

PATRONES V 1.0

Un producto de:



<http://gitema.ucf.edu.cu>

Grupo de Investigación sobre Tecnologías **EM**ergentes
para el **A**prendizaje

No. de Registro: MD-004-2020

Autores:

Dr.C. Raidell Avello Martínez, Dr. Mabel A. Rodríguez Monteagudo. Dr.C. Denis Fernández Álvarez, MSc. Kadir Hector Ortiz, MSc. Dailyn Sosa López, Lic. Enrique Acosta Figueredo.



Este medio se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución 3.0
Reconocimiento – Compartir Igual

Instructivo

Objetivo del juego: Reconocer patrones de 3 o 4 colores en la lista de colores.

Descripción del juego

El juego tiene dos fases, en primer lugar, se deben un jugador debe rellenar la lista de colores de tal manera que se repitan 1 o 2 patrones de 3 o 4 colores.

Luego de creada la lista de colores en la banda superior, el jugador (no puede ser el mismo que creo la lista) analiza e identifica los patrones colocándolos en las casillas que se encuentran debajo de la banda superior.

A continuación, aparecen imágenes con ejemplos:



