



# FICHA DE ACTIVIDAD RECM E 2.0

ID de ficha: RECME23\_AES\_A\_073

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	PARTICIPANTES A PARTIR DE ...	GRUPO DE PARTICIPANTES	
		MINIMO	MAXIMO
¡Todos jugamos!	6 Años en adelante	10	20

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESPACIO			
50 a 60 minutos	FISICO	<input checked="" type="checkbox"/>	VIRTUAL	<input checked="" type="checkbox"/>
	ABIERTO	<input checked="" type="checkbox"/>	CERRADO	<input checked="" type="checkbox"/>

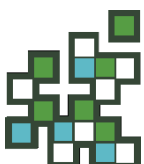
MODO DE PARTICIPACIÓN	TIPO DE ACTIVIDAD	NIVEL DE ACTIVIDAD	COSTO
Choose an item.	Choose an item.	Choose an item.	Choose an item.

**ETIQUETAS SUGERIDAS (Progresión, Vida de grupo, Especialidades, Competencias, IDS, ODS, VAL, Marco Simbólico, etc.)**

TEMAS TRANSVERSALES							
PAZ	DIVERSIDAD	GENERO	RESILIENCIA	VOLUNTARIADO	CUIDADO AMBIENTAL	DERECHOS HUMANOS	ECONOMIA
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**REQUERIMIENTOS PREVIOS**

LA ACTIVIDAD CONTRIBUYE A DESARROLLAR		
<p><b>CONOCIMIENTOS</b></p> <p>Los niños y las niñas tienen derecho al descanso y sano esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad.</p> <p>Haga clic aquí para escribir texto.</p> <p>Haga clic aquí para escribir texto.</p> <p>Haga clic aquí para escribir texto.</p>	<p><b>HABILIDADES</b></p> <p>Entendimiento</p> <p>Empatía</p> <p>Comunicación</p> <p>Organización</p> <p>Comprensión de situaciones</p>	<p><b>ACTITUDES</b></p> <p>Disposición</p> <p>Creatividad</p> <p>Iniciativa</p> <p>Sensibilidad</p> <p>Imaginación</p>





## FICHA DE ACTIVIDAD RECOME 2.0

### LO QUE NECESITO PARA LA ACTIVIDAD

MATERIALES	RECURSOS
Un resorte de 2 m amarrado por los extremos Una cuerda Gises Semillas de frijol o habas Una pelota pequeña de goma saltarina Un balero	

### MEDIDAS DE SEGURIDAD

--

### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD (PASO A PASO)

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD (PASO A PASO)	DURACION
Instalar cinco estaciones y poner un juego tradicional diferente (anexo): Base 1: El resorte Base 2: La cuerda Base 3: Con los gises dibujará el juego del avión Base 4: Las semillas con la pelota para el juego de "matatena" Base 5: El balero Los equipos pasarán por las estaciones de manera autogestiva, y cada 8 min se marca el cambio de base.	50 minutos  10 min en cada base

### CIERRE DE LA ACTIVIDAD (PASO A PASO)

CIERRE DE LA ACTIVIDAD (PASO A PASO)	DURACION
<i>Para pensar/nos y para sentir/nos</i> Preguntas que generan la reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿ya conocían alguno de estos juegos?, ¿qué creen que pasaría si estuviera prohibido jugar?	10 minutos

### VARIABLES

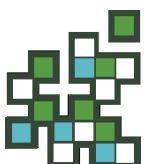
En entornos virtuales se puede jugar en tableros virtuales: <a href="https://www.magnojuegos.com/juegos-de-tablero-online">https://www.magnojuegos.com/juegos-de-tablero-online</a> , <a href="http://loteriamexicana.cholla.com.mx/">http://loteriamexicana.cholla.com.mx/</a>
---

### POSIBILIDAD DE COMPLEMENTAR CON OTRAS SECCIONES

--

### PARA EXPLORAR

<p><b>El resorte:</b> dos personas sujetarán el elástico con las piernas y quien salta deberá hacerlo en medio del resorte y después pisarlo. Se juega con diferentes niveles de dificultad. El resorte se puede colocar en los tobillos, a media pantorrilla, en las rodillas o medio muslo, si se tiene mucha experiencia, se deberá colocar en la cadera. Reglas: Cuando alguien pierda el ritmo o no pise el elástico será su turno para sujetar el resorte y la persona que lo estaba sujetando saltará.</p> <p><b>La cuerda:</b> Dos personas tomarán un extremo de la cuerda y la girarán para que alguien más pueda brincar. Reglas: Si el jugador pisa la cuerda, perderá su turno.</p> <p><b>Avión:</b> Pararse frente al avioncito y lanzar la piedra, el cuadro en el que la piedra caiga se llama "casa" y no se puede pisar. El objetivo del juego es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de regreso saltando. Reglas: Deberá saltar en los números que están pintados en una sola casilla con un pie, si están en dos, podrá usar ambos pies.</p> <p><b>Matatena:</b> Poner en el piso las semillas y en cada turno cada jugador botará la pelota y mientras está en el aire deberá recoger todas las semillas que pueda, a la vez que también deberá recoger la pelota antes de que vuelva</p>
---





## FICHA DE ACTIVIDAD RECME 2.0

a botar en el piso. Regla: solo puede utilizar una mano.

**Balero:** El objetivo del juego es atrapar con el palo, el pequeño barril de madera mientras gira en el aire.

### EVALUACION

### INFORMACION ADICIONAL

AUTOR	PROVINCIA	FECHA DE ELABORACION
Colección Educativa	NACIONAL	24 de mayo de 2023