

Título de Juego	Área de conocimiento	Objetivos	Contenido	Número de Jugadores	Duración	Material a Utilizar	Instrucciones
Dilo con Mímica	Comunicación y Lenguaje.	Adquirir habilidades y destrezas para que se puedan desarrollar con los demás integrantes. Identificar.	<p><b>Declarativo:</b> Semiología: lenguaje no verbal y Signo y símbolo.</p> <p><b>Procedimental:</b> Interpretación de mensajes no verbales en su Comunicación oral y escrita.</p> <p><b>Actitudinal:</b> Respeto a los códigos no verbales e iconográficos de las diferentes culturas.</p>	Dos equipos con igual número de participantes, alejados uno del otro. Entre ambos está el animador.	20 minutos	Recurso humano tanto del animador como de los participantes.	A la señal de comenzar, un participante de cada equipo corre hasta el animador y recibe de este en voz baja, una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Volviendo al equipo, el jugador por medio de mímica, hace que sus compañeros descubran cual es la palabra recibida. En el momento en que lo logre, otro jugador va hasta el animador y le dice la palabra. Este a su vez, le da otra palabra, y se realiza lo mismo. Será vencedor el grupo que, al final del tiempo establecido, haya escenificado el mayor número de Palabras.

Título de Juego	Área de conocimiento	Objetivos	Contenido	Número de Jugadores	Duración	Material a Utilizar	Instrucciones
Los Listones	Educación Física	Lograr la participación y convivencia armónica entre compañeros y docente, alcanzando la atención y el interés de cada uno ellos.	<p><b>Declarativo:</b> Flexibilidad corporal: la movilidad.</p> <p><b>Procedimental:</b> Ejercitación Técnica Defensiva: posición Fundamental, desplazamiento.</p> <p><b>Actitudinal:</b> Interés por explorar todos los elementos significativos sobre la eficacia de la movilidad.</p>	Todos los compañeros de clase.	15 minutos	Listones de colores Recursos Humanos.	A los alumnos se les pide que abandonen el lugar, a cada uno por separado se le asigna el mismo color de un listón (Por ejemplo rojo), pero sin que ninguno sepa el color del otro. Se les pide que pasen al salón, y se explica que el juego. Consiste en lo siguiente: este juego se llama los listones y cada uno de Ustedes se les ha asignado un color de listón, ahora formen un círculo y tómense de los brazos fuertemente, de tal manera que cuando yo mencione el color de un listón, el que tenga ese color se va a colgar de los brazos de sus compañeros que tiene a los lados (el animador puede hacer. Un ejemplo con algún color). La idea es que al momento de mencionar el color dado (en este caso rojo) todos intentaran colgarse y se caerán. Este juego es muy divertido pero solo se puede hacer una vez en un mismo grupo, pues todos sabrán de que se trata.

**GRUPO No. 01**

**Coordinadora:** Alma Rosana Tot Cucul

**Integrantes**

Coy Pop, Geraldina  
Tzul Och, Nancy Mercedes  
Maas Pop, Arlet Marielos  
Pop Chaman, Maynor Rafael  
Tot Cucul, Alma Rosana  
Coy López, Mildred Alejandra

**No. Carné:**

200840428  
201041934  
201042459  
201340773  
201342051  
201340750