



## PROGRAMA DE VERANO PARA NIÑOS 2022

### “Descubriendo mi México: Un recorrido artístico”

#### PRINCIPIANTE

NIVEL	<b>PRINCIPIANTES</b>
NÚMERO DE HORAS	25 HRS.
EDAD	DE 5 A 11 AÑOS
NÚMERO DE ESTUDIANTES	10 – 25 NIÑOS
FORMATO	CLASES DE ESPAÑOL + TALLERES MODULARES

#### DESCRIPCIÓN

Este programa está orientado a migrantes de origen hispano o hijos de padres latinoamericanos que residen en Estados Unidos y que presentan una de las siguientes condiciones lingüísticas:

1. Comprenden auditivamente generalidades en español, pero su capacidad de expresión e interacción oral es escasa.
2. Pueden expresar oralmente generalidades en español, pero su comprensión auditiva es escasa.

El curso está dividido en dos:

- A) Clases de español con enfoque comunicativo y en inmersión total, esto significa que los alumnos reforzarán o perfeccionarán (según sea el caso) su nivel de español mediante explicaciones interactivas y lúdicas, tomando como referencia la cultura y las tradiciones hispanoamericanas en general, y mexicanas en particular.
- B) Actividades culturales y recreativas que incluirán talleres según el tema abordado en la sesión.

## DESARROLLO GENERAL DE LAS SESIONES EN LÍNEA

- A) Actividad de calentamiento (10 minutos): canciones y juegos (ahorcado de vocabulario sobre el tema del día, concursos sobre vocabulario, trabalenguas, adivinanzas, yo veo..., haz lo que digo..., ejercicios psicomotrices, etc.).
- B) Introducción al tema (30 minutos): presentación y práctica interactiva de contenidos lingüísticos y culturales.
- C) Taller para el desarrollo del módulo (60 minutos con 10 minutos de pausa intermedia): creación de manualidades, actividades grupales, prácticas o juegos enfocados a trabajar culturalmente con estructuras específicas de la lengua, etc.
- D) Conclusión (30 minutos): intercambio de conclusiones o impresiones sobre el tema que el profesor alienta en los niños con preguntas y comentarios, así como presentaciones de sus trabajos en las que socializarán sus opiniones.
- E) Actividad de cierre (10 minutos): canciones y juegos (ahorcado de vocabulario sobre el tema del día, concursos sobre vocabulario, trabalenguas, adivinanzas, yo veo..., haz lo que digo..., ejercicios psicomotrices, etc.).

\*\*\*

## OBJETIVO GENERAL

Localizar los rasgos identitarios de las culturas de América Latina a través de sus historias y sus comunidades de prácticas (festividades, tradiciones y expresiones artísticas y culinarias).

### Día 1 Módulo 1 - Manualidades ¿Qué

#### es América Latina?

**Descripción:** presentación de rasgos distintivos de América Anglosajona y de América Latina (lingüísticos, culturales e históricos). Localización de América Latina en el mapa del continente americano. Recorrido por diversos países de América Latina a través de sus festividades y recordatorio de las conjugaciones necesarias para describir las diferentes regiones.

**Contenido cultural:** muestra de festividades de países latinoamericanos: la Guelaguetza (México), la Feria de las flores (Colombia), el Carnaval (Brasil), la Fiesta de la vendimia (Argentina), Inti Raymi (Perú), Semana valdiviana (Chile), la Mama negra (Ecuador).

**Contenido gramatical:** descripciones en presente con los verbos ser, celebrar y festejar.

**Taller:** con diversos materiales cada estudiante construirá 2 objetos representativos de algunas de las festividades antes abordadas: coronas (del Carnaval brasileño), flores (de la

Feria de las flores colombiana), barcos (de la Semana valdiviana chilena) y/o máscaras (de la Mama negra ecuatoriana).

**Conclusión:** museo de objetos en el que cada artista presenta sus obras y explica cómo y por qué las realizó de cierta manera.

## Día 2 Módulo 1 - Manualidades

### Grandes pueblos prehispánicos: incas y aztecas.

**Descripción:** presentación de las costumbres y tradiciones de dos de los imperios que habitaban en el continente americano antes de la conquista española: el imperio inca (sur de América, hoy Colombia, Ecuador, Perú, Bolivia, Chile y Argentina) y azteca (norte de América, hoy México). Repaso de los verbos necesarios para hacer narraciones y descripciones sobre el pasado.

**Contenido cultural:** vida cotidiana, domesticación de animales, religión, costumbres de guerra de incas y aztecas.

**Contenido gramatical:** descripciones en copretérito con los verbos ser, estar y tener.

**Taller:** será necesario dividir el grupo en dos equipos: cada participante de uno de los equipos construirá dos máscaras/cascos: una de águila y otra de jaguar en alusión a los guerreros águila (cuauhpiltin) y jaguar (ocelopilli), así como a la adoración de los aztecas por estos animales; mientras que los participantes del otro equipo realizarán títeres de patos y alpacas, dos de los animales domesticados más comunes para el pueblo inca.

**Conclusión:** juego de rol en el que estudiantes voluntarios se presentarán frente al grupo (en primera persona) simulando ser la máscara o el títere que construyeron y explicando cómo era su vida en el imperio en el que vivía (azteca o inca).

## Día 3 Módulo 2 - Del cuento al teatro El imperio maya

**Descripción:** presentación de los eventos puntuales y costumbres más relevantes de la vida de los mayas que los hicieron un pueblo de trascendencia cultural en la región norte de América (hoy México, Guatemala, Belice, Honduras y El Salvador).

**Contenido cultural:** vida cotidiana, eventos catastróficos, religión, vida política y arquitectura maya.

**Contenido gramatical:** relatos en pretérito simple con los verbos ser, vivir y hacer.

**Taller: Cuento:** cada estudiante creará su propio código del año 2021 como documento para explicar en un futuro muy lejano a otras culturas lo que hizo ese año. Habrá doce recuadros para contar doce acciones, tomando los meses de año como referencia, en relación a ellos, o en compañía de su familia, durante el verano, las vacaciones, etc.

Ejemplo: recuadro 1: Enero: Fuimos a Disneylandia (dibujo de ellos en Disneylandia).

**Conclusión:** intercambio de códigos para explicar en voz alta lo que cada imagen representa para quien la mira e interpreta. Es importante que quien explica las imágenes no se vea influido por ningún comentario previo de quien haya creado el código.

#### **Día 4 Módulo 2 - Del cuento al teatro**

##### **La conquista del territorio azteca: llegó el español.**

**Descripción:** presentación de los conflictos de los aztecas con otros pueblos y enfrentamiento entre españoles con sus aliados y aztecas. Exposición de personajes importante en el conflicto: Cuauhtémoc, Hernán Cortés, Moctezuma, Cuitláhuac, Malintzin, Gerónimo de Aguilar.

**Contenido cultural:** conquista del territorio del imperio azteca por el imperio español.

**Contenido gramatical:** enumeración de acciones en pretérito simple con verbos activos y reflexivos: aliarse, enfrentarse, ganar, perder.

**Taller:** el grupo se dividirá en 6 equipos. A cada uno le será asignado uno de los personajes antes vistos. Cada participante hará una marioneta sobre su personaje.

**Conclusión:** Se formarán grupos con 6 distintos personajes. Cada grupo ahora con 6 personas diferentes llevarán a cabo una obra de teatro en 6 diferentes expresiones del teatro: a) musical, b) dramático, c) de misterio, d) de capa y espada, e) clown, f) danza.

#### **Día 5 Módulo 2 - De regreso al cuento Cuentos y leyendas de América Latina**

**Descripción:** presentación de leyendas e historias populares de diversos países de América Latina.

**Contenido cultural:** cuentos y leyendas de Bolivia, Nicaragua, México, Panamá, Paraguay, Ecuador, Perú, El Salvador, Cuba y Venezuela.

**Contenido gramatical:** Narraciones con sintagmas fijos, por ejemplo, había una vez/ érase una vez/ hace mucho tiempo/ hace muchos años... siglos... / en aquellos años/ en aquella época.

**Taller:** en parejas o pequeños grupos los participantes crearán su propio cuento sobre el origen de algún animal, alguna fruta o algún fenómeno natural (lluvia, nieve, truenos, temblores, etc.) y realizarán una historieta con imágenes y/o texto escrito.

**Conclusión:** Cada equipo presentará frente al grupo su historieta y al mismo tiempo contará su cuento a los demás (con inflexiones de voz y ayuda de las imágenes de su historieta).

### **Día 6 Módulo 3 - Música La cultura de América Latina en la música**

**Descripción:** presentación de ritmos que han sido herencia cultural de diversas regiones latinoamericanas, por ejemplo, el tango argentino, el mambo y la guajira-son cubanos, el mariachi y el huapango mexicanos, la bachata dominicana, el huayno peruano o el vallenato colombiano.

**Contenido cultural:** la diversidad musical de los países de América Latina.

**Contenido gramatical:** verbo haber para indicar existencia y verbo caracterizarse o representar para describir cualidades.

**Taller:** en la primera etapa cada estudiante construirá 1 instrumento musical con materiales caseros (panderos, tambores, flautas y/o maracas). Después, en dos grupos, definidos por los profesores, practicarán en dinámica de karaoke varias canciones de diferentes ritmos latinoamericanos. Apoyarán su interpretación tocando los instrumentos que acaban de crear.

**Conclusión:** recital de ambos equipos presentando las canciones que practicaron de cada ritmo latinoamericano.

### **Día 7 Módulo 3 - Música La cultura de la muerte en México-Música**

**Descripción:** presentación de los símbolos, los objetos y las manifestaciones culturales que componen la celebración del Día de muertos en México, así como la perspectiva festiva de esta celebración.

**Contenido cultural:** el día de muertos en México.

**Contenido gramatical:** expresión de posibilidades mediante el uso del condicional con los verbos poder, tener que, regresar, descansar.

**Taller:** cada participante creará la escultura de su propia Catrina y flores de Cempasúchil con diversos materiales (papel, plastilina, cartón, palillos, etc.) y en empleando variedad de colores.

**Conclusión:** presentación de catrinas cantantes. Los participantes aprenderán y cantarán la canción de la Llorona mientras exponen sus Catrinas frente al grupo.

#### **Día 8 Módulo 4 - Danza La cultura de América Latina en la plástica**

**Descripción:** presentación de los bailes típicos de todas las regiones de México, y Centroamérica.

**Contenido cultural:** muestra de la danza en México

**Contenido gramatical:** Imperativo positivo con algunos verbos de movimiento corporal: baila, sube el brazo, baja el brazo, toca tu rodilla, etc.

**Taller:** Se harán grupos de 2. Los grupos escogerán un tipo de danza presentado. Harán un tik-tok (video musicalizado de un minuto) del baile que escogieron.

**Conclusión:** Los estudiantes de cada grupo harán una pequeña presentación de los bailes que escogieron, qué pensaron de ellos, fue divertido o difícil de hacer, etc.

#### **Día 9 Módulo 5 - La cocina La cultura de América Latina en la comida**

**Descripción:** presentación de algunos platillos típicos de varias regiones del continente, así como la historia de su origen: chiles en nogada, arepas, pastel de choclo, tamales, hormigas culonas, chapulines, pandebono, pupusas, moros y cristianos, mole, patacón (o tostón de plátano), empanadas (dulces y saladas), pozole, entre otros.

**Contenido cultural:** platillos de gastronomías de las regiones de América Latina.

**Contenido gramatical:** descripción de procedimientos con perífrasis de futuro: ir a + infinitivo y vocabulario culinario.

**Taller:** en parejas los participantes recibirán una receta y deberán moldear figurillas que simulen ser todos los ingredientes. Para lograrlo emplearán diversos materiales (papel, plastilina, migajón, etc.).

**Conclusión:** programa de cocina en el que un representante de cada pareja o grupo presentará frente a sus compañeros sus ingredientes y hará una demostración sobre cómo cocinar la receta que les tocó, incorporando uno a uno todos sus ingredientes; mientras otra persona del equipo explica en voz alta cada paso.

#### **Día 10 Módulo de cierre - Juegos Típicos ¡Vamos a jugar!**

**Descripción:** presentación de los juegos y juguetes tradicionales adaptados al formato virtual para jugar solo o con amigos: los listones, rayuela o bebeleche, gato, ponle la cola al

burro, el teléfono descompuesto, el ahorcado, saltar la cuerda, juego del espejo, lotería, juegos de feria (aros y botellas, peces para pesca, boliche), balero, yoyo, el juego de la oca, entre otros.

**Contenido cultural:** juegos y juguetes.

**Contenido gramatical:** vocabulario frecuente en contexto lúdico: verbos ganar, perder, empatar; números del uno a veinte.

**Taller:** cada participante recibirá una carta de lotería que deberá colorear y preparar para jugar más tarde con ella. También diseñarán un juguete propio entre varias opciones: balero, poner la cola al burro, yoyo o aros y botellas.

**Conclusión:** aplicarán algunas de las dinámicas de juego explicadas anteriormente en clase, tanto en grupo como en pequeños equipos.

## PROGRAMA DE VERANO PARA NIÑOS 2022

### “Descubriendo mi México: Un recorrido artístico”

#### AVANZADO

NIVEL	AVANZADOS
NÚMERO DE HORAS	25 HRS.
EDAD	DE 5 A 11 AÑOS
NÚMERO DE ESTUDIANTES	10 – 25 NIÑOS
FORMATO	CLASES DE ESPAÑOL + TALLERES MODULARES

#### DESCRIPCIÓN

Este programa está orientado a migrantes de origen hispano o hijos de padres latinoamericanos que residen en Estados Unidos y que presentan una de las siguientes condiciones lingüísticas:

1. Entienden auditivamente y pueden expresarse oralmente en español en contextos cotidianos, así como escribirlo de ser necesario.
2. Su expresión e interacción oral y auditiva en español es fluida, pero no son capaces de escribirlo.

El curso está dividido en dos:

- A) Clases de español con enfoque comunicativo y en inmersión total, esto significa que los alumnos reforzarán o perfeccionarán (según sea el caso) su nivel de español mediante explicaciones interactivas y lúdicas, tomando como referencia la cultura y las tradiciones hispanoamericanas en general, y mexicanas en particular.
- B) Actividades culturales y recreativas que incluirán talleres según el tema abordado en la sesión.

## DESARROLLO GENERAL DE LAS SESIONES EN LÍNEA

- A) Actividad de calentamiento (10 minutos): canciones y juegos (ahorcado de vocabulario sobre el tema del día, concursos sobre vocabulario, trabalenguas, adivinanzas, yo veo..., haz lo que digo..., ejercicios psicomotrices, etc.).
- B) Introducción al tema (30 minutos): presentación y práctica interactiva de contenidos lingüísticos y culturales.
- C) Taller para el desarrollo de los módulos (60 minutos con 10 minutos de pausa intermedia): creación de manualidades, actividades grupales, prácticas o juegos enfocados a trabajar culturalmente con estructuras específicas de la lengua, etc.
- D) Conclusión (30 minutos): intercambio de conclusiones o impresiones sobre el tema que el profesor alienta en los niños con preguntas y comentarios, así como presentaciones de sus trabajos en las que socializarán sus opiniones.
- E) Actividad de cierre (10 minutos): canciones y juegos (ahorcado de vocabulario sobre el tema del día, concursos sobre vocabulario, trabalenguas, adivinanzas, yo veo..., haz lo que digo..., ejercicios psicomotrices, etc.).

\*\*\*

## OBJETIVO GENERAL

Localizar los rasgos identitarios de las culturas de América Latina a través de sus historias y sus comunidades de prácticas (festividades, tradiciones y expresiones artísticas y culinarias).

### TEMA 1 Día 1 Módulo 1-Manualidades

**Descripción:** presentación de rasgos distintivos de América Anglosajona y de América Latina (lingüísticos, culturales e históricos). Localización de América Latina en el mapa del continente americano. Recorrido por diversos países de América Latina a través de sus festividades y recordatorio de las conjugaciones necesarias para describir las diferentes regiones.

**Contenido cultural:** muestra de festividades de países latinoamericanos: la Guelaguetza (México), la Feria de las flores (Colombia), el Carnaval (Brasil), la Fiesta de la vendimia (Argentina), Inti Raymi (Perú), Semana valdiviana (Chile), la Mama negra (Ecuador).

**Contenido gramatical:** a) descripciones en presente con los verbos ser, celebrar y festejar  
+ b) descripciones en presente con estar y haber.

**Taller:** con diversos materiales cada estudiante construirá 2 objetos representativos de algunas de las festividades antes abordadas: coronas (del Carnaval brasileño), flores (de la Feria de las flores colombiana), barcos (de la Semana valdiviana chilena) y/o máscaras (de la Mama negra ecuatoriana).

**Conclusión:** museo de objetos en el que cada artista presenta sus obras y explica cómo y por qué las realizó de cierta manera.

## Día 2 Módulo 1 (Cont.) -Manualidades

**Grandes pueblos prehispánicos: incas y aztecas.**

**Descripción:** presentación de las costumbres y tradiciones de dos de los imperios que habitaban en el continente americano antes de la conquista española: el imperio inca (sur de América, hoy Colombia, Ecuador, Perú, Bolivia, Chile y Argentina) y azteca (norte de América, hoy México). Repaso de los verbos necesarios para hacer narraciones y descripciones sobre el pasado.

**Contenido cultural:** vida cotidiana, domesticación de animales, religión, costumbres de guerra de incas y aztecas.

**Contenido gramatical:** a) descripciones en copretérito con los verbos ser, estar y tener + b) marcadores temporales: hace, en aquellos tiempos, entonces y el verbo gustar.

**Taller:** será necesario dividir el grupo en dos equipos: cada participante de uno de los equipos construirá dos máscaras/cascos: una de águila y otra de jaguar en alusión a los guerreros águila (cuauhpiltin) y jaguar (ocelopilli), así como a la adoración de los aztecas por estos animales; mientras que los participantes del otro equipo realizarán títeres de patos y alpacas, dos de los animales domesticados más comunes para el pueblo inca.

**Conclusión:** juego de rol en el que estudiantes voluntarios se presentarán frente al grupo (en primera persona) simulando ser la máscara o el títere que construyeron y explicando cómo era su vida en el imperio en el que vivía (azteca o inca).

## Día 3 Módulo 2-Del cuento al teatro El imperio maya

**Descripción:** presentación de los eventos puntuales y costumbres más relevantes de la vida de los mayas que los hicieron un pueblo de trascendencia cultural en la región norte de América (hoy México, Guatemala, Belice, Honduras y El Salvador).

**Contenido cultural:** vida cotidiana, eventos catastróficos, religión, vida política y arquitectura maya.

**Contenido gramatical:** a) relatos en pretérito simple con los verbos ser, vivir y hacer + b) verbos pasar, suceder, construir y lograr.

**Taller:** cada estudiante creará su propio códice del año 201 como documento para explicar en un futuro muy lejano a otras culturas lo que hizo ese año con su familia, con sus amigos, etc. Es importante generar una representación de cada mes.

Ejemplo: recuadro 1: enero: Fuimos a Disneylandia / dibujo alusivo al viaje a Disneylandia

**Conclusión:** intercambio de códices para explicar en voz alta lo que cada imagen representa para quien la mira e interpreta. Es importante que quien explica las imágenes no se vea influido por ningún comentario previo de quien haya creado el códice.

#### Día 4 Módulo 2 (cont.) –Del cuento al teatro

##### La conquista del territorio azteca: llegó el español.

**Descripción:** presentación de los conflictos de los aztecas con otros pueblos y enfrentamiento entre españoles con sus aliados y aztecas. Exposición de personajes importante en el conflicto: Cuauhtémoc, Hernán Cortés, Moctezuma, Cuitláhuac, Malintzin, Gerónimo de Aguilar.

**Contenido cultural:** conquista del territorio del imperio azteca por el imperio español.

**Contenido gramatical:** a) enumeración de acciones en pretérito simple con verbos activos y reflexivos: aliarse, enfrentarse, ganar, perder + b) así como descripciones en pluscuamperfecto con los verbos ser, vivir, construir y acostumbrarse.

**Taller:** el grupo se dividirá en 6 equipos. A cada uno le será asignado uno de los personajes antes vistos. Cada participante hará una marioneta sobre su personaje.

**Conclusión:** Se formarán grupos con 6 distintos personajes. Cada grupo ahora con 6 personas diferentes llevarán a cabo una obra de teatro en 6 diferentes expresiones del teatro: a) musical, b) dramático, c) de misterio, d) de capa y espada, e) clown, f) danza.

#### Día 5 Módulo 2- De regreso al cuento Cuentos y leyendas de América Latina

**Descripción:** presentación de leyendas e historias populares de diversos países de América Latina.

**Contenido cultural:** cuentos y leyendas de Bolivia, Nicaragua, México, Panamá, Paraguay, Ecuador, Perú, El Salvador, Cuba y Venezuela.

**Contenido gramatical:** a) narraciones con sintagmas fijos, por ejemplo, había una vez/ érase una vez/ hace mucho tiempo/ hace muchos años... siglos... / en aquellos años/ en aquella época + b) repaso de los verbos haber, ser y estar en copretérito.

**Taller:** en parejas o pequeños grupos los participantes crearán su propio cuento sobre el origen de algún animal, alguna fruta o algún fenómeno natural (lluvia, nieve, truenos, temblores, etc.) y realizarán una historieta con imágenes y/o texto escrito.

**Conclusión:** Cada equipo presentará frente al grupo su historieta y al mismo tiempo contará su cuento a los demás (con inflexiones de voz y ayuda de las imágenes de su historieta).

### **Día 6 Módulo 3- Música La cultura de América Latina en la música**

**Descripción:** presentación de ritmos que han sido herencia cultural de diversas regiones latinoamericanas, por ejemplo, el tango argentino, el mambo y la guajira-son cubanos, el mariachi y el huapango mexicanos, la bachata dominicana, el huayno peruano o el vallenato colombiano.

**Contenido cultural:** la diversidad musical de los países de América Latina.

**Contenido gramatical:** **a)** verbo haber para indicar existencia y verbo caracterizarse o representar para describir cualidades + **b)** verbos que describen sonidos y ritmos como sonar, escucharse, retumbar, resonar.

**Taller:** en la primera etapa cada estudiante construirá 1 instrumento musical con materiales caseros (panderos, tambores, flautas y/o maracas). Después, en dos grupos, definidos por los profesores, practicarán en dinámica de karaoke varias canciones de diferentes ritmos latinoamericanos. Apoyarán su interpretación tocando los instrumentos que acaban de crear.

**Conclusión:** recital de ambos equipos presentando las canciones que practicaron de cada ritmo latinoamericano.

### **Día 7 Módulo 3 (cont.) -Música La cultura de la muerte en México**

**Descripción:** presentación de los símbolos, los objetos y las manifestaciones culturales que componen la celebración del Día de muertos en México, así como la perspectiva festiva de esta celebración.

**Contenido cultural:** el día de muertos en México.

**Contenido gramatical:** **a)** expresión de posibilidades mediante el uso del condicional con los verbos poder, tener que, regresar, descansar + **b)** expresión de conjeturas sobre la muerte en presente de subjuntivo.

**Taller:** cada participante creará la escultura de su propia Catrina y flores de Cempasúchil con diversos materiales (papel, plastilina, cartón, palillos, etc.) y en empleando variedad de colores.

**Conclusión:** presentación de catrinas cantantes. Los participantes aprenderán y cantarán la canción de la Llorona mientras exponen sus Catrinas frente al grupo.

#### **Día 8 Módulo 4 - Danza La cultura de América Latina en la danza**

**Descripción:** presentación de los bailes típicos de todas las regiones de México, y Centroamérica.

**Contenido cultural:** muestra de la danza en México

**Contenido gramatical:** Imperativo positivo con algunos verbos de movimiento corporal: baila, sube el brazo, baja el brazo, toca tu rodilla, etc.

**Taller:** Se harán grupos de 2. Los grupos escogerán un tipo de danza presentado. Harán un tik-tok (video musicalizado de un minuto) del baile que escogieron.

**Conclusión:** Los estudiantes de cada grupo harán una pequeña presentación de los bailes que escogieron, qué pensaron de ellos, fue divertido o difícil de hacer, etc.

#### **Día 9 Módulo 5 – La cocina La cultura de América Latina en la comida**

**Descripción:** presentación de algunos platillos típicos de varias regiones del continente, así como la historia de su origen: chiles en nogada, arepas, pastel de choclo, tamales, hormigas culonas, chapulines, pandebono, pupusas, moros y cristianos, mole, patacón (o tostón de plátano), empanadas (dulces y saladas), pozole, entre otros.

**Contenido cultural:** platillos de gastronomías de las regiones de América Latina.

**Contenido gramatical:** a) descripción de procedimientos con perífrasis de futuro: ir a + infinitivo y vocabulario culinario + b) expresiones con las perífrasis tener que + infinitivo y haber impersonal + infinitivo.

**Taller:** en parejas los participantes recibirán una receta y deberán moldear figurillas que simulen ser todos los ingredientes. Para lograrlo emplearán diversos materiales (papel, plastilina, migajón, etc.).

**Conclusión:** programa de cocina en el que un representante de cada pareja o grupo presentará frente a sus compañeros sus ingredientes y hará una demostración sobre cómo cocinar la receta que les tocó, incorporando uno a uno todos sus ingredientes; mientras otra persona del equipo explica en voz alta cada paso.

#### **Día 10 Módulo de cierre- Juegos Típicos ¡Vamos**

**a jugar!**

**Descripción:** presentación de los juegos y juguetes tradicionales adaptados al formato virtual para jugar solo o con amigos: los listones, rayuela o bebeleche, gato, ponle la cola al burro, el teléfono descompuesto, el ahorcado, saltar la cuerda, juego del espejo, lotería, juegos de feria (aros y botellas, peces para pesca, boliche), balero, yoyo, el juego de la oca, entre otros.

**Contenido cultural:** juegos y juguetes.

**Contenido gramatical:** a) vocabulario frecuente en contexto lúdico: verbos ganar, perder, empatar; números del uno al veinte + b) vocabulario de partes del cuerpo.

**Taller:** cada participante recibirá una carta de lotería que deberá colorear y preparar para jugar más tarde con ella. También diseñarán un juguete propio entre varias opciones: balero, ponle la cola al burro, yoyo o aros y botellas.

**Conclusión:** aplicarán algunas de las dinámicas de juego explicadas anteriormente en clase, tanto en grupo como en pequeños equipos.