



FICHA DE ACTIVIDAD RECOME 2.0









ID de ficha: RECME23_AES_A_092

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	PARTICIPANTES A PARTIR DE ...	GRUPO DE PARTICIPANTES	
		MINIMO	MAXIMO
Cambio	6 Años en adelante	5	15

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESPACIO	
35 minutos	FISICO <input checked="" type="checkbox"/>	VIRTUAL <input 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

REQUERIMIENTOS PREVIOS
Conocer el juego de piedra, papel o tijera.

LA ACTIVIDAD CONTRIBUYE A DESARROLLAR		
CONOCIMIENTOS Identificación de conflictos Conocimiento de reglas Manejo de ciclos Haga clic aquí para escribir texto.	HABILIDADES Manejo de conflicto Creatividad Observación Interpersonales Manejo de frustración	ACTITUDES Conciliación Observación Respeto Resiliencia



FICHA DE ACTIVIDAD RECOME 2.0

LO QUE NECESITO PARA LA ACTIVIDAD	
MATERIALES	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">Un espacio físico dividido en cuatro cuadros con un espacio delimitado en el centro.	

MEDIDAS DE SEGURIDAD
Espacio físico libre de obstáculos u objetos contundentes en el piso.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD (PASO A PASO)	DURACION
<ol style="list-style-type: none">Explicar a los participantes que jugarán por turnos de cinco jugadores.Cada jugador se colocará en una de las divisiones señaladas, ya sea en las esquinas o en el centro.El juego comienza cuando la persona que está en el centro dice "CAMBIO".Cuando eso suceda, los demás jugadores deben moverse a otra esquina, y nadie podrá colocarse en el espacio del centro.Si dos jugadores llegan a una esquina al mismo tiempo, deben jugar piedra, papel o tijera, y el ganador se quedará en esa esquina. El perdedor saldrá del juego.La siguiente persona en la fila de los que están esperando participar, será la que ocupe el lugar del centro, y comenzará la siguiente ronda.	15 minutos

CIERRE DE LA ACTIVIDAD (PASO A PASO)	DURACION
<p><i>. Para sentir/nos</i> <i>Preguntar a los participantes:</i> <i>¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Por qué?</i> <i>¿Qué fue lo que más te molestó? ¿Por qué? ¿Cómo lo resolviste?</i> <i>¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Por qué?</i> <i>¿Qué fue lo que aprendiste?</i></p> <p><i>Aunque los participantes puedan estar molestos o decepcionados por haber salido del juego, aprenden que tendrán una nueva oportunidad en el siguiente turno.</i></p> <p><i>Para pensar/nos</i> <i>Sugerir a los participantes que jueguen este juego en casa y que compartan su experiencia en la siguiente sesión, comentando si vivieron la situación de manera diferente.</i></p>	20 minutos

VARIABLES

POSIBILIDAD DE COMPLEMENTAR CON OTRAS SECCIONES
Haga clic aquí para escribir texto.



FICHA DE ACTIVIDAD RECME 2.0

PARA EXPLORAR

Haga clic aquí para escribir texto.

EVALUACION

Haga clic aquí para escribir texto.

INFORMACION ADICIONAL

AUTOR	PROVINCIA	FECHA DE ELABORACION
Colección Educativo	NACIONAL	22 de mayo de 2023