantes conocen la variedad de gestos corporales.

# DÍA 7

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

- Trabajar con el fin de indagar en la capacidad de comunicación al margen de la palabra.

### CONTENIDOS

- Contar historias mímicamente a partir de una idea, concepto o palabra.
- Representar animales mediante gestos.
- Trabajar la máscara y los gestos de la cara.
- Cómo caminar sin desplazamiento.

### RECURSOS

- Cuentos, máscaras, disfraz.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador le dice a los NNA que deben representar las actividades cotidianas, pero sin usar palabras, para ver sus movimientos y gestos. Pueden representar cuando se despiertan, se bañan, comen, están en el salón de clases o en el EpC, juegan, etc. Mientras un participante hace la representación, otro puede ir describiendo qué está haciendo el que hace la mímica.
- Todos los participantes comienzan a caminar sin moverse del mismo lugar (“caminar en sitio”). Luego corren “en sitio”. Otra técnica es hacer movimientos en cámara lenta, para exagerar los movimientos del cuerpo.

**Nota:** Continuación de la actividad que inició el día 6.

### EVALUACIÓN

El facilitador mediante la observación y pequeñas representaciones con mímicas, determinará si los participantes conocen la variedad de gestos corporales.

# DÍA 7

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

- Trabajar con el fin de indagar en la capacidad de comunicación al margen de la palabra.

### CONTENIDOS

- Contar historias mímicamente a partir de una idea, concepto o palabra.
- Representar animales mediante gestos.
- Trabajar la máscara y los gestos de la cara.
- Cómo caminar sin desplazamiento.

### RECURSOS

- Cuentos, máscaras, disfraz.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador le dice a los NNA que deben representar las actividades cotidianas, pero sin usar palabras, para ver sus movimientos y gestos. Pueden representar cuando se despiertan, se bañan, comen, están en el salón de clases o en el EpC, juegan, etc. Mientras un participante hace la representación, otro puede ir describiendo qué está haciendo el que hace la mímica.
- Todos los participantes comienzan a caminar sin moverse del mismo lugar (“caminar en sitio”). Luego corren “en sitio”. Otra técnica es hacer movimientos en cámara lenta, para exagerar los movimientos del cuerpo.

**Nota:** Continuación de la actividad que inició el día 6.

### EVALUACIÓN

El facilitador mediante la observación y pequeñas representaciones con mímicas, determinará si los participantes conocen la variedad de gestos corporales.

# DÍA 8

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

- Trabajar la integración comunitaria a través del gesto corporal y su significado.

### CONTENIDOS

- Saludos. Representación de diferentes estados de ánimo.
- Gestos de: estar cansado, tener calor, tener sueño, estar contento, dormir, despertar, etc.

### RECURSOS

- Recortes de imágenes, base blanca de maquillaje para niños.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador comienza jugando con los participantes al juego de la máscara facial. Se usan las manos para cambiar el estado de ánimo reflejado en la cara, por ejemplo, se usan las manos para ajustar los labios en una sonrisa, o se usa la mano para taparse y luego mostrarse bravo, triste, sorprendido.
- El facilitador pasará fotos de personajes de la comunidad, policías, bomberos, médicos, profesores, alcalde, mamá, papá, vendedores, etc, para que cada participante realice el gesto corporal que lo caracteriza.
- El facilitador inventa con los participantes (en pequeños grupos), una historia que ocurre en un lugar determinado de la comunidad. Los NNA deben representar sin hablar esa historia y los demás deberán adivinar de qué se trata la historia.

**Nota:** El grupo dispondrá de dos días para realizar esta actividad.

### EVALUACIÓN

El facilitador pedirá a los participantes que identifiquen la historia y los personajes presentados.

# DÍA 9

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

- Trabajar la integración comunitaria a través del gesto corporal y su significado.

### CONTENIDOS

- Saludos. Representación de diferentes estados de ánimo.
- Gestos de: estar cansado, tener calor, tener sueño, estar contento, dormir, despertar, etc.

### RECURSOS

- Recortes de imágenes, base blanca de maquillaje para niños.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador comienza jugando con los participantes al juego de la máscara facial. Se usan las manos para cambiar el estado de ánimo reflejado en la cara, por ejemplo, se usan las manos para ajustar los labios en una sonrisa, o se usa la mano para taparse y luego mostrarse bravo, triste, sorprendido.
- El facilitador pasará fotos de personajes de la comunidad, policías, bomberos, médicos, profesores, alcalde, mamá, papá, vendedores, etc, para que cada participante realice el gesto corporal que lo caracteriza.
- El facilitador inventa con los participantes (en pequeños grupos), una historia que ocurre en un lugar determinado de la comunidad. Los NNA deben representar sin hablar esa historia y los demás deberán adivinar de qué se trata la historia.

**Nota:** Continuación de la actividad que inició el día 8.

### EVALUACIÓN

El facilitador pedirá a los participantes que identifiquen la historia y los personajes realizados.

# DÍA 10

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

- Ser capaz de manejar lo que se siente y se piensa, comunicándose eficazmente a través de la voz (palabras) y el cuerpo.

### CONTENIDOS

- Dramatizar una idea.
- Representación de cómo somos, la familia, la escuela, la iglesia y sus valores.

### RECURSOS

- Audio, radio, libros, escritorio, pizarra, sillas, mesa, tiza, vestuarios.

### La Civilización del amor

- Canción -

1) Una tierra que no tiene frontera  
sino manos que juntas formarán  
una cadena más fuerte  
que la guerra y que la muerte.  
Lo sabemos, el camino es el amor.

2) Una patria más justa y más fraterna  
donde todos construyamos la unidad,  
donde nadie es desplazado  
porque todos son llamados.  
Lo sabemos, el camino es el amor.

4) La justicia es la fuerza de la paz,  
el amor, quien hace perdonar.  
La verdad, la fuerza  
que nos da liberación.  
Lo sabemos, el camino es el amor.

5) El que tiene comparte su riqueza  
y el que sabe no impone su verdad.  
El que manda entiende  
que el poder es un servicio.  
Lo sabemos, el camino es el amor.

**3)** Un nuevo sol se levanta  
sobre la nueva civilización que nace hoy  
Una cadena más fuerte  
que el odio y que la muerte.  
Lo sabemos, el camino es el amor.

**6)** El que cree contagia con su vida  
y el dolor se cubre con amor,  
porque el hombre se siente  
solidario con el mundo.  
Lo sabemos, el camino es el amor.

## ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador reparte las letras de la canción “La civilización del amor”, escuchan la canción y al final se dan un abrazo fuerte en señal de amistad y amor (si no tienen la canción grabada, la recitan como una poesía).
- Se dividen a los NNA en grupos y se les pide que hagan historias sobre la canción que escucharon o recitaron. Se les pide a cada uno que lea con atención la canción y escoja un personaje para representarlo con movimientos y palabras. El facilitador deberá ayudar a cada grupo a escribir su historia.
- Al final, cada grupo representará su historia. Se les pide a los NNA que pueden traer de sus casas cualquier cosa que les ayude a representar su personaje.

**Nota:** El grupo dispondrá de tres días para realizar esta actividad.

## EVALUACIÓN

El facilitador preguntará qué aprendieron y construirá la frase del día, con las respuestas de los participantes.

# DÍA 11

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

- Ser capaz de manejar lo que siente y piensa, comunicándose eficazmente a través de la voz (palabras) y el cuerpo.

### CONTENIDOS

- Dramatizar una noticia.
- Representación de cómo somos, la familia, la escuela, la iglesia y sus valores.

### RECURSOS

- Audio, radio, libros, escritorio, pizarra, sillas, mesa, tiza, vestuarios.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador reparte las letras de la canción “La civilización del amor”, escuchan la canción al final se dan un abrazo fuerte en señal de amistad y amor (si no tienen la canción grabada, la recitan como una poesía).
- Se dividen a los NNA en grupos y se les pide que hagan historias sobre la canción que escucharon o recitarosn. Se les pide a cada uno que lea con atención la canción y escoja un personaje para representarlo con movimientos y palabras. El facilitador deberá ayudar a cada grupo a escribir su historia.
- Al final, cada grupo representará su historia. Se les pide a los NNA que pueden traer de sus casas cualquier cosa que les ayude a representar su personaje.

**Nota:** Continuación de la actividad que inició el día 10.

### EVALUACIÓN

El facilitador preguntará qué aprendieron y construirá la frase del día, con las respuestas de los participantes.

# DÍA 12

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

- Ser capaz de manejar lo que siente y piensa, comunicándose eficazmente a través de la voz (palabras) y el cuerpo.

### CONTENIDOS

- Dramatizar un hecho de la comunidad.
- Representación de cómo somos, la familia, la escuela, la iglesia y sus valores.

### RECURSOS

- Audio, radio, libros, escritorio, pizarra, sillas, mesa, tiza, vestuarios.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador reparte las letras de la canción “La civilización del amor”, escuchan la canción al final se dan un abrazo fuerte en señal de amistad y amor (si no tienen la canción grabada, la recitan como una poesía).
- Se dividen a los NNA en grupos y se les pide que hagan historias sobre la canción que escucharon o recitaron. Se les pide a cada uno que lea con atención la canción y escoja un personaje para representarlo con movimientos y palabras. El facilitador deberá ayudar a cada grupo a escribir su historia.
- Al final, cada grupo representará su historia. Se les pide a los NNA que pueden traer de sus casas cualquier cosa que les ayude a representar su personaje.

**Nota:** Continuación de la actividad que inició el día 10.

### EVALUACIÓN

El facilitador preguntará qué aprendieron y construirá la frase del día, con las respuestas de los participantes.

# DÍA 13

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

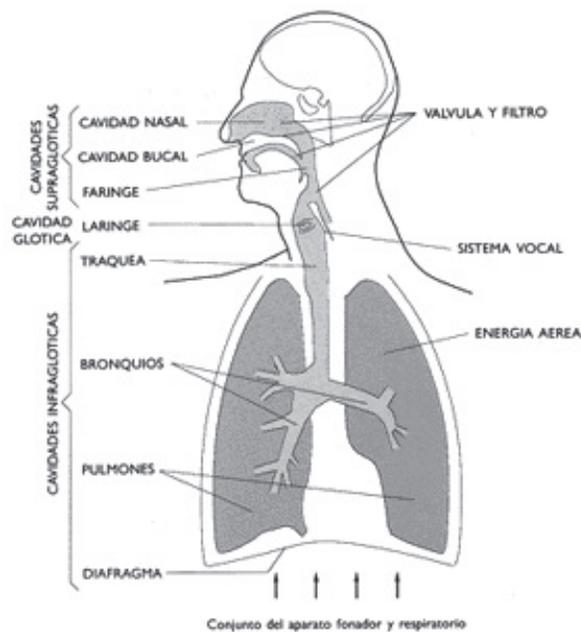
- Manejar todas las formas de expresión verbal y conocer el funcionamiento de los aparatos fonadores.

### CONTENIDOS

- La voz y sus características.
- La dicción. Entonación.
- Trabalenguas. Desarrollo de la expresión.

### RECURSOS

- Pitos, flauta, maracas, tambor, palitos, pedazos de madera, hierro, tubos pequeños.



## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador hará un concurso de silbido: ¿Qué NNA silban más fuerte? ¿Cuáles NNA silban más bonito?
- Luego explicará que el silbido es un sonido producido por el viento y por ciertos órganos del cuerpo humano.
- El facilitador presentará un dibujo del aparato fónico y un pito o flauta para explicar por qué son instrumentos de viento y cómo se produce a través de los órganos del cuerpo que están en el dibujo.
- El facilitador reparte diferentes instrumentos de percusión, pedazos de madera y metal, para trabajar los diferentes tonos de la voz. Los NNA deben imitar con sus voces los sonidos de los instrumentos.

## **EVALUACIÓN**

El facilitador tomará en cuenta la forma como imitan los sonidos de los instrumentos con la voz.

# **DÍA 14**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Manejar todas las formas de expresión verbal y conocer el funcionamiento de los aparatos fonadores.

### **CONTENIDOS**

- La voz y sus características.
- La dicción. La entonación.
- Desarrollo de la expresión.

### **RECURSOS**

- Lápices de madera, espejo.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador repartirá lápices de madera a los participantes y le invita a ponerse de frente al espejo que estará colocado en el salón. Todos colocan sus lápices en la boca, apretados con los dientes y comenzarán a pronunciar sus nombres, edades, dónde viven y cuál es su comida favorita. Practicarán hasta que la voz le salga lo más clara posible con el lápiz en la boca. Luego lo harán sin el lápiz y compartirán cómo se sienten.
- El facilitador explicará la importancia de hablar claro, de la dicción y la entonación.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la integración y participación espontánea.

# **DÍA 15**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Potenciación del trabajo en grupo a partir de un texto escrito y la responsabilización hacia un resultado final con la utilización de nuevos medios de expresión.

### **CONTENIDOS**

- Obra teatral: La historia o texto de la obra.

### **RECURSOS**

- Papel, bolígrafos, hojas de cartulina o cualquier papel grande.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador recuerda a los NNA los principales aprendizajes de las jornadas correspondientes a Teatro, y les dice que los últimos días ellos van a crear y a representar una obra propia.
- El facilitador (que hará de director) les pide a los participantes que piensen en una historia o tradición que conozcan en la comunidad. Motiva a varios NNA para que cuenten varias y al final escogen una para ser representada. La historia debe tener un número de personajes adecuado, de manera que casi todos puedan actuar.
- Escriben la historia en cartulina o papeles grandes para que todos la vean. Si se puede dividir la historia en partes (escenas), mejor que estas no sean más de tres: Escena 1, Escena 2, etc.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación de los NNA al proponer historias y personales.

# **DÍA 16**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Potenciación del trabajo en grupo a partir de un texto escrito y la responsabilización hacia un resultado final con la utilización de nuevos medios de expresión.

### **CONTENIDOS**

- Obra teatral: La historia o texto de la obra.
- Los personajes y sus características.

### **RECURSOS**

- Papel, bolígrafos, hojas de cartulina o cualquier papel grande.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador lee la historia que seleccionaron y escribieron anteriormente y anima a los NNA para que hagan preguntas o propongan sugerencias.
- Con la lista de personajes a mano, el facilitador pide a los NNA que escojan cuál quieren interpretar. El facilitador (que es el director) ayudará a asignar los roles de acuerdo a las características de los participantes. Habrá personajes que requieran más esfuerzo que otros y él podrá sugerir quién interpretará esos papeles. Otros personajes podrán ser cosas inanimadas o animales (árboles, un río, un caballo, una montaña).
- Cuando todos los personajes estén asignados, se verá si quedaron algunos NNA sin papel, y entre todos les inventarán personajes para que se integren a la obra. Pueden ser “personajes grupales”. Por ejemplo, varios NNA pueden hacer de río, o de mar, o ser un bosque.
- Luego, entre todos irán construyendo las características de cada personaje, para que cada uno de los actores sepa cómo tiene que actuar.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la iniciativa de los NNA para ser parte de la obra a través de un personaje.

# DÍA 17

## MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.

### OBJETIVO

- Potenciación del trabajo en grupo a partir de un texto escrito y la responsabilización hacia un resultado final con la utilización de nuevos medios de expresión.

### CONTENIDOS

- Obra teatral: La historia o texto de la obra.
- Los personajes y sus características.

### RECURSOS

- Papel, bolígrafos, hojas de cartulina o cualquier papel grande.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador lee la historia que seleccionaron y escribieron anteriormente y anima a los NNA para que hagan preguntas o propongan sugerencias.
- Con la lista de personajes a mano, el facilitador pide a los NNA que escojan cuál quieren interpretar. El facilitador (que es el director) ayudará a asignar los roles de acuerdo a las características de los participantes. Habrá personajes que requieran más esfuerzo que otros y él podrá sugerir quién interpretará esos papeles. Otros personajes podrán ser cosas inanimadas o animales (árboles, un río, un caballo, una montaña).
- Cuando todos los personajes estén asignados, se verá si quedaron algunos NNA sin papel, y entre todos les inventarán personajes para que se integren a la obra. Pueden ser “personajes grupales.” Por ejemplo, varios NNA pueden hacer de río, o de mar, o ser un bosque.
- Luego, entre todos irán construyendo las características de cada personaje, para que cada uno de los actores sepa cómo tiene que actuar. Si es necesario tomar nota el facilitador o alguien del grupo lo hace.
- Se les dice a los NNA que busquen en sus casas cualquier cosa que les ayude a interpretar su personaje (un sombrero, una manta, ropa de un color determinado, etc. El facilitador los ayudará).

### EVALUACIÓN

Se evaluará la iniciativa de los NNA para ser parte de la obra a través de un personaje.

# **DÍA 18**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Potenciación del trabajo en grupo a partir de un texto escrito y la responsabilización hacia un resultado final con la utilización de nuevos medios de expresión.

### **CONTENIDOS**

- Obra teatral: La historia o texto de la obra.
- Los personajes y sus características.
- Los guiones o textos que debe decir cada actor-personaje.

### **RECURSOS**

- Papel, bolígrafos, hojas de cartulina o cualquier papel grande.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Cada NNA recordará qué personaje le toca representar y cuáles son sus características.
- El facilitador ayudará a definir cómo comienza, se desarrolla y termina la acción con ayuda de las escenas que establecieron al principio. Luego, irán inventando las palabras, sonidos o ruidos que cada personaje tiene que decir a lo largo de la obra. También los gestos y movimientos que deben hacer.
- Si es necesario tomar nota el facilitador o alguien del grupo lo hace.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la participación y entusiasmo de los NNA.

# **DÍA 19**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Potenciación del trabajo en grupo a partir de un texto escrito y la responsabilización hacia un resultado final con la utilización de nuevos medios de expresión.

### **CONTENIDOS**

- Obra teatral: La historia o texto de la obra.
- Los personajes y sus características.
- Los guiones o textos que debe decir cada actor-personaje.
- El escenario.

### **RECURSOS**

- Papel, bolígrafos, hojas de cartulina o cualquier papel grande.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Cada NNA recordará qué personaje le toca representar y cuáles son sus características.
- El facilitador ayudará a definir cómo comienza, se desarrolla y termina la acción con ayuda de las escenas que establecieron al principio. Luego, irán inventando las palabras, sonidos o ruidos que cada personaje tiene que decir a lo largo de la obra. También los gestos y movimientos que deben hacer.
- Si es necesario tomar nota el facilitador o alguien del grupo lo hace.
- Entre todos, y dirigidos por el facilitador, definen cómo debe ser el escenario, cómo deben decorar el salón para presentar la obra y cada quien buscará en su casa algo que ayude a tener un escenario bonito (el facilitador contribuirá en esta tarea con lo que pueda encontrar en su casa o en la escuela).

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la participación y entusiasmo de los NNA.

# **DÍA 20**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Potenciación del trabajo en grupo a partir de un texto escrito y la responsabilización hacia un resultado final con la utilización de nuevos medios de expresión.

### **CONTENIDOS**

- Obra teatral: La historia o texto de la obra.
- Los personajes y sus características.
- Los guiones o textos que debe decir cada actor-personaje.
- El escenario.

### **RECURSOS**

- Papel, bolígrafos, hojas de cartulina o cualquier papel grande.
- Elementos varios para decorar el escenario.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Los NNA y el facilitador preparan y decoran el espacio donde presentarán la obra.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la participación y entusiasmo de los NNA.

# **DÍA 21**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Potenciación del trabajo en grupo a partir de un texto escrito y la responsabilización hacia un resultado final con la utilización de nuevos medios de expresión.

### **CONTENIDOS**

- Obra teatral: La historia o texto de la obra.
- Los personajes y sus características.
- Los guiones o textos que debe decir cada actor-personaje.

### **RECURSOS**

- Vestuario, utilería, escenografía, sonido, maquillaje, luces.
- Escenario preparado y decorado.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador dirigirá el ensayo, corrigiendo y haciendo las sugerencias que estime necesarias, pero siempre motivando a los NNA.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la participación y entusiasmo de los NNA.

# **DÍA 22**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Potenciación del trabajo en grupo a partir de un texto escrito y la responsabilización hacia un resultado final con la utilización de nuevos medios de expresión.

### **CONTENIDOS**

- Obra teatral: La historia o texto de la obra.
- Los personajes y sus características.
- Los guiones o textos que debe decir cada actor-personaje.
- El escenario.
- Ensayo.

### **RECURSOS**

- Vestuario, utilería, escenografía, sonido, maquillaje, luces.
- Escenario preparado y decorado.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador dirigirá el ensayo, corrigiendo y haciendo las sugerencias que estime necesarias, pero siempre motivando a los NNA.
- Los NNA deberán invitar a sus familiares a la presentación de la obra para la siguiente sesión de EpC.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la participación y entusiasmo de los NNA.

# **DÍA 23**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Potenciación del trabajo en grupo a partir de un texto escrito y la responsabilización hacia un resultado final con la utilización de nuevos medios de expresión.

### **CONTENIDOS**

- Obra teatral: La historia o texto de la obra.
- Los personajes y sus características.
- Los guiones o textos que debe decir cada actor-personaje.
- El escenario.
- Ensayo.
- Presentación.

### **RECURSOS**

- Vestuario, utilería, escenografía, sonido, maquillaje, luces.
- Escenario preparado y decorado.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador introduce la obra a los invitados y da inicio a la presentación de la obra.

### **EVALUACIÓN**

La siguiente sesión se evaluará la presentación con los NNA.

# **DÍA 24**

## **MÓDULO 2: MI FAMILIA, MI COMUNIDAD MÁS CERCANA.**

### **OBJETIVO**

- Autoevaluar el proceso de preparación y presentación de la obra de manera participativa y constructiva.

### **CONTENIDOS**

- Autoevaluación participativa.

### **RECURSOS**

- Papel, bolígrafos, hojas de cartulina o cualquier papel grande.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador previamente preparará un guión con los puntos principales que se evaluarán: escogencia de la historia a representar (¿era adecuada o muy complicada? ¿Tenía muchos personajes o muy pocos?, las actuaciones de los NNA, el escenario, ensayaron lo suficiente, etc. Siempre procurará ser constructivo y generar aprendizajes con los participantes.
- Se toma nota en las hojas de cartulina de los aspectos positivos y las sugerencias



# Espacios para Crecer

## MODULO 3



### El Ambiente que me Rodea

# Música

**Proyecto EducaFuturo: “Eliminación del Trabajo Infantil a través de la Educación y Generación de Oportunidades en Ecuador y Panamá”**



# DÍA 1

## MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA

### OBJETIVO

- Reconocer las cualidades del sonido y del silencio.

### CONTENIDOS

- Patrones rítmicos.

### RECURSOS

- Objetos que emitan sonidos (palitos, botella, platillos): cualquier objeto del medio que produzca un sonido.
- Radio con música o algún instrumento musical (maraca, pandereta, tambor, etc.).

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador compartirá las definiciones de sonido y silencio con los participantes.
- El facilitador modelará sonidos y silencios con la voz pidiendo a los participantes que los identifiquen.
- Permitirá la participación de los participantes solicitando que modelen sonidos y silencios para compartir con sus demás compañeros.
- Colocar radio: encender y apagar para diferenciar sonido de silencio.
- El facilitador pedirá a los participantes que cierren los ojos durante dos minutos para que identifiquen los distintos sonidos del ambiente (abanicos o ventiladores, viento, insectos, animales, personas, puertas, etc), luego pedirá que abran los ojos y describan los sonidos escuchados.

### JUEGO: de la estatua

El facilitador coloca una música y da instrucciones para que los participantes bailen y realicen movimientos mientras escuchan la música y se paralicen cuando la música se apaga. Realiza la actividad una y otra vez sin penalizar a los que se equivocan. Si no se dispone del equipo, puede usar instrumentos musicales o cantos populares.

## **JUEGO: Dígalo como pueda**

Cada participante presentará un sonido dramatizado para que sus compañeros descubran de qué se trata.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación, entusiasmo y la diferenciación entre sonido y silencio.

# DÍA 2

## MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA

### OBJETIVO

- Crear y aplicar las funciones del ritmo y del sonido.

### CONTENIDOS

- Creación personal de sonidos y de ritmo.

### RECURSOS

- Materiales del entorno.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador debe motivar a los participantes, guiándolos por los propios sonidos que produce: hará chasquidos, realizará sonidos con la boca, con las palmas, con los pies, silbidos, entre otros, para ser un modelo en la creación de sonidos que realizarán los participantes.
- Preguntará en cada momento: ¿Cuáles son sonidos corporales? ¿Cuáles son sonidos vocales? Aclarará la diferencia entre sonidos emitidos a través de las cuerdas vocales y los sonidos producidos con movimientos como palmadas, patadas, etc.
- El facilitador asignará un sonido corporal y ritmo a grupos de 3 NNA (palmadas, chasquidos, silbidos, etc...) e irá indicando como una orquesta cuál o cuáles sonidos se harán en cada momento.
- Sonidos Encontrados: Los participantes saldrán del salón y buscarán objetos que produzcan sonidos. Los llevarán al salón y mostrarán los sonidos a sus compañeros, practicando diferentes ritmos.

### Patrones Rítmicos:

- El facilitador presentará en un cartel los patrones sugeridos. Ejemplo:
  - Ta-Ti-Umm.
  - Asignará sonidos corporales a cada símbolo. Por ejemplo, “**Ta**” corresponde a dar un aplauso; “**Ti**” equivale a un chasquido y cuando se escucha “**Umm**” se zapatea cuatro veces.

- El facilitador explicará lo que son los patrones rítmicos a través de ejemplos. Un patrón siempre sigue una secuencia, por ejemplo: dos palmadas, un chasquido y una palmada. Al repetir la secuencia varias veces lo conviertes en un patrón rítmico.
- El facilitador asignará una representación simbólica de algunos patrones que los participantes modelarán, luego permitirá que los participantes creen sus propios patrones.
- Los participantes crearán una banda de sonidos escogiendo cada uno el sonido que representará para ser aplicados a los patrones y los ejecutarán para el resto del grupo.

## **EVALUACIÓN**

Durante la participación y dinámicas propuestas, se evaluará la capacidad de distinguir los sonidos vocales de los sonidos corporales y la participación y creatividad en la creación de nuevos patrones.

# **DÍA 3**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Promover la creatividad a través de la música.

### **CONTENIDOS**

- Creación de Instrumentos musicales con elementos del medio ambiente.

### **RECURSOS**

- Potes, latas, palos, tapas, distintas semillas o granos, pegamento, papeles de colores para decorar, pintura.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Se recolectan frascos, tapas, piedrecillas, platos, latas, palos entre otras cosas, para la creación de los instrumentos. Una recomendación es solicitar a los participantes que traigan de sus casas algunos de los elementos que pudieran necesitar. Algunos instrumentos que se podrían crear son: maracas, palillos, triángulo y otros, aprovechando la creatividad de los participantes.
- Crear una banda rítmica con los instrumentos elaborados. Asignar un maestro o director para la banda y preparar un hermoso concierto.
- Practicar y salir por la comunidad para presentar con un concierto con los instrumentos creados.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la creatividad y disposición al momento de confeccionar cada instrumento.

# DÍA 4

## MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA

### OBJETIVO

- Discriminar formas de producir sonidos.

### CONTENIDOS

- Los matices (fuertes y suaves).

### RECURSOS

#### Hoja de Té

Hoja de té  
De té, de té  
Hoja de té, de té de té  
Hoja de té  
Hoja de té  
Té

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- Inicie con un juego donde los participantes unan sus manos haciendo 1 ó 2 cadenas humanas. Luego indique cambios de movimientos, que caminen lento o más rápido, pisen de puntillas sin hacer ruido, pisen fuerte y cambien de ritmo.
- Luego pida a los participantes que canten una canción que conozcan y dé señales para que la canten fuerte, más fuerte y suave, dar la indicación varias veces para que noten las diferencias.
- El facilitador pedirá sonidos con distinto nivel de intensidad y los participantes irán haciendo con su cuerpo, boca o algún objeto del ambiente estos sonidos.
- Utilizarán los instrumentos creados el día anterior para practicar sonidos:

1. Fuertes

2. Muy fuertes

3. Suaves

4. Muy suaves.

- Los NNA clasificarán los instrumentos de acuerdo a la intensidad del sonido que emite.
- El facilitador modelará con palmadas “Hoja de Té” (aplauda mientras recita la rima; cuando recite, aplauda en cada palabra pero omita decir té; varíe la intensidad de los aplausos.
- Los NNA identificarán los sonidos: fuertes, muy fuertes, suaves, muy suaves.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación e integración en la actividad propuesta.

# DÍA 5

## MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA

### OBJETIVO

- Identificar los elementos propios del ritmo: el pulso y el acento.

### CONTENIDOS

- El ritmo y sus elementos: el pulso y el acento.

### RECURSOS

- Instrumentos previamente elaborados.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- **La orquesta andante:** Marchando y llevando el ritmo de la música van tocando los instrumentos creados. Se recomienda dividir el grupo en filas con instrumentos asignados. Cada fila debe estar identificada por un número. Cuando la fila escuche su turno (1- 2- 3...) se desplazan marchando y tocando el instrumento que le corresponde. El facilitador podría señalar más de una fila a la vez para escuchar la combinación de sonidos.
- **Juegos rítmicos:** Para ejecutar el pulso y el acento con nuestra voz, con partes del cuerpo y con otros recursos tales como instrumentos rítmicos que ya tenemos previamente elaborados u otros objetos.

### EVALUACIÓN

Se evaluará la participación e integración en la actividad.

# DÍA 6

## MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA

### OBJETIVO

- Desarrollar capacidad rítmica.

### CONTENIDOS

- Patrones numéricos (del 1 al 5) y combinación de patrones.

### RECURSOS

- Patrones musicales.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- Se recomienda al facilitador que inicie con patrones de 3 números y si algún participante se destaca ir aumentando hasta el 5.
- El facilitador debe mostrar un ejemplo de patrones numéricos para ejemplificar, (1- 2- 3- 4- 5 / 5-4-3- 2-1)
- Siguiendo una secuencia numérica, ejecutaremos patrones contando en forma ascendente y descendente, y posteriormente aplicaremos dicho conteo rítmico a diversas piezas musicales dadas.
- Permitir que los participantes creen sus propios patrones con sonidos vocales o corporales.
- Exponer los patrones de diversos estudiantes y solicitar al resto del grupo que sigan dichos patrones.

### EVALUACIÓN

Se evaluará la participación y creatividad en la creación de patrones musicales.

# **DÍA 7**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Desarrollar capacidad rítmica (parte II).

### **CONTENIDOS**

- Patrones numéricos (del 1 al 5) y combinación de patrones.

### **RECURSOS**

- Patrones musicales.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Se recomienda llevar un modelo de patrón y ejemplificarlo con los participantes para que lo usen de modelo. Se recomienda llevar el patrón escrito en un papel o en la pizarra para señalarlo al entonarlo.
- Luego se organizan en grupos pequeños y se da seguimiento para escuchar los patrones que los participantes están creando.
- Se permite que los equipos presenten sus patrones creados.
- Practicar un patrón establecido por el facilitador(a).
- Hacer grupos de 3 o 4 participantes para que creen sus propios patrones y luego lo presenten al resto del grupo como una coreografía.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la capacidad de trabajo en equipo y participación en la creación de patrones rítmicos.

# **DÍA 8**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Reconocer y discriminar el tiempo.

### **CONTENIDOS**

- El tiempo rápido y lento.

### **RECURSOS**

- Instrumentos musicales contruidos.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador puede iniciar esta actividad haciendo una ronda y pidiendo que caminen en círculo según las instrucciones: rápido, más rápido, lento más lento...Debe ir variando la solicitud para ver las diferencias.
- Se clasifican los sonidos de los instrumentos de acuerdo a la duración especificada.
- Se ejecutan nuestros instrumentos contruidos de acuerdo al tiempo dado.
- Hacer una marcha indicando el tiempo: lento, más lento, rápido, más rápido.
- Imitar pasos de: una hormiga, un caballo, tortuga, conejo, ratón, etc...

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación utilizando los instrumentos musicales creados.

# **DÍA 9**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Analizar y representar la música.

### **CONTENIDOS**

- Dibujando la música.

### **RECURSOS**

- Música con distintos ritmos. Hojas en blanco y lápices de colores.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Se recomienda que el facilitador traiga consigo distintos dibujos realizados previamente y mencione qué música estuvo escuchando en cada caso, para que los participantes lo vean como modelo. Conversar y hacer una lluvia de ideas sobre los dibujos presentados, hablar de las líneas y los colores.
- Tomar en cuenta que no hay un parámetro para dibujar la música, sino más bien dejarnos llevar por los sentimientos que la misma produce y crear libremente.
- Dibujar los sonidos que se escuchan, el facilitador irá alternando sonidos para que los participantes se dejen llevar por lo que escuchan.
- Elegir colores para hacer dibujos dependiendo del sonido de la música, qué color combina con cada sonido.
- Permitir que los participantes, organizados en grupos pequeños, comparen sus dibujos y expliquen los dibujos y colores que usaron.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la producción artística partiendo de la música.

# **DÍA 10**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Desarrollar la creatividad en cuanto a mi persona y el espacio que me rodea.

### **CONTENIDOS**

- Movimiento creativo con y sin recursos con las partes de su cuerpo.

### **RECURSOS**

- Salón amplio.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador iniciará haciendo distintos movimientos y pidiendo a los participantes que le digan a qué se parece el movimiento realizado.
- Pedirá a los participantes que añadan sonidos a los movimientos que está realizando.
- División en pequeños grupos para realizar movimientos asignados por el facilitador.
- Realizar movimientos individuales asignados por el facilitador.
- Crear nuevos movimientos individuales y mostrarlos a los compañeros.
- Crear nuevos movimientos en pequeños grupos y mostrarlos a los compañeros.
- Juego de la Orquesta: Todos parados en el salón y una persona sale del salón. Todos se ponen de acuerdo y eligen un director para la orquesta quien va cambiando los movimientos y sonidos corporales. El que estaba afuera debe descubrir quién es el director de la orquesta, cuando lo descubra el director de la orquesta sale y el juego se repite.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación y entusiasmo al crear movimientos.

# DÍA 11

## MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA

### OBJETIVO

- Analizar y representar la música según los sentimientos que me produce.

### CONTENIDOS

- Interpretando la música.

### RECURSOS

- Selección de canciones que produzcan distintos sentimientos.
- Micrófono elaborado previamente por el facilitador (cartón, papel, tubo).

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador llevará o cantará distintas canciones o melodías y expresará a los participantes los sentimientos que éstas le producen, luego pedirá a los participantes que compartan lo que ellos piensan sobre lo que el facilitador ha expresado.
- Luego se realizará la actividad colocando distintas melodías y ritmos.
- Descripción de sentimientos dependiendo de la música escuchada.
- Clasificación de canciones según las emociones que produce.
- Concurso: Canta la Música según la Emoción. El concurso consiste en dividir el grupo en dos. El facilitador debe señalar una emoción (alegre, triste, enojado, emocionado, temeroso, ansioso, entre otras) y el primero de los grupos que se acerque al “micrófono” creado por el facilitador a cantar una canción relacionada obtiene un punto para su grupo.

### EVALUACIÓN

Se evaluará la participación y expresión de sentimientos a través de la música.

# DÍA 12

## MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA

### OBJETIVO

- Interactuar con distintas piezas musicales-artísticas.

### CONTENIDOS

- Canciones y poesías coreadas.

### RECURSOS

- Poesía “**Patria**”, de Ricardo Miró en un cartel:

¡Oh patria tan pequeña, tendida sobre un istmo  
donde es más claro el cielo y es más vibrante el sol,  
en mí resuena toda tu música, lo mismo  
que el mar en la pequeña celda del caracol!

- Cartel previamente preparado por el facilitador con una canción o poesía de su propia creación.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

#### Poesía Patria:

- El facilitador iniciará el encuentro coreando la primera estrofa de la poesía “Patria”; luego pedirá a los participantes que digan poesías o canciones que ellos conozcan.
- El facilitador comentará la alegría que siente de saber que existe una gran riqueza artística que podemos disfrutar.
- El facilitador presentará la poesía en un cartel y aprenderá de forma rítmica la misma con los participantes.

### **Canción o poesía inédita:**

- El facilitador traerá una canción o poesía de su propia creación, la mostrará a los participantes y comentará lo que le inspiró a escribirla.
- Pedirá a los participantes que se tomen unos minutos para pensar en los temas sobre los que quisieran escribir. Comparten estas ideas al grupo y escuchan las ideas de otros. Luego escriben su canción o poesía y comparten esta con el grupo. Los NNA pueden cantar o recitar las estrofas.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la aplicación de ritmo en la poesía, la participación y el entusiasmo, además de la producción individual.

# **DÍA 13**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Crear canciones acompañadas de movimiento.

### **CONTENIDOS**

- Canciones y movimientos.

### **RECURSOS**

- Canciones.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El grupo canta una canción que sea del conocimiento de todos los NNA.
- Observan que la canción no tiene movimiento y que juntos le colocarán movimientos.
- Completar la canción con movimientos y practicarla (coreografía).

### **EVALUACIÓN**

Se podrá verificar la capacidad de producir sonidos y movimientos.

# DÍA 14

## MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA

### OBJETIVO

- Desarrollar destrezas de coordinación rítmica a través de canciones.

### CONTENIDOS

- Práctica de ritmo a través de canciones.

### RECURSOS

#### El Tambor de la Alegría

##### Coro:

Panameño, panameño,  
panameño vida mía,  
yo quiero que tu me lleves  
al “Tambor de la Alegría”

##### Estrofas:

Al Tambor de la Alegría  
donde está la vida mía...  
yo quiero que tu me lleves  
al “Tambor de la Alegría”  
Por los santos de los cielos  
y por la Santa Virgen María  
yo quiero que tu me lleves  
al “Tambor de la Alegría”  
Si no tienes dinero,  
sácate la lotería  
yo quiero que tu me lleves  
al “Tambor de la Alegría”

Muchacha no seas tan tonta  
cásate con policía  
yo quiero que tu me lleves  
al “Tambor de la Alegría”  
Que ganan noventa pesos  
trabajando noche y día  
yo quiero que tu me lleves  
al “Tambor de la Alegría”  
Yo quiero pasear en coche  
y también en el tranvía  
Yo quiero que tu me lleves  
al “Tambor de la Alegría”  
Yo quiero que tu me lleves  
dónde está la vida mía  
yo quiero que tu me lleves  
al “Tambor de la Alegría”  
Panameño, panameño  
Panameño, vida mía  
Yo quiero que tú me lleves  
Al tambor de la alegría.

## ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador llegará cantando la canción Al Tambor de la Alegría y pedirá a los participantes que le acompañen.
- Enseñará la canción completa a los participantes y luego irá añadiendo detalles: agregando movimiento; quitando sonido y dejando solo movimiento; quitando palabras: Por ejemplo:

Panameño, \_\_\_\_\_  
Panameño vida mía.  
Yo quiero que tú \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ de la alegría.

- El facilitador pedirá a los participantes que compartan alguna canción a la que se le pueda agregar la misma dinámica para practicarla todos juntos.

## EVALUACIÓN

Se evaluará la integración y participación en la actividad propuesta.

# DÍA 15

## MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA

### OBJETIVO

- Continuar desarrollando destrezas de coordinación rítmica a través de canciones.

### CONTENIDOS

- Práctica de ritmo a través de canciones.

### RECURSOS

#### Que llueva, que llueva

Que llueva, que llueva,  
la Virgen de la Cueva,  
los pajarillos cantan,  
las nubes se levantan,  
que sí, que no,  
que caiga un chaparrón  
con azúcar y turrón,  
que rompan los cristales  
de la estación

#### Aserrín Aserrán

¡Aserrín! ¡Aserrán!  
Los maderos de San Juan,  
piden Pan, no les dan,  
piden Queso, les dan hueso  
piden Vino, si les dan  
se marean y se van...

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- Practicar la canción “El Tambor de la Alegría”, aprendida el día anterior.
- Introducir las canciones “Que llueva, que llueva” y “Aserrín, Aserrán” acompañada de ritmo y movimiento.
- Agregar sonidos variados (palmadas, chasquidos, silbidos, tambores, maracas, etc.)

### EVALUACIÓN

Se evaluará la integración y participación en la actividad propuesta.

# **DÍA 16**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Crear canciones con destrezas rítmicas incluidas.

### **CONTENIDOS**

- Canciones rítmicas creadas por los participantes.

### **RECURSOS**

- Hojas y lápices.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Recordar las canciones aprendidas y practicada en los encuentros anteriores.
- Sugerir algunas modalidades para la creación de nuevas canciones con este estilo.
- El facilitador motivará a los participantes para la creación de canciones y les ayudará en la colocación de movimientos.
- Anotarán la canción creada en un cartel dibujando a un lado los movimientos sugeridos.
- Finalmente irán omitiendo movimientos cuando sea necesario hasta lograr que la canción quede muda solo con movimientos.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación y dinamismo.

# **DÍA 17**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Conocer diversos ritmos musicales típicos de Panamá.

### **CONTENIDOS**

- Ritmos musicales típicos y canciones de Panamá.

### **RECURSOS**

- Salón amplio.
- Canciones de cantantes panameños.
- Tarjetas de colores con los nombres de los cantantes o canciones, al menos una por estudiante.

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

### **Ritmos Típicos Panameños**

- El facilitador hará una lluvia de ideas preguntando a los participantes los ritmos típicos de Panamá que conocen. Mencionará algunos como: tambor, saloma, mejorana (décima), congo, murga, bullarengue, bunde, pindín, etc.
- Dividirá a los participantes en pequeños grupos y pedirá a cada grupo que elija un ritmo tradicional panameño representado en una canción, otorgará tiempo para que practiquen y luego cada grupo se presentará frente a los demás participantes.
- Antes de cada presentación el grupo recibirá un aplauso “Luces...cámaras...acción”

### **Canciones Panameñas**

- El facilitador llevará canciones de distintos cantantes panameños y las tocará o cantará para que los participantes vayan descubriendo de quién se trata y qué ritmo tiene cada canción.

- Luego, el facilitador mostrará unas tarjetas creadas por él con distintos cantantes y canciones para jugar Dígalo Cantando con los participantes.
- Dígalo Cantando: El facilitador divide al grupo en dos y se coloca en el medio de los grupos con las tarjetas. A su debido turno, cada participante toma una tarjeta y canta la canción del cantante que le tocó. El grupo debe decir el nombre de la canción, el ritmo y el cantante.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación y dinamismo.

# **DÍA 18**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Componer canciones con ritmos típicos.

### **CONTENIDOS**

- Composición de canciones con ritmos típicos.

### **RECURSOS**

- Instrumentos previamente confeccionados.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

#### **Preparación:**

- El facilitador tarareará una canción que él está componiendo y comentará a los participantes que los ritmos de algunas canciones pueden ser utilizados como base para nuevas composiciones.
- Los motivará a crear nuevas canciones en pequeños grupos. Sugerirá el ritmo y la música de algunas canciones conocidas.
- Dividirá a los participantes en grupos de 3 y pedirá que hagan sus composiciones, ensayen las canciones que han creado y le agreguen sonido, movimiento y uso de los instrumentos confeccionados en los espacios para ser presentados al día siguiente.

#### **Presentación:**

- El facilitador motivará comentando que observó el gran trabajo que todos hicieron con la composición de las canciones e irá otorgando la participación de cada equipo diciendo con todo el resto de los participantes:

#### **LUCES...CÁMARA...¡ACCIÓN!**

- Pedirá un aplauso especial o reconocimiento a cada grupo que participe.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación, la creatividad y el entusiasmo de los NNA.

# DÍA 19

## MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA

### OBJETIVO

- Desarrollar la creatividad en cuanto a la representación de historias.

### CONTENIDOS

- Creación de una historia con el cuerpo, sonidos y movimientos (Todos juntos).

### RECURSOS

- Una pelota.
- Historia previamente creada por el facilitador:

#### **Un día de primavera**

Un día de verano, con un hermoso sol, donde había muchas mariposas coloridas, estaba una niña llamada Gisela, en un parque jugando en el zurra-zurra. De repente vio a un conejo, se acercó a él y vio que estaba muy triste. Y Gisela le preguntó cómo se llamaba, y él le contestó: “Me llamo Fernando”. La niña le preguntó: “¿Por qué estás tan triste?”. “Porque no tengo amigos”, contestó el conejo. La niña le preguntó si quería ser su amigo y el conejo muy contento le contestó que sí. Desde ese día el conejo Fernando y la niña Gisela fueron muy buenos amigos para siempre, jugaron todo el día en el parque y Gisela se lo llevó a su casa para cuidarlo bien.

#### **Renata la Rana**

Renata era una rana como todas las demás. Tenía la piel llena de circulitos muy parecidos a los cráteres de la luna, pero mucho más chiquitos y de un color verde amarronado. Tenía los ojos saltones, y una larga lengua que estiraba para capturar insectos y alimentarse de ellos. Vivía muy feliz en una laguna en las afueras de la ciudad. Cierta día, una familia que por allí paseaba, la vio y le pareció tan simpática que decidió llevarla al jardín de su casa. Renata de repente se encontró en una latita con un poco de agua, que se movía al compás vaya a saber de qué y sin tener la menor idea de cuál sería su destino, se preocupó un poco. Cuando la familia llegó a su casa, la dejó en el jardín, que a partir de ese momento se convertiría en su hogar.

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

### **I Parte**

- El facilitador pedirá a los participantes colocarse en círculo y con una pelota en la mano iniciará una historia, pedirá a los participantes que continúen agregando detalles a la historia hasta completarla. Dentro de los detalles se solicitará que incluyan sonidos y movimientos.
- Preparar una dramatización indicando el uso del cuerpo, la voz, instrumentos y otros elementos.

### **II Parte**

- El facilitador contará una de las pequeñas historias ejemplificándola con sonido y movimiento para servir de modelo a los participantes, luego entregará las historias a cada grupo para su trabajo.
- Dividirá el grupo en pequeños grupos y entregará a cada grupo una historia corta que representarán frente al resto del grupo.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación y aporte de ideas en la creación de la historia.NA.

# DÍA 20

## MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA

### OBJETIVO

- Desarrollar la creatividad en cuanto a la representación de historias (parte III).

### CONTENIDOS

- Creación de una historia con el cuerpo, sonidos y movimientos (demostración de talento individual).

### RECURSOS

#### Historia con Movimiento

##### Vamos a Cazar al Oso

Vamos a cazar a un oso. ¿Quién quiere ir conmigo? (preguntando a los participantes). ¿Ustedes quieren ir conmigo? (¡SI!). pues vámonos. Vamos caminando (dar pisadas fuertes con los pies, simulando que vamos caminando). Miren (todos con las manos en la frente como quien mira algo) es un río. No podemos cruzarlo caminando. Tendremos que nadar.

Vamos, nadando (simular que estamos nadando con el movimiento de los brazos). Muy bien sacúdanse la ropa (sacudir el cuerpo) para que se seque pronto y sigamos caminando (pisotear para simular que caminamos mojados). Miren (manos en la frente mirando algo): es un charco de lodo. Tendremos que cruzarlo con cuidado. Vamos (frotar las manos simulando que nos preparamos para cruzar el lodo). Muy bien, miren una montaña, vamos a escalarla (simular que están escalando una gran montaña). Miren una cueva, vamos adentro con cuidado, está oscuro, usemos las manos para sentir lo que hay adentro (simulando con las manos que caminan a ciegas). Estoy tocando algo grande, muy grande ¿lo sienten? Es muy grande y es peludo, tiene ojos grandes.

- Es el OSO!!!!!!! (ahora todas las acciones se hacen muy rápido).
- Corran, corran bajen la montaña (van bajando la montaña muy rápido).
- Sigam corriendo (pisoteando muy fuerte).
- Cruzen por el lodo (frotando las manos).

- Sigam corriendo (pisoteando).
- Nadando por el río (con las manos nadando pero más rápido).
- Sigam corriendo (pisoteando).
- Abran la puerta de la casa, cierren la puerta y métanse debajo de la cama (simular que están debajo de una cama con la cabeza tapada).
- Bravo!!!! Estamos a salvo!!!!

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- En esta ocasión el facilitador presentará una historia que primero leerá a los participantes, luego de leerla indicará sonido y movimiento a cada parte de la historia practicándola varias veces con el grupo. Cuando todos sepan la historia con su respectivo sonido y movimiento la representarán completa.
- Presentar la historia a los participantes.
- Verificar los cambios que los participantes sugieren para la historia.
- Integrar elementos de sonido con el cuerpo, instrumentos y voz a la historia.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará primordialmente la participación e integración en la actividad.

# **DÍA 21**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Demostrar talento y conocimientos adquiridos para la realización de la dramatización.

### **CONTENIDOS**

- Montaje de la dramatización.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Explicar que se realizará una dramatización.
- Junto a los participantes elegir la temática a tratar partiendo de una lluvia de ideas de los mismos participantes.
- Discutir la selección del tema.
- Enriquecer el tema con colores, ideas apropiadas, otros temas complementarios.
- Crear la historia que se representará.
- Distribución de roles y compromisos: escenografía, logística, vestuario, maquillaje, etc.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará el aporte de ideas e integración.

# **DÍA 22**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Demostrar talento y conocimientos adquiridos para la realización de la dramatización.

### **CONTENIDOS**

- Montaje de la dramatización (parte II).

### **RECURSOS**

- Materiales diversos para la preparación de la escenografía.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Terminar la historia que se representará, tomar un cartel amplio e ir anotando las ideas.
- Practicar posiciones de los participantes dentro de la dramatización, momentos en que sale cada participante, repartir las letras según el papel que cada uno ejecutará en la presentación final.
- Práctica de la dramatización.
- Ubicar y practicar varias veces las posiciones y lugares que corresponden a cada momento, señales de salida de cada participante.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará el trabajo en equipo.

# **DÍA 23**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Demostrar talento y conocimientos adquiridos para la realización de la dramatización.

### **CONTENIDOS**

- Montaje de la dramatización (parte III).

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Incluir en la historia ritmos tradicionales, movimiento corporal, vocal y el uso de los instrumentos musicales creados en clase.
- Hacer un ensayo general con todos los aspectos incluidos.
- Pedir a los participantes que se ofrezcan para anexar ritmo a sus representaciones (el facilitador habrá pensado algunas ideas previamente para sugerir a los participantes).
- Ensayar primero por partes o representaciones.
- Pedir a los participantes que ofrezcan su opinión sobre cómo ha quedado la dramatización en el ensayo final.
- Hacer acuerdos finales de maquillaje, vestuario, hora de llegada y otros elementos.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la exposición de ideas, la participación e integración a los grupos.

# **DÍA 24**

## **MÓDULO 3: EL AMBIENTE QUE ME RODEA**

### **OBJETIVO**

- Presentar frente a la comunidad la dramatización.

### **CONTENIDOS**

- Presentación de todo lo aprendido durante el módulo especial de música.

### **RECURSOS**

- Ambientación del espacio físico, sillas, decoración y escenografía.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Ofrecer una bienvenida al público explicando cómo se ha desarrollado la actividad y el esfuerzo que los participantes han estado haciendo para lograrlo.
- Actividad de presentación a los padres, madres, maestros y demás miembros de la comunidad.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la integración de la familia, el entusiasmo y la participación.

# Espacios para Crecer

## MODULO 4



### Cuido Mi Salud

# Artes Plásticas

Proyecto EducaFuturo: “Eliminación del Trabajo Infantil a través de la Educación y Generación de Oportunidades en Ecuador y Panamá”



# DÍA 1

## MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD

### OBJETIVO

- Conocer los colores primarios y aprender a degradarlos con el color blanco.

### CONTENIDOS

- Los colores primarios y la degradación.

### RECURSOS

- Tiras para vendas, papel grande, pintura y pinceles.
- Hoja o trozo de cartulina blanca.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- Al comenzar todos estarán vendados, el facilitador preguntará qué color ven. Luego se quitarán las vendas y buscarán en una caja llena de recortes de colores el primer color que vieron cuando se quitaron la venda. Se agruparán según los colores que tomaron (los primarios y secundarios) y mencionarán los nombres de estos colores.
- Cada participante del grupo colocará una pequeña cantidad de pintura de un color primario (del tamaño de una lenteja) en cada esquina de su cartulina.
- Agregará una cantidad diferente de pintura blanca a tres de las cuatro esquinas, tratando de lograr diferentes degradaciones del color puro. El propósito es lograr llevar el color oscuro a claro y aprender que a esto se le llama degradar o degradación.

### EVALUACIÓN

El facilitador evaluará limpieza, fidelidad de colores y organización de la degradación.

# DÍA 2

## MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD

### OBJETIVO

- Conocer el origen de los colores secundarios.

### CONTENIDOS

- Colores primarios, secundarios y forma de prepararlos.

### RECURSOS

- Cartel con los nombres de los colores primarios, secundarios y terciarios.
- Vasos desechables, pintura, pinceles y papel.
- Dibujo de un arcoiris.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador tendrá un dibujo de dos manos. En una mano tres dedos pintados con los colores primarios y en la otra los colores secundarios. Explicará cómo mezclarlos: rojo+amarillo=naranja, rojo+azul=morado, amarillo+azul=verde.
- Después de tener las mezclas de los colores, los NNA se pintarán las palmas de las manos con dos colores primarios luego una tercera con el color secundario e imprimirla en el papel.

### EVALUACIÓN

El facilitador validará la limpieza y fidelidad en la preparación de los colores y la impresión de las manos.

# **DÍA 3**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Aplicar los colores primarios y secundarios a los modelos concretos, utilizando como ejemplos visuales las plantas.

### **CONTENIDOS**

- Colores y realidad, los primarios y secundarios.

### **RECURSOS**

- Modelos indicados, pintura acrílica, pinceles, cartulina y vasos reciclados.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador llevará varios modelos: una flor roja con hojas verdes, una berenjena morada con tallo verde, una naranja con su hoja, y analizarán cómo se forman los colores que poseen.
- Pedirá a los participantes que observen bien el modelo (la naranja, por ejemplo) y que traten de identificar qué otros colores se observan y qué degradaciones pueden notar.
- En un pedazo de cartulina pintar los modelos y representarlos cambiándoles los colores por otros imaginarios. Por ejemplo, la naranja puede ser morada.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador tomará en cuenta la destreza de mezclar los colores y la destreza para reproducir los modelos.

# **DÍA 4**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Trabajar el color como expresión liberadora..

### **CONTENIDOS**

- Color y expresión corporal.

### **RECURSOS**

- Papel de gran tamaño, pintura acrílica, pinceles y vasos reciclados.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador colocará un papel grande en el piso. Alrededor del papel, harán un círculo y los participantes cantarán una canción tradicional.
- Cada participante tomará su color favorito al momento de pasar delante del papel. Al ritmo de la canción chorrearán la pintura creando una obra abstracta.
- Concluida la actividad, los participantes tratarán de encontrar formas concretas en las manchas formadas.

### **EVALUACIÓN**

Auto-evaluación: al terminar, el trabajo se exhibirá y los participantes opinarán sobre el trabajo general.

# **DÍA 5**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Elaborar trabajos creativos con la técnica el collage, utilizando materiales reciclables.

### **CONTENIDOS**

- Reciclaje y collage.

### **RECURSOS**

- Papel, tijeras, lápices de colores, revistas y pegamento.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador entregará revistas usadas para que los participantes seleccionen figuras de aviones, carros, casas, caballos, bicicletas etc.
- Recortarán las figuras y las pegarán sobre un papel al que dibujarán un paisaje que ponga en contexto la figura seleccionada.
- El facilitador será receptivo a la creatividad de los participantes y al contexto creado. Por ejemplo, una bola en el fondo del mar.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la destreza de cortar y pegar, así como la capacidad de poner en contexto la figura seleccionada.

# **DÍA 6**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Elaborar trabajos creativos con la técnica el collage, utilizando materiales de la naturaleza.

### **CONTENIDOS**

- Collage con recursos naturales.

### **RECURSOS**

- Florero con flores, cartulina, pintura y pinceles.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador llevará un florero con flores naturales e invitará al grupo a dibujarlas.
- El florero lo harán con papeles estampados recortados. Las flores serán pintadas. Los palitos y las hojas la buscarán en el patio y las pegarán a manera de collage.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la composición y la calidad de los collages.

# **DÍA 7**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Transformar una pieza cotidiana en una obra con un sentido artístico.

### **CONTENIDOS**

- Formas concretas: flores, frutas, estrellas, peces y mariposas.

### **RECURSOS**

- Láminas de las formas señaladas, siluetas de las figuras, caja de cartón, pintura y pinceles, goma, tijeras.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador pedirá el día antes a los participantes traer una botella vacía. Todos buscarán materiales orgánicos en el patio, así como revistas, hilos, etc.
- Cada uno imaginará que la botella está llena de una bebida en especial y decorarán la botella con los componentes del refresco: por ejemplo, si el refresco es de fresa lo decorarán con fresas, si es de naranjas con naranjas etc.
- El trabajo será una mezcla de collage de revistas, hojas, hilo, entre otras.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la socialización y la integración del grupo.

# **DÍA 8-9**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Conectar la técnica del collage con el reciclaje y otras acciones artesanales afines, creando una pieza funcional que se pueda incorporar al hogar.

### **CONTENIDOS**

- Crear una bandeja a partir de un pedazo de cartón aplicando la técnica del collage.

### **RECURSOS**

- Cartón, revistas, tijeras, almidón, pegamento y barniz.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- A un pedazo de cartón rectangular se le colocará asas que darán la forma a la bandeja. Luego lo revestirán con papel periódico y argamasa de almidón o una mezcla de goma y agua. Se irán poniendo capas hasta que presente cierta dureza. Entre capas, se dejará secar completamente (puede tomar varios días).
- Se seleccionarán de revistas imágenes de carros, flores, barcos, helados, etc. Se recortarán las imágenes y se pegarán hasta revestir la bandeja por todos sus lados. Finalmente cubrir toda la superficie con barniz transparente o con goma.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador considerará la relación de las imágenes, los cortes y la solidez de la pieza.

# **DÍA 10**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Reconocer elementos de la cultura tradicional a través de la escultura, explorando las destrezas de amarrar, pegar, cortar y estimular la imaginación.

### **CONTENIDOS**

- La escultura como representación tridimensional y el espantapájaros como artesanía popular.

### **RECURSOS**

- Ropas viejas, sogas e hilos, palos de escoba, sombreros, papel, hojas, pencas.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador les pedirá el día anterior a los NNA traer ropas viejas, sombreros, palos de escobas etc. Se dividirán en grupos y formarán en el patio un espantapájaros. Cada grupo le pondrá un nombre a su grupo y crearán una historia colectiva sobre el espantapájaros, las aves y el cultivo.
- Si no tienen ropas viejas, pueden elaborar la vestimenta utilizando papel, hojas, pencas, etc.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la estabilidad del espantapájaros para mantenerse en pie y la historia creada por los NNA.

# **DÍA 11**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Transformar una pieza cotidiana en otra con diferente significado.

### **CONTENIDOS**

- El tambor como recurso musical y tradicional.

### **RECURSOS**

- Galones vacíos, cartulinas, pegamento.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador pedirá traer el día anterior dos galones de agua vacíos.
- Cortarán los galones a la altura del cuerpo, introduciendo uno dentro del otro.
- Decorarán con cartulinas de colores de manera que se sellen las dos piezas.
- Tocarán el tambor ensamblado.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la destreza de ensamblar, pegar y ejecutar el instrumento.

# DÍA 12

## MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD

### OBJETIVO

- Conocer sobre las máscaras, sus partes, convirtiendo la esquina de una caja en máscara tradicional.

### CONTENIDOS

- Las máscaras y sus partes.

### RECURSOS

- Cajas de cartón, pintura, pinceles, papeles, papel crespón, tijera, pegamento.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador simulará que están en carnaval y les dirá a los participantes que deberán crear un personaje que representarán, en las comparsas, disfrazado con una máscara.
- Se harán tres grupos. En cada grupo habrá un personaje disfrazado con la máscara y el resto hará de comparsa.
- Cada grupo deberá elaborar una máscara para disfrazarse: con la esquina de una caja de cartón, se tendrá una pieza hueca en la que podrá entrar la cara, se cortarán los cuernos con el cartón sobrante, ahuecar la parte de los ojos y la nariz. Finalmente decorar con papeles de colores y otros recursos del ambiente.
- El facilitador incorporará música. Las tres comparsas saldrán bailando con su enmascarado al frente. Al detenerse la música los participantes deberán describir cómo están imaginariamente disfrazados y cuál personaje representan.

### EVALUACIÓN

Autoevaluación: El participante expresa qué quiso representar y si lo logró.

# **DÍA 13**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Entender que el arte puede realizarse sobre cualquier material siempre y cuando se cuente con una idea, y que en la naturaleza podamos encontrar esos materiales sin dañarla.

### **CONTENIDOS**

- Nuestro medio ambiente y sus componentes, reciclaje y realización de pinturas sobre piedra.

### **RECURSOS**

- Piedra de río, chata o con superficie lisa, pintura, pinceles.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Explorar el entorno para identificar plantas, hierbas, piedras, suelo, carreteras, construcciones.
- Cada participante pintará sobre las piedras chatas algo que pertenezca al entorno tierra, aire y mar. Por ejemplo, en la piedra que corresponda a "aire", podrán pintar aves, mariposas, globos, etc.
- Una vez seca la pintura de las piedras, formarán un camino a manera de exhibición.

### **EVALUACIÓN**

Auto evaluación: cada participante dará testimonio sobre la sensibilidad ambiental y su capacidad para hacer arte.

# DÍA 14

## MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD

### OBJETIVO

- Verificar el desarrollo de la destreza motora para pegar, cortar, y estimular la imaginación por medio del arte de crear personajes.

### CONTENIDOS

- Confección de un títere de guante con papel de cartucho.

### RECURSOS

- Cartuchos de papel, cartulina, lápices de colores, tijeras y pegamento.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- Realizar una conversación sobre los indígenas de una isla, hablar del cacique, las mujeres, la ecología (cómo cuidan la naturaleza) y los niños.
- Hacer el títere de un indígena con el cartucho, en diferentes caracterizaciones, haciéndole el pelo con cartulina negra, pintándole el rostro con lápices de colores y decorándole con los recursos que estén disponibles. El títere puede elaborarse según la creatividad del participante o del facilitador.
- Al final cada uno le pondrá un nombre e inventarán una acción propia de la cultura aborígen.

### EVALUACIÓN

Coevaluación: Los NNA opinarán sobre la figura realizada.

# **DÍA 15**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Conocer las partes de las cartas: Sobres, sellos, correo. Centrándose en el mensaje, como recurso artístico y de colección.

### **CONTENIDOS**

- El arte de escribir y el arte de diseñar postales.

### **RECURSOS**

- Hojas de papel, lápiz, sobres, cartulina y lápices de colores.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador preguntará quién ha recibido cartas y quién las ha enviado. Traerá una carta remitida al grupo, con un sello. Uno de los participantes lee el contenido de la carta, seguido por otro participante que observa el sobre y describe el sello.
- El facilitador motivará a realizar una postal y escribirle a un ser querido contando lo que hacen en los EpC.
- Se inspirarán en los ríos, las aves, en las frutas. El facilitador tendrá un buzón y hará llegar las cartas a su destino.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador tomará en cuenta la redacción y la limpieza en la realización del sello.

# **DÍA 16**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Conocer las partes de un periódico, destacar cada sección haciendo énfasis en las ilustraciones y fotografías.

### **CONTENIDOS**

- El diseño gráfico, cómo se complementan el texto y las imágenes y las formas de escribir las letras.

### **RECURSOS**

- Papelógrafos, periódicos, lápices de colores, goma, tijeras y revistas.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador llevará periódicos y resaltarán sus distintas secciones.
- Se dividirán en grupos y en papelógrafos doblados elaborarán un periódico con temas de la comunidad. Lo ilustrarán y pegarán fotos o ilustraciones tomadas de periódicos y revistas usadas.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la fidelidad del dibujo, así como la destreza comunicativa del mensaje.

# **DÍA 17**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Producir una artesanía mediante el reciclaje de recursos orgánicos e industriales.

### **CONTENIDOS**

- El árbol de la vida, a partir de arbustos secos y tapas de refresco.

### **RECURSOS**

- Tapas de refrescos, arbustos secos, pinturas, pinceles.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador pedirá a los NNA durante la semana coleccionar tapas de refresco y botellas, así como traer un arbusto seco.
- El primer día pintarán las tapas con distintos colores y el arbusto de un color brillante.
- Dejarán secar para seguir trabajando al día siguiente.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la organización para continuar trabajando.

# **DÍA 18**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Producir una artesanía mediante el reciclaje de recursos orgánicos e industriales.

### **CONTENIDOS**

- El árbol de la vida, a partir de arbustos secos y tapas de refresco.

### **RECURSOS**

- Arbustos secos y pintados, tapas de refrescos pintadas, lata de salsa y arena.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Recuperar el trabajo del día anterior. En las tapas escribir con un crayón las cosas que nos gustan de la vida y nombres de personas queridas.
- En una lata de salsa llena de arena sembrar el arbusto seco y amarrar las tapas de manera que cuelguen. Colocaremos los árboles en el centro del salón, y leeremos los mensajes de los distintos árboles.
- Pueden utilizarse tarjetitas de colores en vez de tapas.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la autoestima y la interacción efectiva.

# **DÍA 19**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Transformar algo cotidiano en un objeto de arte.

### **CONTENIDOS**

- Pintura en superficie texturizada.

### **RECURSOS**

- Platos viejos, aserrín o paja de arroz, cartón, pinturas, pinceles, palitos.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Los NNA traerán un plato viejo de su casa, o un cartón cortado en forma circular, en el cual aplicarán pintura mezclada con aserrín, logrando dotar de textura la superficie lisa del plato. Una vez seco el plato estamparán con los pinceles o palitos figuras de plantas, flores, animales, personas, etc.

### **EVALUACIÓN**

El facilitador verificará la originalidad y atractivo de las piezas elaboradas.

# **DÍA 20**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Cómo aprovechar el barro para elaborar sellos artísticos ornamentales.

### **RECURSOS**

- Barro, periódico y varilla de coco.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Tomar un trozo de barro, ponerlo sobre un pedazo de periódico y aplastarlo con una botella para que se quede uniforme, luego se dibujará el sello según quiera cada NNA (flores, animales, peces, aves, personas, etc.).

### **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la definición de los trazos sobre el barro.

# DÍA 21

## MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD

### OBJETIVO

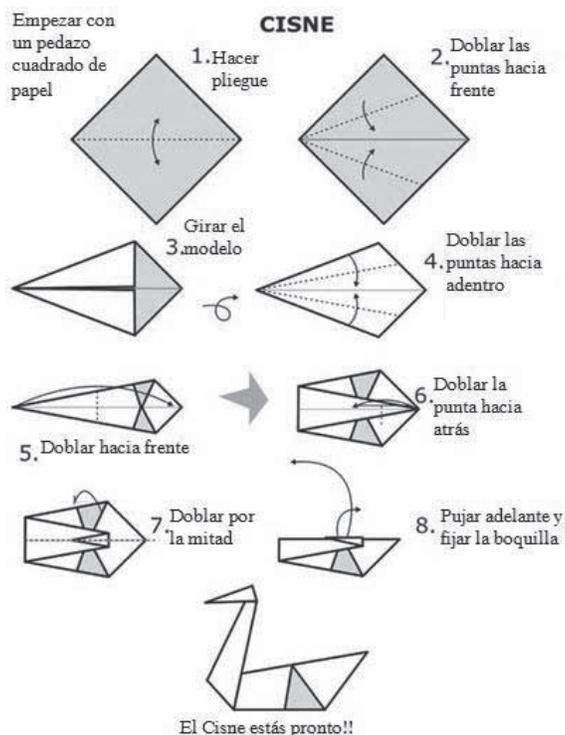
- Conocer sobre este arte tradicional japonés (origami), aprovechando las facilidades para estimular la destreza de doblar papeles para crear figuras artísticas.

### CONTENIDOS

- Origami.

### RECURSOS

- Papeles de diferentes formatos.



## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador hablará del origami y cómo se pueden hacer figuras con papel usando solo las manos.
- El facilitador hará varios cisnes de papel de diferentes colores en presencia de los NNA.
- Los NNA formarán grupos y a cada uno se le entregará un cisne. Los NNA deben revisarlo, ver cómo están hechos. Pueden hacer preguntas. Le pondrán un nombre al cisne y explicarán por qué le dieron ese nombre. Les pedirá que lo guarden para la próxima sesión.

## **EVALUACIÓN**

El facilitador tomará en cuenta la curiosidad de los NNA ante el cisne y las preguntas que hacen, así como los nombres que escogieron para el ave.

# DÍA 22

## MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD

### OBJETIVO

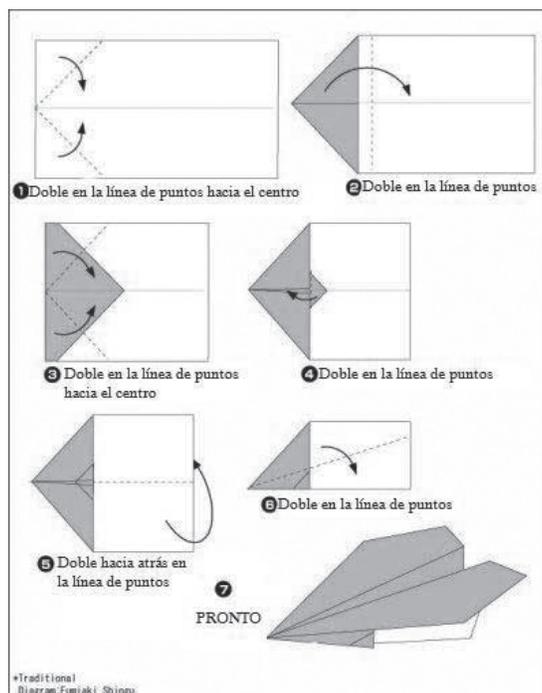
- Los NNA desarrollarán la destreza de doblar, trabajando la creatividad y la imaginación

### CONTENIDOS

- Origami: Cisne y avión.

### RECURSOS

- Papel de distintos formatos (incluyendo papel periódico).
- Diagrama del día anterior para hacer el Cisne de origami.
- Diagrama del avión:



## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador hará nuevamente el cisne de origami y les mostrará cómo hacer el avión. Les dará copia a los NNA de los diagramas (cisne y avión) para que los hagan.
- Los NNA que quieran mostrarán sus trabajos.
- Los NNA harán sus avioncitos y voluntariamente participarán de un concurso para ver cuál avión vuela más lejos.

## **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará la destreza de doblar.

# **DÍA 23**

## **MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD**

### **OBJETIVO**

- Poner en práctica las distintas técnicas y expresarse en gran formato (papeles de gran tamaño).

### **CONTENIDOS**

- La pintura mural.

### **RECURSOS**

- Papel de gran formato, pintura, pinceles, revistas, recortes, pegamento, etc.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- En un papel de gran formato o en una pared exterior el grupo pintará su memoria de los momentos más importantes vividos en el EpC, de manera espontánea, libre y acompañado de música.

### **EVALUACIÓN**

Coevaluación. Los NNA explicarán a través de la pintura y de sus testimonios los momentos más importantes vividos en el EpC. Luego el facilitador hará sus comentarios, afianzando lo positivo.

# DÍA 24

## MÓDULO 4: CUIDO MI SALUD

### OBJETIVO

- Entender que la comunidad cuenta con un patrimonio que merece conservarse, difundirse y mostrar a la misma comunidad.

### CONTENIDOS

- Qué es una exhibición, un museo, la colección y captación de los recursos de exposición y montaje.

### RECURSOS

- Fichas, lapiceros, hojas de inventario y el material que demande la exposición.
- Los trabajos realizados por los NNA.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador hablará sobre lo que es una exhibición y un museo. Lanzará la idea de crear una exhibición o un museo comunitario e invitará, dividiendo el grupo en tres, para que estos hagan un listado de las cosas importantes de la comunidad que merezcan ser conservadas y mostradas. Ejemplos: ritos de la comunidad, expresiones musicales, retratos o esculturas de personajes históricos, objetos y artefactos vinculados a los procesos históricos del lugar, pinturas, artesanías, etc.
- El facilitador hará un recuento de los trabajos artísticos que han elaborado los participantes del EpC. Estos serán también incluidos en la exhibición.
- Terminada la lista del material para exhibirse se procederá a llenar unas fichas que describan las piezas y que le acompañarán en la exposición.
- El facilitador coleccionará todos los trabajos, y explicará cómo se exponen los objetos para que el público pueda apreciarlos. Se invitará a amigos y familiares para que vean la muestra.
- Organizado el material se procederá a montar la exposición de manera organizada para que pueda ser disfrutada por todos los que la visiten.
- Los participantes explicarán en una visita guiada qué son y cómo se hicieron las cosas.

**Nota:** Estos pasos deben agotarse en varios días.

## **EVALUACIÓN**

El facilitador evaluará el trabajo en equipo, la presentación del montaje y cómo la muestra logra retratar a la comunidad y explicarla.

# Espacios para Crecer

## MODULO 5



**¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

**¡Soy panameño! ¡Soy panameña!**

**¡Soy indígena! ¡Soy afro-descendiente!**

# Literatura Infantil

**Proyecto EducaFuturo: “Eliminación del Trabajo Infantil a través de la Educación y Generación de Oportunidades en Ecuador y Panamá”**



# DÍA1

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Los NNA aprenderán una breve canción a partir de la cual crearán un personaje.

### CONTENIDOS

- Canción infantil “Pimpón”.

### RECURSOS

- Canción Pimpón, cartulina, lápiz de carbón, tijeras, revistas, lápices de colores, marcadores, pegamento.

### Pimpón

PIMPÓN es un muñeco  
Muy grande y de cartón  
Se lava la carita con agua y con jabón  
Se desenreda el pelo con peine de marfil  
Y si le dan jalones no llora ni hace jji  
Cuando las estrellitas empiezan a salir  
PIMPÓN se va a la cama y se acuesta a dormir.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador le enseñará a los participantes la canción PIMPÓN y la practicarán juntos. Comentarán sobre hábitos de higiene y buenas costumbres tales como:
  - Lavar las manos antes de cada comida y luego de usar el baño.
  - Aseo diario del cuerpo.
  - Lavar los dientes después de cada comida.

- Luego motivará a los participantes para que creen su propio personaje. Permitirá que los participantes coloquen el nombre de su gusto al personaje y cantarán nuevamente la canción con los distintos nombres asignados por los participantes.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación de los NNA así como sus comentarios sobre las normas de higiene mencionados en la canción.

# DÍA 2

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Los NNA darán respuesta a algunas adivinanzas que el facilitador leerá. Transcribirán y/o dibujarán las adivinanzas con sus respectivas respuestas.

### CONTENIDOS

- Adivinanzas.

### RECURSOS

- Adivinanzas.
- Hojas en blanco, hojas rayadas, lápices de carbón, lápices de colores, cartulina.

### Adivinanzas Infantiles

1. Adivina quién soy, cuanto más lavo más sucia voy. **El agua.**
2. La habrás oído nombrar. Piensa, medita, recuerda, ¿qué instrumento musical no tiene más que una cuerda? **La campana.**
3. Todo el mundo lo lleva, todo el mundo lo tiene, porque a todos le dan uno en cuanto al mundo viene. **El nombre.**
4. Todos me usan para descansar. Si ya te lo he dicho, no me busques más. **La silla.**
5. Blanco por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga espera. **La pera.**
6. Somos muchos hermanitos que en la misma casa vivimos, si nos rascan la cabeza al instante morimos. **Los fósforos.**
7. Es su madre tartamuda, y su padre un buen cantor. Tiene su vestido blanco y amarillo el corazón. **El huevo.**
8. En lo alto vive, en lo alto mora, en lo alto teje la tejedora. **La araña.**
9. ¿Cual es el animal que tiene más dientes? **El Ratoncito Pérez.**

10. Muy chiquito, muy chiquito, él pone fin a lo escrito. **El punto.**
11. Al nacer soy algo verde, al morir bastante rojo. Por dentro estoy más vacío que la cabeza de un loco. **El pimiento.**
12. ¿Qué será? ¿Qué puede ser? ¿Qué cuanto más grande se hace menos la podemos ver? **La oscuridad.**
13. Sube llena y baja vacía, y si no se da prisa la sopa se enfría. **La cuchara.**
14. Dos compañeras que siempre van al compás, con las manos por delante y los ojos por detrás. **Las tijeras.**
15. Qué cosa será, qué cosa es, que te da siempre en la cara, pero tú nunca la vez. **El viento.**
16. Tengo cabeza redonda, sin nariz, ojos ni frente. Y mi cuerpo se compone tan solo de blancos dientes. **El ajo.**

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador tendrá escritas las adivinanzas y las repartirá entre los grupos, sin las respuestas.
- Motivará a que los participantes aprendan las adivinanzas y las compartan entre ellos.
- Luego los NNA escribirán e ilustrarán las adivinanzas señaladas por el facilitador para llevar a sus casas y compartir con sus familias.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará el interés y la capacidad de adivinar, transcribir y memorizar adivinanzas. Se tomará en cuenta la participación e integración en la actividad.

# **DÍA 3**

## **MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

### **OBJETIVO**

- Los NNA crearán un cuento de forma oral. Al finalizar el cuento podrán emitir sus propias opiniones con respecto al mismo, así como cambiar lo que consideren para dar un toque personal.

### **CONTENIDOS**

- Creación de un cuento partiendo de una referencia dada.

### **RECURSOS**

- Una pelota, los NNA y el facilitador.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador iniciará un cuento que tendrá previamente definido. Por ejemplo: Yo tenía una perrita que se llamaba Nena, era de color negra... y lanzará la pelota a uno de los alumnos para que continúe la historia; cada participante debe continuar lanzando la pelota a otros compañeros que deben ir añadiendo ideas a la historia. Continuarán el ejercicio hasta que la historia tenga un final. El facilitador irá dirigiendo el proceso a fin de lograr que la historia tenga bastantes ideas para compartir.
- De ser necesario, el facilitador proveerá el final de la historia.
- Al finalizar el cuento el facilitador hará preguntas a los participantes:
  - ¿Qué parte fue la que más les gustó?
  - ¿Qué no les gustó?
  - ¿Qué cambiarían en la historia y por qué?

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación y la creatividad al desarrollar su cuento.

# DÍA 4

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Los NNA identificarán frutos, símbolos, animales y personajes panameños por medio de dibujos y/o dramatización.

### CONTENIDOS

- “Dígalo como Pueda” de elementos típicos panameños.

### RECURSOS

- Tijeras, cartulinas, marcadores, láminas y los nombres de elementos típicos panameños.

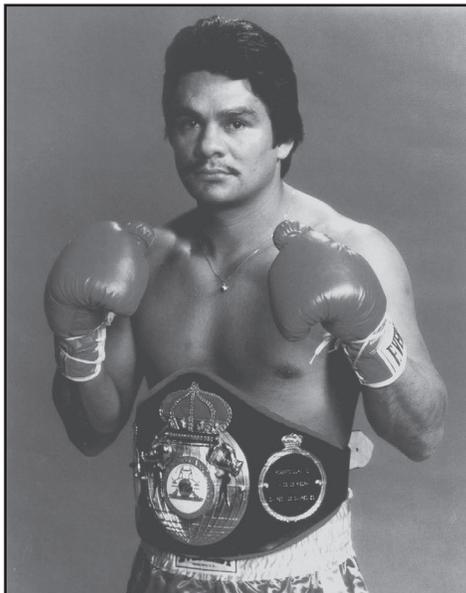
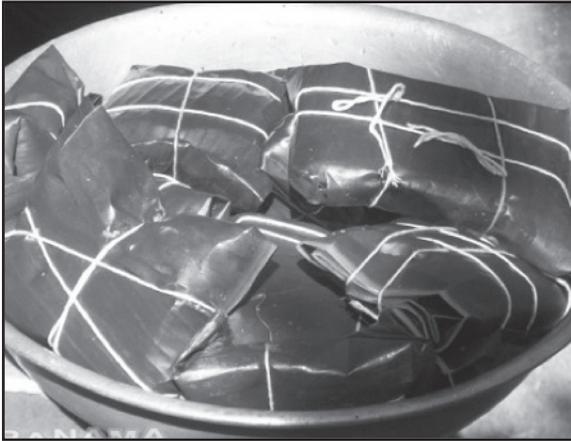
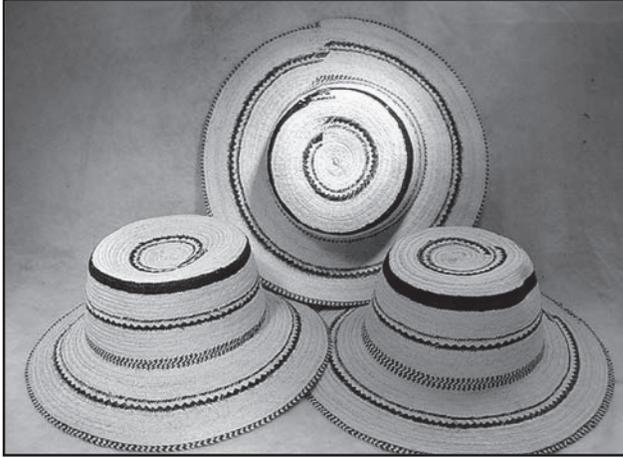
### ACTIVIDADES A REALIZAR

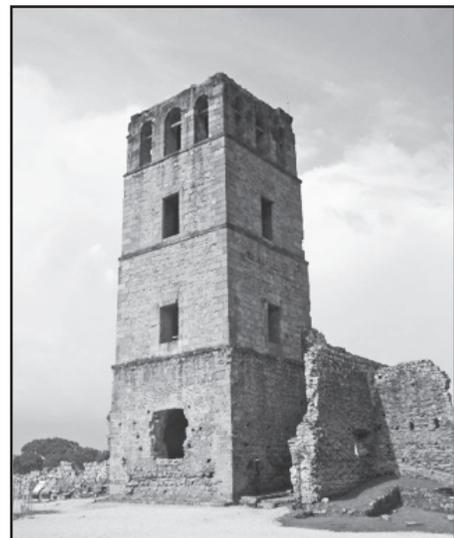
- Se dividirán en dos grupos y se les asignará un nombre a cada grupo. Se escogerá a un NNA de uno de los grupos y el facilitador le mostrará una tarjeta con una lámina o palabra (**Sombrero pintado, pollera, tamal, sancocho, Roberto Durán, Irving Salamino, Rubén Blades, acordeón, bandera panameña, Puente de las Américas, Canal de Panamá, Panamá la Vieja**). que represente un elemento típico panameño.
- El NNA lo presentará a su grupo a través de señas e imitaciones sin utilizar la voz. Se dará un tiempo de 25 segundos al grupo para adivinar.
- Si ningún grupo adivina, se adjudicará un punto al facilitador.
- El equipo que al final de la ronda obtenga mayor puntuación es el equipo ganador.

### EVALUACIÓN

Se evaluará la participación de los jóvenes, así como su capacidad de reconocer elementos típicos panameños.

## Elementos Típicos Panameños





# DÍA 5

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Los NNA dramatizarán la poesía “Doña Rosa la Manzana.”

### CONTENIDOS

- La poesía “Doña Rosa la Manzana.”

### RECURSOS

<p>Doña Rosa, la manzana, va rodando entre las sillas. Tiene adentro un gusanito que le hace muchas cosquillas.</p>	<p>—Yo la ayudo de inmediato y el problema se le pasa: ¡gusano! —grita la pera—, ¡andá a buscarte otra casa!</p>
<p>Una pera la saluda: —Buenos días, doña Rosa. Y se ríe la manzana porque sí o de cualquier cosa.</p>	<p>Abandona el gusanito su vivienda tan lozana. Con su gorrito de tela va a buscar otra manzana.</p>
<p>—Ja ja já, señora pera, ¡luce usted de maravilla! —Más o menos, doña Rosa: hoy estoy muy amarilla.</p>	<p>Pasa el tiempo y doña Rosa va muy seria y muy precisa a pasear con doña pera, pero... ¡ha perdido la risa!</p>
<p>—Ja ja já, pobre vecina: hoy no se siente bien. — ¿Y de qué se ríe, Rosa? ¿No ve que ando mal de piel?</p>	<p>Se arrepienten ambas frutas de haber echado al gusano y van juntas a rogarle que regrese vivo y sano.</p>

<p>—Ja ja já, querida pera, no me río de malicia. Es que guardo un gusanito que la panza me acaricia.</p>	<p>El gusano no lo piensa ni siquiera media vez, y regresa a su manzana. —Ja ja já —ríen los tres.</p>
---	--

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador leerá la poesía identificando los personajes que hay en ella y pidiendo voluntarios para dramatizar cada parte.
- Permitirá que ensayen dando el apoyo necesario.
- Presentarán la dramatización en grupo.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará el interés y la habilidad de dramatización.

# DÍA 6

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Resaltar en los la NNA importancia del diálogo para resolver conflictos, partiendo de un cuento.

### CONTENIDOS

- El diálogo y su importancia.

### RECURSOS

#### **El Trompo de Colores** (Ana Virginia Luciano)

Había una vez dos amiguitos llamados Pedro y Claudia, que siempre jugaban en las tardes luego de haber realizado sus tareas.

Un día les surgió la idea de construir un trompo de colores, pero tuvieron una dificultad; ¿de qué color lo pintarían? Pedro dijo que sería rojo con rayas amarillas, pero a Claudia no le gustaron esos colores, dijo que el trompo debía ser de color azul y anaranjado.

Como no llegaron a un acuerdo decidieron no jugar y pasaron varios días sin compartir ni jugar juntos.

Un día la sabia abuelita de Claudia percibió la situación y los llamó a los dos para que se tomaran una limonada y le hablaran de lo que había pasado y para sorpresa de ambos, la abuelita tenía una solución, les dijo que si a Pedro le gustaba el color rojo y amarillo y a Claudia el azul y anaranjado, ¿por qué no pintar el trompo con rayas azules, anaranjadas, rojas y amarillas? Así luciría muy vistoso y tendría todos los colores que a los dos les gustan. Felices, Claudia y Pedro saltaron de alegría y salieron a fabricar su trompo; jugaron juntos toda la tarde.

Pero lo más importante es que aprendieron que conversando las personas se entienden y resuelven sus diferencias sin necesidad de maltratarse ni disgustarse.

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador narrará el cuento “El Trompo de Colores,” sin leer el final, luego hacer un conversatorio con los participantes acerca de lo que opinan del contenido del cuento y cuáles serían las posibles soluciones que ellos buscarían para resolver la situación presentada. Si es posible pueden agruparlos para que decidan entre todos la solución al problema. Cuando todos los integrantes del grupo hayan opinado se leerá el final del cuento con la explicación correspondiente.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará la exposición de ideas con respecto al cuento leído.

# DÍA 7

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Fomentar en los NNA el amor a la Patria a través del reconocimiento de los poetas, intelectuales, literatos, pintores, músicos y artistas panameños que han sobresalido por sus méritos, virtud, heroísmo y talento.

### CONTENIDOS

- Personajes nacionales.

### RECURSOS

- Papel de construcción, sogá, perforadora, pegamento, periódicos, revistas, publicaciones, marcadores, tijeras, personajes nacionales.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- Se le pedirá a los participantes que busquen en revistas, periódicos y otras publicaciones fotos de personajes que se hayan destacado en nuestro país y si es posible una breve biografía del personaje. Copiarán y recortarán las ilustraciones y las pegarán en hojas de papel construcción. Luego las organizarán y perforarán dichas hojas del lado izquierdo.
- Tomarán una soguita y le harán un nudo en un extremo y por el otro lo comenzarán a introducir por el orificio hecho al papel hasta terminar. Harán una linda portada y le pondrán un nombre a su álbum. Al finalizar se presentará el álbum completo a todos los participantes, para darle la oportunidad de que todos conozcan a los personajes trabajados y se comentará en qué se destacaron cada uno de los personajes.
- El facilitador les pedirá a los participantes que produzcan una poesía, una carta, una rima, un dibujo, etc. al personaje que más admiren. Luego los participantes que deseen pueden presentar su producción a los demás.

### EVALUACIÓN

Al concluir la actividad se evaluará los conocimientos adquiridos por los participantes en relación a los

# **DÍA 8**

## **MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

### **OBJETIVO**

- Los NNA conocerán el significado del concepto patria. Los participantes escribirán y/o, dibujarán y/o moldearán y/o expresarán las cosas que ellos quisieran hacer por o para su patria.

### **CONTENIDOS**

- La patria.

### **RECURSOS**

- Masilla. Cartón. Colores. Hojas en blanco.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador iniciará la actividad preguntando a los participantes si alguno sabe qué es la patria y cómo se llama su patria. Luego les comentará que la patria es la tierra que nos vio nacer, donde vivimos, por la que nos esforzamos, que tiene una sola bandera, se vive bajo las mismas leyes y costumbres, etc.
- Luego expresarán de la forma que quieran (dibujando, moldeando con masilla, escribiendo) qué cosas ellos quisieran hacer por su patria.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación en la parte inicial de la actividad y los conocimientos previos que tengan los participantes sobre la Patria. Se evaluará la destreza y creatividad al expresarse de diferentes maneras.

# **DÍA 9**

## **MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

### **OBJETIVO**

- Los NNA dramatizarán un cuento o canto utilizando los instrumentos folklóricos panameños, e identificarán los mismos.

### **CONTENIDOS**

- Instrumentos musicales panameños.

### **RECURSOS**

- Láminas y/o instrumentos musicales panameños.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador le hablará a los participantes de los instrumentos folklóricos del país mientras se los muestra, luego los invitará a imitar los sonidos de los mismos y los motivará a realizar una dramatización o canción partiendo de estos instrumentos.
- Esta actividad puede realizarse individualmente o en grupos, y al final los que deseen pueden presentarla a los demás.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación e interés de los participantes al realizar su actividad.

# **DÍA 10**

## **MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

### **OBJETIVO**

- Los NNA escribirán y/o dibujarán una adaptación del cuento “El Trompo de Colores,” cambiando sus personajes y el objeto en cuestión.

### **CONTENIDOS**

- Expresión escrita a partir de una idea dada.

### **RECURSOS**

- Cuento “El Trompo de Colores,” lápices de colores, hojas rayadas, hojas en blanco, lápiz de carbón.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Los participantes escribirán y/o dibujarán sus ideas sobre el cuento, cambiando personajes y el objeto (el trompo). Así escribirán su propio cuento a su gusto partiendo de una idea dada.
- Al finalizar deben escribir el nombre de los participantes como autores del cuento o dibujo.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la espontaneidad de los participantes al expresar sus ideas al escribir su cuento o al dibujar.

# DÍA 11

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Favorecer la expresión de emociones y sentimientos en los NNA con respecto a practicar siempre los valores.

### CONTENIDOS

- Poesía Los Valores (Autor: Emerson Hassán Córdoba, de Darién).

### RECURSOS

- Poema “Los Valores.” Cartulina. Marcadores. Cinta pegante.

#### Los Valores

Soy un niño con valores  
Y me los enseñó papá  
Los practico sin temores  
Te los voy a demostrar.  
Practico siempre la cortesía  
En la calle, en la escuela y mi hogar  
Son parte de la vida mía  
Y con ellos he de triunfar  
El amor es lo más sublime  
Si lo das a los demás  
Hace fácil lo imposible  
Siempre dice mi papá  
Con el respeto y la igualdad  
Al ser humano hay que tratar,

Si consigo algunos triunfos  
Los recibo con la humildad  
Con tolerancia y la paciencia  
Aprenderás siempre a valorar  
Las enseñanzas de tus padres  
Y sobre todo a respetar  
Con la honradez en tu conciencia  
Bendiciones mil tendrás,  
De la Virgen y Jesucristo  
Y también de mi papá.

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador leerá en voz alta el poema, que estará copiado en una cartulina o en el tablero.
- Luego conversará con los NNA acerca de la importancia de practicar siempre los valores y de las ventajas que esto tiene.
- El facilitador le pedirá a los NNA que enumeren los valores que se mencionan en la poesía y los escribirá en una cartulina. Los participantes darán ejemplos de cómo cumplir con cada valor y se comprometerán a esforzarse por practicar los valores encontrados en el poema.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación.

# **DÍA 12**

## **MÓDULO 4: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

### **OBJETIVO**

- Los NNA producirán adivinanzas, trabalenguas, poesías, etc. partiendo de elementos panameños.

### **CONTENIDOS**

- Producción de cuentos, poesías, adivinanzas, trabalenguas, etc.

### **RECURSOS**

- Lápices de colores, hoja en blanco, marcadores.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Los NNA deben dibujar una fruta, un instrumento musical, un símbolo patrio, un personaje popular panameño, para luego inventarse una adivinanza, un trabalenguas y una poesía con los dibujos que realizaron.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la producción de los participantes.

# DÍA 13

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Recitar y/o memorizar el canto “La Bandera Panameña” (autor: Ignacio de J. Valdés).

### RECURSOS

- Poesía “La Bandera Panameña”, tempera, pinceles.

Con retazos de mi cielo,  
con destellos de la aurora,  
con la albura de un anhelo  
te dibujaron, enseña ideal.

Las estrellas que en ti lucen  
nos enseñan el camino  
que conduce a tu destino  
donde serás siempre inmortal.

Oh bandera, que orgullosa,  
en mi cielo azul flameas  
que seas siempre la gloriosa  
que la altiva siempre seas.

Cuando miro de tu lienzo  
de los iris los reflejos,  
lleno de nostalgia pienso  
en el día en que esté lejos.

Pero yo quiero, Bandera mía,  
que cuando me toque, por fin, marchar,  
que cubra entonces mi huesa fría  
tu lienzo adorado y descansar!

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador pintará con tempera la bandera panameña en las caras de los NNA, luego entre todos recitarán la poesía “La bandera Panameña.

### EVALUACIÓN

Se evaluará la participación e interés al recitar la poesía.

# **DÍA 14**

## **MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

### **OBJETIVO**

- Reconocer frutos, tubérculos y otros alimentos panameños. Describir y/o dibujar frutos, tubérculos, y otros alimentos panameños.

### **CONTENIDOS**

- La descripción.

### **RECURSOS**

- Lápiz, borrador, lápices de colores, marcadores, hojas rayadas, hojas en blanco, frutas, tubérculos y otros alimentos panameños.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador junto a los NNA conversará sobre los frutas, legumbres, tubérculos y otros alimentos panameños, sus características, color, sabor, olor, etc. Luego da una explicación de lo que es la descripción.
- El facilitador invitará a los participantes a dibujar y/o describir otros tubérculos, frutas y animales que son propios de Panamá, mencionando sus características: forma, color, tamaño, olor, etc.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la destreza al escribir y/o dibujar los elementos citados.

# DÍA 15

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Fomentar el respeto a las aves y sus nidos, a través de un fragmento de la poesía El Ave y el Nido.

### CONTENIDOS

- Poesía “El Ave y el Nido” (fragmento).

### RECURSOS

#### El Ave y el Nido

Salomé Ureña de Henríquez

¿Por qué te asustas, ave sencilla?  
¿Por qué tus ojos fijas en mí?  
Yo no pretendo, pobre avecilla,  
llevar tu nido lejos de aquí.

Aquí, en el hueco de piedra dura,  
tranquila y sola te vi al pasar,  
y traigo flores de la llanura  
para que adornes tu libre hogar.

Pero me miras y te estremeces,  
y el ala bates con inquietud,  
y te adelantas, resuelta, a veces,  
con amorosa solicitud.

Porque no sabes hasta qué grado  
yo la inocencia sé respetar,  
que es, para el alma tierna, sagrado  
de tus amores el libre hogar.

¡Pobre avecilla! Vuelve a tu nido  
mientras del prado me alejo yo;  
en él mi mano lecho mullido  
de hojas y flores te preparó.

Mas si tu tierna prole futura  
en duro lecho miro al pasar,  
con flores y hojas de la llanura  
deja que adorne tu libre hogar.

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador leerá con buena entonación junto con los NNA un fragmento de la poesía “El Ave y el Nido”, luego comentará sobre el cuidado que debemos darle a las aves /y que debemos respetar sus nidos, como forma de conservar la naturaleza. Los NNA recitarán y memorizarán la, poesía.
- Además comentará con los NNA que tenemos un ave nacional que es el Águila Arpía.
- De ser posible pueden salir al patio a ver si pueden visualizar algún ave. O que describan y dibujen las aves que han visto cerca de su comunidad.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación y el interés en el desarrollo de la actividad.

# DÍA 16

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Los NNA ilustrarán un cuento partiendo de un texto dado para fomentar estimular la lectura comprensiva.

### CONTENIDOS

- La Ranita Estrella, lectura comprensiva.

### RECURSOS

- Cartulina, revistas, periódicos, tijeras, marcadores, pegamento.

#### **La Ranita Estrella**

(Danny Vega Méndez, escritor panameño)

Reni era la ranita verde más alegre de todo el valle de Antón. A menudo se le veía saltar y saltar entre la verde naturaleza del lugar. Su lugar preferido era los charcos de agua fresca y transparente. Además, como buena hija, siempre fue obediente a su mamá doña Renata.

- “Aléjate de los hongos” – constantemente le ordenaba.

Una noche, antes de dormir, Reni miró hacia arriba y observó las luces que allí titilaban. Eran las estrellas.

- Yo quiero ir allá ¿Puedo mamá? – dijo Reni.

- ¡Claro que no!- le respondió la mamá.-Está muy lejos y nosotros nunca llegaríamos.

- ¿Y si salto muy fuerte y mucho?—inquieta le preguntó.

- ¡Ja, ja, ja!- Los únicos que hasta allá llegan son los que tienen alas. Pero ya duérmete que es tarde. Y le dio el beso de buenas noches.

Al día siguiente, Reni buscó a don Facundo, el orgulloso halcón sabanero.

- ¿Me ayudaría usted a llegar hasta las estrellas? le preguntó.

Don Facundo de la risa que le dio, se tiró al suelo para reírse con más fuerza.

- “Las ranas no vuelan, saltan” le respondió – “Eres solo una ranita y nunca pasarás de las copas de los árboles”.

Abrió sus alas y se fue volando.

Doña Olga, la tortuga más lenta, del valle, encontró a Reni muy triste sobre una piedra.

- ¿Qué tienes? le preguntó.

- Es que no puedo volar.

La tortuga movió la cabeza lentamente de un lado a otro; y le dijo:

- La imaginación no necesita alas y con ella puedes ir donde quieras.

Y así, con un paso a la vez se alejó de la ranita soñadora. Reni se imaginó que estaba tan cerca de las estrellas que las podía tocar. Hasta saltaba de una estrella a otra.

Esa tarde, con el atardecer, el charco preferido de Reni estaba dorado por el reflejo del sol. Escuchó que alguien pedía auxilio. Era un pichón que cayó en el agua.

Reni, sin pensarlo dos veces, se lanzó a salvarlo. Doña Plumis, la mamá del pajarito en peligro, lloraba amargamente por su pequeño. Sin embargo, la valentía de Reni rescató al pajarito.

- ¿Pero qué te pasó? ¡Mírate! Todos los presentes le preguntaron.

La ranita era de color dorado y no verde como siempre. Intentó lavarse, pero no pudo. Doña Olga que allí estaba le dijo:

- No llegarás hasta las estrellas, pero por tu valentía desde hoy serás como ellas: dorada.

Desde entonces ya no se habla de Reni, la ranita verde; sino de Reni, la ranita dorada.

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Se les entregará el cuento sin dibujos ni ilustración a los NNA para que estos lo ilustren de acuerdo a la trama del mismo, deben ilustrar tanto la portada como el desarrollo del cuento (dibujos, collage, recortes, etc.).
- Los NNA que no puedan leer el cuento deberán escuchar a los compañeros para aportar sus ideas en la diagramación.
- Luego que terminen los dibujos deberán presentar a sus compañeros las imágenes dibujadas.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará la comprensión de la lectura y la creatividad para ilustrar el cuento.

# **DÍA 17**

## **MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

### **OBJETIVO**

- Conocer los diferentes paisajes panameños y moldear el de su preferencia.

### **CONTENIDOS**

- Los paisajes panameños.

### **RECURSOS**

- Masillas, láminas de paisajes, cartón.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador motivará una conversación relacionada con los paisajes panameños, de ser posible debe llevar láminas de diferentes paisajes (montañas, playas, llanuras, entre otras).
- Los participantes aportarán sus conocimientos sobre dichos paisajes y manifestarán sus preferencias. Luego podrán moldear con masilla en un cartón el paisaje que más le guste.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación y el interés al momento de emitir sus preferencias y al moldear sus paisajes.



# **DÍA 18**

## **MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

### **OBJETIVO**

- Elaboración de la bandera panameña con diferentes materiales y composición de una poesía a la Bandera.

### **CONTENIDOS**

- Respeto a la bandera.

### **RECURSOS**

- Cartulina, tempera, marcadores, lápices de colores, papel crespón, tela, pinceles.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador junto con los NNA elaborará una bandera panameña, utilizando cartulina, tempera, tela o cualquier otro material que pueda ser utilizado para estos fines. Colocarán la bandera en un lugar fuera o dentro del espacio. Luego cada uno escribirá una poesía a la bandera.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará el respeto manifestado por los NNA a la bandera, así como el interés y participación al elaborar la Bandera y recitar el fragmento de la poesía.

# DÍA 19

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Motivar la creatividad de los NNA haciendo interrogantes de situaciones que solo pueden estar en la imaginación.

### CONTENIDOS

- Lectura “¿Imagina que pasaría?” Expresión oral.

### RECURSOS

- Lectura “¿Imagina que pasaría?”. Hojas en blanco, lápices de colores, marcadores.

**¿Imagina qué pasaría...**  
Si la jirafa no tuviera cuello,  
Si el elefante no tuviera trompa,  
Si el ruiseñor no tuviera pico,  
Si la gallina no pusiera huevo,  
Si la rosa no tuviera olor,  
Si la letra “a” no tuviera rabito  
Si el gato no tuviera uñas,

Si las arañas no tuvieran patas,  
Si la semana no tuviera domingo,  
Si los libros no tuvieran letras,  
Si los peces no nadaran,  
Si la escuela no tuviera niños,  
Si tú y yo no tuviéramos amigos..?

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador organizará a los NNA en pequeños grupos y le asignará a cada grupo una parte de la lectura para que estos conversen sobre qué imaginan ellos que sucedería frente a las diferentes situaciones que se presentan. Luego dibujarán las partes que discutieron para presentárselas a los demás compañeros y socializar entre todos sus comentarios.

### EVALUACIÓN

Se evaluará la expresión oral de los participantes, así como su capacidad para imaginar que pasaría en cada situación dada.

# **DÍA 20**

## **MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

### **OBJETIVO**

- Los NNA escribirán o expresarán sus ideas para darle fin a un cuento.

### **CONTENIDOS**

- Lectura “El niño que no sabía leer” Lectura reflexiva.

### **RECURSOS**

- Cuento “El Niño que no Sabía Leer”, hojas rayadas, hojas en blanco, marcadores, lápiz de carbón, lápices de colores, goma de borrar.

### **El Niño que no Sabía Leer**

Había una vez un niño que se llamaba Ariel. Sus padres y su profesora estaban preocupados por que cada vez que empezaba una nueva lección, él se negaba a leer.

¡Que problema tiene Ariel ! - Decía triste su madre.

Pero un día Ariel explicó...

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador leerá con los NNA el principio del cuento, luego ellos dirán el final del mismo. Los NNA que deseen pueden escribir el final del cuento y/o realizar un dibujo relacionado con el cuento.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la capacidad de los NNA de buscar una solución a la interrogante planteada en el cuento, así como el desenlace que ellos le asignen a este cuento.

# DÍA 21

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Encontrar palabras relacionadas con nuestra Patria.

### CONTENIDOS

- Sopa de letras patrio.

### RECURSOS

H	A	O	P	U	D	I	T	L
S	O	B	E	R	A	N	Í	A
R	F	M	L	E	H	I	V	E
U	B	A	N	D	E	R	A	C
O	F	J	U	O	W	P	T	M
G	A	T	G	U	I	I	I	O
D	L	I	B	E	R	T	A	D
E	N	S	P	A	N	A	M	A

- Himno  
- Bandera

- Panamá  
- Libertad

- Soberanía

- Caza-Patria. Hojas en blanco. Lápices de colores.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- Cada NNA tendrá una sopa de letras que contiene palabras relacionada con nuestra patria. Luego, deberán colorear las palabras que encuentren.
- En el caso de los participantes que no puedan realizar la actividad, el facilitador les indicará las palabras que estén en la sopa de letras para que ellos la dibujen.

### EVALUACIÓN

Se evaluará la destreza con que los NNA puedan encontrar las palabras.

# DÍA 22

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Los NNA contestarán adivinanzas.

### CONTENIDOS

- Adivina adivinador...

### RECURSOS

1. Cerca del polo, desnuda. Sentada sobre una roca; negra, suave y bigotuda.
2. Pérez anda, Gil camina, tonto es quién no lo adivina.
3. Te la digo y no me entiendes, te la repito y no me comprendes.
4. Yo tengo calor y frío, y no frío sin calor, y sin ser mar ni río, peces en mí he visto yo.
5. Viste de chaleco blanco y también de negro frac. Es un ave que no vuela, pero si sabe nadar.
6. Con unos zapatos grandes, y la cara muy pintada, soy el que hace reír a toda la chiquillada.
7. Tiene famosa memoria, fino olfato y dura piel, y las mayores narices que en el mundo puede haber.
8. Poncho duro por arriba, poncho duro por abajo, patitas cortas y corto el paso. ¿Quién soy?
9. Se parece a mi madre pero es mucho más mayor. Tiene otros hijos que mis tíos son.

### Respuestas

- 1- La foca.
- 2- El perejil.
- 3- La tela.
- 4- La sartén.
- 5- El pingüino.
- 6- El payaso
- 7- El elefante.
- 8- La tortuga.
- 9- La abuela.

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- Se dividirán a los NNA en dos grupos y un participante de un grupo le dirá una adivinanza al grupo contrario. Si adivinan se le asignará un punto al grupo que adivine. El grupo que más puntos obtenga es el ganador. No olvide poner un nombre a cada grupo.
- Luego el facilitador motivará a los participante para que en cada grupo inventen adivinanzas nuevas. El facilitador debe orientar a los NNA recordándoles que para hacer sus adivinanzas deben pensar muy bien las características relevantes del objeto, en lo que puede dar la pista para saber de qué se trata. Luego cada grupo dirá su adivinanza para que los demás la descubran.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará el interés y la participación de los NNA, así como la capacidad y la creatividad para inventar las adivinanzas.

# DÍA 23

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Que los NNA completen su propia cuento partiendo de una versión de La Cucarachita Mandinga.

### CONTENIDOS

- “La Cucarachita Mandinga” (versión abreviada).

### RECURSOS

#### La cucarachita Mandinga

Pues señor, era una vez una cucarachita de apellido Mandinga, que vivía en una casita muy bonita y chiquitita que tenía muy limpia. Un día, al estar barriendo, se encontró medio peso y se dijo:

–¿Qué compraré? Si compro pan, se me acaba; si compro dulces, me los como ¿Qué compraré?

Al estar pensando así caminó hacia su tocador y, al contemplarse en el espejo, inmediatamente se dio cuenta de lo que debía comprar con la moneda que se había encontrado. Se dirigió a una tienda donde vendían artículos de tocador y pidió al dependiente que le vendiera medio peso de polvos para la cara. Ya de regreso a su casa la cucarachita se bañó, se peinó, se polveó con los polvos que había comprado con el medio peso que se encontró al estar barriendo su casita, y ya así acicalada se sentó a la ventanita de su casa.

Al rato de estar sentada a la ventana, pasó un toro que, al verla, tan limpiecita y bonita, le dijo:

–Cucarachita Mandinga, ¿te quieres casar conmigo?

La cucarachita vio al toro de arriba abajo y se encantó con sus hermosos cuernos y su lustrosa piel negra, pero le preguntó:

–¿Cómo me enamorarás?

–Muuuu, muuuu –mugió el toro.

–¡Ay, qué horror! Ese ruido me espanta, me asombra y me asusta. Sigue tu camino, que no me puedo casar contigo.

Así es que el hermoso toro de hermosos cuernos y lustrosa piel negra se fue, dejando a la primorosa y polveada cucarachita Mondinga sentada en la ventana de su casita. Al poco rato pasó un perro, que al verla tan bonita se enamoró de ella y le dijo:

–Cucarachita bonita, ¿te quieres casar conmigo?

La cucarachita vio su linda cola y pensó que tal vez sería un buen marido, pero como era muy delicada, también le preguntó:

–¿Cómo, perro lindo, me enamorarás?

–Guau, guau, guau –ladró el perro.

–¡Qué susto! –exclamó la cucarachita Mandinga, llevándose su patita delantera al corazón–. Ese ruido me espanta, me asombra y me asusta; no me puedo casar contigo.

El perro, al igual que el toro, siguió su camino y la Cucarachita se quedó sentadita a la ventana de su linda casita.

¿Encontrará marido la cucarachita?

Adaptación de: Rosario Ruvalcaba

<http://www.delecturas.com/2013/05/la-cucarachita-mondinga-y-el-raton-perez.html>

## **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador leerá junto con los NNA el cuento de La Cucarachita Mandinga.
- Luego se le entregará a los NNA un molde para la elaboración de títeres para que los NNA elaboren títeres de los personajes de La Cucarachita Mandinga. Después ensayarán en grupo la obra para luego presentársela a sus compañeros(as).

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará el interés y la creatividad de cada NNA al momento de terminar el cuento.

# DÍA 24

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Los NNA memorizarán y repetirán trabalenguas.

### CONTENIDOS

- Trabalenguas.

### RECURSOS

- Trabalenguas.

#### **A mí me han dicho**

A mí me han dicho  
Que a ti te han dicho  
Un dicho que he dicho yo.  
Ese dicho yo no lo he dicho;  
Pero si lo hubiera dicho,  
El dicho estaría bien dicho  
Por haberlo dicho yo.

#### **Qué enladrillado.....**

¡Qué enladrillado esta el cielo!  
¿quién lo enladrillaría?  
El que lo enladrilló  
Buen enladrillador sería.

#### **El arzobispo de.....**

El arzobispo de Constantinopla  
Se quiere descontantinopolizar;  
El que lo descontantiloplice  
Un gran descontatinopolizador será.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- El facilitador leerá de forma creativa y animada algunos trabalenguas para que los NNA memoricen los que puedan. Luego de que se hayan aprendido algún o algunos trabalenguas el facilitador los motivara a realizar un concurso para que el que lo desee pueda presentarse ante sus compañeros(as) a recitar sus trabalenguas. Se escogerá un jurado que le dará puntuación a los que participen y un público que animará la presentación. Pueden participar los NNA que lo deseen.

### EVALUACIÓN

Se evaluará la participación de los NNA y la facilidad para memorizar y repetir trabalenguas.

# **DÍA 25**

## **MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

### **OBJETIVO**

- Que los NNA creen sus propios trabalenguas.

### **CONTENIDOS**

- Trabalenguas.

### **RECURSOS**

- Lápices. Hojas rayadas. Lápices de colores. Marcadores.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador recordará la actividad del día anterior de los trabalenguas y motivará a los NNA a crear sus propios trabalenguas. Pueden hacerlo en grupos de 2 o 3 participantes.
- El facilitador orientará a los NNA diciéndole que para crear un trabalenguas deben utilizar palabras que rimen pero que sean de difícil pronunciación. Se permite inventar palabras. Puede leer algunos de los trabalenguas del día anterior para que surja alguna idea y refrescar la memoria.
- Al final los que lo deseen pueden compartir los trabalenguas con los demás compañeros.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la capacidad y la creatividad al inventar los trabalenguas.

# DÍA 26

## MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!

### OBJETIVO

- Los NNA presentarán una obra de títeres y elaborarán unos títeres para que sean los personajes de dicha obra.

### CONTENIDOS

- Títeres de papel.

### RECURSOS

- Moldes de los títeres. Hojas en blanco. Marcadores. Detalles para decorar los títeres (hilo de lana, papel crespón, papel de construcción, revistas.....). Tijeras. Pegamento.

### ACTIVIDADES A REALIZAR

- Se le entregará a los NNA un molde para la elaboración de títeres. Luego de haber concluido su personaje, decorado a su gusto, escribirán el nombre del personaje representado y mencionarán la característica por la cual lo eligieron . Después ensayarán en grupo una obra de títeres para luego presentársela a sus compañeros(as).

**Nota:** Si lo desean esta obra de títeres puede formar parte de la actividad del día siguiente donde habrá una presentación de los trabajos realizados por los participantes en el módulo pasado.

### EVALUACIÓN

Se evaluará la motivación y la creatividad al elaborar los títeres y al presentar la obra.

# **DÍA 27**

## **MÓDULO 5: ¡Qué Orgullo Ser Panameños!**

### **OBJETIVO**

- Los NNA presentarán los trabajos realizados en el módulo pasado y participarán de un refrigerio compartido.

### **CONTENIDOS**

- Exposición.

### **RECURSOS**

- Los trabajos realizados por los NNA. Golosinas, refrescos, jugos, frutas.

### **ACTIVIDADES A REALIZAR**

- El facilitador junto a los NNA decorarán el espacio exponiendo todos los trabajos realizados por ellos en el módulo pasado. Para este día invitarán a los padres, madres y tutores de los participantes así como a las personas de la comunidad que deseen asistir.
- Pueden además recitar la poesía, cantar, recitar trabalenguas y adivinanzas como parte de la presentación para que los asistentes puedan disfrutar de todo lo que los participantes han aprendido. Prepararán previamente un refrigerio compartido donde cada participante aportará algún refresco o golosina para compartir, así todos tendrán un momento de alegría y satisfacción al presentar sus trabajos y al compartirlos con los demás.

### **EVALUACIÓN**

Se evaluará la motivación, el interés y la satisfacción con que cada participante presente su trabajo a los invitados.

Los Espacios para Crecer son una iniciativa educativa del Proyecto “Eliminación del Trabajo Infantil a través de la Educación y Generación de Oportunidades en Ecuador y Panamá” financiado por el Departamento de Trabajo de los Estados Unidos de América, bajo el Convenio Cooperativo IL-23988-13-75-K.

Esta publicación no refleja necesariamente el punto de vista o las políticas del Departamento de Trabajo de los Estados Unidos de América, ni la mención de marcas registradas, productos comerciales u organizaciones, implica el respaldo del Gobierno de los Estados Unidos de América.



Juntos eliminamos  
el trabajo infantil