

Comprendo lo que leo

Jugamos con Programmino

Nombre:

Curso:

Programmino es un juego de mesa individual muy divertido.

En él, ayudamos a los animales a llegar a su destino.

Para hacerlo, usamos fichas con flechas que les indican el camino.

Primero, elegimos una tarjeta de reto. En ella vemos dónde está el animal y dónde debe ir.

Después, colocamos las flechas sobre el tablero para marcar el camino correcto.

Al final, miramos la tarjeta de solución para ver si lo hicimos bien.

¡Solo hay una forma correcta de llegar!

Este juego te enseña a pensar con lógica, a mirar bien el espacio y a planear tus pasos para aprender a programar.

Podemos jugar solos y hay dos niveles de dificultad.

Empieza con el tablero verde y luego juega con el tablero amarillo.

¡Ponte a prueba y demuestra que sabes programar!



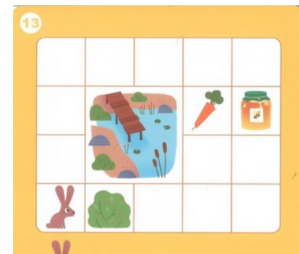
Elige una respuesta

- 1. ¿Qué tienes que hacer en el juego de Programmino?

- a) Pintar animales.
- b) Ayudar a los animales a llegar a su destino.
- c) Leer cuentos.

- 2. ¿Qué se usa para marcar el camino?

- a) Cartas de colores.
- b) Fichas con flechas.
- c) Dados.



- 3. ¿Qué se hace al final del juego?

- a) Se canta una canción.
- b) Se mira la tarjeta de solución.
- c) Se juega otra vez.

- 4. ¿Cuántas formas correctas hay para resolver cada reto?

- a) Muchas.
- b) Dos.
- c) Una.

- 5. ¿Qué habilidades vas a desarrollar con este juego?

- a) Pintar y recortar.
- b) Lógica y orientación espacial.
- c) Correr y saltar.



Ahora tú

Explica a un compañero cómo se juega a Programmino.

- Coloca un animal en un punto de inicio.
- Dibuja el destino.
- Usa flechas para mostrar el camino que debe seguir.

Después de jugar

Dibuja algo que aprendiste hoy

Escribe una cosa que te gustó de la clase de hoy

Escribe una pregunta que tengas sobre lo que aprendimos hoy

¿Cómo te has sentido hoy con Programmino?



Feliz



Regular



Triste