

Comprendo lo que leo

Jugamos con "Code on the brink"

Nombre:

Curso:

Code on the Brink es un juego de mesa de un solo jugador que enseña los fundamentos de la programación. Está pensado para alumnos a partir de 8 años.

Los jugadores deben guiar a un robot por un camino lleno de colores usando instrucciones precisas.

Cada carta de código indica una acción: avanzar, girar, cambiar de dirección o detenerse.

El robot solo puede moverse si las instrucciones coinciden con el color del camino.

Los jugadores deben pensar con lógica, planificar sus movimientos y corregir errores si el robot se desvía.

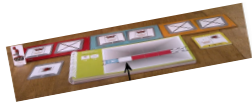
El juego incluye diferentes niveles de dificultad con 40 desafíos y permite aprender conceptos como: secuencia, condicionales y depuración.



Elige una respuesta

- 1. ¿Qué deben hacer los jugadores en Code on the Brink?
 - a) Pintar caminos.
 - b) Guiar al robot con instrucciones.
 - c) Resolver acertijos matemáticos.
- 2. ¿Qué indican las cartas de código?
 - a) Colores del tablero.
 - b) Acciones del robot.
 - c) Puntos del jugador.
- 3. ¿Qué pasa si el robot se desvía del camino?
 - a) Se pierde la partida
 - b) Se corrige el error
 - c) Se cambia de robot.
- 4. ¿Qué conceptos se aprenden con este juego?
 - a) Historia y geografía.
 - b) Secuencia y condicionales.
 - c) Escritura creativa.
- 5. ¿Cómo debe coincidir el movimiento del robot?
 - a) Con el color del camino
 - b) Con el número de cartas
 - c) Con el turno del jugador





Ahora tú

- Diseña tu propio recorrido para el robot.
- Dibuja un camino con colores.
- Escribe las instrucciones que el robot debe seguir.
- Explica ,brevemente, a tu compañero cómo se juega

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 "Code on the brink"?



Feliz



Regular



Triste