

A qué no llegas

Grado sugerido: Quinto

Dora María Garzón Salcedo

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: dora.garzon@uniminuto.edu.co

RETO BEBRAS: A qué no llegas.

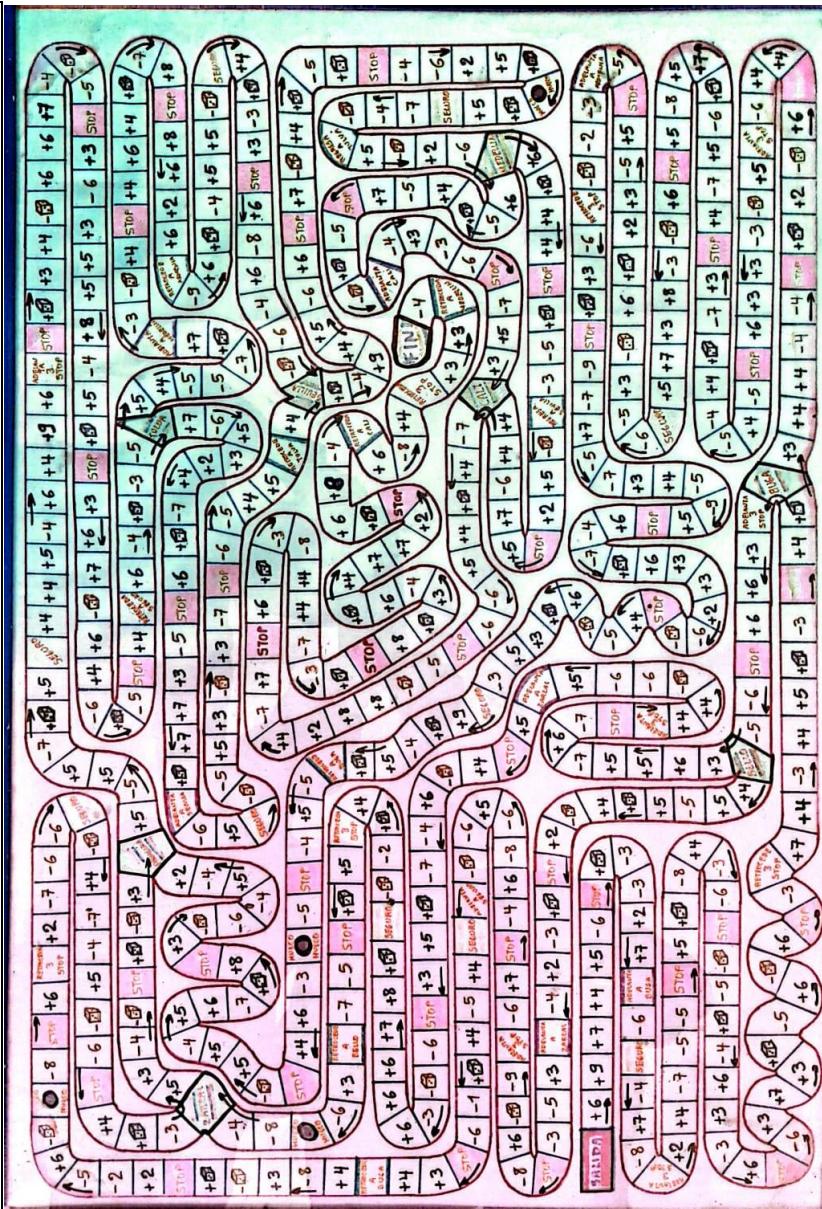
Nota: El texto explicativo que se presenta en color naranja, debe ser reemplazado por la información del reto Bebras que se va a postular.

Se estima que este documento tenga un conjunto de mínimo 5 preguntas o problemas que, para resolverse, requieran el uso de una o varias subhabilidades de pensamiento computacional. Se trata de material dirigido a estudiantes y se acompaña de instrucciones para uso en el aula, incluyendo la solución a las preguntas, retos o desafíos y su correspondiente explicación. Se estima que el desarrollo de la actividad propuesta en este documento no supere los 120 minutos.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato .pdf cuyo tamaño no exceda los 10MB de peso y las 20 páginas de extensión.

Instrucciones para quien desarrolla el reto	<p><i>Explique de manera clara las reglas y el objetivo del reto. Tener en cuenta los conocimientos previos requeridos para la solución de las preguntas, los retos o los desafíos.</i></p> <p>Objetivo:</p> <p>El reto consiste en recorrer un camino que representa una ruta con una salida y una llegada, pasando por distintos municipios y caminos del departamento del Valle del Cauca, durante el trayecto, los jugadores se enfrentarán a decisiones estratégicas, casillas de avance o retroceso, y situaciones que pondrán a prueba su suerte y atención, gana el primer jugador que llegue al final. siguiendo las reglas y superando los obstáculos del camino.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Número de jugadores: 4 personas.• Cada uno tiene una sola ficha, de un color diferente, todos los jugadores lanzan el dado una vez y el jugador que obtenga el número más alto comienza la partida, después el turno sigue en el sentido de las agujas del reloj.• En cada turno, el jugador lanza el dado y mueve su ficha el número de casillas correspondiente.• Dependiendo del lugar donde caiga la ficha, debe seguir la indicación de la casilla, que puede ser: Sumar o restar pasos adicionales, si la casilla lo indica, el jugador debe sumar o restar casillas a su movimiento actual (ej. "+2" o "-3") y se adelanta o atrasa dependiendo el signo.
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • También encontrará la casilla STOP, donde estará seguro o en la casilla seguro (si el jugador está en esta casilla, está protegido: ninguna regla lo puede hacer retroceder desde aquí) • Hueco en la vía, Si un jugador cae en esta casilla, debe regresar al inicio. • Ruta alternativa, Algunas casillas ofrecen múltiples caminos que llevan al mismo destino, pero unos pueden ser más largos o más rápidos, por este motivo debe elegir una vía, sin saber cuál será más ventajosa. • Algunas casillas obligan al jugador a ir a un municipio anterior, indicado en el tablero, otra casilla permite avanzar directamente a otro municipio más adelante en la ruta. • Si se cruzan dos fichas y no es un espacio seguro ni un STOP, la ficha que llegó debe retroceder al STOP anterior más cercano ya que si la casilla es segura o un STOP, ambas fichas pueden estar allí sin penalización. <p>Conocimientos previos:</p> <p>Los jugadores deben tener conocimientos básicos para seguir el juego correctamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación geográfica del Valle del Cauca. • Capacidad para sumar y restar casillas según las instrucciones. • Comprensión lectora básica, para seguir las reglas de cada casilla. • Toma de decisiones en las rutas alternativas. • Pensamiento lógico computacional • Tener manejo de lateralidad. <p>Finaliza el juego cuando un jugador llega a final con el número exacto en el dado, si se pasa del número necesario, debe esperar al siguiente turno hasta que pueda caer exacto.</p>
Nivel de dificultad	<p><i>Mencione el nivel de dificultad teniendo en cuenta que Los retos están clasificados en distintos niveles según la edad y experiencia del estudiante</i></p> <p>.</p> <p><i>intermedio</i></p>
Preguntas, desafíos o retos	<p><i>Describe las preguntas, los desafíos o retos (mínimo 5) que sus estudiantes deben resolver aplicando conceptos de pensamiento computacional como patrones, algoritmos, abstracción o descomposición.</i></p> <p><i>Ejemplo:</i></p>



realizado en casa en familia

Respuestas correctas y retroalimentación

Brinde las opciones de respuestas correctas para cada pregunta, reto o desafío.

Brindar una explicación sobre las respuestas correctas y el concepto de pensamiento computacional que se aplicó. También se sugiere una explicación cuando la respuesta es incorrecta.

Debe realizar de forma correcta las indicaciones de las instrucciones del juego, además, de responder a la suma y la resta con operaciones correctas.

Adaptaciones	<i>Acá se brindan las sugerencias o recomendaciones para adaptaciones a diversos contextos (ejemplo: zona rural, población con discapacidad o sin acceso a Internet)</i> <i>Se utiliza en contextos de zona rural de forma desconectada.</i>
Referencias	<i>Liste los recursos consultados para la creación de este recurso. Preferiblemente siga el formato APA7.</i>