



ANEXOS IMPRIMIBLES (Taller 2)

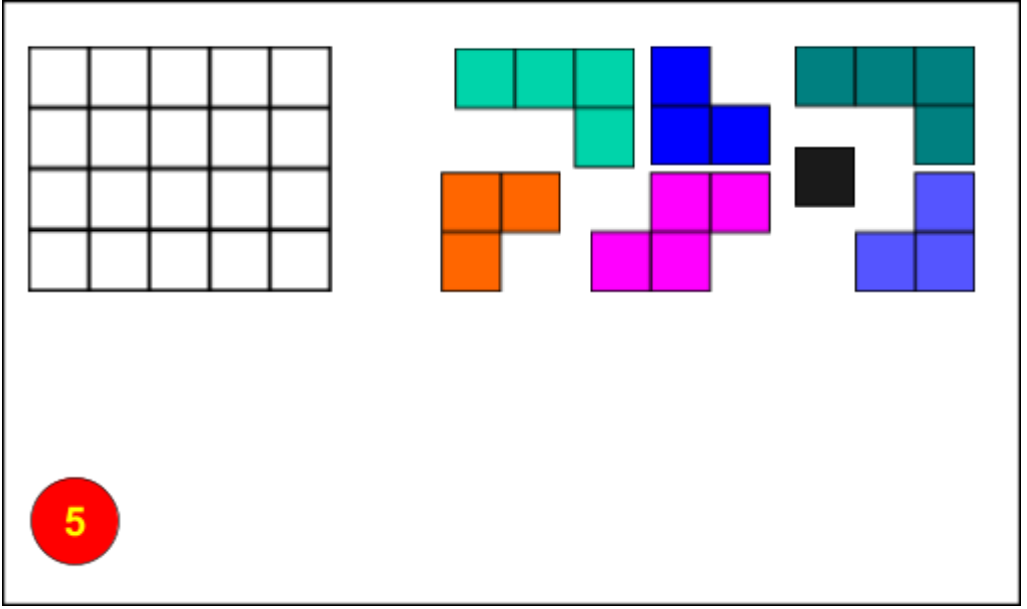
Código ESCUELA 4.0:

Actividades desenchufadas para 3er. Ciclo de Primaria

Curso 2025-26

Actividades previas: CUBISSIMO

Ejemplos imprimibles: Actividad previa 01

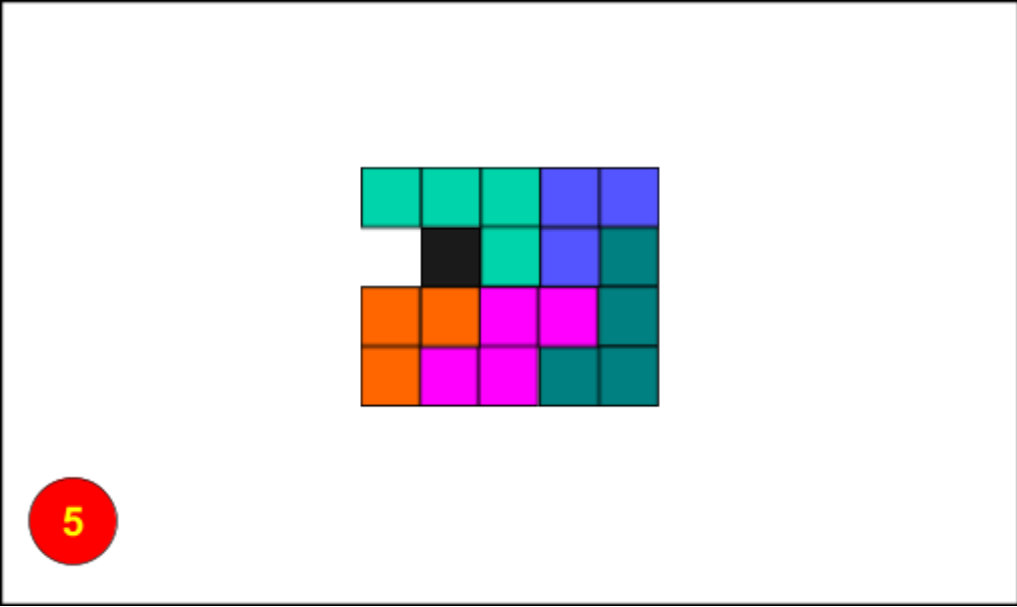


The image shows a 4x5 grid on the left. To its right are several colored polyominoes: a cyan 1-4 shape, an orange 1-3 shape, a blue 1-3 shape, a magenta 1-3 shape, a black 1-1 shape, a dark teal 1-3 shape, and a blue 1-3 shape. A red circle with the number 5 is in the bottom-left corner of the grid area.

Instrucciones para esta actividad previa: imprimir las páginas siguientes por ambas caras, de forma que se formen tarjetas recortables con el enunciado de un reto por una cara, y su solución por la otra.

Actividades previas: CUBISSIMO

Ejemplos imprimibles: Actividad previa 01

	 <p>A 5x5 grid of colored squares forming a shape. The grid is as follows:</p> <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <p>The shape is composed of the following colored squares (row by row):</p> <ul style="list-style-type: none">Row 1: 3 cyan squares, 2 purple squares.Row 2: 1 black square, 1 cyan square, 1 purple square, 1 teal square.Row 3: 2 orange squares, 2 magenta squares, 1 teal square.Row 4: 1 orange square, 2 magenta squares, 1 teal square, 1 teal square. <p>A red circle containing the number 5 is located in the bottom-left corner of the grid.</p>																									

Ejemplos imprimibles: Actividad previa 01 para Cubissimo

1

A 4x5 grid is shown on the left. To its right are seven pieces: a green L-shaped piece (top row: 3 squares, second row: 1 square), a red T-shaped piece (top row: 1 square, second row: 2 squares, third row: 1 square), a blue L-shaped piece (top row: 2 squares, second row: 1 square), a yellow T-shaped piece (top row: 1 square, second row: 3 squares), another blue L-shaped piece (top row: 2 squares, second row: 1 square), and a purple 1x2 vertical piece and a purple 1x1 square.

2

A 4x5 grid is shown on the left. To its right are seven pieces: a green L-shaped piece (top row: 3 squares, second row: 1 square), an orange L-shaped piece (top row: 2 squares, second row: 1 square), another orange L-shaped piece (top row: 1 square, second row: 2 squares, third row: 1 square), a red T-shaped piece (top row: 2 squares, second row: 1 square, third row: 2 squares), a purple 1x2 horizontal piece, and a green L-shaped piece (top row: 1 square, second row: 3 squares).

3

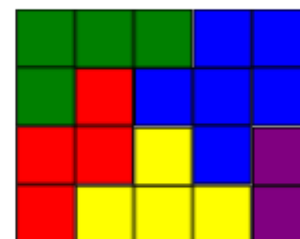
A 4x5 grid is shown on the left. To its right are nine pieces: a teal L-shaped piece (top row: 2 squares, second row: 1 square, third row: 1 square), a black 1x1 square, a blue L-shaped piece (top row: 2 squares, second row: 1 square), a green 1x3 vertical piece, an orange L-shaped piece (top row: 1 square, second row: 2 squares, third row: 1 square), a purple 1x2 vertical piece, and a red T-shaped piece (top row: 1 square, second row: 2 squares, third row: 1 square).

4

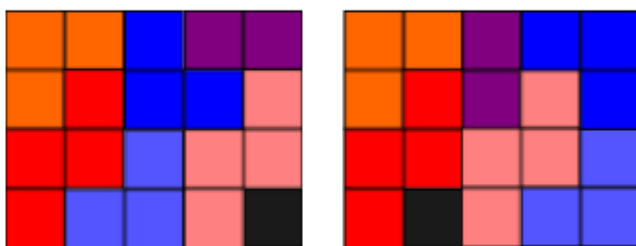
A 4x5 grid is shown on the left. To its right are nine pieces: an orange L-shaped piece (top row: 2 squares, second row: 1 square, third row: 1 square), a red T-shaped piece (top row: 1 square, second row: 2 squares, third row: 1 square), a green 1x3 vertical piece, a pink L-shaped piece (top row: 1 square, second row: 2 squares, third row: 1 square), a black 1x1 square, a purple 1x2 vertical piece, a blue L-shaped piece (top row: 2 squares, second row: 1 square), and another blue L-shaped piece (top row: 1 square, second row: 2 squares, third row: 1 square).



2



1



4

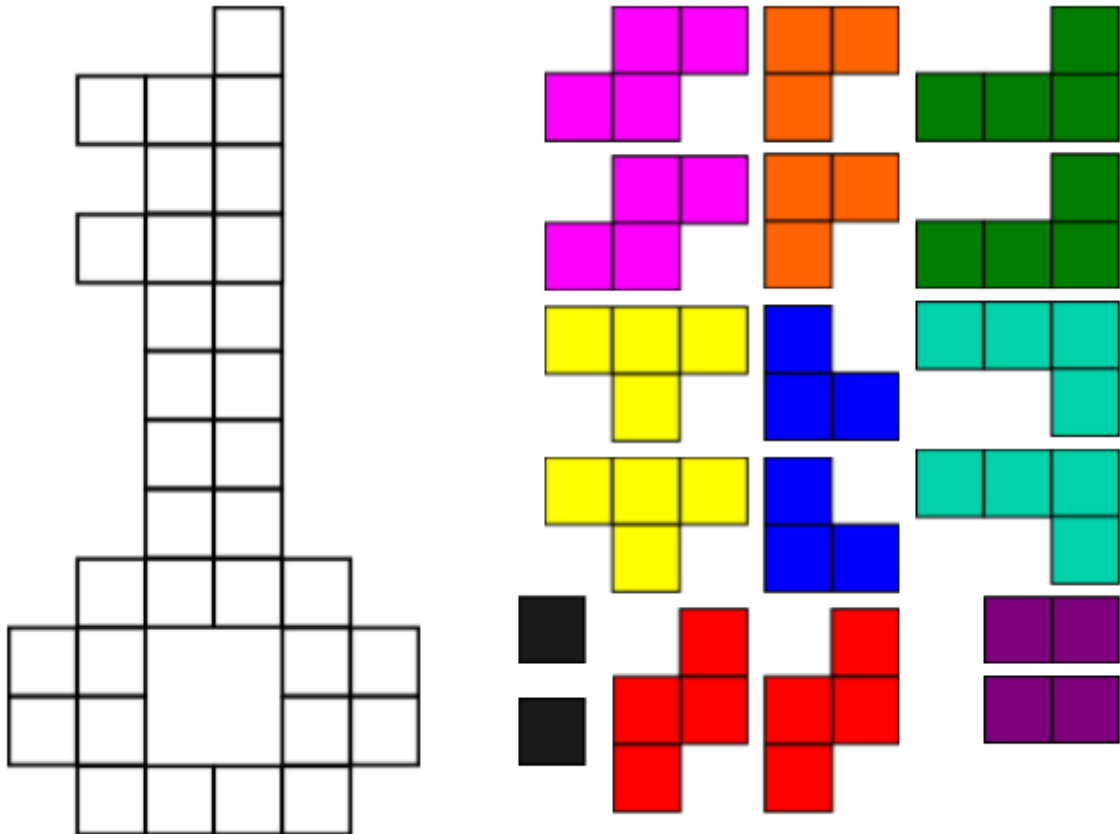


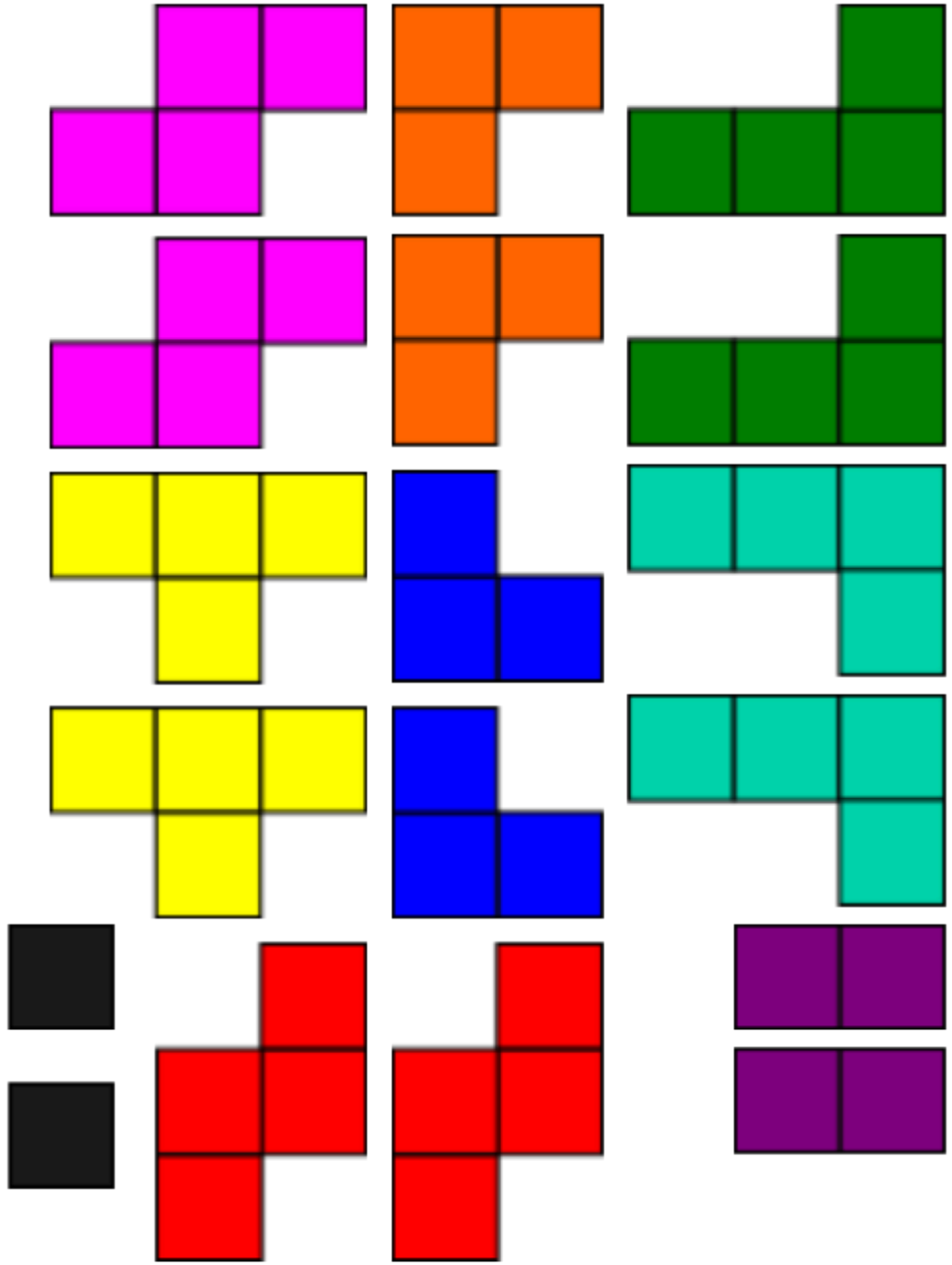
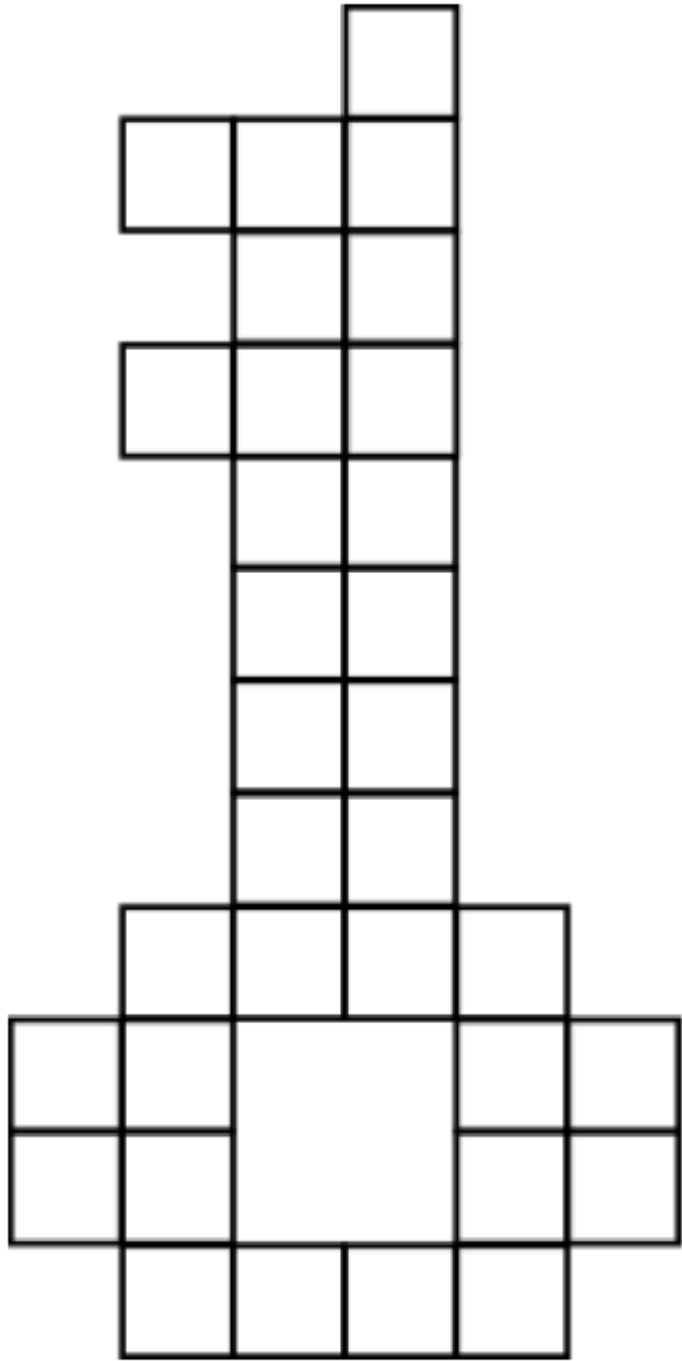
3

Actividad previa 02 para Cubissimo

Enunciado

Intenta reproducir la figura de la imagen seleccionando las piezas que necesites.
Existen muchas combinaciones posibles para lograrlo, pero como somos muy ahorradores, la mejor solución será la que utilice menos piezas.





Actividad previa 03 para Cubissimo

Enunciado

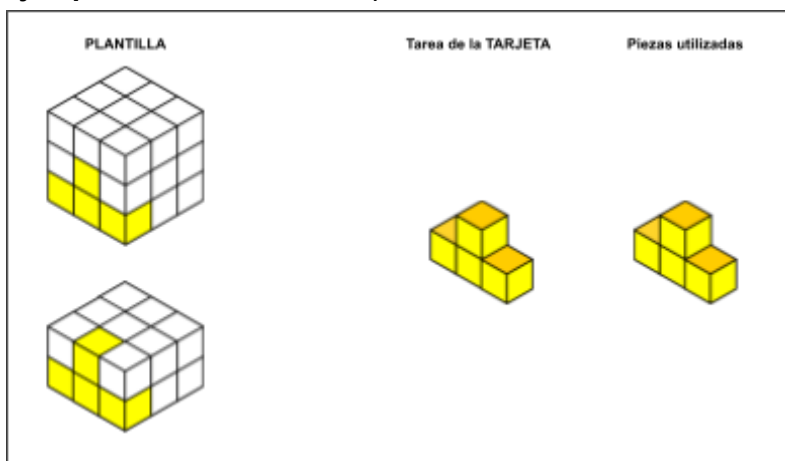
Utiliza las siguientes plantillas y los rotuladores de pizarra, para resolver el reto de la tarjeta.

- PASO 1: Marca con una X las caras de la plantilla que corresponden con las piezas que aparecen dibujadas en el enunciado de la tarjeta. Las marcas deben realizarse con el color del rotulador que coincida con el color de la pieza utilizada.
- PASO 2: Revisión
- PASO 3: Colorea de igual forma en la plantilla, el resto de piezas que faltan para completar el cubo completo.
- PASO 4: Ve al juego real, e intenta resolver la tarjeta que te ha correspondido, trasladando el dibujo de la plantilla a la realidad.

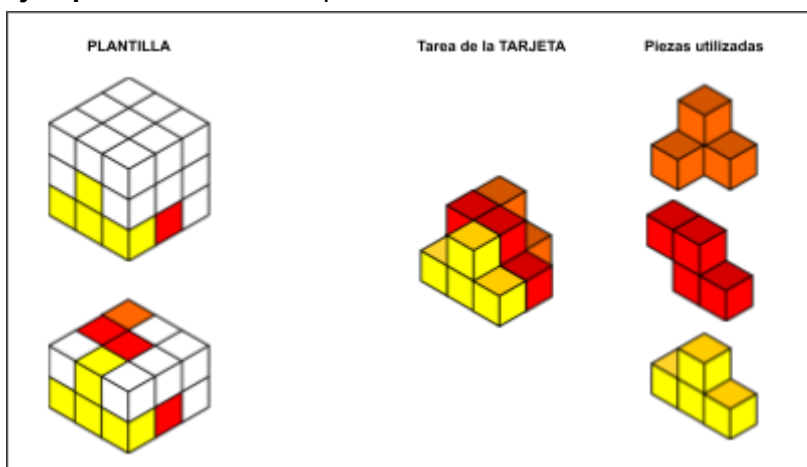
OBSERVACIÓN:

Fíjate en que no todas las caras de las piezas son visibles en la plantilla. Deberás hacer un ejercicio de imaginación importante, pero... ¡tú puedes!

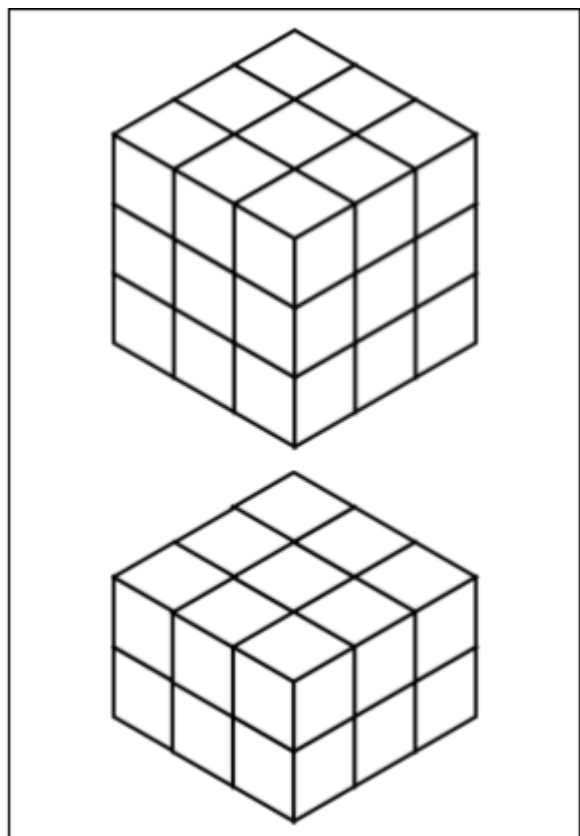
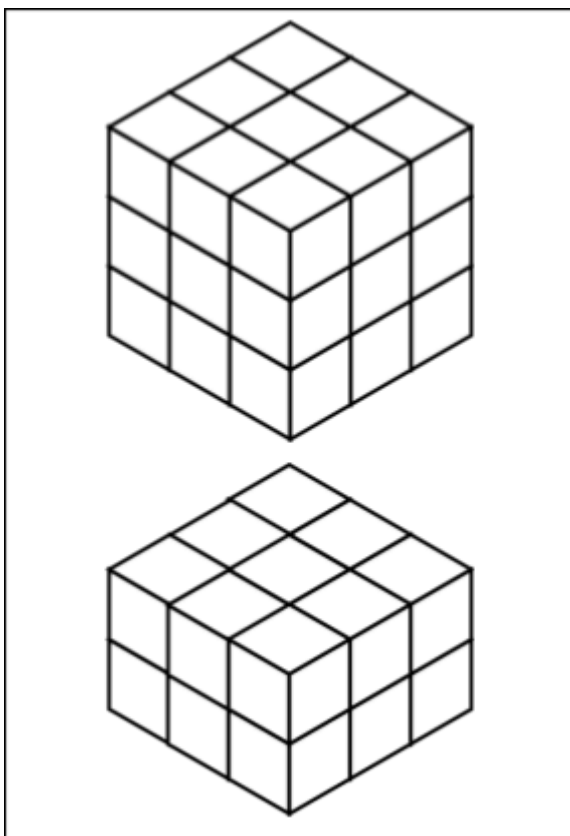
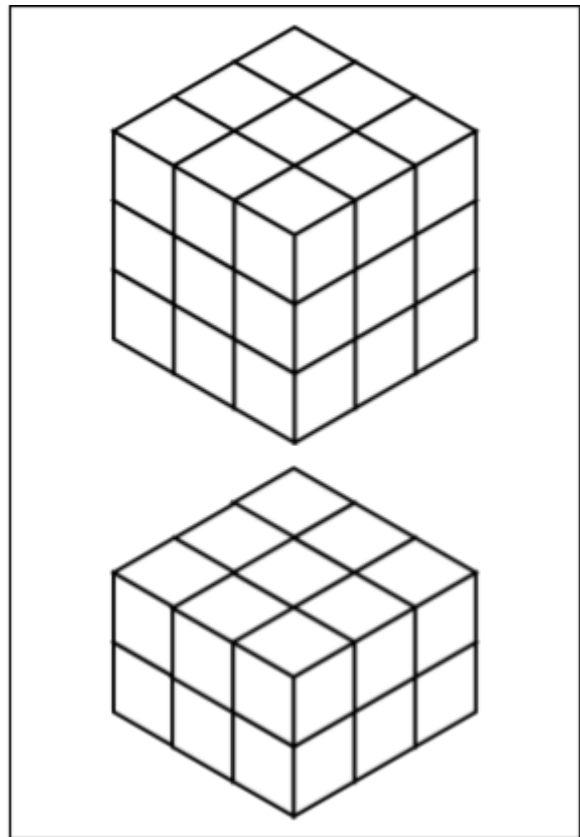
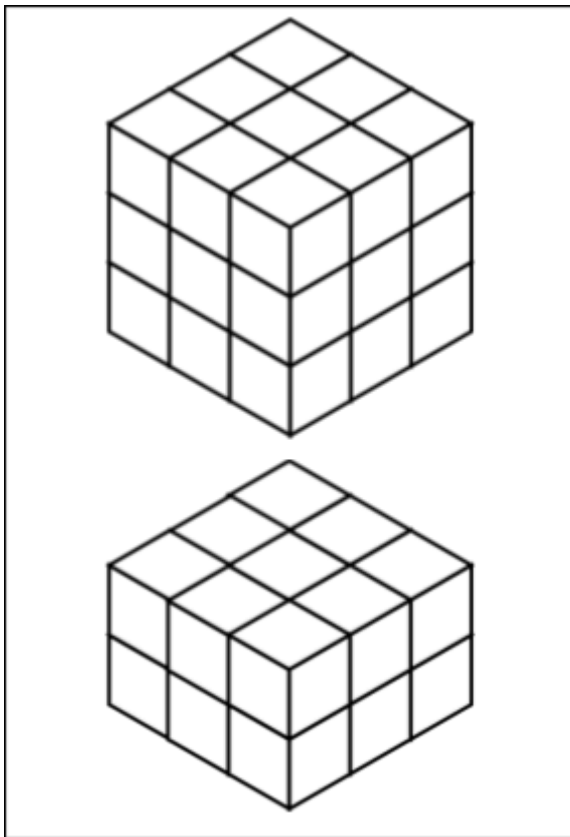
Ejemplo 01: Con una única pieza:



Ejemplo 02: Con varias piezas combinadas, extraídas de las tarjetas del juego original:



Plantilla imprimible para el alumnado



Actividad previa 04 para Cubissimo

Enunciado

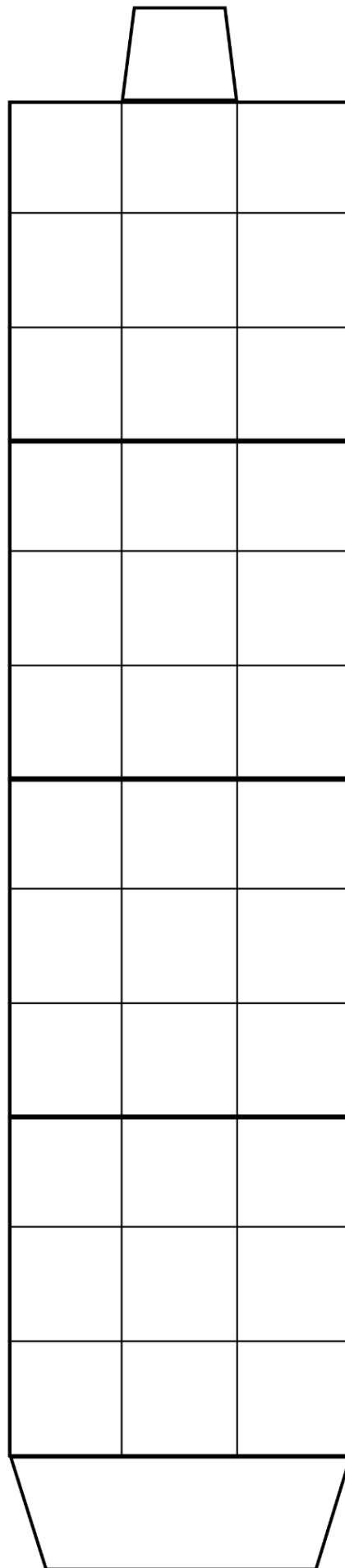
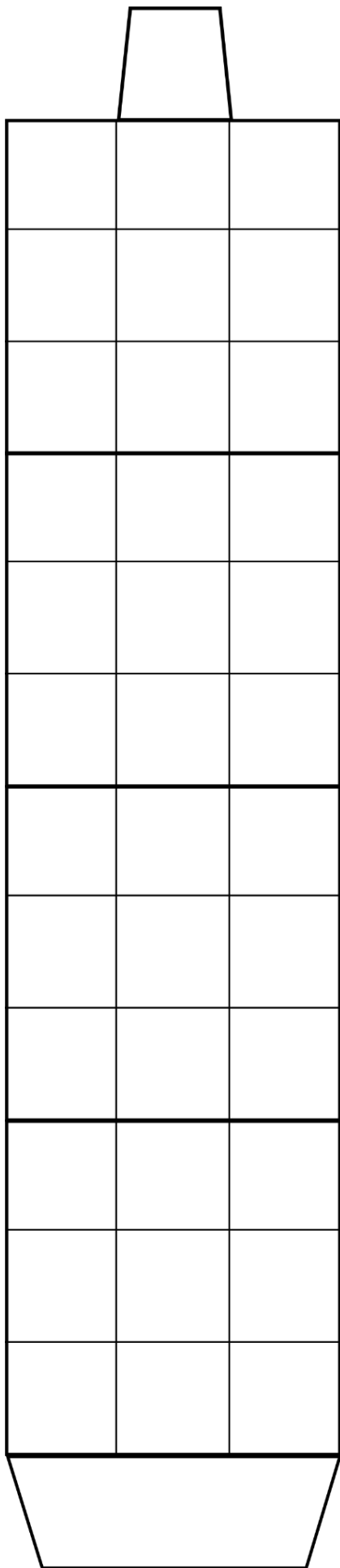
Utiliza las siguientes plantillas para CONSTRUIR/RECUBRIR un cubo de Rubik o una forma cúbica. Sobre esa superficie, podrás resolver el reto de la tarjeta con la ayuda de rotuladores de pizarra.

- PASO 1: Marca con una X las caras de tu cubo que corresponden con las piezas que aparecen dibujadas en el enunciado de la tarjeta. Las marcas deben realizarse con el color del rotulador que coincida con el color de la pieza utilizada.
- PASO 2: Revisión
- PASO 3: Colorea de igual forma en tu cubo, el resto de piezas que faltan para completar el cubo completo.
- PASO 4: Ve al juego real, e intenta resolver la tarjeta que te ha correspondido, trasladando el dibujo de la plantilla a la realidad.

OBSERVACIÓN:

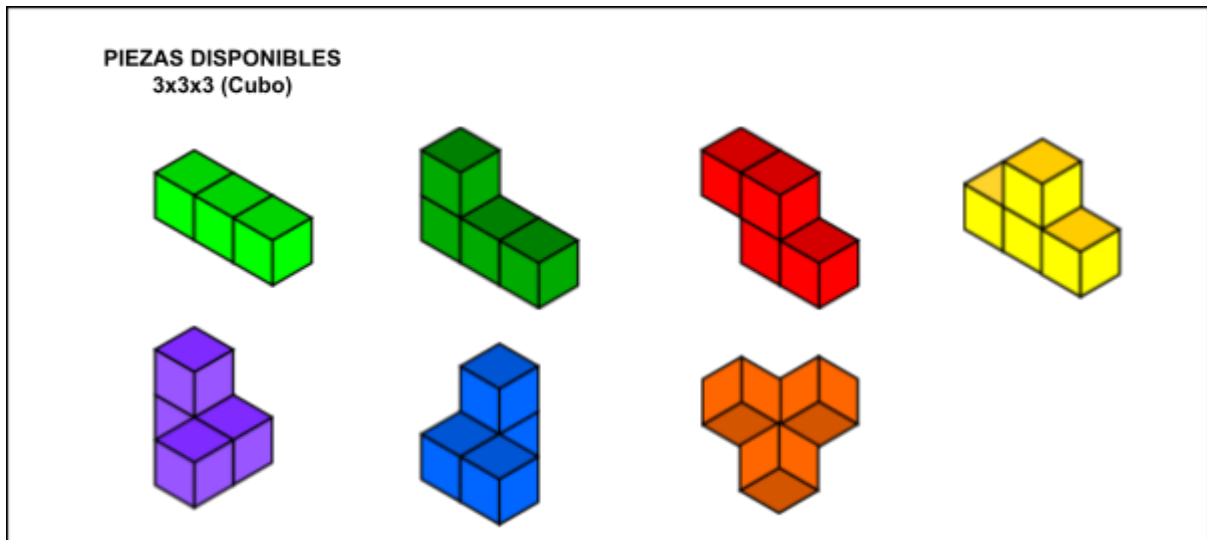
Fíjate en que puede haber piezas en que algunas de sus caras no son “marcables” en el cubo. Deberás hacer un ejercicio de imaginación, pero... ¡menor que en la actividad 02!

Plantilla para tiras que recubren un cubo

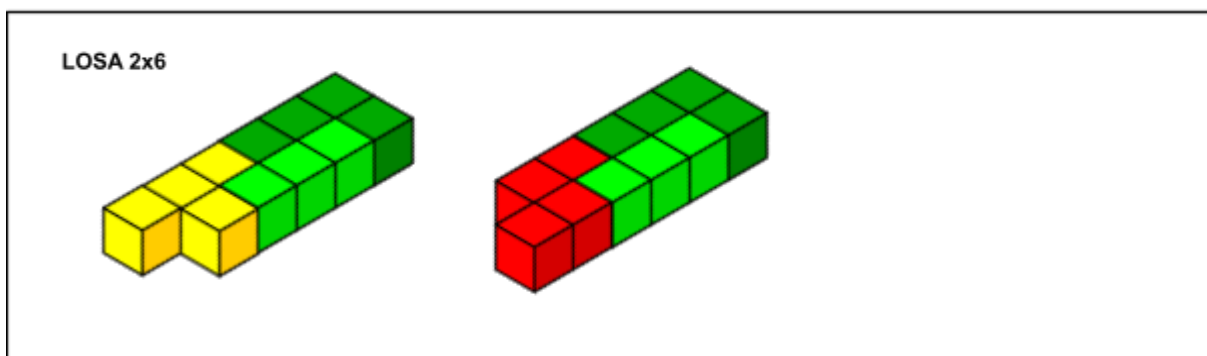
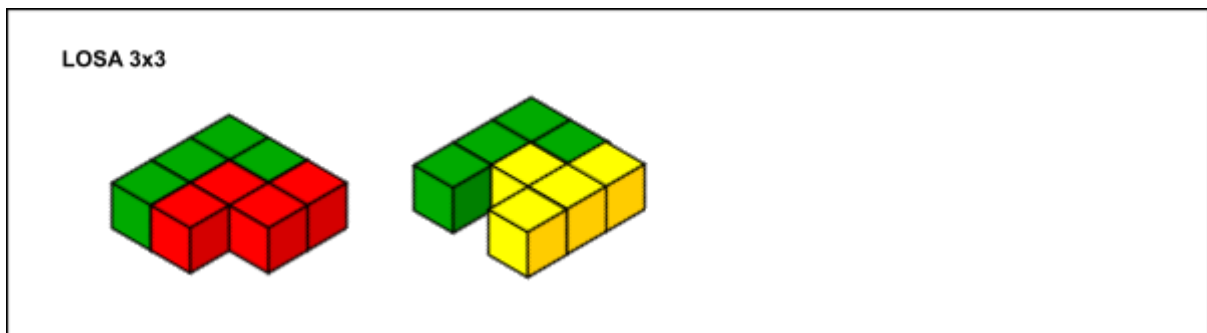


Ayudas para la Actividad: CUBISSIMO

Combinaciones posibles/recomendadas

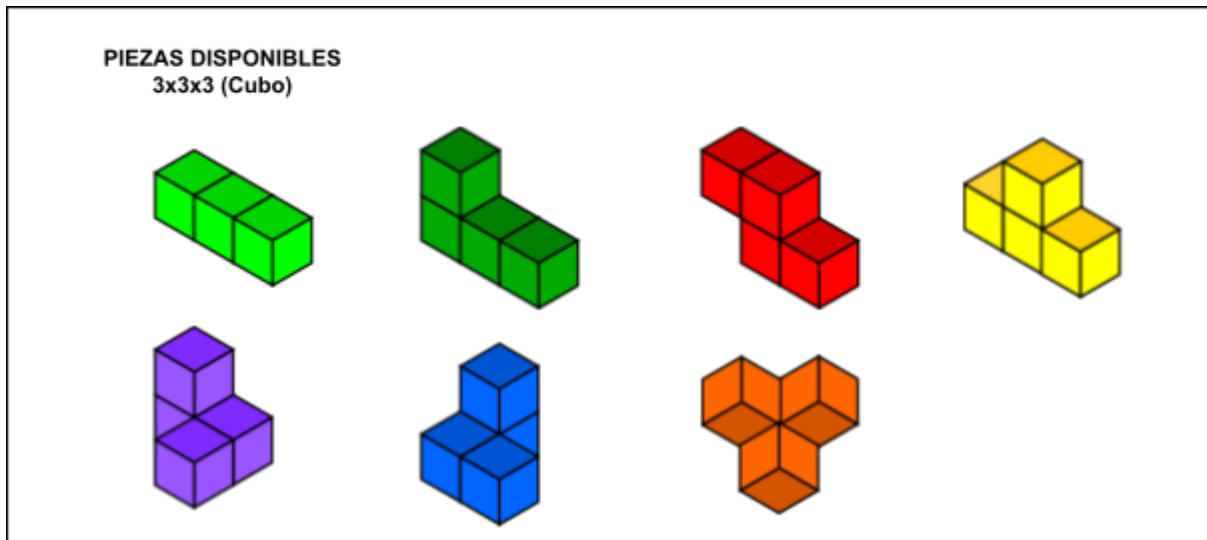


Soluciones que NO rellenan toda la base:



Ayudas para la Actividad: CUBISSIMO

Combinaciones posibles/recomendadas



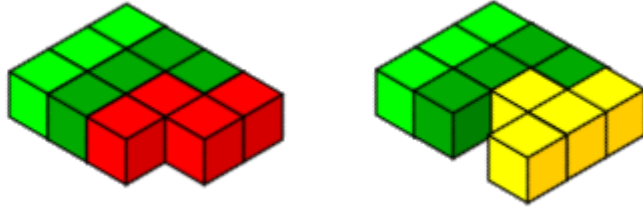
Soluciones que NO rellenan toda la base:

LOSA 2x4

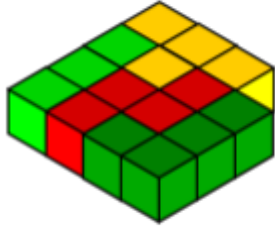
LOSA 3X3

LOSA 2x6

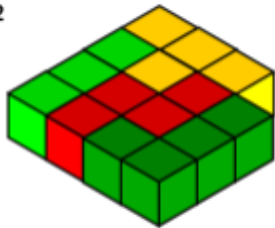
LOSA 3x4



LOSA 4x4



DUPLEX 2x6x2



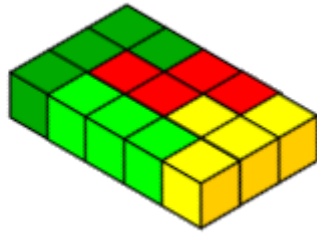
LOSA 3x4

LOSA 4x4

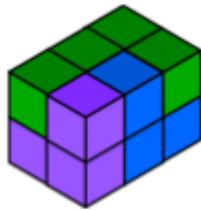
LOSA 2x6X2

Soluciones que ocupan TODA la base

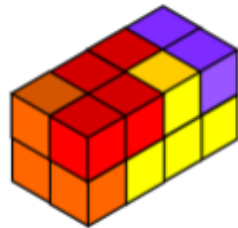
LOSA 3x5



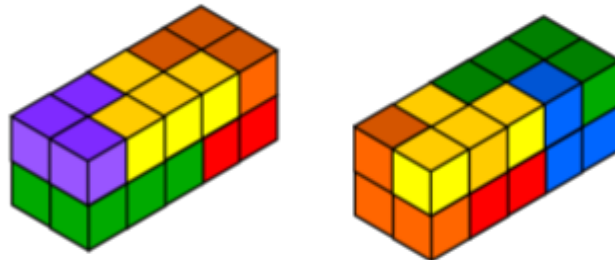
DUPLEX 2x2x3



DUPLEX 2x4x2



DUPLEX 2x5x2



DUPLEX 3x4x2



Soluciones que ocupan TODA la base

LOSA 3x5

DUPLEX 2x3X5

DUPLEX 2x4X2

DUPLEX 2x5X2

DUPLEX 3x4X2

Instrucciones para imprimir:

Esta página y las anteriores, permiten imprimir tarjetas de retos con el enunciado en una cara y la solución en la contraria. Para conseguirlo, imprime estas páginas por ambas caras.

Actividades previas: QUORIDOR

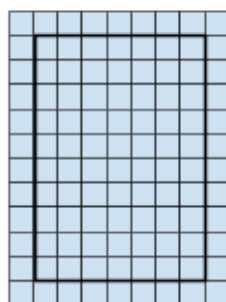
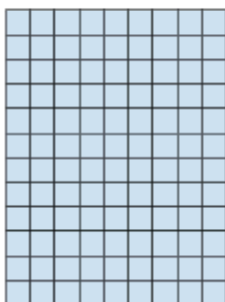
Actividad previa 01: Cerrar cuadraditos

Utiliza una hoja de papel cuadriculado para jugar por parejas a este juego tradicional. Las reglas son:

1. Trazar un rectángulo dentro de la hoja de papel cuadriculado. Será la cuadrícula del juego.
2. Se juega por turnos dentro de esa cuadrícula.
3. Cada jugador tiene la posibilidad de hacer un trazo por turno sobre la cuadrícula del juego. Puede ser vertical u horizontal.
4. Cuando un jugador es capaz de completar un cuadrado, lo marca con su señal (una X, un circulito,...), y mantiene el turno por otra tirada. Si vuelve a completar cuadrado, se repite el proceso.
5. Cada cuadrado con la señal de un jugador, es un punto para él.
6. Gana quien más puntos acumule.

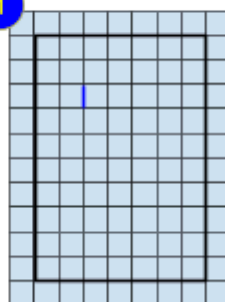
OBS: ¿Podrían jugar más de dos jugadores? Nada lo impide.

1 Trazar la cuadrícula de juego

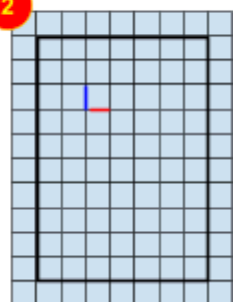


2 Turno del jugador 1 y del jugador 2

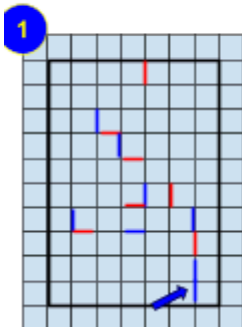
1



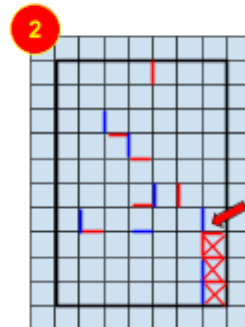
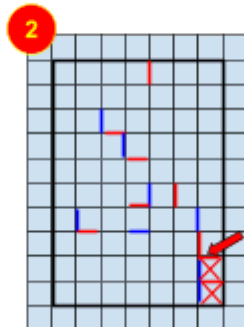
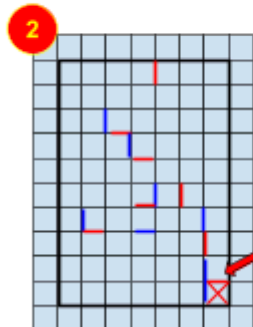
2



3 Tras varios turnos...



4 Jugador 2 consigue cuadrado... y repite mientras lo sigue haciendo



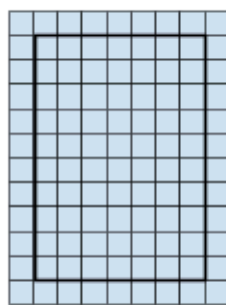
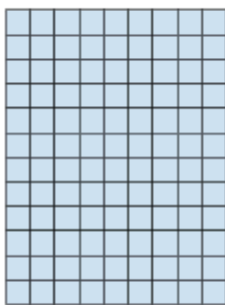
Actividad previa 02: El OSO

Utiliza una hoja de papel cuadriculado para jugar por parejas a este juego tradicional. Las reglas son:

1. Trazar un rectángulo dentro de la hoja de papel cuadriculado. Será la cuadrícula del juego.
2. Se juega por turnos dentro de esa cuadrícula.
3. Es recomendable que cada jugador juegue con un color distinto de bolígrafo, lápiz,...
4. Cada jugador tiene la posibilidad de escribir una S o una O por turno sobre la cuadrícula del juego. Son las dos letras que conforman la palabra OSO.
5. Cuando un jugador es capaz de completar en cualquier dirección, incluidas las diagonales, la palabra OSO, lo marca tachándola, se anota un punto, y mantiene el turno por otra tirada. Si vuelve a completar otra vez la palabra OSO, se repite el proceso.
6. Gana quien más puntos acumule.

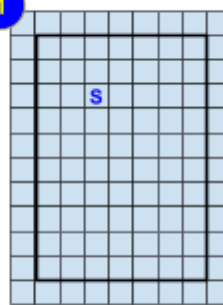
NOTA: ¿Qué letras es más importante, la S o la O?

1 Trazar la cuadrícula de juego

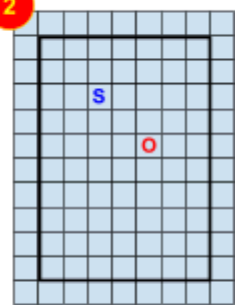


2 Turno del jugador 1 y del jugador 2

1

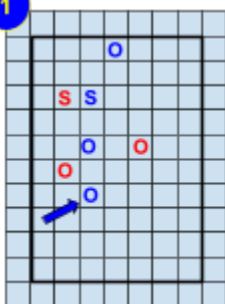


2



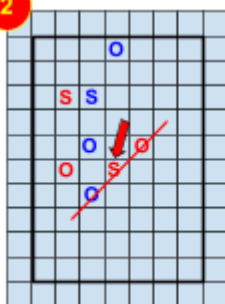
3 Tras varios turnos...

1



4 Jugador 2 consigue OSO, y repite mientras lo sigue haciendo

2



2



2



...

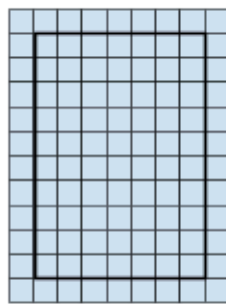
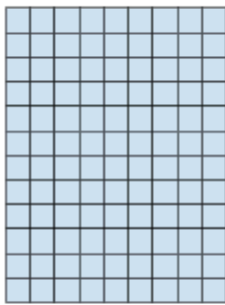
Actividad adaptada a papel

Una forma sencilla de aumentar el número de juegos de Quoridor disponibles para el aula, es simularlos con simples hojas de **papel cuadriculado** y **bolígrafos de colores**.

En el caso de que se quiera dar un poco de realce, aumentar el tamaño de cuadrícula, se quieran cambiar las normas y se necesite poder escribir y borrar, etc. se podría plastificar una hoja y usar rotuladores de pizarra, o simplemente, utilizar lápizceros de color.

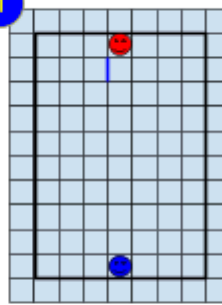
Os dejamos un **diseño preparado** para jugar:

1 Trazar la cuadrícula de juego

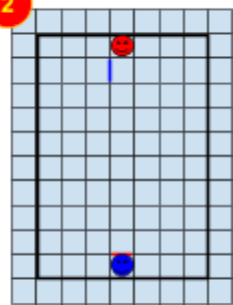


2 Turno del jugador 1 y del jugador 2

1

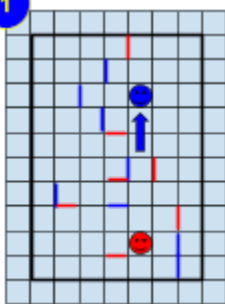


2



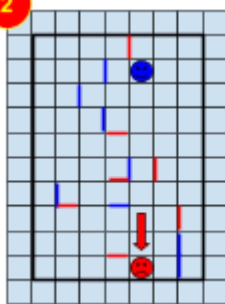
3 Tras varios turnos...

1

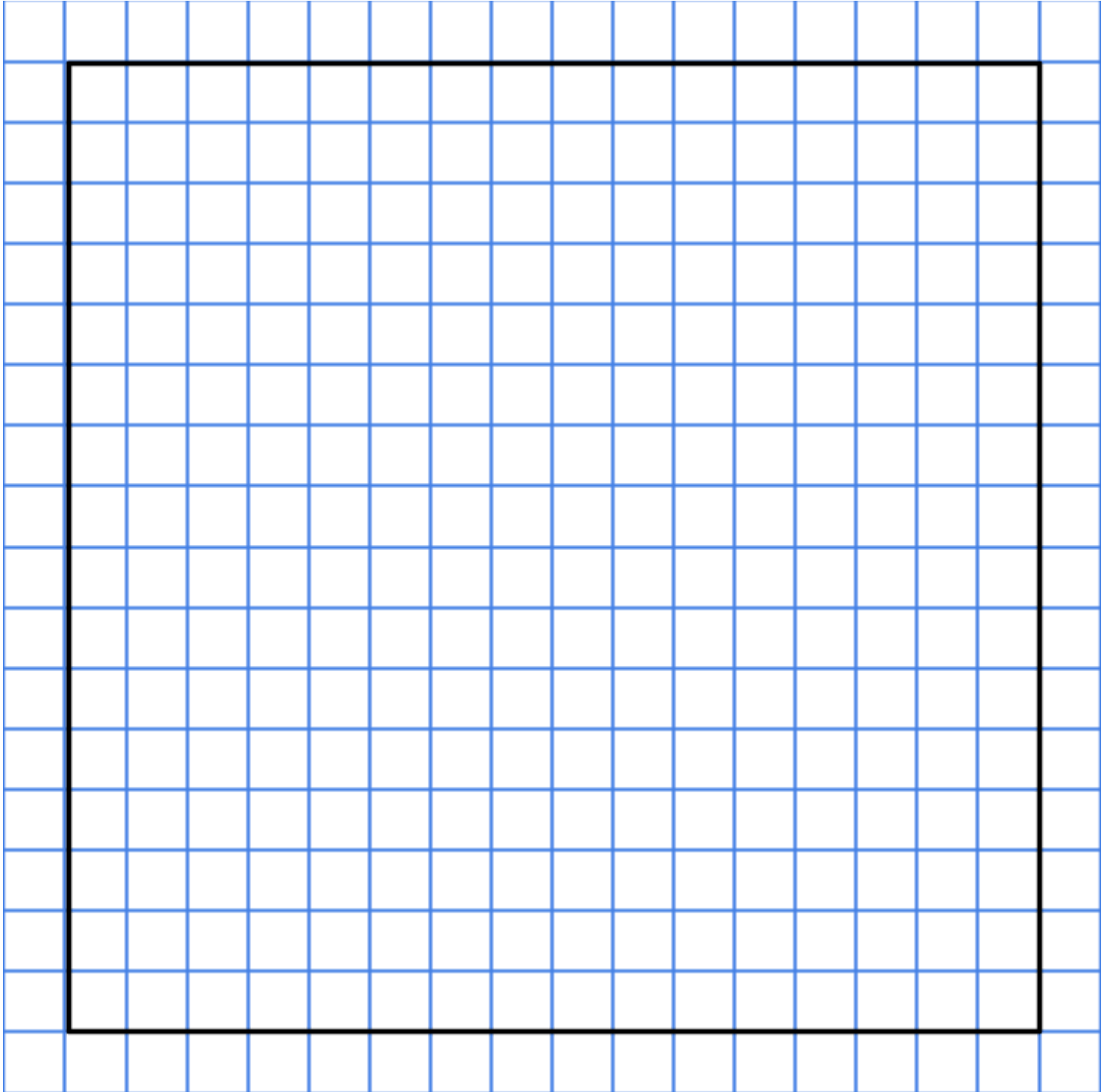


4 Jugador 2 consigue llegar a la meta, sin que el 1 lo haya frenado (¡qué mal juega...!).

2



Plantilla para jugar a las dos actividades previas y a la versión adaptada de Quoridor



Actividades previas: LASER MAZE

Actividad previa 01: El ratón y el gato

Materiales:

- Un tablero de ajedrez
- 4 peones negros que serán los gatos
- 1 peón blanco, que será el ratón.

Disposición inicial:

- El ratón se coloca en la fila inferior, en la casilla negra más centrada.
- Los gatos se colocan en la fila superior, ocupando las casillas negras.

Movimientos:

- Cada jugador tiene un turno de forma alternada
- Los gatos solo pueden mover en diagonal, y siempre hacia adelante (en dirección a la parte inferior del tablero).
- El ratón también mueve en diagonal, pero puede avanzar hacia adelante y hacia atrás.
- El objetivo de los gatos es conseguir que el ratón no tenga ninguna casilla a donde moverse, y por tanto, quede atrapado.

PARA PENSAR:

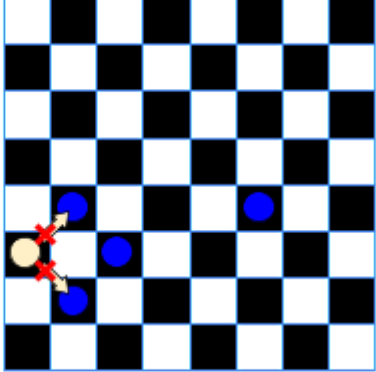
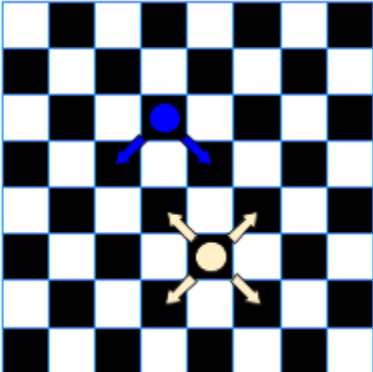
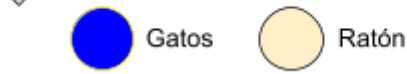
- Puedes utilizar cualquier pieza del ajedrez, e incluso de las damas. ¡La imaginación al poder!
- Si los dos jugadores saben jugar bien, ¿quién es más probable que gane: el ratón o el gato? ¿Hay alguna estrategia?

1 Colocación inicial de piezas

2 Movimientos permitidos

3 Objetivo: Ratón = escapar / Gatos = cazar

4 Ejemplo de "Ratón cazado"



Tras varios turnos... el Ratón no puede mover

Plantillas para jugar al Gato y el Ratón, y las dos adaptaciones de Laser Maze

