



Secretaría  
de Educación  
Gobierno de Puebla

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA SUPERIOR  
DIRECCIÓN DE TELESECUNDARIAS

**NIVEL: TELESECUNDARIAS**

**UN DÍA EN FAMILIA**

**FECHA: 05 DE JUNIO DE 2020**



# Secretaría de Educación

Gobierno de Puebla

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA SUPERIOR  
DIRECCIÓN DE TELESECUNDARIAS

Título: **Y, ¿quién sabe más?**

Propósito: A través de juegos de mesa se fomente la convivencia familiar, así como el reforzamiento de conocimientos básicos.

Fecha: 05 de junio de 2020

Sugerencias para llevarlo a cabo

Propuesta de actividad 1: Destinar un espacio de tu hogar para realizar los juegos que se proponen.

Materiales: hojas y lapiceros

La cantidad de jugadores es libre, así que puede jugar ¡toda la familia!

Se entregará a cada jugador un papel y lapicero.

Cada participante creará una tabla que contendrá las categorías abajo descritas.



## ¡JUGUEMOS BASTA, AZULES!

LETRA	NOMBRES DE EX JUGADORES	COMIDA QUE CREAS QUE ES LA FAVORITA DE JONATHAN RODRIGUEZ	PAÍS DE DONDE NUNCA HEMOS TENIDO UN JUGADOR	COISA QUE ES DE COLORAZUL	FRUTO QUE CREAS QUE ES EL FAVORITO DE CRUY CORDIA



El juego inicia con la separación por columnas de la siguiente manera:

Personaje o hecho histórico	País o ciudad	Tipo de documento o refrán	Ciencias	Matemáticas	Formación	Total
Aquí se escribirá el nombre de algún personaje o hecho histórico, de México o del Mundo	Escribir el nombre de un País o ciudad del mundo o de México	Escribir algún documento legal, textual o administrativo o algún refrán	Escribir una palabra relacionada con la biología, física o química	Colocar una palabra que tenga relación con las matemáticas, Ejemplo: ecuación, ángulo, etcétera.	Escribir algún valor o palabra relacionada con la asignatura	
Ejemplo: Cristóbal Colón	Campeche	carta	cromosoma	circulo	convivencia	

1. Uno de los jugadores comienza a recorrer el abecedario letra por letra y en orden, pero solo dice en voz alta la letra "A" para iniciar el recorrido.
2. El jugador de su izquierda debe gritar "basta" en cualquier momento. Ahí es cuando el jugador que estaba pensando el abecedario frena en la letra, y la dice en voz alta.
3. Esa es la letra que se usara para llenar las casillas.
4. El primer jugador que termina de escribir todas las palabras grita ¡basta! y comienza a contra hasta 10 en voz alta, y todos deben dejar de escribir. Y comienza a contar hasta 10 de la siguiente manera: basta 1, basta 2... hasta llegar a basta 10.
5. Ahora cada jugador determinará la puntuación obtenida. Cada palabra que se considere válida y ningún otro jugador la escribió, recibirá un punto. Las palabras válidas pero repetidas por dos o más jugadores reciben medio punto. Palabras no consideradas válidas o espacios en blanco no reciben puntos. Luego de determinar la puntuación se escribe el total en la última columna de la tabla.
6. El final del juego lo gana quien tenga mayor puntuación al sumar todas las rondas.

Referencia: <https://bastaonline.net/new-game.shtml>

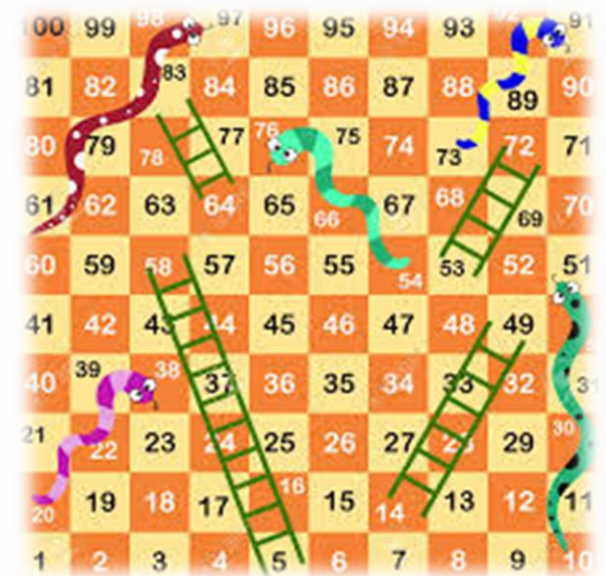


## Propuesta de actividad 2: Juego serpientes y escaleras

Materiales: dados, juego serpientes y escaleras y algunos granos, pueden ser de maíz o frijol.

Actividades:

1. Comprende el objetivo del juego.
2. Decide quién va a empezar.
3. Tira el dado y mueve tu ficha.
4. Sube por las escaleras si caes en la casilla que contenga ese símbolo.
5. Deslízate hacia abajo por las serpientes o los resbaladeros si caes en una casilla que contenga un dibujo de serpiente.
6. Tira dos veces si te sale un 6 en los dados.
7. Tienes que caer exactamente en el último cuadro para ganar



Referencia: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobirix.SnakeGame&hl=es\\_MX](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobirix.SnakeGame&hl=es_MX)



# Secretaría de Educación

Gobierno de Puebla

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA SUPERIOR  
DIRECCIÓN DE TELESECUNDARIAS

## Propuesta de actividad 3: Armandó un cuento

**Materiales:** dos cubos elaborados con hojas, un cubo tendrá imágenes o recortes de personas o animales, en otro cubo se colocarán imágenes de algunos elementos de la naturaleza, pueden ser objetos o paisajes.

### Actividades

1. Reunidos con tus familiares decidan quien iniciara el juego.
2. El jugador iniciará lanzando los cubos y tendrá que describir una breve trama de acuerdo a las imágenes proporcionadas.
3. Todos los participantes tendrán que realizar al menos una ronda de este juego.

### Referencia:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fes.aliexpress.com%2Fi%2F33056948590.html&psig=AOvVaw0taejjLfrZEghYPoRkQiEw&ust=1590874414341000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCNjujJWD2ukCFQAAAAAdAAAAABAJ>





## Secretaría de Educación

Gobierno de Puebla

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA SUPERIOR  
DIRECCIÓN DE TELESECUNDARIAS

Propuesta de actividad 4: Juego de mímica.

Materiales: recipiente de plástico, hojas, lapicero, reloj.

Actividades:

1. Coloca en pedazos de papel nombres de objetos, animales, comida, etcétera.
2. Viértelos en el recipiente.
3. Por turnos un jugador sacara un papel y con movimientos de mímica, tratara que el resto de participantes adivine que estaba escrito en el papel, con un tiempo máximo de un minuto.
4. Todos los participantes tendrán que realizar al menos una ronda de este juego.

Referencia: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/diez-juegos-de-mimica-para-ninos/>





# Secretaría de Educación

Gobierno de Puebla

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA SUPERIOR  
DIRECCIÓN DE TELESECUNDARIAS

## Propuesta de actividad 5: Juego del bum

### Actividades:

1. El juego consiste en que cada vez que se enuncia un número impar, el participante al que le toque mencionar el número impar, dirá bum y una palmada en lugar del número correspondiente.
2. Puede comenzarse desde cualquier número y debe continuar en ese orden.
3. Si algún participante se equivoca y oralmente dice el número, se deberá reiniciar la numeración
4. Al realizar otra ronda puede ser de manera invertida.

Referencia: [https://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas\\_dina/el\\_bum.html](https://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas_dina/el_bum.html)

