

LOS JUEGOS DE MESA

Definición de Juego de Mesa (tablero)

Un juego de mesa es toda aquella propuesta de entretenimiento en la que se usa normalmente un tablero y algún tipo de complemento, como dados, cartas o fichas. Siguiendo una serie de reglas e instrucciones los participantes tienen que lograr algún objetivo para obtener la victoria.

En cada propuesta se emplea alguna destreza intelectual o manual: una buena memoria, una estrategia adecuada en el razonamiento o una cierta rapidez en la toma de decisiones. En ocasiones, el mecanismo del juego se basa en las reglas del azar.

Los más populares

Existen modalidades muy diversas y para todos los gustos. Entre los más populares, podemos destacar los siguientes: Monopoly, Tío Rico, jenga, uno, cranium, batalla naval, etc. Entre los clásicos cabe mencionar el dominó, el juego de la oca, las damas, el ajedrez o el parkes.

Se trata de una alternativa lúdica que resulta ideal para compartir en familia o entre amigos. También se usan en centros escolares y en ludotecas. Están destinados tanto a niños como a adultos.

Un poco de historia

En la prehistoria los seres humanos ya se entretenían jugando con artilugios diversos. Se cree que los dardos y unos dados rudimentarios fueron los primeros objetos empleados para la evasión.

- En el Libro de los Muertos de la civilización del Antiguo Egipto hay referencias a diferentes juegos (el tablero de Senet y Mehen eran dos distracciones lúdicas muy apreciadas por los faraones, pero se desconoce cuáles eran sus reglas).
- El Backgammon se inspira en un juego que ya se practicaba en la antigua Mesopotamia.
- Los griegos del mundo antiguo practicaban la Petteia y los romanos eran muy aficionados al Ludus latruncularum o al Ludus duodecim scriptorum.
- En la antigua China destacan el Wéqí y el Xiangqi. En el norte de Europa se practicaba el Tablut y en la India el Chaturanga (se cree que este juego es un precedente del ajedrez y las referencias al mismo se encuentran en el Mahabharata, un texto mitológico de la India que data del siglo III a.C).
- El Shogi o ajedrez japonés tiene relación con el Chaturanga.

Estos entretenimientos milenarios se han mantenido a lo largo del tiempo y sus reglas han servido para la creación de nuevos pasatiempos.

Quienes han estudiado los juegos de mesa y su historia afirman que tienen relación con la estrategia y la táctica militar. En este sentido, los tableros representan al campo de batalla y las decisiones que se toman se corresponden con los movimientos de los soldados.

Algunos historiadores sostienen que la mayoría de pasatiempos fueron creados para evitar el aburrimiento durante los periodos de inactividad en tiempos de guerra.

<https://www.definicionabc.com/social/juego-mesa.php>

***Obligatorio**

1. Nombres y Apellidos *

2. Curso *

Marca solo un óvalo.

- ☐ 501 *Ir a la pregunta 3*
- ☐ 502 *Ir a la pregunta 3*
- ☐ 503 *Ir a la pregunta 3*
- ☐ 601 *Ir a la pregunta 8*
- ☐ 602 *Ir a la pregunta 8*
- ☐ 603 *Ir a la pregunta 8*
- ☐ 604 *Ir a la pregunta 8*
- ☐ 703 *Ir a la pregunta 14*
- ☐ 704 *Ir a la pregunta 14*
- ☐ 1101 *Ir a la pregunta 20*
- ☐ 1102 *Ir a la pregunta 20*

Guía No. 3

Grado 5to.

3. Respecto a la lectura de los juegos de mesa los podemos definir cómo: * 10 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Una propuesta de entretenimiento en la que se usa normalmente un tablero y algún tipo de complemento, como dados, cartas o fichas. Siguiendo una serie de reglas e instrucciones los participantes tienen que lograr algún objetivo para obtener la victoria.
- ☐ Es una propuesta en que se emplea alguna destreza intelectual o manual
- ☐ Alguno de estos juegos como Monopoly, Tío Rico, jenga, uno, cranium, batalla naval, etc. Entre los clásicos cabe mencionar el dominó, el juego de la oca, las damas, el ajedrez o el parqués.

4. Conocer la historia y las reglas de estos antiguos juegos de mesa nos sirve según la lectura para: * 10 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Para evitar el aburrimiento durante los periodos de inactividad.
- ☐ Para la creación de nuevos pasatiempos.
- ☐ Para tener una alternativa lúdica que resulta ideal para compartir en familia o entre amigos.

5. Según la lectura el origen de los juegos de mesa puede ser: * 10 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Se crearon para ser usados en centros escolares y en ludotecas. Están destinados tanto a niños como a adultos.
- ☐ Para evitar el aburrimiento durante los periodos de inactividad en tiempos de guerra.
- ☐ Para organizar la estrategia y la táctica militar.

6. Inventar un juego de mesa con el que se pueda entender el fútbol, elaborarlo y toma una foto del juego que creaste * 10 puntos

Archivos enviados:

7. Explica brevemente en que consiste tu juego, además de esto comparte con tu familia si el juego funciona y si comprende tus reglas (que te ayuden a perfeccionarlo). Éste juego será presentado al retorno de la cuarentena. * 10 puntos

Guía No. 3

Grado 6to.

8. Respecto a la lectura de los juegos de mesa los podemos definir cómo: * 7 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Una propuesta de entretenimiento en la que se usa normalmente un tablero y algún tipo de complemento, como dados, cartas o fichas. Siguiendo una serie de reglas e instrucciones los participantes tienen que lograr algún objetivo para obtener la victoria.
- ☐ Es una propuesta en que se emplea alguna destreza intelectual o manual
- ☐ Alguno de estos juegos como Monopoly, Tío Rico, jenga, uno, cranium, batalla naval, etc. Entre los clásicos cabe mencionar el dominó, el juego de la oca, las damas, el ajedrez o el parqués.

9. Conocer la historia y las reglas de estos antiguos juegos de mesa nos sirve según la lectura para: * 8 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Para evitar el aburrimiento durante los periodos de inactividad.
- ☐ Para la creación de nuevos pasatiempos.
- ☐ Para tener una alternativa lúdica que resulta ideal para compartir en familia o entre amigos.

10. Según la lectura el origen de los juegos de mesa puede ser: *

7 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Se crearon para ser usados en centros escolares y en ludotecas. Están destinados tanto a niños como a adultos.
- ☐ Para evitar el aburrimiento durante los periodos de inactividad en tiempos de guerra.
- ☐ Para organizar la estrategia y la táctica militar.

11. Con la lectura se puede entender la clasificación de los juegos de mesa así: 8 puntos
*

Marca solo un óvalo.

- ☐ Juegos que requieren una buena memoria, una estrategia adecuada en el razonamiento o una cierta rapidez en la toma de decisiones.
- ☐ Juegos de reglas e instrucciones
- ☐ Juegos clásicos y populares

12. Inventa un juego de mesa con el que se pueda entender el fútbol, elaboralo y toma una foto del juego que creaste *

10 puntos

Archivos enviados:

13. Explica brevemente en que consiste tu juego, además de esto comparte con tu familia si el juego funciona y si comprende tus reglas (que te ayuden a perfeccionarlo). Éste juego será presentado al retorno de la cuarentena. *

10 puntos

14. Respecto a la lectura de los juegos de mesa los podemos definir cómo: * 7 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Una propuesta de entretenimiento en la que se usa normalmente un tablero y algún tipo de complemento, como dados, cartas o fichas. Siguiendo una serie de reglas e instrucciones los participantes tienen que lograr algún objetivo para obtener la victoria.
- ☐ Es una propuesta en que se emplea alguna destreza intelectual o manual
- ☐ Alguno de estos juegos como Monopoly, Tío Rico, jenga, uno, cranium, batalla naval, etc. Entre los clásicos cabe mencionar el dominó, el juego de la oca, las damas, el ajedrez o el parkes.

15. Conocer la historia y las reglas de estos antiguos juegos de mesa nos sirve según la lectura para: * 8 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Para evitar el aburrimiento durante los periodos de inactividad.
- ☐ Para la creación de nuevos pasatiempos.
- ☐ Para tener una alternativa lúdica que resulta ideal para compartir en familia o entre amigos.

16. Según la lectura el origen de los juegos de mesa puede ser: * 7 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Se crearon para ser usados en centros escolares y en ludotecas. Están destinados tanto a niños como a adultos.
- ☐ Para evitar el aburrimiento durante los periodos de inactividad en tiempos de guerra.
- ☐ Para organizar la estrategia y la táctica militar.

17. Con la lectura se puede entender la clasificación de los juegos de mesa así: 8 puntos

*

Marca solo un óvalo.

- ☐ Juegos que requieren una buena memoria, una estrategia adecuada en el razonamiento o una cierta rapidez en la toma de decisiones.
- ☐ Juegos de reglas e instrucciones
- ☐ Juegos clásicos y populares

18. Inventa un juego de mesa con el que se pueda entender el fútbol, elaboralo y toma una foto del juego que creaste * 10 puntos

Archivos enviados:

19. Explica brevemente en que consiste tu juego, además de esto comparte con tu familia si el juego funciona y si comprende tus reglas (que te ayuden a perfeccionarlo). Éste juego será presentado al retorno de la cuarentena, se realizará rotando el juego con otro compañero, el cuál leerá las instrucciones de tu juego y las aplicará, sin tu ayuda, si están claras las normas y aplica correctamente el juego habrás aprobado. * 10 puntos

Guía No. 3

Grado 11.

20. Respecto a la lectura de los juegos de mesa los podemos definir cómo: * 5 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Una propuesta de entretenimiento en la que se usa normalmente un tablero y algún tipo de complemento, como dados, cartas o fichas. Siguiendo una serie de reglas e instrucciones los participantes tienen que lograr algún objetivo para obtener la victoria.
- ☐ Es una propuesta en que se emplea alguna destreza intelectual o manual
- ☐ Alguno de estos juegos como Monopoly, Tío Rico, jenga, uno, cranium, batalla naval, etc. Entre los clásicos cabe mencionar el dominó, el juego de la oca, las damas, el ajedrez o el parkes.

21. Conocer la historia y las reglas de estos antiguos juegos de mesa nos sirve según la lectura para: * 5 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Para evitar el aburrimiento durante los periodos de inactividad.
- ☐ Para la creación de nuevos pasatiempos.
- ☐ Para tener una alternativa lúdica que resulta ideal para compartir en familia o entre amigos.

22. Según la lectura el origen de los juegos de mesa puede ser: * 5 puntos

Marca solo un óvalo.

- ☐ Se crearon para ser usados en centros escolares y en ludotecas. Están destinados tanto a niños como a adultos.
- ☐ Para evitar el aburrimiento durante los periodos de inactividad en tiempos de guerra.
- ☐ Para organizar la estrategia y la táctica militar.

23. Con la lectura se puede entender la clasificación de los juegos de mesa así: 5 puntos

*

Marca solo un óvalo.

- ☐ Juegos que requieren una buena memoria, una estrategia adecuada en el razonamiento o una cierta rapidez en la toma de decisiones.
- ☐ Juegos de reglas e instrucciones
- ☐ Juegos clásicos y populares

24. Investiga de que otra forma podemos clasificar los juegos de mesa. * 5 puntos

25. Inventa un juego de mesa con el que se pueda entender el fútbol, elaboralo y toma una foto del juego que creaste * 10 puntos

Archivos enviados:

26. Clasifica tu juego según tu investigación en el punto anterior, justifica tu respuesta * 7 puntos

27. Explica brevemente en que consiste tu juego, además de esto comparte con tu familia si el juego funciona y si comprende tus reglas (que te ayuden a perfeccionarlo). Éste juego será presentado al retorno de la cuarentena, se realizará rotando el juego con otro compañero, el cuál leerá las instrucciones de tu juego y las aplicará, sin tu ayuda, si están claras las normas y aplica correctamente el juego habrás aprobado. *

8 puntos

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios