

Violeta Isabel Reyes Villegas  
Rafael Castelán Martínez



Manual del  
*Cachicuate*  
- 2012 -

Guía práctica de acompañamiento para las y los  
jóvenes promotores que participan en la  
Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos



SERVICIOS DE INCLUSIÓN INTEGRAL A.C.

## SERVICIOS DE INCLUSIÓN INTEGRAL A.C.

*"Por un mundo donde quepan muchos mundos"*

DIRECCIÓN GENERAL  
Rafael Castelán Martínez  
contacto@seiinac.org.mx

SUB-DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA  
David Eulises Ruíz Hernández  
d\_ruiz@seiinac.org.mx

COORDINACIÓN EDUCATIVA  
Violeta Isabel Reyes Villegas  
educacion@seiinac.org.mx

COORDINACIÓN DE DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN  
Ricardo César Martínez Barrera  
comunicacion@seiinac.org.mx

LÓGISTICA Y APOYO ADMINISTRATIVO  
Miguel Angel García Villagómez  
seiin.consultor@gmail.com

PRESTADORES DE SERVICIO SOCIAL  
Paulina Ramírez Hernández

**Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos | Cachiverano 2012**

### ***Manual del Cachicuate 2012***

**Violeta Isabel Reyes Villegas y Rafael Castelán Martínez**

**Colaboradores | Adriana Scarlett Hernández Moreno**

**Flor Guadalupe Santillán Samperio**

**Miguel Angel García Villagómez**

**Ricardo César Martínez Barrera**

SERVICIOS DE INCLUSIÓN INTEGRAL A.C.  
ORIENTE 1 MZ. 3 LOTE 15 FRACC. LA REFORMA  
MINERAL DE LA REFORMA, HGO. | C.P. 42182  
TEL. (01 771) 133 60 44 | www.seiinac.org.mx

*Un agradecimiento especial a todo el equipo de Coordinadores y Cachicuates quienes con su trabajo y entusiasmo dan vida y hacen posible este proyecto, uniendo voluntades para proteger los derechos de los niños, niñas y adolescentes en México.*

ELABORADO POR MIHO GRAPHICS® 2012  
EDICIÓN | RICARDO CÉSAR MARTÍNEZ BARRERA

MANUAL DEL CACHICUATE 2012  
SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EL 07 DE JULIO DE 2012  
EN LAS OFICINAS DE SERVICIOS DE INCLUSIÓN INTEGRAL A.C.  
TIRAJE 100 EJEMPLARES | 1ª EDICIÓN

## | ÍNDICE

PRESENTACIÓN	5
CACHIVERANO	
Carta al Cachicuate	7
CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO Y LA LUDOTECA CÍVICA Y DE DERECHOS HUMANOS	8
INFANCIA SIN VIOLENCIA	
Las infancias en Hidalgo	10
AUTOESTIMA	12
CUIDADO DEL PLANETA	14
MANEJO DE LA INFORMACIÓN	15
CULTURA DE PAZ	16
VALORES Y DEMOCRACIA	17
DIVERSIDAD, EQUIDAD DE GÉNERO Y MASCULINIDAD	19
Importancia y relevancia del tema para los niños	20
JUEGOS TEMÁTICOS	
Diversidad, equidad de género y masculinidad	21
Autoestima	24
Cultura de paz	26
Valores y democracia	28
Cuidado del planeta	31
Manejo de la Información	34
Dinámicas de presentación	36
Juegos por equipos	37
Gran juego	41
PRUEBAS RALLY	44
CANCIONERO	47

## | PRESENTACIÓN

**Servicios de Inclusión Integral A.C. (SEIINAC)** es una Asociación Civil sin fines de lucro que se dedica a promover procesos de inclusión social y educativa a personas en situación de riesgo o vulnerabilidad; nos constituimos el 6 de agosto de 2008, somos una asociación joven e interdisciplinaria en la que participan abogados, contadores, educadores y profesionales de la tecnología.

Desde hace aproximadamente cuatro años hemos mantenido un trabajo de educación social y colaborativa constante en atención a las personas con discapacidad, niñas, niños y adolescentes, jóvenes y familias que han sido segregados social y emocionalmente debido a condiciones étnicas, económicas, de aprendizaje o pobreza en los diferentes municipios del estado de Hidalgo.

Actualmente uno de estos proyectos de inclusión social y educativa lo hemos concretado en nuestra Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos; la cual se emite en dos tiempos distintos: "Escuela de Tareas Calasanz" y el "Cachiverano". Los cuales tienen el objetivo de brindar atención a las necesidades educativas específicas, afectivas y sociales de niñas, niños, adolescentes que viven en colonias que se encuentran marginadas de las ciudades. Estas ludotecas son atendidas por mujeres y hombres jóvenes que habitan en las mismas colonias o en el municipio; y que además están insertos en el nivel superior de educación, ellas y ellos a través de estos procesos apoyan al desarrollo integral de estas comunidades.

Nuestra Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos ofrece a los padres y madres de familia, que sus hijas e hijos estarán en un espacio seguro, donde se cuidará su integridad física y emocional, mejorando hábitos que impacten directamente en las relaciones familiares y educativas a mediano plazo, aprovechar su tiempo, y ser testigos de las habilidades y capacidades de sus hijas e hijos descubren en sí mismos durante el desarrollo de las distintas actividades en cualquiera de las dos vertientes de la misma.

Su programa se centra en los gustos, intereses e inquietudes propios de la edad de los y las participantes, aprovechándolos para propiciar la sensibilización ante su entorno y de la vida misma, en un ambiente de respeto, alegría, convivencia, cordialidad y afecto, mediante dinámicas de aprendizaje colaborativo, juegos, encuentros deportivos, actividades culturales (Cine, teatro, danza, pintura) y el apoyo en la construcción de conceptos desde su realidad y sus experiencias.

A través de estos procesos estamos integrando una red de jóvenes que conozcan, promuevan y defiendan Derechos Humanos, de modo que contribuyan a las colonias menos favorecidas de sus ciudades en aspectos sociales y educativos, impactando en su calidad de vida; funcionando como mediadores y educadores sociales. La participación juvenil es un eje muy importante en no sólo para nuestra Ludoteca, sino para el país, las colonias... nos atreveríamos a decir que incluso para el mundo.

Este manual es sólo una herramienta para comprender los principios y fundamentos de lo que en Servicios de Inclusión A.C. hemos bautizado como Cachiverano, que es un proceso que se desarrolla en tres semanas del periodo vacacional de verano y cuya metodología es la lúdica y el juego. Y cuyo objetivo es dar a conocer a niñas y niños sus Derechos a través del aprendizaje colaborativo y la diversión. Esperamos que te sea útil y ameno.

## CACHIVERANO | Carta al Cachicuate

*Un Verano para jugar, convivir, divertirse y aprender. . .*

Cada verano los niños, niñas y adolescentes, viven y esperan ansiosos que el curso escolar concluya para entrar al periodo vacacional y disfrutar del desahogo de las tareas escolares; ya en casa las actividades de “deestrés” se tornan únicamente en ver televisión, jugar videojuegos o pasar tiempo con los amigos realizando, muchas veces, actividades poco productivas en su desarrollo personal.

Aunado a lo anterior muchos de los padres y madres de familia no pueden convivir ni estar al pendiente de la rutina de sus hijas e hijos debido a sus compromisos laborales, en algunos hogares las condiciones económicas y sociales no permiten una convivencia más cercana desencadenando un comportamiento de rebeldía y aislamiento, impactando directamente en las relaciones familiares, sociales e incluso las escolares.

En el mundo cotidiano, los niños, niñas y adolescentes, la generación actual, se encuentra envuelta en un laberinto de información y desinformación, de grandes mercados y empresas que muestran una percepción errónea de la realidad, creando únicamente actitudes consumistas y materialistas. Este mundo de mercado e información marca en todos y todas un rumbo erróneo de su vida emocional, intelectual y profesional, desvalorizando al individuo en actitudes poco éticas y de

El programa de este curso consiste en diversas temáticas que transversalmente se relacionan con la Convención sobre los Derechos del Niño de 1989. Con estos temas buscamos propiciar al dialogo y la reflexión sobre la promoción y defensa de los principios que están vertidos en esta convención por parte de todos los actores sociales; pero que además sirvan para informar y educar de un modo más significativo a niñas, niños y adolescentes sobre sus derechos y su participación ciudadana y social.

Cabe advertir que lo más importante de nuestro programa de actividades lo pones tú, juega, alégrate, convive y aprende con ellas y ellos, esos son los ingredientes más importantes para que el Cachiverano sea una experiencia única y especial. Esperando que tu integración a esta experiencia que vamos construyendo en la colectividad sea grata e inolvidable, te damos nuestro voto de confianza, porque eso es lo más importante para hacer de este mundo “un mundo donde quepan muchos mundos” recibe un abrazo y los mejores deseos de tus amigos y amigas de...

*Servicios de Inclusión Integral A. C.*

## | LA CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO Y LA LUDOTECA CÍVICA Y DE DERECHOS HUMANOS

La Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) es un tratado internacional de la ONU mediante el cual los estados firmantes reconocen los derechos de niñas, niños y adolescentes, está conformado por 54 artículos que consagran el derecho a la protección de la sociedad y el gobierno, el derecho de los menores de 18 años a desarrollarse en medios seguros y a participar activamente en la sociedad. La CDN reconoce a los niños como sujetos de derecho, es decir que es capaz de adquirir obligaciones y derechos por el sólo hecho de nacer y ser de la raza humana. México ratificó (firmó) este tratado el 20 de noviembre de 1989; y desde entonces el estado mexicano tiene la obligación de resguardar a través de Leyes y Programas el interés superior del niño.

Sin embargo, actualmente en México las infancias experimentan una violación sistemática de sus derechos que ha sido invisibilizada, pero que está latente en muchas conductas, condiciones y situaciones que hoy observamos, como en las relaciones violentas que establecen niñas, niños y adolescentes generando *bullying*, también está la deserción escolar, el rezago educativo, la explotación laboral y sexual, la discriminación por género, etnia, discapacidad o situación social y económica, etc... estas realidades son preocupantes y el nivel de responsabilidades nos aborda a todas y todos como sociedad. Haciendo este análisis es como Servicios de Inclusión Integral A.C. se interesa por acercarse a dicho sector de la población; y promover procesos que permitan su acceso al goce pleno de sus derechos, mejorando así su calidad de vida.

La estrategia para acercarnos a este sector y los actores sociales involucrados en su desarrollo precisamente fue la Ludoteca, que al pasar de los años se convirtió en un espacio de educación social en Derechos Humanos ya que sus dos procesos se desarrollan desde una perspectiva de defensa y promoción de los mismos. El juego y la lúdica sirvieron para hacer una conexión entre los propósitos y objetivos de SEIINAC y los intereses e inquietudes de quienes son beneficiados en ella; para que a través de los programas educativos niñas, niños y adolescentes conozcan sus derechos y ejerzan su ciudadanía de forma efectiva. Con esto cumplimos con el Artículo 42. Que dice la convención debe ser difundida para que todas y todos tengamos conocimiento de lo en ella se dice y cómo funciona.

Temáticas	Derechos de las niñas, niños y adolescentes <sup>1</sup>
Autoestima	Art.1   Definición de niño Art. 7   Nombre y Nacionalidad Art. 8   Identidad Art. 16   Protección de la intimidad Art. 25   Condiciones de Internamiento
Cuidado del planeta	Art. 6   Supervivencia y Desarrollo
Manejo de la información	Art. 12   Opinión de niñas, niños y adolescentes Art. 13   Libertad de expresión Art. 17   Acceso a una información adecuada
Cultura de paz	Art. 31   El Ocio y la cultura Art. 33   Uso de Drogas Ilegales Art. 35   Venta y Secuestro de Niños
Valores y democracia	Art. 3   Interés superior del niño Art. 15   Libertad de asociación Art. 27   Nivel de vida Art. 41   Leyes más favorables
Diversidad, equidad de género y masculinidad	Art. 2   No Discriminación Art. 14   Libertad de conciencia, religión y pensamiento Art. 23   Niños y niñas con discapacidad Art. 30   Minorías étnicas
Taller para padres	Art. 5   Orientación de padres y madres Art.9   Separación de los padres Art.   10 Reunión de la Familia Art.   18 Responsabilidad de los padres Art.19   Protección contra malos tratos
Visita a estancias de gobierno	Art. 4   Aplicación de los Derechos Art.11   Traslados y retenciones ilícitas Art. 20   Protección de niños sin familia Art. 21   Adopción Art. 22   Niños Refugiados Art. 24   Salud y Servicios Sanitarios Art. 26   Seguridad social Art.28   La Educación Art. 29   Objetivos de la educación Art. 32   Trabajo infantil Art. 34   Explotación sexual Art. 36   Otras formas de Explotación Art. 40   Justicia y menores Del Art. 43 al 54 le dice al Gobierno cómo debe colaborar para que se cumplan estos derechos

<sup>1</sup> Convención sobre los Derechos del Niño de 1989.

<sup>2</sup> REDIM, estimaciones a partir del Censo General de Población y Vivienda 2010, INEGI



## | INFANCIA SIN VIOLENCIA

### Las Infancias en Hidalgo

Actualmente existe en México un clima de violencia generalizada que ha ido en aumento en los últimos años. En particular los niños, niñas y adolescentes en todo el país son dañados por balas perdidas, fuego cruzado en zonas escolares, ataques directos, asesinatos juveniles, agresiones sexuales en instituciones educativas y la preocupante normalización del castigo corporal con fines "educativos". La llamada lucha contra el narcotráfico emprendida por el Gobierno Federal ha generado estragos en todo el territorio nacional. Esta violencia armada ha dejado más de 50,000 muertes de los cuales 2,000 han sido niñas, niños y adolescentes.

Es claro que esta violencia ha superado la capacidad de las instituciones para darle seguimiento y controlarla. No existe una acción articulada, preventiva y afirmativa de los derechos de la infancia. Tampoco existen protocolos de seguridad para darle protección a la niñez en medio de los conflictos armados. En muchas ocasiones, la actuación frente a niñas y niños víctimas de agresiones ha sido contraria a los derechos de la infancia; un ejemplo de esto es que niñas y niños que son asesinados en acciones policiaco-militares contra el narcotráfico son de inmediato asociados con actividades delictivas, sin pruebas ni investigación.

La ley actual de protección a los derechos de la infancia en México resulta insuficiente y no existen instituciones que den seguimiento a este grave problema. Es responsabilidad del Estado Mexicano garantizar los derechos de los niños, niñas y adolescentes ya que al firmar y ratificar la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN, 1989) está obligado a prevenir, promover y garantizar el ejercicio de los derechos de las y los ciudadanos menores de dieciocho años. Así mismo los funcionarios están obligados a cumplir con la reciente modificación del Artículo 4º Constitucional que establece "En todas las decisiones y actuaciones del Estado se velará y cumplirá con el principio del interés superior del niño garantizando de manera plena sus derechos [...] Este principio guiará el diseño, la ejecución, el seguimiento y la evaluación de políticas públicas dirigidas a la niñez". Sin embargo, aun no existen instituciones, instrumentos ni mecanismos eficientes que protejan a la infancia en nuestro país.

En nuestro estado, Hidalgo, sabemos que hay 956, 258 niñas, niños y adolescentes; que representan al 35.9% de la población, esto implica que nuestra infancia es un sector muy amplio pero además diverso ya que 49.1% vive en localidades urbanas y el 50.9% en localidades rurales<sup>2</sup>. Alrededor de 222, 603 son indígenas y 15, 834 tiene alguna discapacidad; así son las infancias hidalguenses, con condiciones de desarrollo diferentes.

Sin embargo existen otras condiciones, situaciones y factores que han impactado en su bienestar social y en el acceso a sus derechos; pues al hacer un análisis de los datos duros que existen sobre la infancia hidalguense encontramos que las

<sup>2</sup> REDIM, estimaciones a partir del Censo General de Población y Vivienda 2010, INEGI

problemáticas que actualmente atraviesan las niñas, niños y adolescentes son interdependientes. Sus necesidades básicas de vivienda, alimentación, salud y educación no están siendo atendidas, ya que 1 de cada 2 niños y niñas no cuentan con acceso a agua potable dentro de su vivienda, el 2.8% no cuenta con energía eléctrica y el 8% vive en hogares con piso de tierra<sup>1</sup>; en 2008 el 14.4% de de niñas y niños en edad primaria presentaron problemas de talla baja<sup>3</sup> y en 2009 se reportaron 166,235 casos de desnutrición en la población de los 0 a los 4 años de edad<sup>4</sup> – las instituciones no han reportado nuevos datos- las enfermedades derivadas de este problema son variables; sin embargo, lo preocupante es que únicamente 3 de cada 10 niños, niñas y adolescentes tiene derechohabencia.<sup>1</sup>

En cuanto a educación en el 2010 se reporto que no asistían a la escuela 3,573 niños y niñas de 5 a 11 años<sup>1</sup>, y que la tendencia crecía en niveles posteriores reportando 59,422 adolescentes de 12 a 17 años<sup>5</sup> en la misma situación. En cuanto a los menores con alguna discapacidad se estima que cerca de 11,705 no son atendidos por los servicios de educación especial ni regular.

Es por eso que Servicios de Inclusión Integral A.C. mira a las infancias hidalguenses como un sector que se relaciona con su objeto social; el cual es grupos vulnerables en el acceso y el ejercicio de sus Derechos Humanos. Pero además lo estima como un grupo que impacta en otros sectores; ya que las niñas, niños y adolescentes son agentes de promoción y legitimización de factores, condiciones, conductas y estructuras que rigen a la sociedad en la que se desenvuelven, porque aunque no tienen la mayoría de edad son ciudadanos capaces de generar el cambio. Sin embargo resguardar su integridad y vigilar por su bienestar y desarrollo es responsabilidad de todos los actores sociales; y sensibilizarles, formales e informarles se ha vuelto el principal interés de promover las actividades y servicios que la Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos en nuestro estado.

<sup>3</sup> Encuesta Nacional de Salud en Escolares, SEP, SSA.

<sup>4</sup> REDIM, estimaciones a partir de la base de datos de Servicios Otorgados 2000-2009, SINAIS, SSA.

<sup>5</sup> REDIM, estimaciones a partir de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo 2011, INEGI, STPS

## | AUTOESTIMA

La autoestima incluye todos los sentimientos y creencias que tenemos acerca de nosotros mismos y afecta a todo lo que hacemos en la vida. Es compleja, cambiante y está intrincada y entrelazada con nuestro ser. Un aspecto de la autoestima es la aceptación propia: conocerse a sí mismo, tener una idea realista de lo que somos y estar conformes con ello. Valorarse o sentirse amado y amable es otra dimensión de la autoestima. Las experiencias de éxito influyen en la propia eficacia y en la creencia de que uno tiene la capacidad de enfrentarse con la vida.

Otro componente es el autorrespeto, porque sólo cuando uno se respeta a sí mismo puede acercarse a otros con respeto y aceptación. La confianza en nosotros mismos nos prepara para abordar cosas nuevas.

Las niñas y los niños no nacen con autoestima, pero ésta surgirá y crecerá ~~constantemente~~ durante su vida. La autoestima se desarrolla con las experiencias de la niña y el niño y con las reacciones de los demás. La manera en que la sociedad ve al niño influye en la manera que éste se ve a sí mismo. Todas las niñas y todos los niños, independientemente de su sexo, raza, cultura o capacidad, necesitan amor incondicional y confianza en que se les quiera por lo que son y no por lo que hacen.

Los padres, madres, hermanas, hermanos, amigas, amigos, profesoras y profesores tienen un profundo impacto en el desarrollo de la autoestima. Es por eso que la autoestima se puede considerar como un constructo social, el cual impactará en la percepción que la niña y el niño tengan de sí mismos.

Dentro del gran concepto de autoestima están algunos elementos muy importantes que no deben de dejar de considerarse como por ejemplo, el autoconcepto, el cual se define como la imagen real que se tiene de uno mismo. Es lo que se cree acerca de quién es uno, la imagen total que se tiene de las propias capacidades y características. Es una construcción cognoscitiva, un sistema de representaciones descriptivas y evaluativas acerca del YO, que determina cómo se siente la propia persona y dirige sus acciones. En este sentido del YO también tiene un aspecto social: las niñas incorporan en su autoimagen su creciente comprensión de cómo los ven los demás.

También no hay que dejar a un lado, que la autoestima muchas veces se confunde con un falso egoísmo, ya que muchos en una lucha por defender su propio Yo, exageran y maximizan ciertas facultades y personalidades que como personas tienen.

También otro de los fantasmas que hay que erradicar, es la falta consciente de la ~~autoestima~~ como falta de humildad, ya que muchas personas no son capaces de reconocer sus verdades ~~porque~~ faltan a uno de los principios morales más

infundidos en nuestra sociedad, y sobre todo inculcado desde edades muy tempranas, que es la "humildad", la cual se ha entendido como la anulación de nuestras propias virtudes y el esconder estas e incluso no reconocerlas.

La autoestima es la parte autoevaluativa del concepto, el juicio que los niños y niñas hacen acerca de su propio valor. Desde una perspectiva neopiagetana, la autoestima se basa en la creciente capacidad cognoscitiva de las niñas y niños para describirse y definirse a sí mismos.

Por lo general los niños y niñas no articulan un concepto de valor propio hasta los 8 años, pero a través de su conducta los menores demuestran que lo poseen. Antes del viraje de los 5 a los 7 años, la autoestima de los niños y niñas menores no se basa necesariamente en una valoración realista. Aunque pueden hacer juicios acerca de su competencia en varias actividades, todavía no son capaces de ordenarlas en importancia. Tienden a aceptar los juicios de los adultos, que a menudo ofrecen retroalimentación positiva acrítica, y por ende pueden sobreestimar sus habilidades.

La autoestima en la niñez temprana tiende a ser todo o nada: "Soy bueno" o "Soy malo". Es hasta la niñez intermedia que las evaluaciones personales de la competencia y de la educación (basadas en la interiorización de las normas de los padres y de la sociedad) se tornan críticas para dar forma y mantener el sentido de valor propio.

Cuando la autoestima es alta, el niño está motivado para mejorar. Sin embargo, si la autoestima es contingente al éxito, los niños pueden ver las fallas o las críticas como una acusación a su valor y pueden sentirse incapaces de hacer algo mejor.

He aquí la importancia de ayudar a la niña y al niño a construir una imagen propia de forma sana, ya que la forma en que se relacione con su medio y consigo mismo dependerá de todos estos juicios de valor que él y ella tenga. También no se debe de dejar de considerar que la autoestima no es solamente si soy bueno o malo, o soy el más atractivo o inteligente del salón, sino que es un sentimiento de bienestar que sale de dentro. Los niños con alta autoestima son con frecuencia: optimistas y entusiastas respecto a la vida; confiados, amistosos, interesados por los otros y corteses; felices y con sentido del humor; dispuestos a asumir riesgos y abordar situaciones nuevas; capaces de fijarse metas y de demorar la gratificación; adaptables y flexibles; independientes y autodirectivos; con éxito y orgullo personal en su trabajo; responsables de su tarea; preocupados por los demás; serviciales; solucionan los problemas; asertivos, y por lo normal expresan sus opiniones.

En cambio, los niños y niñas con baja autoestima suelen presentar estas características: tímidos y temerosos a tratar cosas nuevas; cambiantes y negativos; inseguros; egoístas, de bajo rendimiento, estresados, se quejan y culpan a otros de sus errores, agresivos y coléricos, reservados y con dificultad para llevarse bien con otros, sumisos, imitadores; se conceden poca importancia a sí mismos; y necesitan refuerzo constante ante sus logros.

Es por eso que este tema es de suma importancia para ~~los niños y niñas~~ con las niñas y niños ya que, una buena autoestima ayudaría a potencializar muchas de sus ~~capacidades, habilidades e intereses en ellas y ellos, sobre todo a una~~ buena aceptación de sí mismos, una percepción realista de lo que son capaces de hacer ~~en muchas cosas más y en el ámbito social~~ serían personas con una mayor conciencia social y un grado de interés por las cuestiones de inequidad e injusticia.

*René López Salas (Cachi-Verano 2010)*

## | CUIDADO DEL PLANETA

El objetivo de este trabajo surge de la necesidad de generar conciencia de la problemática ambiental actual entre los chicos y así estimular la participación de ellos en la protección y el mejoramiento de la calidad del ambiente donde vivimos, lo que implica en definitiva, mejorar nuestra propia calidad de vida.

Creemos que mediante juegos los niños y niñas pueden adquirir los conocimientos necesarios y, a la vez, sensibilizarse respecto a esta problemática. Durante los juegos los niños y niñas aprenderán lo que representa la Naturaleza y su fragilidad. Tomarán conciencia de la necesidad de cuidarla. Y adoptarán conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la Naturaleza.

Los juegos con sentido ecológicos generan una visión interna de la Naturaleza y la problemática ambiental. La experiencia directa nos conecta mediante los sentidos, el intelecto y el afecto con el mundo natural, reforzando el aprendizaje de los conceptos y haciéndonos tomar real conciencia de los problemas que enfrenta.

A través de los juegos se crea un sentido de pertenencia con la Naturaleza. Los chicos descubrirán el lugar verdadero y vital que ocupamos en ella. Y la importancia de mantener el equilibrio entre nosotros y la Naturaleza.

El hecho de estar educando por medio del juego, en contacto directo con la Naturaleza, implica tener en cuenta distintos aspectos para que la experiencia sea incorporada y constituya un aprendizaje significativo.

Enseña menos y comunica más. Si bien los conceptos teóricos tienen que estar, es importante no apabullar a los chicos con ellos. Por ejemplo, no sólo decir que el Alerce crece tantos metros de largo por año y tantos de ancho, sino también comunicarles la importancia que tiene ese árbol para todos los seres vivos que viven cerca de él y contarles nuestros pensamientos respecto a eso. Al compartir con ellos nuestras propias percepciones, incentivaremos a que se internen en sus propios sentimientos.

Tratar de ser receptivo. Debemos saber escuchar y dejar que el interés fluya con libertad, tratando de mantener focalizado el tema que estamos tratando. Ampliemos ese interés, respetemos sus sentimientos, hablemos sobre sus curiosidades y démosle importancia a sus pensamientos.

Mirar, experimentar y luego hablar. Dejemos que el chico pueda experimentar con todos sus sentidos la experiencia que está viviendo. No lo invadamos con conceptos en el momento de la experiencia, porque seguro no los retendrá, porque en ese momento estará reteniendo lo que está pasando por él. Luego habrá tiempo para explicar los conocimientos que encuadran la experiencia.

La experiencia ha de ser un momento placentero. El chico naturalmente aprende, cuando se genera el ambiente apropiado para la experiencia que se está realizando. Tratemos de generar un ambiente ameno y de confianza mutua.

## MANEJO DE LA INFORMACIÓN

El Manejo de información requiere desarrollar un conjunto de habilidades que permiten definir la información necesaria, obtenerla y aprovecharla; exige lograr un dominio de las herramientas informáticas para lograr rapidez, reducir el esfuerzo, representar y comunicar la información; y desarrollar un aprendizaje del que se pueda tener control, independientemente del ritmo con que las tecnologías o la información se transforman. A continuación algunos aspectos relacionados con estos tres aspectos.

- |   |  |
|---|--|
| 1. Desarrollo de habilidades en el manejo de información. | 3. Dominio de las herramientas                   |
| 2. Uso y aplicación de herramientas informáticas          | 4. Desarrollo de habilidades para el aprendizaje |

Las habilidades que pretendemos desarrollar durante el curso y con las diversas actividades, son las siguientes:

- Definición de un tema
- Identificar y evaluar fuentes de información
- Determinar los medios a usar en la búsqueda, registro, procesamiento, organización, representación y comunicación de la información.
- Buscar, localizar y obtener información
- Procesar información
- Representar y presentar información (Comunicación)

## | CULTURA DE PAZ

México al igual que muchos países del mundo hoy se ven envueltos en una situación enmarcada en la violencia; día con día vemos en los medios de comunicación un despliegado de noticias que alarman y encausan a una psicosis a todos los sectores de la población. Con todas estas notas diarias, el tema de la violencia de ha vuelto una situación cotidiana, la psicosis se vuelve una situación "normal", cada día han acciones de reacción para los niños y niñas que son el sector que más se afecta por estar en una condición de vulnerabilidad ante el exceso de información al respecto.

Hoy podemos escuchar a niños y niñas estar de acuerdo con la pena de muerte, o podemos ver a niños y niña que ven con buenos ojos la muerte de personas que no sabemos si son de la delincuencia organizada, pero por el sólo hecho de que el ejercitó los "asesinó" lo ven como un éxito, no se trata, entonces, de analizar el problema de raíz sino de alentar a las nuevas generaciones a la violencia a ver de manera muy superficial entre buenos y malos, a recrear en las consciencias una situación fascista como aspectos de desarrollo.

En el sentido anterior, para los niños y niñas que asisten a los veranos, nó manejaremos los términos de violencia, sino manejaremos términos en vías de la construcción de una Cultura de Paz, para ello la entenderemos como una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos tratando de atacar sus causas para solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas y los grupos, teniendo en cuenta un punto muy importante que son los derechos humanos.

La cultura de paz, es la ausencia de guerra, de peleas, por ejemplo en la escuela, cuando los compañeros no golpean a otros compañeros, cuando los maestros no insultan, no golpean a los alumnos, en la casa cuando los padres no pegan a sus hijos, en la comunidad cuando no hay envidias o agresiones entre los vecinos y en general cuando se puede vivir de manera armoniosa, respetándonos unos a otros, podemos decir que tenemos una cultura de paz.

Lo anterior implica entonces la condición para dialogar, pero también para exigir, pues los derechos humanos, entendidos como los principios para que las personas vivan de una manera digna implica, la satisfacción de las necesidades priorizando en este tema, las de seguridad, más allá de los términos policíacos, la seguridad como persona, a la integridad física, emocional, mental y social.

Para construir con los niños una cultura de paz, es necesario realizar actividades o promover los principios del manifiesto 2000 para una cultura de paz y no violencia:

1.- **Respetar todas las formas de vida.** Respetar la vida de los demás, la dignidad de los demás y la vida de los animales y las plantas. No tener prejuicios y acabar con la discriminación. Respetar a los no nacidos a los que ya no están en cuerpo pero si en alma. Esforzarnos para que el planeta sea sin violencia.

2.- **Rechazar la Violencia.** Practicar la No violencia activa rechazar la violencia física, sexual, psicológica, económica, social y en todos sus aspectos, en particular a los más débiles, como son los niños y adolescentes. Importante recordar el pensar antes de actuar...cuenta hasta diez.

3.- **Liberar la Generosidad.** Compartir el tiempo y los recursos que tenemos todos para terminar con la exclusión, la injusticia y la opresión entre personas.

4.- **Escuchar para Comprender.** Defender la Libertad de Expresión y la "Diversidad Cultural", privilegiar el "diálogo" sin ceder al fanatismo y al rechazo.

5.- **Preservar el Planeta.** Promover un consumo responsable y tener en cuenta la importancia de la vida y el equilibrio de los recursos naturales del Planeta.

6.- **Reinventar la Solidaridad.** Apoyar a los demás, apoyarnos entre nosotros, construir comunidad, priorizando la participación de las mujeres, los niños y las niñas, las personas con discapacidad y todas las personas que pertenecen a grupos minoritarios por su condición de exclusión.

Los puntos anteriores deben incluirse como una transversalidad en todos los juegos, las dinámicas y los asuntos que se traten con los niños y niñas, en todas las acciones cotidianas, no sólo en la escuela sino en la casa y en la comunidad y en toda acción que ello realicen con otras personas.

## | VALORES Y DEMOCRACIA

El origen de la palabra ciudadanía está relacionado con la condición de haber nacido o de vivir en una ciudad. Un concepto más complejo que relaciona la ciudadanía es el hecho de ser un sujeto político. El ejercicio de los derechos políticos se reserva entonces a aquellos habitantes que revestían la condición de ciudadanos. La ciudadanía es la aptitud básica y la condición jurídica para ejercer los derechos políticos, es decir los de votar a nuestros representantes y la de ser votado, como esa condición de representar a otras personas. Aunque la ciudadanía no sólo se debe de quedar en estos aspectos, tiene que trascender a situaciones más complejas de decisión cotidiana, de acción libre y permanente de vigilar, exigir y realizar acciones a nuestros representantes.



En el sentido anterior la ciudadanía, es la condición de un sujeto de pertenecer a una comunidad y en su proceso de pertenencia tiene ciertos deberes y ciertos derechos a través de la acción autorregulada, inclusiva, pacífica y responsable, con el objetivo de optimizar el bienestar público.

La ciudadanía es entonces la condición de participar en la comunidad, hacer cosas por la comunidad, y una comunidad, entendida como un conjunto de personas que comparten objetivos comunes, por lo tanto la organización para que las calles estén pintadas, para que los prados estén siempre verdes, para que nuestros gobernantes y representantes realicen obra pública, se convierte en ciudadanía.

Aunque legalmente la ciudadanía se adquiere a los 18 años, se puede ir construyendo desde edades tempranas, con aspectos de participación acordes a las edades y a los intereses de los infantes, desde una perspectiva de responsabilidad, basados en los derechos de los niños y niñas.

La ciudadanía tiene una estrecha relación con los valores, pues la participación en la colonia o comunidad, se hace con acciones reguladas, esas formas de regularlas son los valores, éstos son convicciones profundas de los seres humanos que determinan su manera de ser y orientan su conducta, involucran sentimientos y emociones y se jerarquizan por criterios de importancia de acuerdo con las características, gustos e intereses de cada una de las personas.

Los valores más importantes de la persona forman parte de su identidad, orientan sus decisiones frente a sus deseos e impulsos y fortalecen su sentido del deber ser. Por ejemplo, una maestra responsable hará todo lo que esté en sus manos para que sus alumnos alcancen los objetivos educativos del ciclo escolar, se sentirá mal consigo misma si por razones claramente atribuidas a ella, los niños no reciben las oportunidades de aprendizaje que debieran. Solo sentimos pesar al hacer algo incorrecto cuando el valor en cuestión es parte de nuestro ser.

Los valores que se pueden reconocer son:

Identidad, diálogo, responsabilidad, equidad, honestidad, participación, amistad, solidaridad, autodominio, templanza, justicia, diversidad, respeto, humildad, perdón y libertad

Aunque los valores evolucionan y son definidos a partir de las necesidades que cada uno de los grupos sociales tienen, además de teorías axiológicas, tomaremos en cuenta los anteriores para ejercer y construir la ciudadanía en los niños y niñas.

qué queriendo o no esta visión de la masculinidad lleva a la pérdida del respeto a la diversidad y por tanto a la exclusión y convertir a la equidad de género en una lucha entre ellos.

El hablar de diversidad con los niños y las niñas, hacemos una reflexión que podemos ser diversos como seres humanos desde los tres ámbitos por los cuales estamos integradas; como biológicamente somos diferentes unos a los otros a pesar de pequeñas coincidencias; y como nuestras formas de pensar al igual son tan distintas a la de los demás, pero a la vez similares; debemos recordarle a los niños que ellos pertenecen a un género que se les fue asignado desde el momento en que nacieron, y que dentro de sus mismo género existen distintas formas de vivir con este género; que hablaríamos sobre una diversidad dentro del mismo género.

Debemos destacar la importancia que tanto hombres como mujeres, pueden realizar diversas actividades sin importar su condición, que no existen cosas exclusivas para mujeres y ni para hombres; solo en el caso de los aspectos biológicos, como es el proceso de embarazo.

#### Importancia y relevancia del tema para los niños y niñas

En la actualidad debemos de construir una sociedad en donde se de la apertura a la participación de todas las personas, sin importar sus condición de raza, género, sexo, clase social o capacidad física; en donde el respeto a la diversidad premié en los pensamiento, actitudes y acciones de cada uno de los sujetos inmersos en esta sociedad; debemos dejar claro que la práctica de la equidad de género es una parte en donde la diversidad está presente, y que solo por medio de ese respeto a lo diferente, se podrá llegar a esa equidad que se busca; los niños y niñas son sujetos que están en formación y que podemos incidir para modificar sus estructuras y formas de pensamiento para propiciar en ellos el reconocimiento y el respeto a la diversidad, así como el reconocimiento de que tanto hombres como mujeres, cuentan con las mismas oportunidades de desarrollo.

*David Agustín Gabriel López (Cachi-verano 2010)*

## JUEGOS TEMÁTICOS

### Diversidad, equidad de género y masculinidad

<b>Nombre de la actividad:</b> Baile de la escoba		
<b>Categorías:</b> Gran Juego		
<b>Tema:</b> Diversidad, equidad de género y masculinidad.		
<b>Objetivo:</b> identificar las concepciones que las niñas y los niños tiene de los roles de género, con la finalidad de propiciar a la reflexión sobre los estereotipos que propician a la violencia de género y reconstruir la imagen que se tiene del hombre y la mujer.		
<b>Rango de edades:</b> 6 en adelante	<b>No de participantes:</b> 20-30	<b>Duración:</b> 40 min
<b>Material:</b> Música, un poster que muestre dos siluetas (no deben ser dibujos que muestren evidencias de femineidad o de masculinidad, ej. ropa, accesorios, rostros), marcadores, hojas blancas, colores y lápices		
<b>Desarrollo:</b> El Cachicuate pide a los niños que formen un círculo entre todos, que se sienten y pregunta ¿Quién en sus casas o escuelas usa la escoba y para que la usa?, permite que los niños expresen sus opiniones y dialoga que una escoba no es sólo para barrer, también sirve para bailar, para jugar y muchas otras cosas, y lo mismo pasa con otros objetos ya que en la sociedad siempre se les asigna un uso específico, sin embargo con ellos podemos hacer todo lo que entre en nuestra imaginación; así también la escoba no es exclusiva para las mujeres, igual los hombres, los niños, los abuelos y todas las personas la pueden usar. A continuación explica que en esta ocasión nos servirá para jugar; explica que el juego es para hacerlo en pareja, pero el Cachicuate debe de cuidar que un niño(a) se quede sin pareja o en todo caso él o ella misma puede ser quien comience sin pareja. Indica que quien se queda sin pareja bailará con la escoba, así que la escoba circulara por todo el grupo de la siguiente manera: quien tiene la escoba se acercará a una pareja y pedirá a cualquiera de las dos personas que conforman la pareja le concedan esa pieza o melodía, la persona accederá sin mayor problema y se hará el cambio de pareja. Menciona que la música que nos servirá para bailar con nuestras parejas, pero que cada tanto tiempo está se detendrá, entonces quien se quede con la escoba tendrá que participar respondiendo a una pregunta que estará escrita en un papel, él cual sacará de una cajita el Cachicuate su respuesta será anotada en el poster que se mostrará una silueta de un hombre y una mujer. Las preguntas serán referidas a los roles que se tienen en la cotidianidad, ej. ¿Qué es lo que un hombre hace en casa?, ¿Qué carreras profesionales puede estudiar una mujer? Después de algunas rondas, entre todos reflexionaran que los hombres y las mujeres tenemos diferentes roles pero que nada tiene que ver nuestro género, se leerán todas la frases que compartieron, una a una las frases se irán tachando al descubrir que no son actividades o situación exclusivas para uno u otro ser; al final todas las frases quedarán tachadas. El Cachicuate cerrará señalando que tanto hombres como mujeres tenemos capacidades y habilidades que no están determinadas del todo por nuestro género.		
<b>Reglas:</b> respetar los turnos para hablar		
<b>Evaluación:</b> ¿Los niños expresaron opiniones a favor de la equidad de género?		

<b>Nombre de la actividad:</b> Baile de la cenicienta		
<b>Categorías:</b> Gran juego		
<b>Tema:</b> Diversidad, Equidad de Género y Masculinidad.		
<b>Objetivo:</b> promover relaciones con perspectiva de género y libres de violencia, con la finalidad de reconstruir los ideales de hombre y mujer		
<b>Rango de edades:</b> 6 en adelante	<b>No de participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 30 min
<b>Material:</b> música		
<b>Desarrollo:</b> El Cachicuate pide a los niños que formen un círculo entre todos, que se sienten y les reparte un pedazo de papel (aproximadamente un octavo de hoja) y pregunta ¿Qué cosas han visto que usan los hombres y que las mujeres?, posterior a ello pide que dibujen en su trozo de papel aquello que consideran identifica a una mujer o a un hombre en su vestimenta. Al terminar su dibujo lo explican (quienes quieran), luego el Cachicuate pregunta ¿si una persona quisiera usar algo que usan los del sexo opuesto, está bien o mal?, (ejemplo: si uso bolso de mujer, yo creo que es bueno o malo porque....-cuidar de no caer en burlas u ofensas en cuanto a sus respuestas) en caso de presentarse burlas u ofensas puntualizar que las personas somos dueñas de nuestro propio cuerpo y podemos usar para vestir lo que queramos siempre y cuando no atente contra la integridad de las demás personas, si no se presentan burlas u ofensas dejar estos puntos hasta el final. Después del dialogo el Cachicuate explica a los niños el desarrollo del juego. Primero se les pedirá a los niños y las niñas se quiten un zapato, a		

quienes no estén dispuestos, pedirles se ubiquen en un área determinada; quienes decidieron quitarse un zapato lo dejarán en el centro del área de trabajo y se ubicarán sentados al extremo opuesto al de los que no se quitaron zapato. Posteriormente a quienes conservaron ambos zapatos se les vendará los ojos y se les pedirá que cuando suene la música, gateen a agarrar un zapato, avanzar al extremo de quienes no tienen zapato e intentarán adivinar de quien es, mediante el tacto, probándose o pistas de sus compañeros que conservaron sus zapatos.

Luego niños y niñas se quitan cualquier otra pertenencia como algún pañuelo, reloj, pulsera, anillo, etc. y se elegirán a los niños o niñas que se taparan los ojos puede ser al azar o voluntarios; quienes se involucraran en una nueva búsqueda pero ahora con otros objetos, se pueden apoyar tocando las manos de los compañeros o compañeras, su cabello, su cara, etc. para encontrar al dueño; el Cachicuate debe de propiciar un ambiente de respeto y afecto.

Al término de la actividad se reflexionará que a pesar de las diferencias biológicas entre hombres y mujeres, la relación de escuela, de trabajo, de juegos y el contacto no debe ser solamente hombres con hombres y mujeres con mujeres, para lo cual se pide que se armen equipos donde se integren hombres y mujeres para comentar que cosas les gusta hacer en sus tiempos libres, cual es su comida favorita, cual es su deporte favorito, y otras situaciones de la vida diaria, invitándolos a convivir día a día con todas las personas que se pueda.

**Reglas:** pide a los niños y niñas que eviten maltratar las pertenencias de sus compañeros y compañeras, que cuando sean voluntarios para buscar no se quieten la venda de los ojos.

**Evaluación:** ¿Los niños y las niñas expresaron opiniones que contribuyeran a la discusión? ¿Sus opiniones se transformaron o llegó a nuevas conclusiones? ¿Respetaron las reglas?

**Nombre de la actividad:** ¿El mundo al revés?

**Categorías:** por Edades

**Tema:** Diversidad, equidad de género y masculinidad

**Objetivo:** el cachicuate ayudará a que los niños se identifiquen con un escenario a favor de la equidad de género.

**Rango de edades:**

**Grupo 1:** 6-8

**Grupo 2:** 9-12

**No de participantes:**

20-30

**Duración:**

60

min

**Material:** Hojas, lapicero, disfraces, objetos domésticos y juguetes de objetos profesionales.

**Desarrollo:**

El Cachicuate en hojas de papel redactará historias de diferentes situaciones, por ejemplo (una familia donde un hombre lava los trastes, una mujer es taxista y su esposo limpia la casa y cuida a los hijos, un hombre es recepcionista, etc.) es decir, en ellas los roles que estereotipadamente son relacionados con hombres los efectúan las mujeres y viceversa, formara equipos de acuerdo a la complejidad de los personajes de las historias y le entregará al equipo su historia para que la lean, la platicuen, se pongan de acuerdo, elaboren sus disfraces de forma rápida y muy representativa para que la actúen, una vez terminada cada una de las representaciones, preguntará a los niños que es lo que notaron en sus historias y en sus personajes y se dialogará sobre los roles que la sociedad ha determinado como masculinos y femeninos, propiciando en todo momento que se exprese que tanto hombres como mujeres pueden realizar diversas actividades sin importar su género, que no existen cosas exclusivas para hombres ni para mujeres, sólo en el caso de aspectos biológicos, después los niños expresaran cómo se sintieron actuando estas historias y lo que piensan acerca de estas situaciones.

Para cerrar la actividad pide el Cachicuate que dibujen cómo les gustaría ser de grandes pero no se trata necesariamente únicamente sobre el ámbito profesional sino en su vida personal, ej: "a mí me gustaría vivir cerca del mar, sola y trabajando de pescadora", "a mí me gustaría siempre viajar en las vacaciones con mi familia", etc. Comparten sus dibujos y se acaba con la actividad como una reflexión que los niños y niñas quieran compartir con el grupo.

**Reglas:** tratar de guardar silencio cuando algún equipo o niña o niño, esta externando su opinión o esta actuando

**Evaluación:** ¿Los niños expresaron opiniones a favor de la equidad de género?

<b>Nombre de la actividad:</b> Autógrafos		
<b>Categorías:</b> Gran juego		
<b>Tema:</b> Diversidad, equidad de género y masculinidad		
<b>Objetivo:</b> Reconocer pautas en los participantes para el respeto a la diversidad mediante el reconocimiento de las habilidades y capacidades que cada uno posee.		
<b>Rango de edades:</b> 6-12	<b>No de participantes:</b> 20-30	<b>Duración:</b> 40 min
<b>Material:</b> hojas de papel, lápices y lapiceros.		
<p><b>Desarrollo:</b> El Cachicuate pedirá a los niños que se sienten formando un círculo, entregará una hoja de papel y lápices, pedirá los niños que escriban en una hoja en forma de lista, algunas cosas de las que les gustan y otras que no (por ejemplo me gusta el helado, me gusta jugar fútbol, no me gusta hacer tarea, no me gusta comer verduras, etc.). Al terminar de escribir esto, los niños deberán conseguir, en un tiempo delimitado, los autógrafos de los participantes que coinciden con esa frase o situación (por ejemplo que también les gusta el helado), pidiendo que anoten su nombre en su hoja. Al final se comentan las situaciones que tuvieron más votos y cuales menos, En cachicuate hará algunas preguntas que lleven a la reflexión: ¿por qué creen que es así?. En la reflexión se aborda que las personas tenemos gustos y características que en ocasiones coinciden con las de otros y en otras no, que a pesar de ello se deben respetar las preferencias y las diferencias de los demás. Ahora se plantea el tema de las profesiones, se pide a los niños que dibujen las profesiones que conozcan, al terminar deben comentarlas y decir que es lo que hace ese medico, policía, etc. y se debe comentar que así como existen diferentes gustos, colores, frutas, carros, y demás, así las personas efectúan diferentes acciones, que tal vez les gustan diferentes cosas y por ello son lo que son, se debe pedir a los niños que piensen en que les gustaría trabajar cuando sean adultos y por qué y que escriban una carta sobre ello, donde digan porque quieren trabajar en eso, ¿que se imaginan que estarían haciendo allí? y al terminar, quien desee compartir, la leerán frente a sus compañeros. Para finalizar este juego se explica que cada profesión hace cosas maravillosas y por ello todos los trabajadores merecen ser tratados por igual, nadie es más o menos que otra persona, nada tienen que ver el lugar donde trabaja, ni el salario que recibe, que siempre procuren ser amables con los policías, los albañiles, los arquitectos, las trabajadoras domésticas y todos los profesionistas que conozcan.</p> <p><b>Nota:</b> en el caso de los niños o niñas más pequeños o que no saben escribir, otorgar revistas para que realicen recortes o dibujos.</p>		
<b>Reglas:</b> esperar a que se nos dé la palabra y guardar silencio para escuchar las opiniones de todos y todas		
<b>Evaluación:</b> ¿Los niños expresaron opiniones de respeto hacia la diversidad?		

<b>Nombre de la actividad:</b> Mi familia es...		
<b>Categorías:</b>		
<b>Tema:</b> Valores y democracia		
<b>Objetivo:</b> el cachicuate suscitará a que los niños conozcan y valoren la importancia de las familias.		
<b>Rango de edades:</b>	<b>No de participantes:</b>	<b>Duración:</b>
<b>Material:</b> caja y papeles. Cartulinas con apellidos ficticios		
<p><b>Desarrollo:</b> Se dispone en una caja, papeles con los siguientes roles: madre, padre, abuelo, abuela, tío, tía, hijo, hija, primo, prima, amigo, amiga; de acuerdo al número de participantes, no importa que se repitan. Se forma una fila de seis sillas, cada una tendrá un apellido, el cual será ficticio y de nomenclatura graciosa. Se explica a los participantes que cada uno tendrá un rol, pero éste será secreto, hasta que indique el Cachicuate que lo revele; toman un papel de la caja, y cuando todos tengan un papelito se indica que al ritmo de la música caminen alrededor de la fila de sillas. Cuando se detenga la música, tendrán que sentarse en una silla, dado que no habrá sillas para todos, tendrán que compartir, sentándose en las piernas unos de otros; no importa la distribución lo importante es que nadie se quede sin lugar.</p> <p>Cuando todos estén sentados, el Cachicuate pasará de silla en silla, presentando a los demás, familia por familia: "esta es la familia Cachiloca y está integrada por..." Y en ese momento se irán poniendo de pie miembro por miembro, diciendo el rol que les tocó, al final todos les aplaudimos y se regresan los papelitos a la caja. Se vuelven a sortear los roles y se quita una silla. Así se continúa hasta que sólo queda una silla y todos deberemos caber en ella.</p>		

Al final se reflexiona sobre lo que es una familia, las diversas familias que existen, la importancia de una familia. Se puede cerrar elaborando un dibujo de nuestra familia, cuando se comparta se habla del derecho de los niños a tener, quien los cuida y quien los quiera.

**Reglas:** no se podrán intercambiar el rol que le ha tocado al azar por motivos de género; el Cachicuate tendrá que aclarar que es sólo un juego y que el hecho de haber tenido un papel femenino no le afecta en nada.

**Evaluación:** ¿Los niños expresaron ideas inclusivas que dan cuenta de la importancia de la familia, sin importar por quienes estén interadas?

## Autoestima

<b>Nombre de la actividad:</b> Mi silueta es única		
<b>Categorías: por Edades</b>		
<b>Tema:</b> Autoestima		
<b>Objetivo:</b> fomentar en las niñas y en los niños que las habilidades, capacidades y destrezas que nos reconocemos son las que nos hacen diferentes unos de los otros y que ninguna es más o menos.		
<b>Rango de edades:</b>	<b>No de participantes:</b>	<b>Duración:</b>
<b>Grupo 1: 6-8</b>	<b>20-30</b>	<b>40 min</b>
<b>Grupo 2: 9-12</b>		
<b>Material:</b> hojas grandes, tijeras, crayones, lápices o plumones, revistas, periódicos.		
<p><b>Desarrollo:</b> El Cachicuate explica a los niños el juego, pide que la mitad de los niños(as) se acuesten cada uno sobre un pedazo de papel de tamaño grande, para lo cual la otra mitad de los niños dibujarán el contorno del cuerpo de su compañero, una vez terminado se cambian los lugares, de tal forma que al final cada niño tenga su silueta, la cual deberá recortar en pedazos (la cabeza, el tronco, los brazos, la cadera, la panza, el pie, etc.) después se pide que intercambien algunas piezas, y que traten de armar su silueta, cuando lo hayan intentado, se pregunta a los niños si el rompecabezas se armo de forma que quedará sin espacios vacíos ni a-lineales, a lo cual por lógica ellos dirán que no, y se les pedirá que expliquen ¿por qué creen que la mano de otro compañero no coincide en su silueta? ¿cuáles son las diferencias que se encuentran?, posteriormente se pedirá que busquen las partes que corresponden a su silueta y la armen completamente, se hace la reflexión que cada persona tiene una forma física propia y se debe estar satisfecho con ella, debido a que somos únicos y no debemos envidiar los ojos, la estatura, la complexión u otra característica de las demás personas, debido a que no encajarían en nuestro propio cuerpo por razones de naturaleza humana, también se propiciará que los niños digan ¿Que parte de su cuerpo les gusta más y por qué? tratando de reforzar sus expresiones con comentarios positivos hacia su persona, por ejemplo (claro tus ojos son muy bonitos, etc.), también el Cachicuate pondrá en el centro revistas, periódicos y demás donde los niños y niñas se les pide que recorten a una persona con ciertas características o que se las adapten (a una con sobrepeso u obesidad, a otra de estatura baja, a otra morena, a otra con pecas, a otra con mucha ceja, etc.), el Cachicuate pedirá que todos vean a una de las personas que recortaron (por ejemplo a la persona morena) y el Cachicuate debe contarles una historia de vida de esa persona por ejemplo (ella o él es Juan, cuando era niño vivía en el campo, todas las mañanas su papá lo llevaba a ayudarlo a sembrar, Juan cuando regresaba a su casa comía y en seguida jugaba con sus hermanos, a él le gustaba jugar fútbol, canicas, etc. Cuando Juan creció, se fue a vivir a otra ciudad para estudiar la prepa y la universidad, después regreso a su comunidad conoció a Sofía, se casó con ella y tuvo tres hijos, a quienes quiere mucho y juega con ellos todos los días) al terminar de narrar la historia se les pregunta a los niños que les pareció de la historia que cambiarían de ella, que no cambiarían, si notan que su sobrepeso haya sido algún problema para él, concluyendo que en las personas no importan nuestras características físicas, que todas las personas valemos, que lo importante es nuestra historia de vida y lo que hay en nuestro ser y nuestro pensamiento; después el Cachicuate pide a los niños que en una hoja escriban su historia de vida, en donde nacieron, quienes son sus papás, sus abuelos, cuantos hermanos tienen, en que escuela van, quienes son sus amigos, sus maestros, que es lo que regularmente hacen, que es lo que les gusta hacer, que no, que los pone feliz, que los pone tristes, pidiéndoles que guarden esa carta en su casa, el Cachicuate dialoga con los niños y niñas, que es muy importante reconocer quienes somos, que todos somos importantes, que nuestra historia nos da cuenta de que somos mucho, que no debemos juzgar a las personas por lo que aparentan ser, que debemos darnos la oportunidad de conocernos siempre.</p>		

**Reglas:** respetar el trabajo de nuestras compañeras y compañeros; pedir la palabra para que todas y todos nos podamos escucharnos; respetar los turnos para hablar y compartir.

**Evaluación:** ¿Los niños expresaron comentarios positivos acerca de la importancia que tiene reconocerse habilidades, capacidades? ¿Les agrado la actividad?

<b>Nombre de la actividad:</b> Haga usted lo que sepa		
<b>Categorías:</b> Gran Juego		
<b>Tema:</b> Autoestima		
<b>Objetivo:</b> Fomentar en las niñas y en los niños		
<b>Rango de edades:</b> 6-12	<b>No de participantes:</b> 20-30	<b>Duración:</b> 40 -60 min
<b>Material:</b> Ninguno		
<p><b>Desarrollo:</b> El cachicuate solicitará que los niños se reúnan en círculo y los invitará a dialogar sobre qué son las habilidades, las capacidades, las actitudes y las aptitudes, dirigiendo la discusión se llega a la conclusión de que todas las personas las poseemos y gracias a ello podemos realizar muchas actividades, entonces el Cachicuate explicará el juego, en el cual los niños deben mostrar a sus compañeros algún talento, habilidad o destreza tal como bailar, cantar, recitar, etc. Esto se puede organizar por tribu, para armar un programa de presentación de cada niña y niño; pidan que se han su disfraz cómo si fueran artistas de un show y el Cachicuate que los presentará también se disfrazara y darle un toque circense. Cuando pasen, se hace una gran presentación: <i>damas y caballero, directo desde X lugar, presentamos a nuestras maravillosa y talentosa amiga ....</i>; durante el acto el presentador hará una narración de lo que esta pasando: <i>"ella toma el bastón...respira profundamente...le pedimos al público que no intente esto en casa ella es toda una profesional... mira a los lados,,, ¡empieza, admiren ese acto único...etc"</i>; cuando termina el acto se hace una pequeña entrevista: <i>"¿Cómo aprendió a hacer eso? ¿Cuánto tiempo lo ha practicado? ¿Es complicado? etc.</i> Después, cuando hayan pasado todas y todos, los niños expresarán cómo se sintieron al mostrar su habilidad y se dialoga que en ocasiones nos cuesta trabajo mostrar nuestras habilidades, pero debemos confiar en que somos capaces de enfrentar situaciones, que debemos tener confianza en nosotros mismos para empezar cosas nuevas, es bueno ser optimistas, pues esto que compartimos realmente nos hacen únicos y que siempre podremos aprender nuevas cosas.</p>		
<b>Reglas:</b> el disfraz se hará con material de reúso		
<b>Evaluación:</b> ¿Qué actitud mostraron ante las demostraciones de los demás? ¿Qué actitud tomo mientras mostraban sus habilidades? ¿Hubo alguna dificultad?		

<b>Nombre de la actividad:</b> El desfile de las pelucas		
<b>Categorías:</b> gran juego		
<b>Tema:</b> Autoestima		
<b>Objetivo:</b> propiciar que los niños favorezcan su autoestima, a través del reconocimiento de sus propias cualidades y habilidades.		
<b>Rango de edades:</b> 6-12	<b>No de participantes:</b> 20-30	<b>Duración:</b> 60 min
<b>Material:</b> un cartón por participante		
<p><b>Desarrollo:</b> El Cachicuate invita a las niñas y a los niños a participar de un gran desfile, pero les indica que lo que harán, se les invita a las niñas y a los niños a diseñarse una peluca o un peluquín con un peinado y adomos, con material que se ponga en una mesa, ya que deberán de hacer un desfile de pelucas y se permitirá de una u otra manera que se explore el potencial de su creatividad y su imaginación. Lo único que se les indica es que la peluca o peluquín se hará únicamente de material de reúso y a esta peluca resultante la podrán adornar y peinar cómo ellas y ellos quieran. Ya teniendo las pelucas se les indica a los niños y niñas que desfilen con su peluca o peluquín puestos, esta actividad se anima por los Cachicuates y con música, cuando el desfile haya terminado, se indica que se sienten en un círculo. Cada uno de los niños o niñas explican en qué se inspiraron o por qué la hicieron de una u otra forma. Se procurará decir las cualidades que tiene cada peluca y que cada niño o niña se ve muy bien</p>		

con ella. Al final se hará reflexión en que cada persona tiene habilidades diferentes pero muy valiosas, que todos tenemos cualidades y debemos reconocerlas, aceptarlas y valorarlas, se fomentará que todos los niños digan qué es lo que más le gusta de su peluca y de la actividad.

**Reglas:** usar material de reúso

**Evaluación:** ¿Los niños reconocieron sus cualidades y habilidades?

**Nombre de la actividad:** Bingo de conocimiento

**Categorías:** por edades

**Tema:** Autoestima

**Objetivo:** promover mediante el reconocimiento público de sus propias cualidades y habilidades; y las de los demás, y fortalecer así su autoconcepto

**Rango de edades:**

Grupo 1: 6-8

Grupo 2: 9-12

**No de participantes:**

20-30

**Duración:**

40 min

**Material:** un cartón por participante, tarjetas, colores

**Desarrollo:**

El Cachicuate en una caja pondrá papeles con frases como: "Me gusta ayudar a limpiar" "Yo puedo correr muy rápido", etc. las frases reflejaran gustos, intereses, habilidades, capacidades, y demás. Entregan a cada niña o niño un cartón el que estará dividido en 12 casillas en blanco; en ella cada que el Cachicuate mencione algo que a ellos y a ellas les queda o corresponde a sus habilidades macara con una X si en una de las casillas. Las frases quedarán expuestas y a la vista de todos y todas para valorarlas mejor. Se acaba el juego cuando alguno de ellas o ellos termina de tachar todas las casillas grita: ¡Bingo! y entonces se le pedirá que comparta con cuales fueron las frases que lo hicieron ganar. Se puede continuar el juego hasta que se acaben los papeles de la caja; o se puede proponer al grupo hacer otras nuevas. Se procura apoyar a los más pequeños, el Cachicuate anima de modo que se preste la actividad a escuchar los comentarios de las y los niños sobre lo que les gusta o no, sus intereses, su preguntas, etc.

**Reglas:** ser honesto en las respuestas

**Evaluación:** ¿Los niños reconocieron sus cualidades y habilidades?

## Cultura de paz

**Nombre de la actividad:** ¿y tú, qué harías?

**Categorías:** por Edades

**Tema:** Cultura de Paz

**Objetivo:** que los niños identifiquen alternativas para manejar y solucionar de una forma no violenta de los conflictos y generar una convivencia pacífica.

**Rango de edades:**

Grupo 1: 6-8

Grupo 2: 9 -

**No de participantes:**

20-30

**Duración:**

40 min

**Material:** Papel y lapicero

**Desarrollo:**

El cachicuate pide a los niños que se reúnan y explica el juego, solicita que cada niño tenga papel y lapicero, se les pide que escriban dos o tres frases relacionadas con actitudes de ellos ante conflictos, dos pacíficas y una de violencia como: (Cuando me enojo, yo grito), en el orden que deseen.



Se coloca el grupo en círculo, uno a uno leerán sus hechos, mientras que el resto señala con cuál de las tres es correcto actuar ante una situación de conflicto, se comienza a hablar sobre las formas adecuadas de manejar los conflictos y las actitudes que permiten una convivencia pacífica. Después se entrega a los niños y niñas unas hojas que contengan historias con imágenes donde se narre una situación de diferencia de pareceres (por ejemplo, en una escuela, la directora dio indicaciones de que todos los niños deben cambiar de uniforme, cuando los padres de familia se enteraron dijeron que no tenían el dinero para comprarlo, por lo que era muy difícil y no lo iban a poder hacer, entonces la directora dijo que ya se tenía muchos años con ese uniforme por lo que era urgente que se cambiara, que solución darías a esta situación? ¿Qué postura es la que muestra incompreensión?), estas historias no deben tener un final, el cachicuate pide que los niños formen equipos y se les entrega un mismo relato a dos equipos, un equipo le dará al relato una solución violenta y otro equipo le dará una solución pacífica. Después los equipos presentarán su relato y se hará reflexión sobre ¿qué forma de solucionar las cosas fue mejor? Llegando a la conclusión de que los conflictos se deben tratar de forma pacífica, a través de la comunicación y el respeto a los demás.

**Reglas:** respetar los turnos para tomar la palabra y trabajar en grupo

**Evaluación:** ¿los niños estuvieron de acuerdo y expresaron alternativas que existen para manejar los conflictos?

<b>Nombre de la actividad:</b> Abrázame		
<b>Categorías:</b> gran juego		
<b>Tema:</b> Cultura de Paz		
<b>Objetivo:</b> el cachicuate propiciará que los niños se familiaricen con un ambiente de afecto, mediante la socialización de sus opiniones acerca de las formas de afecto.		
<b>Rango de edades:</b> De los 6 en adelante	<b>No de participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 30 min
<b>Material:</b> Ninguno		
<b>Desarrollo:</b> Para iniciar esta actividad el Cachicuate puede preguntar a quién le gustan los abrazos y por qué; escuchan los comentarios de las y los niños y también los Cachicuates comparten sus opiniones. Se menciona que en el siguiente juego un abrazo puede hacer toda la diferencia, el juego consiste en que uno de los participantes será voluntario para atrapar un compañero o compañera para que ahora él o la atrapada persiga a los demás (como en el juego de las traes). Se delimita el terreno de juego y nadie podrá salir de él. El perseguidor sale a la caza de los demás que sólo se podrán salvar si se abrazan, pero una vez que se abracen no se podrán soltar hasta que otro pase por debajo de sus piernas para seguir jugando. Cuando el perseguidor coge a un participante, éste será quien persiga al resto. En el transcurso de la dinámica, los niños y el Cachicuate opinará sobre lo importante que son las expresiones de afecto hacia los demás, que el abrazo es algo bonito y que hace sentir bien a la persona, de igual forma expresarán a quién le gustan los abrazos, a quién no y por qué.		
<b>Reglas:</b> El cachicuate debe propiciar a que siempre se abraze a alguien diferente.		
<b>Evaluación:</b> ¿se propicio que los niños expresaran opiniones positivas sobre el abrazo?		

<b>Nombre de la actividad:</b> La historia termina así....		
<b>Categorías:</b> por Edades		
<b>Tema:</b> Cultura de Paz		
<b>Objetivo:</b> el cachicuate propiciará que los niños se identifiquen con un manejo de conflictos con soluciones no-violentas		
<b>Rango de edades:</b> Grupo A: 6-8 Grupo B: 9-doce	<b>No de participantes:</b> 20-30	<b>Duración:</b> 30 min
<b>Material:</b> Ninguno		
<b>Desarrollo:</b> El cachicuate armará en unas hojas historias con imágenes, o pueden ser cartas escritas por los Cachicuates en la que cuenten una situación que		

experimentaron y tuvieron que elegir entre lo que le decían otros y los que le dictaba su conciencia. En cualquiera de las dos opciones, las situaciones narradas tendrán en común una situación de diferencia de pareceres, sin darle final al relato.

Después los equipos presentarán su relato y se hará reflexión sobre ¿qué forma de solucionar las cosas fue mejor? Llegando a la conclusión de que los conflictos se deben tratar de forma pacífica, a través de la comunicación asertiva y el respeto a los demás.

**Reglas:** El cachicuate debe de cuidar que los niños y niñas en sus representaciones no caigan en la manifestación de conductas violentas, sólo en la solución no-violenta

**Evaluación:** ¿Los niños expresaron opiniones positivas acerca del manejo pacífico de los conflictos?

**Nombre de la actividad:** Comprendo a las y los demás.

**Categorías:** Por Edades

**Tema:** Cultura de Paz

**Objetivo:** propiciar a que las niñas y los niños expresen sus opiniones ante la situación que actualmente vive gran parte de la infancia mexicana y propongan algunos mecanismos para que eso deje de suceder: leyes, reglamentos, etc.

<b>Rango de edades:</b> Grupo A: 6-8 Grupo B: 8-diez Grupo C: diez –doce	<b>No de participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 30 min
---	---------------------------------------	----------------------------

**Material:** Ninguno

**Desarrollo:** El Cachicuate se reunirá con su grupo de trabajo (A, B, C) y buscare un espacio en el que tal vez no estén aislados pero que si no se interrumpan y los niños y las niñas se puedan concentrar en la actividad. Con anticipación el Cachicuate buscará fotografías e imágenes donde se estén presentando situaciones de violencia contra la infancia: desnutrición, pobreza, marginación, rezago educativo, violencia de género, explotación laboral y sexual, abandono, situación de calle, etc. Se sientan los niños en círculo y pide que cada quien tome una y exprese qué es lo que ve en ella y qué es lo que le genera. Al final se debe dialogar sobre lo que pasa en la imagen, el contexto y la situación que se está desarrollando. Se reflexiona sobre el daño que genera la violencia contra la infancia, tomando en cuenta que la violencia es un acto de omisión, o también de una acción deliberada que atenta contra el acceso a nuestros derechos. Para cerrar el Cachicuate pide a los niños y las niñas que hablen sobre propuestas para que eso que ven en las fotografías no suceda: que si pudieran proponer una ley o un reglamento cuál sería y qué diría. Se apoya para que ellas y ellos lo estructuren y se lo presenten a sus compañeros y compañeras.

**Reglas:** respetar el orden de participación y tomar en cuenta todas las ideas para consensuar

**Evaluación:** ¿Los niños expresaron opiniones positivas acerca del manejo pacífico de los conflictos?

**Valores y democracia**

<b>Nombre de la actividad:</b> calles y avenidas		
<b>Categorías:</b> Gran juego		
<b>Tema:</b> Valores y democracia		
<b>Objetivo:</b> el cachicuate promoverá que los niños conozcan la importancia de efectuar acciones que permiten una convivencia en armonía.		
<b>Rango de edades:</b> De 6 en adelante	<b>No de participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 30 min
<b>Material:</b> caja para usarla como urna, tarjetitas o papelitos en los que vengan enunciados como: "rompiste el vidrio de la ventana de tu vecina" "asaltaste un banco" "tomaste a lo que no es tuyo"		
<b>Desarrollo:</b> Se nombran dos voluntarios, que serán ladrón y policía, al ladrón se le dará un papelito en el que se describa una situación por la que se está viendo perseguido		

Al resto de los niños se les pide que formen filas, una al lado de la otra, cada una con el mismo número de participantes. Las filas se dan las manos entre sí, quedando formadas las avenidas. El mediador dice --calles-- todos se dan la vuelta a la derecha dándose las manos para formar las calles, cuando el mediador dice avenidas, dan otro giro, uniéndose por las manos y formando avenidas. El policía perseguirá al ladrón por las calles y avenidas tratando de atraparlo, cuando sea atrapado la leerá su papelito y todos decidirán su veredicto --culpable o inocente-- (ejemplo: me persiguen porque fui a una marcha en contra de la violencia, me persiguen porque robe un celular) y dialogarán sobre porque es culpable o por que es inocente, cuales son los hechos que está prohibido hacer y que atentan sobre los derechos de las demás personas y cuáles son los hechos que se basan en nuestros derechos como ciudadanos.

**Reglas:** Cuando cambien de calles o avenidas tendrán que adaptarse y variar su rumbo. Cuando sean atrapados, pasarán a formar calles y otros pasarán a ser policía o ladrón.

**Evaluación:** ¿Los niños participaron expresando opiniones de acciones que permiten una convivencia sana en la sociedad?

**Nombre de la actividad:** El borde del abismo

**Categorías:** juego por edad

**Tema:** Valores y Democracia

**Objetivo:** el cachi cuate propiciará que los niños desarrollen la actividad mediante el manejo de información.

<b>Rango de edades:</b> De 6 en adelante	<b>No de participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 30 min
---	---------------------------------------	----------------------------

**Material:** vendas para los ojos, cinta adhesiva

**Desarrollo:** Los niños se distribuirán en grupos, el Cachicuate trazará una línea indicando el "borde del abismo" y trazará otra a más o menos diez metros de distancia y esa será la salida. Los niños y niñas participan formando pequeños grupos de 5 o 6 integrantes y se colocarán en la línea de salida. Los niños y niñas hacen un cálculo sobre la distancia del lugar en que están hasta el abismo. No pueden calcular el número de pasos intentando hacerlos, con los ojos vendados deben de acercarse lo más posible a ese abismo. Superando la línea, caen por él, pueden colocar sillas u otros obstáculos. El resto del equipo le dará pistas falsas o confusas sobre su cercanía, el o la niña deberá confiar en sí misma. Al final se debe dialogar sobre cómo se sintieron ante lo que les gritaban, si en algún momento sintieron miedo. Si se juega con obstáculos la consigna al resto del grupo será guiar a sus compañeros para que no tropiecen o equivoquen el camino; entonces se reflexiona lo importante que es la solidaridad y la confianza que damos a los demás. Asimismo se habla sobre lo importante que es decir la verdad cuando otros dependen de ella, es decir, ser honesto y empático es necesario cuando se trata de preservar la integridad de alguien más.

**Reglas:** no se deben quitar la venda de los ojos, los obstáculos se cambian de lugar cuando pasa un nuevos grupo, no se vale jalar o guiar a alguien de forma directa (tomándole de la mano)

**Evaluación:** ¿Los niños participaron activamente en la actividad? ¿Fueron honestos en las pistas que les daban a sus compañeros? ¿Mostraron confianza en sí mismos los y las niñas que se vendaron los ojos? ¿Expresaron sentirse apoyados por sus compañeros y compañeras?

**Nombre de la actividad:** Baile del globo

**Categorías:** gran juego

**Tema:** Valores y democracia

**Objetivo:** el cachicuate contribuirá a que los niños conozcan la importancia del trabajo en quipo.

<b>Rango de edades:</b> De los 6 en adelante	<b>No de participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 30 – 40 min
---	---------------------------------------	---------------------------------

**Material:** globos, estambre o cinta adhesiva, música

**Desarrollo:** Antes de iniciar el juego se pide a los niños y niñas que se sienten en círculo y se les pide que elijan una pareja a cada una de ellas se le da un globo. Se les pide que lo inflen y que en él con ayuda de un plumón le escriban todo lo que ellos y ellas piensen que necesitan para vivir bien y ser felices; ej. "tener una casa" "comer bien y rico" "que mi madre y mi padre tengan trabajo", ambos miembros de la pareja deben aportar y estar de acuerdo. Después el Cachicuate indica que lo aten al tobillo de uno de ellos o ellas, entonces las parejas se deberán ponerse de acuerdo quien se lo atará; cuando ya estén de acuerdo se les pide que se pongan de pie y que se así en parejas deberán de bailar al ritmo de la música y a su vez hay que intentar explotar el globo de otra pareja, pisándolo, sin que exploten el de su pareja. No se debe dejar de bailar. La

persona que lleva el globo en su tobillo no podrá explotar el globo de otra pareja. Aunque un pareja se quede sin globo podrán seguir bailando y en este ocasión apoyar a otra pareja para que no le exploten su globo. El Cachicuate deberá favorecer un clima de respeto y en el transcurso del juego se hablará sobre el trabajo en equipo, como es importante apoyarse entre las personas para lograr mejores resultados cuando se persiguen objetivos comunes. Si algún equipo llega al final del baile con su globo integro en resto del grupo le hará una porra. Se pide que compartan lo que había escrito cada pareja en su globo, y el Cachicuate les pregunta que si alguna vez han sentido que alguien o algo les ha impedido tener eso que escribieron, se escuchan con atención las opiniones. Para cerrar se pide que eso que habían escrito en su globo lo expresen en un collage. Y al final lo comparten con todas y todos, colocándolo en un muro que será considerado como un museo, le pondrán de título o nombre algo sugerente a los Derechos del Niño; el Cachicuate explicará el por qué del ese título o nombre y explicará que eso que expresaron en su collage es a lo que tienen derecho y que todos en el mundo debemos contribuir para que ellos y ellas tengan acceso; pero se pone énfasis en que ellas y ellos también tiene que contribuir para que eso se haga realidad y exigirlos; pero no a nuestros padres o madres. Para cerrar, el Cachicuate pregunta a los niños y niñas sobre quienes son las personas que deben asegurarse de que sus derechos sean respetados, escucha las opiniones y al final con apoyo de un poster explica que es el gobierno en todos sus niveles quien tiene el deber de proteger sus derechos. Escucha que opinan sobre lo que se acaba de explicar y sobre todo les pregunta si eso lo sabían. Apoyándose en un poster sobre la Convención de los Derechos del Niño explica cómo el gobierno tiene que cumplir con esos derechos y como ellos adquieren ciertas obligaciones.

**Reglas:** Las parejas que tengan el globo explotado, seguirán bailando, pero no podrán explotar ningún globo. Sólo explotaran globos quienes no tengan su globo explotado.

**Evaluación:** ¿Los niños comprendieron la importancia de trabajar en equipo? ¿Expresaron sus opiniones sobre sus derechos? ¿Supieron relacionar las obligaciones del estado y del gobierno con su bienestar como sujetos de derechos?

**Nombre de la actividad:** Subasta

**Categorías:** Grupo Juego

**Tema:** Valores y democracia

**Objetivo:** contribuir a la construcción y deconstrucción de conceptos que se tiene sobre los valores que conocemos y cómo los vivimos

**Rango de edades:**

De los 6 en adelante

**No de participantes:**

20 (+)

**Duración:**

40-60 min

**Material:** materiales de reuso, marcadores, papelitos o trajetitas, lápices

**Desarrollo:** El cachicuate preparara en una pequeña caja de cartón en donde colocara de acuerdo al número de equipos que se formen papelitos que contendrán algunos valores (amistad, solidaridad, justicia, honestidad, por decir algunos aunque también podrá hacer que los niños participen y podrá preguntarles cuales conocen), posteriormente un representante de cada equipo tomara uno; pide que compartan con los demás cual fue el valor que les ha tocado. Pregunta abiertamente qué es lo que saben sobre ese valor, cómo lo observamos, etc. Se escuchan las opiniones y se pone énfasis en las ideas en que se coincide y se trata de llegar a un consenso. Ahora el cachicuate los invita a crear a partir de las definiciones que han surgido sobre el valor que les ha tocado un producto (ej. un jabón llamado honestidad) para ello podrán emplear cualquier material de reuso (procurando que los aprovechen), se les debe aclarar que su producto lo tendrán que presentar en un infomercial ficticio muy animado para que las personas lo quieran comprar en una subasta por lo que deben considerar poner sus características, cómo cuales son los beneficios (sí usted se baña con honestidad su vida cambiará drásticamente, ya no estará solo porque todos confiarán en usted, etc.) los Cachicuates tratarán de apoyar a todos los equipos.

Cuando hayan terminado cada equipo tendrá la oportunidad de presentar a el resto del grupo su producto a través de su infomercial. El cachicuate pide que coloquen todos los productos en una mesa, dará a cada equipo una tarjeta en donde escribirán cual es precio de su producto.

Ahora se les pide que se sienten los equipos en círculo, recibirán billetes ficticios cada uno tendrá el equivalente a \$30, 000. Se les explica el proceso de la subasta:

1. Se inicia la puga con una oferta, que será el precio que el equipo ha asignado a su producto
2. Alguien más buscará duplicar el precio o sólo aumentarlo

3.	Cuando el subastador escuche la última oferta contará hasta tres
4.	Si durante el conteo nadie ofrece más, se vende al último postor
Las y los niños si quieren pueden cambiar con el mismo subastador lo que ya compraron por otro producto que se esté subastando en el momento.	
Al final los niños expondrán con que se quedaron, el Cachicuate les pedirá que expliquen cuales fueron las cualidades de dicho "producto-valor" les llamo más la atención y si ellos y ella creen que en verdad los precios que pagaron son los que en realidad tendrían esos precios.	
Se procede a hacer una reflexión sobre la actividad, dialogando sobre el valor que tienen algunas de las cosas que más cuidamos y apreciamos como la amistad, la familia, el amor y la solidaridad y que tener conciencia de lo que se vale y de lo que no se vale es importante cultivarlos siempre con actos coherentes con lo que decimos, que las cosas materiales son tan importantes para sobrevivir pero que en ellas no debemos basar nuestras relaciones con los demás, ni para alcanzar nuestra felicidad.	
<b>Reglas:</b> deberán aprovechar al máximo su material, respetar el momentos de participación de los compañeros	
<b>Evaluación:</b> ¿los niños expresaron opiniones a favor de la importancia de los valores y cualidades humanas?	

### Cuidado del planeta

<b>Nombre de la actividad:</b> Concurso de disfraces		
<b>Categorías:</b> gran juego		
<b>Tema:</b> Cuidado del planeta		
<b>Objetivo:</b> que conozcan y opinen sobre las problemáticas del medio ambiente actuales y muestren interés en resolverlas.		
<b>Rango de edades:</b> 6-12	<b>No de participantes:</b> 20-30	<b>Duración:</b> 60 min
<b>Material:</b> de rehúso, puede ser trapos, bolsas de basura, cuerdas, sábanas, cortina, hojas de colores, tubos, cajas de cartón, ramas, etc.		
<p><b>Desarrollo:</b> El equipo de Cachicuates pide a las niñas y los niños se sienten en círculo e indica que cada uno de ellas y ellos les platicarán sobre los problemas que afectan al planeta Tierra que más les preocupan apoyándose en fotografías, recortes o libros, cuando cada Cachicuate termina de hablar les pregunta a las niñas y los niños qué es lo que piensan de lo que a él o a ella le preocupa, qué conocen o saben de ese problema, que es lo que proponen para que eso no siga pasando, cómo harían que los demás se informen y se haga algo al respecto. Después se extiende en un lugar todo el material sobre el piso, y les pregunta si saben qué son las tres R's, los escucha y genera una sana discusión sobre la importancia de reusar, reducir y reciclar, da ejemplos de cada una de las tres R's; al final menciona que en esta ocasión elaborarán a a partir del material disponible un disfraz de un superhéroe o heroína, que salvará al planeta de sus problemas ambientales y sus poderes se relacionaran con acciones de reciclado, sustentabilidad, etc.</p> <p>Al terminar, cada uno expondrá, ¿de qué se disfrazo, cuáles son sus poderes y que problemas van a atacar?, cuales creen que son sus causas, sus consecuencias y de qué manera las podemos prevenir, a manera de que entre todos aporten información a las opiniones de los niños y sugerencias de que es lo que podemos hacer desde lo individual y desde lo colectivo.</p> <p>La presentación de los disfraces se sugiere que este amenizada por los cachicuates que también se disfrazaran pero ellos lo hará de los elementos que prefieran de la naturaleza, pueden ser ríos, mares, la flora, fauna, etc. cada que uno o una de los que participen terminen los cachicuates le harán una porra para agradecerle (porra "Coca-cola") entre cada presentación harán comentarios sobre cómo es que se la pasan estos elementos ante tantos problemas ambientales, ej. Fauna: <i>"¿cómo quieren que no busquemos nuevos hogares en los basureros, entre los edificios, etc... si nuestro hogar ha sido talado, quemado, envenenado? Si los humanos respetarán nuestro hogar no buscaríamos otro, en fin esperemos que alguien de ustedes quiera salvar nuestros hogares, a continuación les presentamos damitas y caballeros al increíble "AquaSave"</i></p> <p>Se cierra con la reflexión de que a veces es más divertido crear cosas hermosas y únicas con materiales de reuso que comprarlas y esto también ayuda al planeta.</p>		
<b>Reglas:</b> usar solo material de reuso		
<b>Evaluación:</b> ¿Los niños reconocen las problemáticas ambientales y muestren interés en resolverlas?		

<b>Nombre de la actividad:</b> Cinco Islas		
<b>Categorías:</b> gran juego		
<b>Tema:</b> Cuidado del planeta		
<b>Objetivo:</b> el cachicuate propiciará que los niños conozcan las problemáticas del medio ambiente y muestren interés en resolverlas.		
<b>Rango de edades:</b> 6-12	<b>No de participantes:</b> 20-30	<b>Duración:</b> 30 min
<b>Material:</b> Gises		
<p><b>Desarrollo:</b> El Cachicuate prepara el área del juego, dibuja con gis en el suelo cinco círculos suficientemente grandes para acomodar a 6 o 10 participantes. A través de una dinámica de formación de equipos y se conforman 5 y se les asigna una isla y se les pide que a su isla le pongan nombre que inventen un saludo y una canción que los identifique. El Cachicuate que dirigirá la actividad se caracterizará de un presentador de noticias; antes de iniciar el verdadero juego pide a cada isla que se presente diciendo su nombre, cantando su canción y echando su porra. Indica que él o ella será un presentador de noticias de un programa que todos y todas están viendo desde sus islas pues en los últimos días el clima no ha sido favorable y las tormentas se intensifican causando inundaciones, entonces advertirá a los participantes que una de las islas se hundirá en el mar muy pronto a causa de las inundaciones y los participantes de esa isla se verán forzados a moverse rápidamente a otras isla. Permite que el suspenso crezca y luego se dice el nombre de la isla que se está hundiendo. Los participantes corren a las otras cuatro islas. Cuando estos nuevos integrantes de la isla llegan los habitantes le dan una bienvenida cantándole la canción que los identifica, el o los nuevos integrantes el resto tendrá que enseñarle la porra, la canción. El juego continúa hasta que todos estén apretados en una isla y ésta se hunde. Al final se hace la reflexión de que esta situación no está muy lejana de la realidad, pues el clima cambia debido a que el planeta vive una situación no muy lejana de en peligro y que así como ellas se afectan, así nos afectan a nosotros mismos, se deben expresar formas de a cuidar estas propiedades del planeta, llegando a la conclusión de que tenemos un vínculo muy fuerte con el planeta.</p>		
<b>Reglas:</b> respetar las reglas de los equipos una vez que nos unimos a ellas		
<b>Evaluación:</b> ¿Se mostraron expresiones de interés por el cuidado del planeta?		

<b>Nombre de la actividad:</b> Mi animal es		
<b>Categorías:</b> Gran Juego		
<b>Tema:</b> Cuidado del planeta		
<b>Objetivo:</b> fomentar la conciencia del cuidado de las especies en peligro de extinción en nuestro país		
<b>Rango de edades:</b> De los 6 en adelante	<b>No de participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 30 – 40 min
<b>Material:</b> tarjetas, cartulinas, colores, tejiaras, marcadores, pegamento.		
<p><b>Desarrollo:</b> El cachicuate pondrá en el centro tarjetas con características muy propias de los animales mexicanos que actualmente se encuentran en peligro de extinción ; por ejemplo: <i>yo no soy un animal muy grande pero la gente me tiene miedo porque dice que soy un salvaje, me gusta salir de noche y mirar las lunas llenas; no me gusta vivir en cautiverio ni que me pongan trampas en el bosque donde vivo...estoy en peligro de desaparecer porque...algunas personas han pensado en cómo salvar a mi especie y han hecho...</i> y entregará a un niño la imagen de un Lobo Mexicano.</p> <p>El cachicuate repartirá por parejas o por tercias una imagen de un animal que corresponda con las características de las tarjetas del centro; los niños tendrán que buscar las características que corresponden a su animal y explicar que es lo que le gusta a su animal y que no, donde vive y por qué está en peligro de extinción y que es lo que se está haciendo por salvarlo. El Cachicuate les preguntará a los demás que otras cosas se les ocurren que podríamos hacer para salvar a ese animal. Para finalizar les pide que elaboren un cartel informativo sobre el animal que les toco y este será colocado en un lugar en donde los niños y niñas consideren que la gente lo pueda ver para que se informe sobre el problema que viven las especies mexicanas.</p> <p>Se reflexionará sobre la importancia de respetar a los animales y respetar su entorno, de comprender que son seres vivos que merecen vivir en paz.</p>		

<b>Reglas:</b> respetar el orden de participación y evitar el desperdicio de material
<b>Evaluación:</b> ¿Los niños dieron opiniones que reflejan el respeto a los animales? ¿Sabían que esas especies estaban en peligro? ¿Trabajaron en equipo?

<b>Nombre de la actividad:</b> Mancha toxica		
<b>Categorías:</b> gran juego		
<b>Tema:</b> Cuidado del planeta		
<b>Objetivo:</b> el cachicuate propiciará que los niños conozcan las problemáticas del medio ambiente y muestren interés en resolverlas.		
<b>Rango de edades:</b> De los 6 en adelante	<b>No de participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 30 min
<b>Material:</b> Ninguno		
<p><b>Desarrollo:</b> En un campo delimitado, que será el mar, un niño o niña será la mancha tóxica de petróleo y los restantes serán peces. Al ser tocados, los integrantes se irán tomando de las manos. Progresivamente, la mancha va aumentando su tamaño y el mar se va quedando sin peces. En ronda comentar lo observado y vivenciado.</p> <p>Hablar sobre las consecuencias del derrame de petróleo en el mar sobre los organismos vivos que viven en él. No olvidar las consecuencias sobre el propio hombre. Se pueden definir conceptos complejos como la contaminación y el impacto ambiental. Discutir sobre las causas y las posibles soluciones de esta problemática.</p>		
<b>Reglas:</b> No pueden salir del espacio que se ha delimitado, no deben agredirse ni lastimarse físicamente.		
<b>Evaluación:</b> ¿Se dieron expresiones que muestran interés por solucionar esta problemática ambiental?		

<b>Nombre de la actividad:</b> Deteniendo la tala de árboles		
<b>Categorías:</b> gran juego		
<b>Tema:</b> Cuidado del planeta		
<b>Objetivo:</b> el cachicuate propiciará que los niños conozcan las problemáticas del medio ambiente y muestren interés en resolverlas.		
<b>Rango de edades:</b> De 6 en adelante	<b>No de participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 30 min
<b>Material:</b> Ninguno		
<p><b>Desarrollo:</b> se da inicio hablando con los niños y niñas sobre el tema de la Tala de Bosques para rescatar sus saberes y sentires ante la situación que día a día destruye hectáreas de bosques y selvas. Con anticipación se delimitará un campo de juego que será el bosque, posterior a la presentación del espacio tenemos. Un participante será el guardaparques y tres más serán los leñadores. El resto de los participantes serán árboles.</p> <p>Los leñadores tendrán 30 segundos para tocar ("talar") a los árboles. Si los tocan, los árboles se quedarán tirados en el piso. Al mismo tiempo el guardaparque podrá ir salvando a los árboles caídos ("irá sembrando nuevos árboles en el lugar de los talados"). Los árboles no podrán levantarse en un solo movimiento, sino que primero se sentarán, luego de pondrán de rodillas y finalmente se pararán para seguir jugando. Mientras se paran los nuevos árboles ("crecen"), los leñadores podrán volver a talarlos.</p> <p>Al terminar los primeros 30 segundos del juego (primer período), se contarán cuantos árboles fueron talados y se los anotará en un gráfico con dos coordenadas: cantidad de guardaparques vs árboles caídos a los 30 segundos. En el segundo período de 30 segundos de juego se agregará otro guardaparque que cumplirá la misma función que el anterior. Al finalizar el segundo período se volverá a volcar en el gráfico la cantidad de árboles caídos a los 30 segundos. Y así sucesivamente, agregando un guardaparque en cada nuevo período de juego.</p> <p>¿Qué ocurre con una población de árboles cuando sufre la tala indiscriminada? Definir población. ¿Alcanzan unos pocos guardaparques para poder defender a los árboles de la tala? Comentar el trabajo que hace un guardaparque. ¿Qué pasó cuando, en el cuarto período, eran más personas sembrando árboles que talándolos? Hablar sobre las consecuencias de la deforestación en el ambiente. Qué le pasa al suelo (desertificación). Cómo se ven afectados los otros organismos que viven en el bosque.</p>		
<b>Reglas:</b> deben respetar el orden en que se indico que los árboles talados deben volver a crecer		
<b>Evaluación:</b> ¿Los niños manifestaron la comprensión de las consecuencias de la deforestación?		

<b>Nombre de la actividad:</b> Encontrando especies		
<b>Categorías:</b> por Edades		
<b>Tema:</b> Cuidado del planeta		
<b>Objetivo:</b> el cachicuate propiciará que los niños conozcan las causas del deterioro del medio ambiente y muestren interés en su cuidado.		
<b>Rango de edades:</b>	<b>No de participantes:</b>	<b>Duración:</b>
<b>Grupo 1:</b> 6-8	20 (+)	30 min
<b>Grupo 2:</b> 9-12		
<b>Material:</b> cartulinas, material de reúso		
<p><b>Desarrollo:</b> El Cachicuate propone a las niñas y a los niños a inventar una nueva especie de ser vivo, explica que puede ser una planta o un animal, los organizamos por equipos y les brindamos el material que crean necesitar. Menciona que esta nueva especie la deben describir a demás de hacerla; nos van a compartir las condiciones ese ser vivo necesita para sobrevivir: alimento, clima, sus características físicas, camuflaje, reproducción, habitat, etc.</p> <p>Se platica también sobre sus depredadores o condiciones que pondrían en riesgo su vida; los niños y niñas en su explicación también nos compartirán por qué ese animal o planta es importante para el mundo y por qué la tenemos que cuidar.</p> <p>Cuando todos los equipos hayan participado el Cachicuate pregunta a los niños y niñas si ellos conocen una planta o una animal real que en verdad este en peligro de desaparecer y les pide que expresen como se sienten ante esa situación. Para cerrar se aborda el tema de las medidas que pueden contribuir a que nuestro medio ambiente se preserve: como evitar comprar como mascotas solo para exhibirlos a plantas o animales exóticos y salvajes; denunciar a los circos que abusan y maltratan animales para entrenarlos, exigir a los zoológicos de nuestras ciudades mejores condiciones de habitat para los animales que son exhibidos, etc.</p>		
<b>Reglas:</b> debemos respetar los momentos de participación de cada equipo		
<b>Evaluación:</b> ¿Los niños expresaron opiniones a favor del cuidado de la flora y la fauna?		

### Manejo de la información

<b>Nombre de la actividad:</b> Radio locuras		
<b>Categorías:</b> Gran juego		
<b>Tema:</b> Manejo de la información		
<b>Objetivo:</b> propiciar a una análisis sobre el contenido de los programas de radio y televisión que son dirigidos a niñas y niños		
<b>Rango de edades:</b>	<b>No de participantes:</b>	<b>Duración:</b>
De los 6 en adelante	20 (+)	40 – 60 min
<b>Material:</b> Computadora o celular para grabar el programa de radio, hojas de papel y lápices		
<p><b>Desarrollo:</b> El Cachicuate formará equipos de manera que cada Cachicuate pueda apoyar a uno de ellos. A continuación se indica que estos equipos simularán un programa o una programación completa de Radio, para lo que se convertirán en un grupo de conductores que compartirán con sus radioescuchas información valiosa y divertida. Cada equipo se organizará como ellos y ellas prefieran, puede que un equipo decida hacer un sólo programa con sus segmentos (clima, horóscopos, cocina, humor, noticias, etc.) o pueden decidir hacer varios programas juntos etc. Se elabora en guión y se ensaya las veces que ellos y ellas crean necesarias antes de que el Cachicuate que apoya a cada equipo realizando las funciones de cabina, es decir, los efectos de sonido, la música de fondo, la programación de música, etc y también los apoyará para grabar su programa (en su celular o con una computadora). Otra opción puede ser que mientras que cada uno de los equipos pasa los demás deberán de cerrar los ojos y tratar de imaginar lo que pasa. Sin embargo se recomienda que estas participaciones se graben para tenerlo como evidencia y recuerdo. Al terminar se reflexiona sobre la información que se compartieron cada uno de los equipos, si es útil, o si les intereso, también se lleva la discusión a criticar la información que los medios nos brindan; sobre todo escuchar lo que se opina de que tan</p>		



cierta piensan que es dicha información. Se hace énfasis en que todos y todas tenemos derecho a la información y que la misma sea para todos los sectores de la población, incluyendo a los niños y las niñas

**Reglas:**

1. Respetar los turnos

**Evaluación:** ¿Los niños manejaron y expresaron los temas que formaron parte de su información de forma coherente? ¿Los niños expresaron la relación que existe entre sus intereses y gustos, y lo que oyen o ven en los medios de comunicación? ¿sus programas contenían una propuesta cercana a los que a ellas y a ellos les gustaría que hubiera en los medios?

**Nombre de la actividad:** Entrevista a un...

**Categorías:** Gran Juego

**Tema:** Manejo de la información

**Objetivo:** el cachicuate propiciará que los niños desarrollen la actividad mediante el manejo de información.

<b>Rango de edades:</b> De los 6 en adelante	<b>No de participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 40 – 60 min
---	---------------------------------------	---------------------------------

**Material:** caja, cinco tarjetas con campos semánticos, material de reúso

**Desarrollo:** En una caja se dispondrán cinco tarjetas que tendrán anotado un campo semántico, ej. Cocina: la estufa, sartén, Licuadora, etc. Se explica que la actividad consiste en hacer una entrevista a esos objetos que están escritos en el papel. Para lo que tendrán que decidir quienes serán los entrevistados y quienes serán los entrevistadores ambos se disfrazarán para caracterizarse, pero antes tendrán que realizar un guion de entrevista para los objetos que les tocaron. Simularán que estas entrevistas se realizan en un programa de televisión de modo que sirva para reflexionar sobre lo que lo importante que es que los ciudadanos puedan tener acceso y participar con temas que les interesen y qué opinan sobre este medio de comunicación, si se sienten satisfechos con lo que miran en ella o si les gustaría ver otras cosas dirigidas a niñas y niños.

**Reglas:** respetar los turnos de participación, los disfraces serán de material de reúso

**Evaluación:** ¿En los equipos se observó en consenso sobre las preguntas que se realizarán? ¿Contribuyeron a la información de las preguntas?

**Nombre de la actividad:** El Cachiperiódico

**Categorías:** juego por edades

**Tema:** Manejo de información

**Objetivo:** que las niñas y los niños sean capaces de organizar información para presentarla y hagan uso de todos los recursos con los que cuentan

<b>Rango de edades:</b> Grupo 1: 6-8 Grupo 2: 9-12	<b>No de participantes:</b> 20-30	<b>Duración:</b> 60 min
--	--------------------------------------	----------------------------

**Material:** papel bond, marcadores, revistas, crayolas, colores, tijeras, pegamento

**Desarrollo:** Desarrollo: El Cachicuete forma equipos de acuerdo con dos o tres rangos de edades; indica que se elaborará un periódico que nos ayude a comunicar lo que hemos vivido hasta el momento en el curso y dar información sobre los acontecimientos más relevantes, puede incluso contener entrevistas, reportajes, notas, opiniones, etc. Ellas y Ellos tendrán que consensuar que va a contener su periódico y también se pondrán de acuerdo sobre la forma de presentarlo, si será mural o en cuaderno, etc. Los Cachicuates tendrán que hacer del trabajo en equipo muy ameno y divertido, y propiciará a que se desarrolle la actividad en equipo. al final se intercambian los productos obtenidos y se colocan a la vista de todos y todas. Se les invita a las niñas y los niños a que le compartan a sus padres y madres esa información cuando los vayan a recoger

**Reglas:** no desperdiciar el material

**Evaluación:**

## Dinámicas de presentación.

<b>Nombre de la actividad:</b> CORAZONES.		
<b>Categorías:</b> Dinámica de presentación		
<b>Objetivo:</b> Ejercicio para romper el hielo al integrar un grupo nuevo.		
<b>Rango de edades:</b> 6 años en adelante	<b>No. Participantes:</b> 40 participantes (+/-)	<b>Duración:</b> 45 min
<b>Material:</b> en 20 hojas blancas se dibujan en el centro un corazón utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes (+/-), uno para cada participante.		
<b>Desarrollo:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa.</li> <li>• Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel.</li> <li>• Luego, se les indica que deben buscar al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene que coincidir exactamente.</li> <li>• Al encontrar a su pareja, se le debe indicar que conversen con él o ella durante 5 minutos, preguntarle su nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc.</li> <li>• Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias.</li> </ul>		

<b>Nombre de la actividad:</b> JUEGO DE LAS TARJETAS.		
<b>Categorías:</b> Dinámica de presentación		
<b>Objetivo:</b> Facilitar la integración, así como memorizar los nombres de sus compañeros.		
<b>Rango de edades:</b> 6 años en adelante	<b>No. Participantes:</b> 10 (+/-)	<b>Duración:</b> 40 min
<b>Material:</b> - tarjeta de cartulina (20X10cm). - 1 marcador para cada participante. - Seguritos		
<p><b>Desarrollo:</b> <i>Primera etapa:</i> se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler (segurito). El Cachicuate de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras de su nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se coloquen en un lugar visible, en la ropa.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Amigable N Genial E Listo</p> <p>Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente. Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorizar.</p> <p><i>Segunda etapa:</i> Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con cada uno de los adjetivos escritos). El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.</p> <p>Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren. El Cachicuate puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar- o que cada uno tenga que recordar aquel que tenga el mismo color de ropa, etc.</p>		
<b>Reglas:</b> Los cachi-cuates deberán asistir a los pequeños que se les dificulte la actividad.		

<b>Nombre de la actividad:</b> LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO.		
<b>Categorías:</b> Dinámica de presentación		
<b>Objetivo:</b> propiciar a la integración del grupo		
<b>Rango de edades:</b> Indistinto.	<b>No. Participantes:</b> 20 o más	<b>Duración:</b> 20min
<b>Material:</b> ninguno.		
<p><b>Desarrollo:</b> El Cachicuate invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.</p> <p>El Cachicuate pide que se presente con la mano y digan su nombre, qué hace, qué le gusta y qué no le gusta. Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente. El Cachicuate pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.</p>		

<b>Nombre de la actividad:</b> PEDRO LLAMA A PABLO.		
<b>Categorías:</b> Dinámica de presentación.		
<b>Objetivo:</b> Lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren memorizar, rostros y actitudes divertidas de los participantes		
<b>Rango de edades:</b> 6 en adelante	<b>No. Participantes:</b> El que se guste	<b>Duración:</b> Depende del gpo.
<b>Material:</b> Ninguno		
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está en la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: Pedro llama a María" María responde "María llama a Juan" Juan dice "Juan llama a Pablo" etc. El que no responda rápido a su nombre deberá catar una canción, contar un chiste o una anécdota que desee compartir, y continua el juego.</p>		

<b>Nombre de la actividad:</b> LA PALABRA CLAVE		
<b>Categorías:</b> Dinámica de presentación		
<b>Objetivo:</b> propiciar a que los integrantes de un equipo se conozca y esto permita su integración		
<b>Rango de edades:</b> de 4 o 6 años en adelante	<b>No. Participantes:</b> 20 (+/-)	<b>Duración:</b> 20 min
<b>Material:</b> 8 tarjetas con las palabras (amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etc.)		
<p><b>Desarrollo:</b> El Cachicuate forma los equipos y entrega el material de trabajo. Explica cómo realizar el ejercicio: las personas retiran una de las tarjetas del sobre; cada uno comenta el significado que, le atribuye.</p> <p>Enseguida el equipo elige una de las palabras y prepara un grito alusivo.</p> <p>En plenario cada equipo se presenta: dicen el nombre de sus integrantes y el grito.</p>		
<b>Reglas:</b> pueden emplearse todas las palabras o adecuarlas al número de equipos que se han formado.		

Juegos por equipos.

<b>Nombre de la actividad:</b> ¡VIAJEROS AL TREN!
<b>Categorías:</b> Juego de equipos
<b>Objetivo:</b> propiciar a la integración grupal estableciendo una relación de confianza en los otros

Rango de edades: Indistinto	No. Participantes: ilimitado	Duración: 20 min
Material: Paliacates		
<p><b>Desarrollo:</b> Se divide a los niños como mínimo en dos grupos. Cada grupo se transforma en un tren, donde todos se colocan en fila, agarrados por la espalda y con los ojos cerrados menos el último que conduce. Cada grupo elige el destino de su tren.</p> <p>El maquinista, para guiar el tren, tiene un sistema de señales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un golpe en la espalda... el tren camina recto hacia delante</li> <li>- Dos golpes en la espalda... el tren se para</li> <li>- Tres golpes en la espalda... el tren camina recto hacia atrás</li> <li>- Un golpe en el hombro derecho... el tren gira a la derecha</li> <li>- Un golpe en el hombro izquierdo... el tren gira hacia la izquierda</li> </ul> <p>Cuando el maquinista grita ¡CAMBIO!, todos los vagones se separan e intentan formar un nuevo tren con los compañeros de otros grupos.</p>		
<p><b>Reglas:</b> No abrir los ojos, usar pañuelos.</p> <p>Si no es posible llevar a cabo esta regla buscar una alternativa</p>		

Nombre de la actividad: LA LETRA		
Categorías: Juego por equipos		
Objetivo: propiciar a la organización y participación grupal para obtener un bien común		
Rango de edades: a partir de los 6	No. Participantes: 10 (+/-)	Duración: 25min
Material: Ninguno		
<p><b>Desarrollo:</b> Se hacen dos grupos (o más dependiendo el número de participantes) y cada uno piensa una palabra. Cada miembro del equipo se asigna una letra de la palabra. Uno de los dos equipos se escapa y el otro tiene que atraparlo, cada vez que atrapen a un compañero este debe decir la letra que se le ha asignado, el equipo contrario tratará de adivinar la palabra. Si lo consiguen ganan.</p>		
Reglas: no deben ser palabras extranjeras y/o inventadas.		

Nombre de la actividad: CARA Y CRUZ		
Categorías: Juego por equipos		
Objetivo: generar actitudes de solidaridad y colaboración		
Rango de edades: 6 en adelante	No. Participantes: 15 (+/-)	Duración: 25 min
Material: gis o cinta adhesiva para trazar la línea, una moneda y pañuelos		
<p><b>Desarrollo:</b> el Cachicuate dibujara una línea y otras dos a unos diez metros de la central. Pasan al centro un representante de cada equipo y se echa un volado cada representante elige en el aire, esto ayudara a definir qué equipo será "Cara" y cual "Cruz". Los participantes del equipo Cara se colocan en fila a un metro del Cachicuate y los que son Cruz al otro. El Cachicuate se coloca en la línea central sosteniendo un pañuelo o paliacate. Cuando el Cachicuate del juego dice "Cara" uno de los participantes de este equipo corre y coge el pañuelo, y tendrá que correr hacia su línea del fondo. El otro equipo deberá intentar quitárselo para llevarlo a su lado y los compañeros del que corre lo deberán resguardar y apoyarlo para que pueda llegar a la línea. Una vez que se logra llevar el pañuelo a la línea del fondo el equipo que ha fallado tendrá que echarle una porra al equipo que lo logro.</p>		
<p><b>Reglas:</b></p> <p>La defensa tiene prohibido sujetar, sólo pueden entorpecer el paso pero jamás empujar o golpear</p> <p>Quien corre no puede pasar el pañuelo o paliacate a otro compañero; todos deben contribuir para que él sólo logre llegar a la línea</p> <p>Los equipos tendrán un minuto antes de iniciar la carrera para generar estrategias y asegurar su triunfo</p>		

Nombre de la actividad: BUSCA, BUSCA, QUE ENCONTRARÁS...		
Categorías: Juego por equipos		
Objetivo: propiciar al trabajo en equipo y solidaridad		
Rango de edades: 6 años en adelante	No. Participantes: 10 (+/-)	Duración: 40 min

<b>Material:</b> haber realizado previamente las pitas. Un premio para cada equipo.
<b>Desarrollo:</b> El juego se ha de preparar antes de que lleguen los invitados: se piensa en los equipos que se pueden formar en el grupo y se hacen pitas personalizadas para cada grupo en distintos lugares del parque. Al principio del juego se le da a cada uno una pista en forma de acertijo que le llevará a la siguiente pista, así hasta que lleguen a la última pista que les llevará al premio escondido, que será el mismo para todos tanto los que ganan como los que pierden. El primer grupo que llegue es el que gana. Este juego de siempre puede tener variaciones. Como la de En busca del tesoro, una versión de piratas. En vez de acertijos, se les da un mapa que marcará con una X el siguiente lugar al que el grupo se tiene que dirigir. Al final, encontrarán un gran cofre del tesoro lleno de chucherías para todos.
<b>Reglas:</b> Como cachi-cuate debes tener en cuenta que cada equipo debe ganar, por lo que te sugerimos realizar este rally a manera que en ningún momento los equipos coincidan en una base.

<b>Nombre de la actividad:</b> DIBUJOS EN EQUIPO		
<b>Categorías:</b> Juego por equipos		
<b>Objetivo:</b> Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento		
<b>Rango de edades:</b> de 4 o 6 años en adelante	<b>No. Participantes:</b> 6 a 7 integrantes por equipo	<b>Duración:</b> 20 min
<b>Material:</b> papel bond. Lápiz o plumón		
<p><b>Desarrollo:</b> Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el cachi-cuate nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o-10 segundos el Cachicuate grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +o-10 segundos .....</p> <p>El juego termina cuando el Cachicuate lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.</p>		
<b>Reglas:</b> El tiempo para dibujar puede adaptarse de acuerdo a la edad de los participantes si el Cachicuate que la dirige así lo considera.		

<b>Nombre de la actividad:</b> SHUTUR BAZI		
<b>Categorías:</b> Juego por equipos		
<b>Objetivo:</b>		
<b>Rango de edades:</b> de 4 o 6 años en adelante	<b>No. Participantes:</b> 10(+/-)	<b>Duración:</b> 15 min (a considerar)
<b>Material:</b>		
<p><b>Desarrollo:</b> El Cachicuate indica a los participantes se deben dividir en dos equipos (para ello pueden emplear alguna dinámica para formarlos como la de comandos). Una vez que se han formado los equipos se indica que deben colocarse enfrentados y separados a cierta distancia (5 o más metros).</p> <p>En cada equipo hay un jefe (elegido por el equipo), que se debe colocar de pie.</p> <p>El resto son camellos y colocan en cuatro patas. El jefe de uno de los equipos, dice al jefe del otro equipo "he perdido un camello, puede que esté en su rebaño". El otro jefe responde "ven y mira".</p> <p>El jefe se acerca y se pasea entre los camellos del otro equipo, cuando quiere toca a uno, grita "este es el mío" y escapa corriendo. En este momento todos los que hacen de camellos se levantan y tratan de atrapar al jefe del equipo contrario.</p> <p>Los jugadores del equipo que lo consigue pueden recibir de premio ser transportado de caballito por los integrantes del otro equipo, aun que esta recompensa puede variar si así se considera.</p>		

<b>Nombre de la actividad: BASURERO</b>		
Categorías: Juego por equipos		
Objetivo: propiciar a un ambiente de amistad y confianza		
<b>Rango de edades:</b> De los 6 en adelante	<b>No. Participantes:</b> 20 (+/-)	<b>Duración:</b> 30 min
<b>Material: lista de palabras</b>		
<p><b>Desarrollo:</b> Es muy simple jugar este juego, lo único que tienes que hacer es escribir en tiras de papel 5-10 sustantivos (un sustantivo por papel, pueden ser canciones, frases, o el título de algún libro) pero asegúrate de que lo que vas a escribir sea conocido o común. Forma dos equipos con el mismo número de personas. Deposita todos tus papelitos doblados en dos dentro de una canasta, una gorra o algo así. Se echará una moneda al aire para decidir qué equipo empezará primero.</p> <p>El equipo que gane seleccionará a un integrante, éste tendrá que pasar a tomar un papelito y tendrá 20 segundos para explicar lo que está escrito, pero no podrá mencionar alguna derivación de la palabra (ejemplo: perrito - un perro chiquito), ni señalar algún objeto que dé referencia de la palabra, frase o lo que esté escrito, si las personas de su equipo aciertan y el tiempo no ha terminado la persona que está al frente puede tomar otro papelito y seguir así hasta que termine el tiempo. Después de los 20 segundos la persona seleccionada del otro equipo tendrá que pasar al frente y tratar de superar la marca del participante del otro equipo. El equipo que <u>junte la mayor cantidad de aciertos</u> será el equipo ganador.</p>		
<b>Reglas:</b> el ganador podrá proponer un juego para el final del día una vez que se haya realizado la limpieza y en espera de los padres.		

<b>Nombre de la actividad: CHOQUE ELÉCTRICO</b>		
Categorías: Juego por equipos		
Objetivo: propiciar a que los y las participantes sean honestos con los otros <u>y consigo mismos</u>		
<b>Rango de edades:</b> De los 6 en adelante	<b>No. Participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 20 min.
<b>Material: una moneda</b>		
<p><b>Desarrollo:</b> Divide al grupo en dos equipos. Tienen que sentarse en el suelo, en línea y de frente al otro equipo. Todos los miembros del equipo deben tomarse las manos, de preferencia a sus espaldas, para que el otro equipo no les vea. Al final de la línea pon una cuchara en el suelo entre las dos últimas personas. En el principio de las filas un voluntario (imparcial) deberá lanzar un volado. Todos los concursantes a excepción del primero de cada equipo tienen los ojos cerrados o con la cara volteada y todos deben estar en silencio. Cuando la moneda es lanzada, si cae sol, el primero de la fila aprieta la mano de la que tiene a su lado y se van apretando las manos hasta que llegue la señal al último, quien abriendo los ojos recogerá la cuchara y tomará el primer lugar en la fila. El equipo que recoja la cuchara primero se irá recorriendo un lugar. El objetivo es ser el primer equipo en regresar a la posición original. Si el volado cae en águila no pasa nada y se lanza otro volado. Si el primero de la fila aprieta la mano en águila, se irá al final de la fila (rotación contraria); también se irá al final si alguno de su equipo abre los ojos antes de tiempo o hace algún ruido. Es necesario que el de la moneda vigile las equivocaciones y los ojos.</p>		

<b>Nombre de la actividad: CAMPO TRAVIESA</b>		
Categorías: Juegos por equipos.		
Objetivo: propiciar al trabajo organizado y al dialogo en equipo		
<b>Rango de edades:</b> De los 6 en adelante	<b>No. Participantes:</b> 20 (+)	<b>Duración:</b> 20 min
<b>Material: colores, plumines, cartulinas</b>		
<p><b>Desarrollo:</b> Consta en una serie de pruebas cuidadosamente escogidas que los equipos tendrán que superar dentro de un mismo recorrido para cada uno de ellos.</p> <p>Cada equipo saldrá de un punto de salida diferente con un margen de tiempo de 10 min de ventaja uno delante del otro. Ganará al final quien haga el recorrido en menos tiempo, haciendo la salvedad que ningún grupo puede avanzar a la siguiente prueba si el mismo no está completo... para corroborar esto habrá designado un espía para cada equipo.</p> <p>Algunas sugerencias para las pruebas pueden ser las siguientes, pero no olvides los obstáculos.</p>		

1. Cambiarse los zapatos.
2. Recoger 5 piedras cada integrante del equipo
3. Hacer un plano del lugar en donde te encuentras.
4. Pintarse las uñas de las manos y de los pies con plumones de distintos colores.
5. Con la ropa que llevan hacer una cadena de 3 metros.
6. Conseguir dos pares de calcetines.

**Gran juego**

<b>Nombre de la actividad: VAMOS AL CIRCO</b>		
Categorías: Gran juego		
Objetivo: Divertirse al imitar un espectáculo del circo		
Rango de edades: Indistinto	No. Participantes: Ilimitado	Duración: 30min
Material: 10 papelitos		
Desarrollo: Cada niño toma un papelito en los que se describe un personaje del circo, el maestro de ceremonias puede inicialmente ser el cachicuate y dirigirá el espectáculo, a los demás participantes en lo que esperan su turno o sólo son espectadores		
Reglas: Respetar su turno y la actividad que le ha tocado.		

<b>Nombre de la actividad: DE CHANGO</b>		
Categorías: Gran juego		
Objetivo: divertirse y ejercitarse		
Rango de edades: indistinto	No. Participantes: 20	Duración: 25 min
Material: Nada		
Desarrollo: Se forman dos equipos o más, cada uno de los integrantes debe recorrer una distancia (que estará delimitada como menta) agarrándose de los tobillos y deberá volver para ser relevado. El primer equipo en terminar completamente gana		
Reglas: Esperar su turno, y respetar a los demás compañeros		

<b>Nombre de la actividad: DE ESPALDA A ESPALDA</b>		
Categorías: Gran juego		
Objetivo: Jugar y divertirse		
Rango de edades: Indistinto, pero sí de estaturas similares	No. Participantes: idistino mientras permita hacer parejas	Duración: 20 min
Material: Ninguno		
Desarrollo: Dos niños se junta espalda con espalda y deben correr lateralmente a la meta		
Reglas: No presionar al compañero, ya que lo importante no es ganar sino trabajar en equipo. No separar sus espaldas.		

<b>Nombre de la actividad: ¡ALTO PARA...!</b>		
Categorías: Gran juego		
Rango de edades: a partir de los 6 años	No. Participantes: 10 (+/-)	Duración: 20 min.
Material: Una pelota		
Desarrollo: Los niños deben colocarse en círculo y alguien lanza la pelota muy alto mientras grita ¡Alto para... Tomás (por ejemplo)! ¡Ahí se arma!		

Tomás tiene que agarrar la pelota lo antes posible, y los demás deben correr lo más lejos que puedan. En cuanto Tomás tenga la pelota en sus manos, el resto se tiene que quedar como estatua sin moverse. Tomás intentará lanzar la pelota y tocar con ella a alguno de los otros chicos. Si la pelota lo toca, está quemado y ahora él se para en el centro, y se vuelve a iniciar de nuevo el ¡Alto para...!

<b>Nombre de la actividad: EL CANGREJO</b>		
Categorías: Gran juego		
Objetivo: propiciar a una participación honesta		
Rango de edades: a partir de los 6 años	No. Participantes: 10 (+/-)	Duración: 20 min
Material: gis, vendas o pañuelos		
Desarrollo: Se traza en el suelo una línea recta y al frente, una distancia considerable, se sitúa en una fila a un grupo de niños, mientras que otros chicos quedan afuera. Los niños participantes, con los ojos vendados, tienen que caminar hacia atrás en dirección a la raya, mientras que todos los que quedaron afuera, deben decirles cosas para despistarlos. Cuando el niño piense que está sobre la línea del piso, se para y hace una señal de aviso. Ganará el pequeño que se acerque más a la raya. Pero el que la pisa, pierde inmediatamente.		
Reglas: no quitarse la venda o pañuelo.		

<b>Nombre de la actividad: LA SARDINA</b>		
Categorías: Gran juego		
Objetivo: propiciar a la honestidad y la confidencialidad		
Rango de edades: 6 años en adelante	No. Participantes: 10 (+/-)	Duración: 20 a 25 min
Material: ninguno		
Desarrollo: Cuando todos los pequeños que van a jugar están reunidos, se elige uno para que haga de "sardina". La sardina se esconde, mientras los demás niños esperan que esté ubicado en su lugar. Se suele contar hasta 50 ó 100 para que le dé tiempo a buscar un buen escondite (que preferentemente debe ser amplio). Una vez terminado el tiempo de espera, cada niño debe tratar de encontrar a la "sardina". Quien la encuentra en vez de descubrirle, debe esconderse junto a ella. Así sucesivamente hasta que el último en encontrar a la sardina será la nueva "sardina" en el próximo juego.		

<b>Nombre de la actividad: EL GRITO EN LA SELVA.</b>		
Categorías: Gran juego		
Objetivo:		
Rango de edades: indistinto	No. Participantes: 10 (+/-)	Duración: 25 min
Material: Papeletas con el nombre de animales machos, hembras y sus crías (iguales). Todas se pegan en círculo, de pie o sentados.		
Desarrollo: Todos los jugadores reciben del Cachicuate una papeleta en secreto y se dan una pista que se les indique. El guía cuenta una pequeña historia en que los animales de zoológico (o en la selva) se salieron de sus jaulas, están confundidos y están tratando de encontrar su jaula y a su familia y han originando una tremenda bulla. Al final de la historia, el guía ordena que todos lean sus papeletas y empiecen a emitir el grito característico del animal que le ha tocado, para ubicar así a los demás miembros de su familia. No bien se ubican, se sientan juntos. Es importante recordarles que los animales no hablan ni saben leer (para mayor seguridad, amagar los papeletas).		
Reglas: Los Cachicuates apoyaran a los niños que no puedan leer su papeleta.		

<b>Nombre de la actividad: EL PRIMERO CORRE, EL SEGUNDO PERSIGUE</b>		
Categorías: Gran juego.		
Objetivo: fomentar el respeto a las reglas y a los demás		
Rango de edades: 6 años en adelante	No. Participantes: 10 (+/-)	Duración: 20 min
Material:		



**Desarrollo:** Este es un juego de persecución muy rápido, en el que nadie puede estar quieto, a menos que haya sido atrapado. Los jugadores se dividen en dos equipos y cada uno elige una casa, que ha quedar la una frente a la otra.

Para empezar el juego, un jugador del primer equipo sale de su casa. Inmediatamente, otro del segundo equipo sale a perseguirlo. Tal y como sale de su casa el del segundo equipo, otro jugador del primer equipo sale a perseguirle. En cuanto un jugador abandona su casa, uno más del equipo contrario sale a perseguirle, de forma que, en un momento, no quede nadie en las casas. Cada niño sólo puede perseguir a una única persona durante todo el juego.

Un jugador puede refugiarse en su propia casa, pero si es atrapado, queda prisionero en la base del otro equipo. Los jugadores atrapados, pueden ser salvados si los toca un compañero libre. Los jugadores atrapados pueden hacer una cadena para ser salvados todos a la vez, siempre que un compañero toque la casa donde están presos. El juego termina cuando todos los jugadores de un equipo son atrapados.

<b>Nombre de la actividad:</b> MATA MOSCAS.		
<b>Categorías:</b> Gran juego		
<b>Objetivo:</b> Fomentar la cooperación		
<b>Rango de edades:</b> de 4 o 6 años en adelante	<b>No. Participantes:</b> 15 (+/-)	<b>Duración:</b> 15 min
<b>Material:</b> ninguno		
<b>Desarrollo:</b> Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado. El Cachicuate nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.		
<b>Reglas:</b> Los niños que se vaya uniendo no deben soltarse en ningún momento.		

<b>Nombre de la actividad:</b> CAZAR AL RUIDOSO		
<b>Categorías:</b> Gran juego		
<b>Objetivo:</b> Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.		
<b>Rango de edades:</b> de 4 o 6 años en adelante	<b>No. Participantes:</b> 10 (+/-)	<b>Duración:</b> 15 min
<b>Material:</b> Tantos pañuelos como chicos haya menos uno		
<b>Desarrollo:</b> Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.		
<b>Reglas:</b> El chico que hará de "ruidoso" debe respetar el límite que tse le indiquen		

<b>Nombre de la actividad:</b> ¿QUÉ HORA ES SR. LOBO?		
<b>Categorías:</b> Gran juego		
<b>Objetivo:</b> divertirse		
<b>Rango de edades:</b> de 4 o 6 años en adelante	<b>No. Participantes:</b> 10 (+/-)	<b>Duración:</b> 20 min
<b>Material:</b> ninguno		
<b>Desarrollo:</b> Un jugador será el lobo y se coloca de espaldas al resto a unos diez metros de la línea de partida.		
Los jugadores preguntarán ¿qué hora es señor lobo?, a lo que el lobo responde las diez o cualquier otra hora.		
El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo.		
El juego continúa de la misma forma pero, cuando el lobo quiera puede responder a la pregunta que le formulen diciendo "¡la hora de comer!".		
Entonces, corre hacia el grupo mientras el resto de los jugadores escapa tratando de traspasar la línea de partida.		
Si el lobo atrapa a algún jugador antes de que llegue a ese punto, el jugador atrapado se convierte en el nuevo lobo.		
En caso de que no agarre a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.		

<b>Nombre de la actividad: EL PATOR Y EL LOBO.</b>		
Categorías: Gran juego		
Objetivo:		
Rango de edades: 4 o 6 años en adelante	No. Participantes: 10 (+/-)	Duración: 20 min
Material: ninguno		
<p><b>Desarrollo:</b> Un jugador será el pastor y otro el lobo.</p> <p>Se delimitan dos áreas una en donde se encontraran las ovejas y otra en donde se encontrara el pastor en la parte central se encontrara el lobo.</p> <p>El pastor llamara a la ovejas (resto de jugadores), por su nombre pueden ser 2 o 3 a la vez, los jugadores nombrados tratarán de atravesar el espacio central y llegar hasta el pastor sin ser tocados por el lobo. Todo jugador tocado por el lobo queda inmediatamente congelado. Toda oveja que llegue a la zona del se coloca a unos tres paso de la línea y no puede moverse de allí.</p> <p>El pastor puede rescatar a las ovejas congeladas entrando en la zona central y tocándolas cuando el lobo esté distraído.</p> <p>El lobo, por su parte puede entrar en la zona del pastor y tocar alguna de las ovejas obligándola a cruzar hacia la línea de partida y pudiéndola atrapar cuando se encuentre en la zona central.</p> <p>El juego finaliza cuando la última oveja ha sido llamada por el pastor.</p> <p>Se cuentan entonces las ovejas congeladas en la zona del lobo y las que se encuentren en la zona del pastor, ¡Gana el jugador que más ovejas tengall!</p>		

## | PRUEBAS PARA RALLY

A continuación se presentan algunas pruebas que se pueden utilizar para hacer un Rally:

- 1- Traer una hoja con 10 firmas.
- 2- Escribir un número con sus cuerpos tumbados en el suelo.
- 3- Ordenarse alfabéticamente por sus nombres.
- 4- Meter cinco goles (si se cuenta con pelota, si no se puede utilizar una botella o lata).
- 5- Todos hacer el cuatro con los pies.
- 6- Recoger 15 papeles cada uno.
- 7- Tararear y bailar una melodía de una canción conocida.
- 8- Dar una vuelta al campo o espacio disponible con un solo pie, con la mano derecha en la nariz y la izquierda en una oreja.
- 9- Imitar a tres animales diferentes cada uno.
- 10- Pasar por debajo de la piernas todos haciendo una fila de atrás para adelante..
- 11- Dibujar un elefante.
- 12- Inflar cada uno tres globos.
- 13- En 2 minutos ponerse uno del equipo 3 suéteres encima.
- 14- Dibujar el logo del cachi-verano.
- 15- Cuántos pasos hay entre un objeto y otro (mesa, puerta silla, etc.)
- 16- ¿Cuántos días tiene el mes de marzo?
- 17- Decir 7 marcas de coches.
- 18- Decir 3 marcas de refrescos.
- 19- Contar un chiste entre todos (pueden emplear la canción del Cha-cha, cha)
- 20- Hacer una montaña con piedras que mida 30 cm
- 21- Cantar una de las canciones que hemos aprendido.
- 22- Escribir 5 nombres de los integrantes del equipo contrario.
- 23- Escribir que es lo que más nos ha gustado hasta ahora del cachi-verano.
- 24- Hacer una caricatura de todos los participantes.
- 25- Escribir una frase de amistad.

- 26- Llenar un globo con agua y reventarlo sentándose encima de él.
- 27- Traer nueve zapatos del pie izquierdo.
- 28- Traer 5 cordones de zapatos o tenis.
- 29- Contar una anécdota que le haya sucedido en el cachi-verano o recientemente.

### Más pruebas:

1. Traer tres pañoletas o paliacates de colores verde, rojo y azul
2. Traer una hoja con diez diferentes firmas
3. Escribir un numero con sus cuerpos tumbados en el suelo
4. Traer entre todos cinco hojas de árbol distintas
5. Ordenarse alfabéticamente por sus nombres
6. Meter cinco goles
7. Estar todos a la vez haciendo un cuatro con los pies
8. Imitar a una persona ebria, a un político y a un loco
9. Recoger 15 papeles cada uno
10. Traer cinco piedras cada uno
11. Tararear y bailar la melodía de una canción conocida
12. Una vuelta al campo de futbol o espacio disponible con un solo pie, con la mano derecha en la nariz y la izquierda en una oreja.
13. Hacer una pirámide
14. Cambiarse los zapatos
15. Escribir una poesía a una persona que les guste
16. Hacer un plano del lugar en donde te encuentres
17. Traer un palo de 2 metros
18. Imitar a 3 animales diferentes cada uno.
19. Con la ropa que llevan hacer una cadena de 3 metros
20. Beberse dos jarras de agua todo el equipo
21. Pintarse las uñas de las manos y de los pies con plumones de distintos colores.
22. Pasar por debajo de las piernas todos haciendo una fila de atrás para adelante.
23. Dibujar un elefante
24. Inflar cada uno de los globos hasta que exploten
25. En 2 minutos ponerse uno del equipo 3 camisetas encima
26. Dibujar el logro del Cachiverano
27. Conseguir seis lentes
28. Cantar una canción
29. Conseguir 2 pares de calcetines
30. Traer siete pañuelos o paliacates distintos
- 30- Gritar 10 veces ¡Viva el cachi-verano!
- 31- Decir 10 cosas que se llevan en la mochila.
- 32- Dibujarse una estrella en el hombro derecho.
- 33- Recortar 10 corazones.
- 34- Escribir 5 países del mundo.
- 35- Adivinar un personaje: haciendo 5 preguntas sobre él.
31. Contar cuantos arboles hay en una determinada zona y marcarlos con algo
32. Cuántos pasos hay entre una puerta y otra
33. Contar cuántos barrotes hay en total en todas las ventanas del lugar
34. Meter en dos canastas por persona desde la línea de tiros libres
35. Llenar un vaso de plástico con jeringas
36. Cantar una canción de un grupo norteño durante dos minutos y medio
37. Cantar una canción en inglés
38. ¿De qué color son los pantalones preferidos del facilitador X?
39. ¿Cuántas casillas hay en un tablero de ajedrez?
40. ¿Cuántos días tiene el mes de marzo?
41. ¿De qué color es la bandera de argentina?
42. ¿Cuántos días tiene el mes de octubre?
43. ¿Cuál es el único animal que al nombrarlo se utilizan las 5 vocales?
44. Dinos 10 marcas de coches
45. Dinos 3 marcas de refresco
46. Dinos 6 marcas de tabaco y las frases que suele poner
47. Contar 1 chiste entre todos
48. Ser burros de carga y llevar a un compañero encima de un lado para el otro.
49. Hacer una montaña con piedras, que mida 30 cm.
50. Conseguir una guitarra
51. Limpiar y ordenar la sala que esté en desorden
52. Cantar una de las canciones que hemos aprendido
53. Escribir el nombre de 5 de los participantes
54. Escribir que es lo que más me ha gustado de este Cachiverano
55. Hacer una caricatura de todos los participantes
56. Escribir una frase de amistad
57. Llenar un globo con agua y reventarlo sentándose encima de él
58. Traer nueve zapatos de pie izquierdo

59. Traer 5 gorras puestas
60. Traer 5 cordones de zapatos o tenis
61. Contar cuantas ventanas hay en la casa en la que estamos
62. Llenar una cubeta de agua con ropa mojada
63. Traer una manzana picada
64. Brincar 15 veces
65. Brincar 10 veces con el compañero sobre la espalda
66. Declararse uno a uno que están contentos
67. Cambiarse de ropa todos
68. De qué color es el cielo
69. Escribe el nombre y los apellidos de todo el grupo
70. Dónde nació cada una de las madres de los participantes
71. Traer 20 palitos
72. Cantar el himno
73. Contar una anécdota que haya sucedido en este tiempo
74. Pedirle a la cocinera la receta del arroz con leche
75. Venir todos con la cara pintada de payaso
76. Gritar viva el Cachiverano 10 veces
77. Decir 10 cosas que se llevan en una mochila
78. Traer 5 animales
79. Traer 50 granos de arroz
80. Componer y cantar una canción protesta, de dos estrofas, denunciando los problemas de algo.
81. Comerse entre todos una barra de pan
82. Conseguir 5 relojes y ponerlos todos a la misma hora
83. Dibujarse una estrella en el hombro derecho
84. Peinarse todos igual
85. Recortar 10 corazones
86. Escribir 5 países de América
87. Comerse un nopal entre todos.

## | CANCIONERO

## YO TENGO UN MOCO

Yo tengo un moco,  
Lo saco poco a poco,  
Lo redondeo,  
Lo miro con deseo,  
Yo me lo como y lo saboreo,  
Me sabe poco  
Y vuelvo a empezar,

## SITU CERDO

Si tu cerdo engorda  
Hazlo adelgazar no le des  
azúcar, ni salsas de pan  
oink, oink, oink.  
Es un cerdo es un chancho  
Es un cerdo ese chancho  
Oink, oink, oink, oink.  
Si esta gordo hazlo adelgazar  
Si esta gordo hazlo adelgazar  
Oink, oink, oink, oink.

## VAMPIRO NEGRO

Yo soy el vampiro negro  
que nunca tuvo padres,  
nací en una incubadora  
y solo me crie  
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu, scoobydu  
phph, bydu phph, bydu bydu.  
Yo soy el vampiro negro  
que nunca tuvo novia  
y cuando tuve una  
la sangre le chupe  
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu, scoobydu  
phph, bydu phph, bydu bydu bydu.  
Yo soy el vampiro negro  
que nunca tuvo carro  
y cuando tuve uno

las llantas le ponche  
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu, scoobydu  
phph, bydu phph, bydu bydu bydu.  
Yo soy el vampiro negro  
que nunca fue a la escuela  
y cuando fui a una  
a todos asuste  
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu, scoobydu  
phph, bydu phph, bydu bydu bydu.  
Yo soy el vampiro negro  
que nunca tuvo profe  
y cuando tuve uno  
los pelos le pare  
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu, scoobydu  
phph, bydu phph, bydu bydu bydu.  
Yo soy el vampiro negro  
que nunca tuvo casa  
y cuando tuve una  
de un portazo la tire  
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu, scoobydu  
phph, bydu phph, bydu bydu bydu.  
(Con voz tenebrosa)  
Y si quieren visitarme  
les doy mi dirección...  
Cementerio 13 Tuba 22  
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu, scoobydu  
phph, bydu phph, bydu bydu bydu.

## EL MOCO

Los niños que comen moco  
Son pocos son pocos. (2)  
El moco, el moco,  
El moco ya lo verás. (2)  
Si tu quieres ser feliz  
Mete un dedo a la nariz (2)  
Si quieres ser otro poco  
Mete el otro y saca el moco. (2)  
El moco el moco,

El moco ya lo verás. (2)  
 Lo más bello y elegante  
 Que tiene un elefante (2)  
 Es el metro de moco  
 Que lleva ahí adelante (2)  
 Pregúntale a tu mamá  
 si ella alguna vez comió. (2)

Seguro que te dirá:  
 `que todo moco pasado fue mejor (2)  
 El moco el moco,  
 El moco ya lo verás.  
 Si sales con tu novia  
 Alócate poco (2)  
 Seguro que si la besas  
 De retache te manda un moco (2)  
 El moco, el moco,  
 El moco ya lo verás. (2)

CHA-CHA  
 Cha cha cha  
 Sube y baja el telón  
 Cha cha cha  
 Que siga la función  
 Cha cha cha  
 Sube y baja el telón  
 Cha cha cha  
 Que siga la función  
 \*\*\*\*

Primer acto (niños)  
 Un toro recibe una carta  
 Segundo acto  
 El toro lee la carta,  
 Tercer acto  
 El toro se entera de todo  
 ¿Qué es?  
 La carta de-la -ora.  
 \*\*\*\*

Primer acto  
 un pelo en una cama,  
 segundo acto  
 un pelo en la misma cama,

tercer acto  
 el pelo sigue en la cama.

¿qué es?  
 El bello durmiente.

\*\*\*\*

Primer acto  
 Mira el calentador desde el costado,  
 Segundo acto

Mira el calefón desde el costado,

Tercer acto

Mira el calentador desde abajo,  
 ¿Qué es?

¿Y dónde está el piloto?

\*\*\*\*

Primer acto

Un señor vendiendo tortas,

Segundo acto

El señor sigue vendiendo tortas,

Tercer acto

Ahora vende sanwiches,

¿Qué es?

Es el extortista.

\*\*\*\*

Primer acto

Tiene ganas de ir al baño pero se aguanta,

Segundo acto

Increíble tiene ganas de ir al baño pero se sigue aguantando,

Tercer acto

Las ganas le ganan va al baño y se oye un grito atroz  
 aaaaahhh!!!

¿Qué es?

El joven manos de tijeras.

\*\*\*\*

Primer acto

Una mujer, un señor y un griego,

Segundo acto

Una mujer, un señor y un griego,

Tercer grado

Una mujer, un señor y un griego

¿Qué es?

Ese griego sobra

\*\*\*\*

Primer acto

Juan llega a la casa le pega ala madre va al fondo y acaricia al perro,

Segundo acto

Juan llega a la casa le pega a los tios va al fondo y acaricia al perro,

Tercer acto

Juan llega a la casa le pega a los abuelos va al fondo y acaricia al perro.

¿qué es?

En el fondo era bueno.

\*\*\*\*

Primer acto

Un chofer de autobús se siente mal,

Segundo acto

Va al para que lo revise el medico facultativo del sindicato de los choferes de autobuses,

Tercer acto

El medio del sindicato de autobuses encuentra cual es el problema,

¿Qué es?

Es un mal pasajero.

\*\*\*\*

Primer acto

Una carrera de peces,

Segundo acto

Los peces nadan velozmente,

Tercer acto

Uno llega ultimo,

¿Qué es?

Es el del-fín.

\*\*\*\*

Primer acto

Un tipo se cae al rio y queda negro,

Segundo acto

Otro tipo se cae al rio y se queda negro,

Tercer acto

Toda la familia se cae al mismo rio y se queda negra,

¿qué es?

Rio de-ja'i-nero.

\*\*\*\*

Primer acto

Un ganso llama a una gansa,

Segundo acto

Un ganso llama a una gansa,

Tercer acto

Un ganso llama a una gansa,

¿Qué es?

Ven-gansa, ven-gansa.

\*\*\*\*

Primer acto

Ñiñiñiñiñiñiñi

Segundo acto

Ñiñiñiñiñiñiñi

Tercer acto

Ñiñiñiñiñiñiñi

¿Qué es?

Ñiñiñiñiñiñiñi

Cha cha cha

Sube y baja el telón

Que siga la función

Sube y baja el telón

Cha cha cha sube el telón.

Y ciao, ciao, ciao0000

TONGO TONGO

Tongo tongo es rey de la tribu entera

Tongo tongo duerme sobre una esfera

Ven tongo tongo ven

Ya no quedan reyes como tu

Tongo tongo es rey de la tribu entera

Tongo tongo duerme sobre una esfera

Ven tongo tongo ven

Ya no quedan reyes como tu

Tongo tongo es rey de la tribu entera

Tongo tongo duerme sobre una esfera

Ven tongo tongo ven

Ya no quedan reyes como tu

SAPITO

Ah me dijo un sapito

Ah me dijo un sapito

Ah me dijo un sapito

Ah me dijo un sapito  
Para mi los sapitos dicen mmmm,  
Ah mmmm, ah mmmm,

#### SI TU TIENES MUCHAS GANAS

Si tu tiene muchas ganas de aplaudir (aplausos)  
Si tu tiene muchas ganas de aplaudir (aplausos)  
Si tu tiene muchas ganas de aplaudir (aplausos)  
Si tu tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las  
ganas de aplaudir (aplausos).  
Aloja hawai aloja hawai ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiih  
cucu.

Si tu tienes muchas ganas de reír (risas)  
Si tu tienes muchas ganas de reír (risas)  
Si tu tienes muchas ganas de reír (risas)  
Si tu tienes la razón y no ahí oposición no te quedes con las  
ganas de reir (risas)  
Aloja hawai aloja hawai ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiih  
cucu.

Si tu tienes muchas ganas de llorar con sentimiento (llorar)  
Si tu tienes muchas ganas de llorar con sentimiento (llorar)  
Si tu tienes muchas ganas de llorar con sentimiento (llorar)  
Si tu tienes la razón y no ahí oposición no te quedes con las  
ganas de llorar como un perro que le patearon el hueso.  
Aloja hawai aloja hawai ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiih  
cucu.

Si tu tienes muchas ganas de hacer cosquillas de verdad  
(hacemos cosquillas al de lado)  
Si tu tienes muchas ganas de hacer cosquillas de verdad  
Si tu tienes muchas ganas de hacer cosquillas de verdad  
Si tu tienes la razón y no ahí oposición no te quedes con las  
ganas de hacer cosquillas de verdad  
Aloja hawai aloja hawai ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiih  
cucu.

Si tu tienes muchas ganas de despeinar (despeina a alguien)  
Si tu tienes muchas ganas de despeinar a una niña a una  
mujer  
Si tu tienes muchas ganas de despeinar a una niño a un  
hombre  
Si tu tienes muchas ganas de despeinar a un papá a una  
mamá

Si tu tienes la razón y no ahí oposición no te quedes con las  
ganas de despeinar a un barón.

Aloja hawai aloja hawai ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiih  
cucu.

Si tu tienes muchas ganas de espantar (espantan a alguien)

Si tu tienes muchas ganas de espantar

Si tu tienes muchas ganas de espantar

Si tu tienes la razón y no ahí oposición no te quedes con las  
ganas...piensen en su victima pero no la miren, con las ganas  
de espantar.

Aloja hawai aloja hawai ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiih  
cucu.

Si tu tienes muchas ganas de gritar sin parar

Si tu tienes muchas ganas de gritar sin parar

Si tu tienes muchas ganas de gritar sin parar

Si tu tienes la razón y no ahí oposición no te quedes con las  
ganas de gritar sin parar.

Aloja hawai aloja hawai ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiih  
cucu.

#### SOY UNA TAZA

Soy una taza, una tetera, una cuchara y un cucharon.

Soy un cuchillo, un plato hondo, un plato llano y un tenedor,  
Soy un salero cha-cha-cha, azucarero cha-cha-cha, la  
batidora brrrrr,

La olla expres psst.

#### TENEMOS HAMBRE

Tenemos hambre tenemos hambre denos algo de come

Arroz quemado mal cocinado un pedazo de bistec....

Mordidooooo.

#### QUEREMOS COMER

¡Tenemos hambre!

(gritan todas y todos)

Queremos comer, comer, comer.

Queremos comer, comer, comer.

Sangre coagulada revuelta en ensalada,

vomito caliente que sea de un pariente,

moco bien verdoso de un viejo apestoso,

hígado picado de un sapo reventado...

Queremos comer, comer, comer.



Queremos comer, comer, comer.  
 Caca de venado reveulta en el helado,  
 un eructo que sea fuerte que huela hasta la muerte,  
 y un escupitajo con sabor a ajo,  
 y no se me olvida tampoco la bebida  
 pues esta receta le cae mal al vientre,  
 tome pipi caliente...  
 y se le pasara.

LAS SARDINAS

Una sardina muy salada  
 era muy tonta  
 y estaba enamorada,  
 un día se comió un elefante,  
 por que creía que eso era importante.  
 A la catunga, tunga, tunga a la catunga tunga, tunga, tunga.  
 A la catunga, tunga, tunga a la catunga tunga, tunga, tunga.  
 El capitán de las Filipinas  
 con su nariz abre latas de sardinas.  
 El capitán de regimiento  
 con su nariz abre latas de pimientos.  
 A la catunga, tunga, tunga a la catunga tunga, tunga, tunga.  
 A la catunga, tunga, tunga a la catunga tunga, tunga, tunga.  
 El capitán de la Fragada  
 con su nariz abre latas de patatas.  
 El capitán de estos mares,  
 con su nariz abre latas de calamares.  
 A la catunga, tunga, tunga a la catunga tunga, tunga, tunga.  
 A la catunga, tunga, tunga a la catunga tunga, tunga, tunga.

TIBURÓN, TIBURÓN

Tiburón, tiburón, tiburón a la vista bañista.  
 Tiburón, tiburón te va a comer de mi pellejo no va a poder.  
 Saaalte del agua mujer  
 y ven conmigo a bailar  
 que el tiburón te va comer,  
 de mi pellejo no va a poder.  
 Haaaaay mamá chum, chum  
 que me come el tiburón, mamá.  
 Haaaaay mamá chum, chum  
 que me come el tiburón,

no va a poder  
 de mi pellejo no va poder.

MATIAS

¿Tu conoces a Matías el señor que arroyo el tren?  
 No señor no lo conozco, quiero que me diga usted.  
 Pobresito de Matías, le quedó la mano así,  
 la otra así, la patita así, la cabeza así, la lengua así..  
 y hacia: chúcu chúcu chúcu chúcu chúcu chú!  
 chúcu chúcu chúcu chúcu chúcu chú!

EL BUGUI BUGUI

Eeeeeeeel... bugui, bugui!  
 ¡Meter la mano, sacar la mano!  
 ¡Meter el hombro, sacar el hombro!  
 ¡Meter el pie, sacar el pie!  
 ¡Meter la cabeza, sacar la cabeza!  
 ¡Meter las pompas, sacar las pompas!  
 ¡Meter el cuerpo, sacar el cuerpo!  
 ¡Sacuuuuudelo!  
 y a bailar el chiqui, chiqui de la media vuelta,  
 para para pam pam ¡uh!

MICAELA

¡Que nabos, que atole, que azúcar y que canela!  
 Yo quiero saber, los males de Micaela.  
 Micaela enferma de mal de amor ¡pum, pum!  
 Pide a su mamá que la lleve al doctor ¡pum, pum!  
 El doctor le pone la mano en la frete.  
 Micaela dice: por ahí ni se siente.  
 El doctor le pone la mano en la boca.  
 Micaela dice: por ahí se provoca.  
 El doctor le pone la mano en el pecho.  
 Micaela dice: por ahí va derecho.  
 El doctor le pone la mano en la cintura.  
 Micaela dice: ay doctor, cuanta dulzura.  
 El doctor le pone la mano en el ombligo.  
 Micaela dice: ay doctor, deme un respiro.  
 El doctor le pone la mano en la rodilla.  
 Micaela dice: doctor, no se vaya hasta la orilla.  
 El doctor le pone la mano en los pies.  
 Micaela dice: doctor, ¡por ahí no es!

El doctor le pone la mano del ombligo una cuarta mas abajo.  
Micaela dice: dale, dale, dale, no pierdas el tino,  
porque si lo pierdes, pierdes el camino.  
Ya le diste uno, ya le diste dos, ya le diste tres  
y tu tiempo se acabo.

#### ACEITE DE IGUANA

Yo tengo unos brazos más fuertes que los de Hulk.  
Yo tengo unas manos más hábiles que las de Magiver.  
Yo tengo unas piernas más rápidas que las del  
Correcaminos.  
Yo tengo unas pompas mas grandes que las de Ninel.  
Aceite... ¡jaceite! Aceite de iguana les vamos a untar,  
¡y para qué! Par moverlas de aquí para allá.

#### UN ALDEANO EN LA MONTAÑA

Un aldeano en la montaña, canta con mucha emoción.  
de repente un cucú, interrumpe su canción.  
Se oía... io le ra le ría, io le ra cucú.  
io le ra le ría, io le ra cucú.

#### MI TÍO LLEGÓ

Mi tío llegó, de tierra extranjera.  
y él trajo para mi, estas bonitas tijeras.  
Mi tío llegó, desde Tampico,  
y él trajo para mi, este lindo abanico.  
Mi tío llegó, desde Marruecos,  
y él trajo para mi, este lindo par de suecos.  
Mi tío llegó, desde Japón,  
y él trajo para mi, esta mesa de ping-pong.  
Mi tío llegó, desde Pekín,  
y él trajo para mi, este lindo balancín.  
Mi tío llegó, desde Andorra,  
y él trajo para mi, esta padre licuadora.  
Mi tío llegó, desde Tajín,  
y él trajo para mi, este cómodo cojín.

#### EL CIEN PIES

El cien pies es un bicho muy raro (se balancean de un lado a otro)

Que parecen ser muchos bichos atados (se balancean de un lado a otro)

Que van y vienen (salto adelante y atrás), que vienen y van (salto atrás y adelante).

Esta canción por lo regular es para avanzar de un lado a otro y no perder control del grupo, se forman en fila y avanzan (el coordinador decide la velocidad). La canción se repite hasta llegar al lugar correspondiente.

#### CAFÉ

Café, café, café con leche café

Chocolate con empanadas le gusta a usted, le gusta a usted  
Ahora que nadie nos oye, ahora que nadie nos ve (se agachan y en voz baja)

Arriba la cafetera con el café, con el café (saltan y gritando, levantando la mano simulando una cafetera).

#### COCHE VIEJO

Vamos de paseo pi, pi, pi

En mi coche viejo pi, pi, pi

Pero no me importa pi, pi, pi

Pues traigo mi torta.

Esta canción por lo regular es para avanzar de un lado a otro y no perder control del grupo, se forman en fila y avanzan (el coordinador decide la velocidad). La canción se repite hasta llegar al lugar correspondiente.

#### LA NAVAJA Y LA CUCHILLA

Ahí viene, ¿Quién?, la navaja y la cuchilla, ea, ea,

Se me sube a la cabeza, ea, ea,

Se me baja a los hombritos, ea, ea,

Se me baja al ombliguito, ea, ea,

Más abajo peligroso, ea, ea,

Se me baja a las rodillas, ea, ea,

Se me baja a los piecitos, ea, ea.

#### EL ELEFANTE

Para dormir a un elefante, se necesita un chupón gigante para dormir, para dormir, para dormir a un elefante.

Si se despierta a media noche, hay que llevarlo a pasear en coche para dormir, para dormir, para dormir a un elefante.

Si se despierta de madrugada, hay que acomodarle bien su almohada para dormir, para dormir, para dormir a un elefante.

Si se despierta muy temprano, hay que darle un abrazo bien apretado para dormir, para dormir, para dormir a un elefante.

#### EN UN BOSQUE

En un bosque me encontré un animal particular...

(Aplaudiendo)

Con la mano así... Y hacia tuiiiss twssss... y hacia twaas twasss twasss

En un bosque me encontré un animal particular...

(Aplaudiendo)

Con la mano así, con la otra así... Y hacia tuiiiss twssss twssss... y hacia twaas twasss twasss

Y así progresivamente pasando por las piernas, la cabeza y al último con la lengua de fuera. Recordando que las piernas y los brazos se colocan en forma contraria al cuerpo.

#### ¿Y CÓMO ESTUVO ESTO?!

Esta porra es para animar y reconocer que la actividad que se acaba de realizar estuvo muy bien. Con esto se motiva a realizarlo de nuevo y mejor, pues tiene un ritmo muy pegajoso.

Guía: ¿Y cómo estuvo esto?

Todos responden: Muy bien

Guía: ¿Y cómo estuvo esto?

Todos responden: Muy bien

Todos: Con el tra, con el tra, con el tra tra tra x2

Todos: Azuquitar chavos azuquitar (aplaudiendo) x2

Todos: Manos arriba manos abajo, siempre moviendo el escarabajo... (se va bailando al ritmo de las indicaciones)

Guía: El escara.. qué?

Todos responden: El escarabajo!!

Guía: y ahora para dónde?

Todos: para abajo (bailando hacia el suelo)

Guía: y ahora para dónde?

Todos: Para un lado (bailando)

Guía: y ahora para dónde?

Todos: para un lado.. (bailando)

Todos aplauden...!!

#### ¿Y COMO LO HICIMOS?

Esta es otra porra para después de finalizar una ronda de juegos, una charla, o una actividad. Reconociendo así el esfuerzo de todos o de una persona en particular.

Guía: ¿Y cómo lo hicimos? (También podría ser, ¿y cómo lo hizo Violeta?).

Todos responden: Muuuy bien, lo hicimos muy bien (Se aplauden dos veces después de la frase) x2

Todos: parara parara paraparapapa huuu..! (Estas frases vienen con movimientos en las manos).

#### CANCIÓN DE LA COMIDA

Guía pregunta: ¿tienen hambre?

Todos: tenemos hambre, tenemos hambre...

Denos algo de comer, arroz quemado mal cocinado, y un pedazo de bistec mordido

(Esta parte va rápido, y aplaudiendo) Con sangre coagulada, revuelta ben ensalada vomito caliente de muerto re viviente, hígado picado de sapo reventado.....

(Lento) Y de postre caquita de venado con helado y un vasito de pus para la buena digestión... salud!!!

#### UN GATO...

(Es una canción con la que se puede hacer participes a los niños, o inventar nuevas formas ya sea como bebe, borracho, viejitos, etc. Además viene con coreografía que después les enseñare.)

Todos repiten los gestos y ademanes después del guía...

Una sardina

Dos sardinas

Tres sardinas y un gato

Era un bombero

Tiran tiran tinero

Que corría por las vías

En su flamante coche

Ooooh Ooooh

Que lo hemos hecho muy bien

Vamos hacerlo otra vez

Como... viejitos esta vez!!!, etc.

## LA CHIRIMITA

Es una canción para mejorar la dicción de los niños, es divertido y algo enredado =>

Consiste en una frase que todos deben de repetir.

Asuma la chirimita, pitongo pitanga pitalepita... (Rápido y aplaudiendo)

Guía: Que lo repitan todos (o una persona en específico) x2

Todos o una persona responde: Asuma la chirimita, pitongo pitanga pitalepita...

Guía: Si se lo supieron todos (o si se lo supo Carmela).

## LOS PATOS

Ahí viene mama pato, tachi!

Ahí viene papa pato, tachi!

Ahí vienen los patitos, tachi, tachi, tachi

Con los patitos no te metas, tachi, tachi, tachi.

## RESPIRAR

Respirar, (2) a todo pulmón, (2)

Sintiendo la brisa marina que sale debajo del agua del fondo del mar (2)

Un chico ye-ye (2) con esa melena (2) /aquí se puede hacer alguna modificación / parece nena (2)

En esta visita (2) no podrá (2) respirar (2)

Respirar, (a) todo pulmon (2)

Se acabo.

## EL AFRICANITO

Todos quieren bailar el africanito (2)

Hey, hey, hey, hey, hey.

Las mujeres quieren bailar el africanito (2)

Hey, hey, hey, hey, hey.

Los hombres quieren bailar el africanito (2)

Hey, hey, hey, hey, hey.

Los pequeños quieren el africanito (2)

Hey, hey, hey, hey, hey.

Todos quieren bailar el africanito (2)

Hey, hey, hey, hey, hey.

## EL GUSANITO

Yo tengo un gusano (2) y lo miro (2) y su cuerpo (2) relajao, relajao, relajao.

Yo tengo un gusano (2) y lo miro (2) y lo huelo (2) y su cuerpo (2) relajao, relajao, relajao.

Yo tengo un gusano (2) y lo miro (2) y lo huelo (2) me lo como (2) y su cuerpo (2) relajao, relajao, relajao.

Yo tengo un gusano (2) y lo miro (2), y lo huelo (2), me lo como (2), lo sobareo (2) y su cuerpo relajao, relajao, relajao.

Yo tengo un gusano y lo miro, lo huelo, me lo como, lo saboreo, me lo paso y su cuerpo relajao, relajao, relajao.

Yo tengo un gusano y lo miro, lo huelo, me lo como, lo saboreo, me lo paso, lo digiero y su cuerpo relajao, relajao, relajao.

Yo tengo un gusano y lo miro, lo huelo, me lo como, lo saboreo, me lo paso, lo digiero, lo desecho y su cuerpo relajao, relajao, relajao.

Yo tengo un gusano y lo miro, lo huelo, me lo como, lo saboreo, me lo paso, lo digiero, lo desecho, y me lo vuelvo a comer.

## CHUCU CHACHA

Canto con alegría, canto bajo la lluvia, con alegre sentimiento, ¡soy feliz! ¡Soy feliz! Otra vez, otra vez.

Pulgares afuera (2), codos atrás (2) y dice! chucu chaca, chucu chaca uuuuuuuu!! (2)

Canto con alegría, canto bajo la lluvia, con alegre sentimiento, ¡soy feliz! ¡Soy feliz! Otra vez, otra vez.

Pulgares afuera, codos atrás, pies juntos, rodillas flexionadas, y dice! chucu chaca, chucu chaca uuuuuuuu!!

Canto con alegría, canto bajo la lluvia, con alegre sentimiento, ¡soy feliz! ¡Soy feliz! Otra vez, otra vez.

Pulgares afuera, codos atrás, pies juntos, rodillas flexionadas, colita hacia atras, pechito saliente, y dice! chucu chaca, chucu chaca uuuuuuuu!!

Canto con alegría, canto bajo la lluvia, con alegre sentimiento, ¡soy feliz! ¡Soy feliz! Otra vez, otra vez.

Pulgares afuera, codos atrás, pies juntos, rodillas flexionadas, colita hacia atras, pechito saliente, cabeza hacia atras, lenguita de fuera y dice! chucu chaca, chucu chaca uuuuuuuu!!

## SAPITO

Este era un sapo, sapo, sapo, que nadaba en el rio, rio, rio, con su traje verde, verde, verde, que temblaba de frio, frio,

frio, que tenía un amigo, amigo, amigo que le confeso, so, so,  
que tenia otro amigo, amigo, amigo que se llama: \_\_\_\_\_

LA MASA

Oh (2) a lele (2) a lele quita ponga (2)

A masa, masa, masa (2).

Oh a oh eh, a oh eh, a oh a. oh! (2)

La masa crecio:

Oh a lele a lele quitaponga

A masa, masa, masa

Oh a oh eh, a oh eh, a oh a. oh!

Y sigue creciendo:

Oh a lele a lele quitaponga

A masa, masa, masa

Oh a oh eh, a oh eh, a oh a. oh!

SALUDOS

En filas un niño de frente a otro se tendrá que saludar de diferente manera como lo hace un indio, un chino y un mexicano.

Un indio (haooo) con la palma en alto.

Un chino (sayonara) las manos juntas inclinándose

Un mexicano (mucho gusto) estrechando las manos con la persona de frente

A moler café

¿Porque nos gusta la adrenalina? No sé por que

¿Pero por qué no gusta la adrenalina? No sé porque... y dice!

A moler café, A moler café, a moler a moler a moler café

Estamos todos tristes...

¿Estamos todos tristes? No no

¿Estamos muy contentos? Si si

Entonces cantaremos todos nuestra porra

Entonces cantaremos todos nuestra porra

Los niños viven, Los niños viven, los niños viven, viven viven

¿Estamos todos tristes? No no

¿Estamos muy contentos? Si si

Entonces cantaremos todos nuestra porra

Entonces cantaremos todos nuestra porra

Las niñas viven, Las niñas viven, las niñas viven, viven viven

PORRAS

A volar, a volar, a volar con Seiinac a ganar

A volar, a volar, a volar con las niñas a ganar

A volar, a volar, a volar con los niños a jugar

A volar, a volar, a volar todos juntos ganaran.

COCA-COLA

¡Cooca-cola!

¡Cola de mono!

¡Monopatín!

¡Tintinela!

Sube una mano

¡Ya la subí!

Sube la otra

¡Ya la subí!

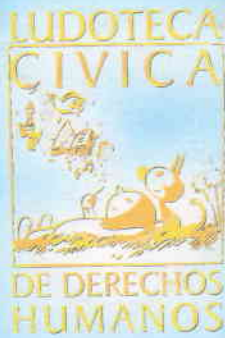
Con SEIINAC

¡Claro que si!

*Somos un grupo de jóvenes entusiastas, con muchas ganas de hacer cosas, de luchar, de trabajar,  
por los demás y por nosotros mismos, en la idea de construir una sociedad  
más justa, más humana, más hermana, mejor.*

*"Por un mundo donde quepan muchos mundos"*

SEIINAC



LUDOTECA  
CIVICA  
DE DERECHOS  
HUMANOS

SEIINAC es una asociación civil sin fines de lucro que promueve procesos de inclusión social y educativa a personas en situación de vulnerabilidad o en una condición de desventaja notable a través de la promoción, difusión y defensoría de los derechos humanos.

Desde hace 4 años SEIINAC implementa un proyectos de inclusión social y educativa en la ciudad de Pachuca de Soto y municipios cercanos en el estado de Hidalgo llamado "Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos", que en su emisión de verano se denomina CACHIVERANO.

El CACHIVERANO tiene como objetivo brindar atención a las necesidades educativas específicas, afectivas y sociales de niñas, niños y adolescentes que viven en colonias urbano-marginales en el estado, contribuyendo a la cohesión del tejido social y la participación ciudadana.

