

CAMINANTES 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-003-2020

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

Instructivo

Objetivo del juego: Llevar los caminantes de un extremo a otro y calcular en que posición llegan.

Descripción del juego

El juego tiene dos fases, en primer lugar, se deben ajustar la cantidad de espacios donde caerán los caminantes al pasar sobre ellos y definir cuantos caminantes se usarán, esto dependerá de la edad y desarrollo de los jugadores, pues, mientras más espacios y más caminantes se complejiza el juego.

Luego de ajustados los espacios, el jugador deberá calcular en cuál orden llegarán al otro lado los caminantes. Teniendo en cuenta la siguiente regla básica: al cruzar un hueco (espacios) caerán tantos caminantes como quepan en el hueco, luego, pasan los restantes caminantes y se van incorporando detrás de los que pasen los últimos que entraron en el hueco, o sea, en orden inverso a como entraron.

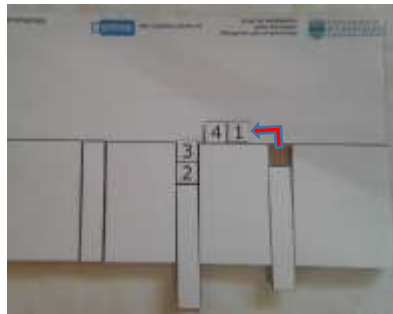
A continuación, aparecen imágenes con 2 ejemplos:

Inicio: 1, 2, 3

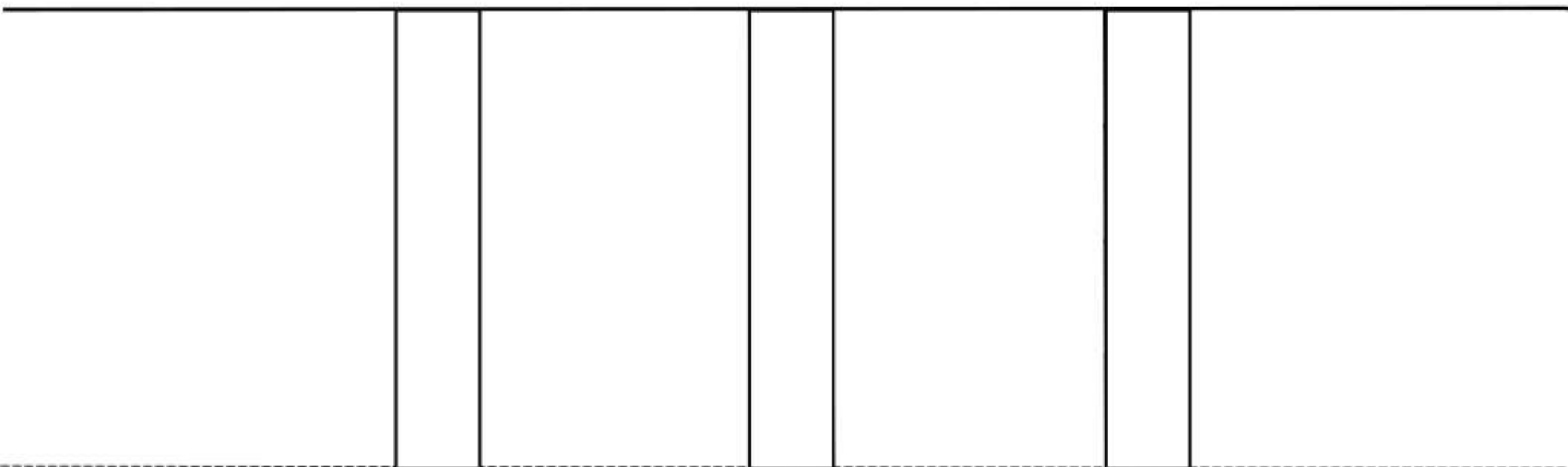


Final: 3, 2, 1

Inicio: 1, 2, 3, 4



Final: 4, 1, 3, 2



1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---