

TABLA-PROG-1

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-001-2020

Autores:

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



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

Objetivo del juego: Desarrollar el pensamiento computacional y creativo en edades tempranas.

Descripción del juego

El juego consiste, mover paso a paso un personaje por el tablero hasta alcanzar un determinado objetivo con la menor cantidad de pasos posibles (utilizar el camino más corto). Para ello dispone de dos tableros, uno que está cuadrículado en 8x8 donde se sitúa el personaje para que alcance una meta u objetivo y el otro tablero llamado Panel Principal, es donde pueden ser colocadas diferentes fichas indicando los pasos a seguir por el personaje. En el tablero se pueden recrear diferentes historias con personajes (se deja a la imaginación de los jugadores). El panel principal cuenta con tres rectángulos, uno con un marco de color naranja dividida en 8 casillas, otro con marco de color rojo dividida en 4 casillas y otro con marco de color azul con 3 casillas. Los seis tipos de fichas son:

- Avanzar una casilla, flecha de color carmelita
- Girar a la derecha, flecha de color verde
- Girar a la izquierda, flecha de color violeta
- Ejecutar una rutina, ovalo de color rojo
- Ejecutar una rutina, ovalo de color azul
- Fichas con números del dos al cuatro indicando que se ejecuta la operación que viene a continuación la cantidad de veces que indica el número.

En el rectángulo dividido en 8 se colocan las fichas indicando los pasos a seguir por el personaje hasta alcanzar su objetivo, en el rectángulo con marco rojo y azul ayuda a minimizar los pasos en el rectángulo naranja, colocando en ellos pasos que se repiten es este.

Las reglas del juego dependerán del objetivo de su uso.

1 2 3 4 5 6 7 8

--	--	--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 1 2 3

--	--	--	--	--

--	--	--	--



Grupo de Investigación sobre Tecnologías Emergentes para el Aprendizaje
<http://gitema.ucf.edu.cu>



AYUDA

					2	3	4
--	--	--	--	--	---	---	---

Avanzar una casilla

Girar a la derecha

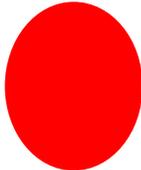
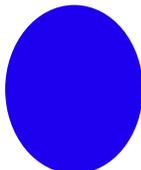
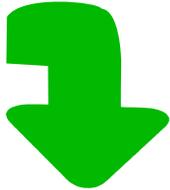
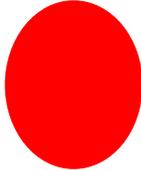
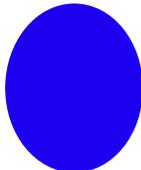
Girar a la izquierda

Ejecutar rutina roja

Ejecutar rutina azul

Ejecutar la operación que viene a continuación la cantidad de veces que indica el número



							
							
							
2	3	4	2	3	4	