



COLEGIO DE ESPAÑOL®
Y CULTURA MEXICANA
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

DESCUBRIENDO
MI MEXICO

UN RECORRIDO
ARTÍSTICO

PROGRAMA DE VERANO PARA NIÑOS 2022

“Descubriendo mi México: Un recorrido artístico”

PRINCIPIANTE

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

Horarios

Modalidad virtual: 10:00a.m. a 12:30p.m. (PST)

Lunes a viernes

Modalidad Presencial

Los Ángeles: 11:00a.m. a 01:30p.m. (PST)

Chicago: 10:00a.m. a 12:30p.m. (CST)

Lunes a viernes

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 códice 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 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 - 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, 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.



COLEGIO DE ESPAÑOL®
Y CULTURA MEXICANA
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

DESCUBRIENDO
MI MÉXICO

UN RECORRIDO
ARTÍSTICO

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

Horarios

Modalidad virtual: 4:00p.m. a 6:30p.m. (PST)

Lunes a viernes

Modalidad Presencial

Los Ángeles: 2:00p.m. a 4:30p.m. (PST)

Chicago: 2:00p.m. a 4:30p.m. (CST)

Lunes a viernes

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.