

Paquete de Juegos



Hojas de trabajo y Actividades



MANGAHIGH

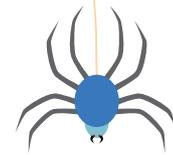
westermann

INTRODUCCIÓN

Principio

Los juegos de Mangahigh se componen de distintas etapas, cada una de ellas dirigida a un objetivo de aprendizaje curricular específico. *Jetstream Riders* tiene "7 tablas de multiplicar" y *A Tangled Web* tiene "Reglas básicas de ángulos", por ejemplo.

Estas etapas se pueden encontrar en la plataforma Mangahigh utilizando las funciones de búsqueda y exploración en la pestaña Asignar.



NOT
TRANSLATED

A screenshot of the Mangahigh web application interface. On the left is a dark sidebar menu with icons and labels: 'Mangahigh', 'Tareas de la escuela', 'Informes', 'Asignar' (highlighted with a red box and a red arrow), 'Ranking', 'RS', 'Bandeja de entrada', and 'Admin'. The main content area has a blue header with the 'Mangahigh' logo. Below the header are two tabs: 'TAREAS VIGENTES' (active) and 'TAREAS FUTURAS'. A banner below the tabs reads 'Actualmente estás utilizando la versión gratuita x3' and 'HAZ UN UPGRADE DE TU CUENTA'. Below this is a search bar with 'Sugerencias: Tareas > Tareas vigentes'. The main content shows a list of assignments, including '3ro de primaria' and '2ndo de primaria', both with the 'PRODIGI' logo and a 'terminó en' date of 'Vie, 30 de abr de 2021'. The background of the interface features a light blue sky with a sun and a small blue spider.

Para cada etapa del juego se proporciona una **ficha de trabajo** (para completar antes de jugar) y una **actividad** (para completar después del juego).

La ficha de trabajo establecerá la comprensión de los conceptos necesarios para tener éxito en el juego. La actividad final reforzará los conceptos abordados en el juego.



Fichas de trabajo previas

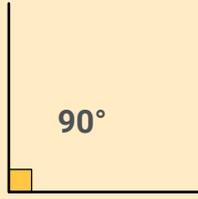
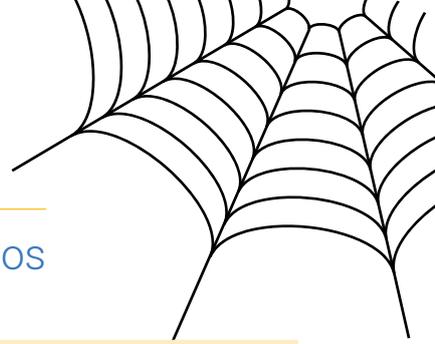
- El grupo de estudiantes las realizan antes de jugar a los juegos.
- Abarcan los conceptos fundamentales necesarios para jugar.
- Crean una base para el aprendizaje y pueden utilizarse como complemento para introducir un nuevo tema.
- Cada una de ellas es atractiva y utiliza diversos tipos de preguntas con imágenes y cuestionarios.

Actividades finales

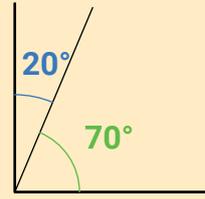
- El grupo de estudiantes las realizan después de jugar al juego.
- Pueden ser cuestionarios para 1 jugador, juegos para 2-4 jugadores o actividades para grupos numerosos.
- Refuerzan los conceptos abordados en los juegos.
- Cada una de ellas pretende crear un entorno en el que el grupo de estudiantes se comprometan con el tema y con el grupo.

Juegos

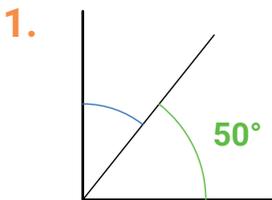
A Tangled Web – Reglas básicas de Ángulos



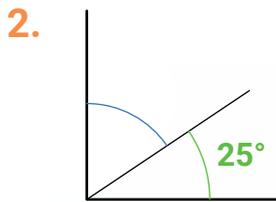
Los ángulos internos a un ángulo recto siempre suman 90° .



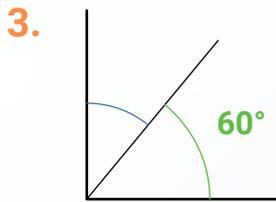
Encierra con un círculo el valor del ángulo que falta en cada caso:



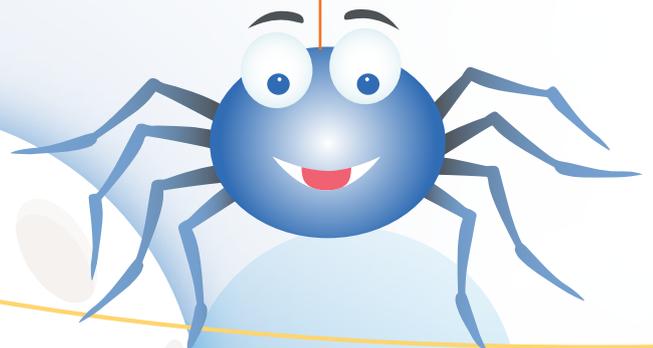
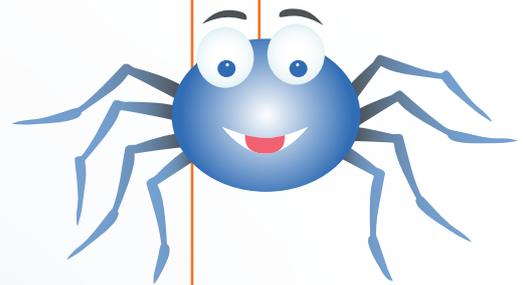
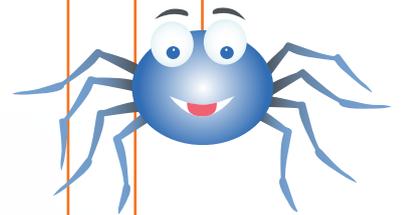
- 40°
- 30°
- 50°



- 75°
- 55°
- 65°



- 20°
- 30°
- 40°



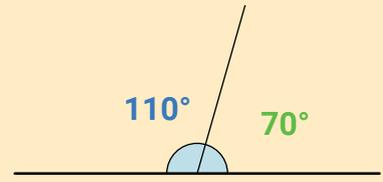
180°



Los ángulos en una línea recta suman siempre 180°.

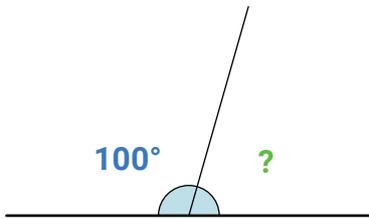
110°

70°

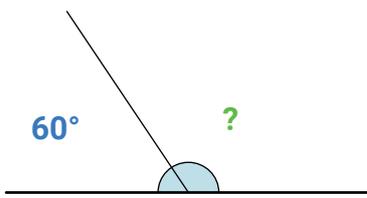


Completa el ángulo que falta en cada caso:

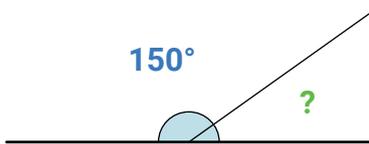
4.



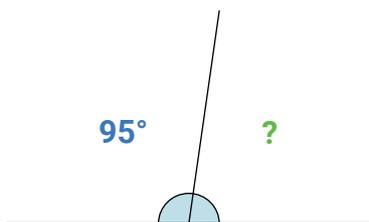
5.



6.

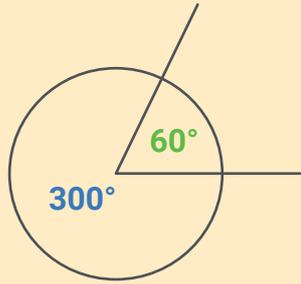


7.





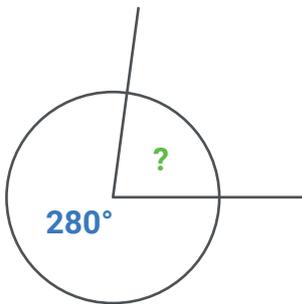
Los ángulos alrededor de un punto suman 360 grados.



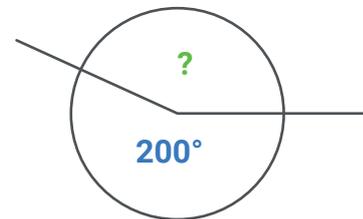
$$300^\circ + 60^\circ = 360^\circ$$

Completa los siguientes espacios en blanco con el ángulo faltante:

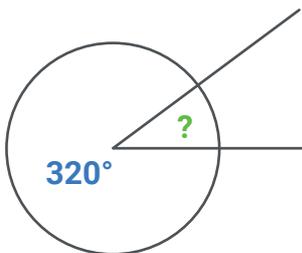
8.



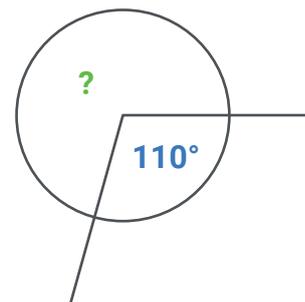
9.

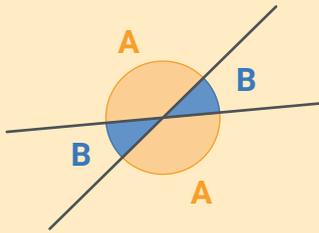


10.



11.

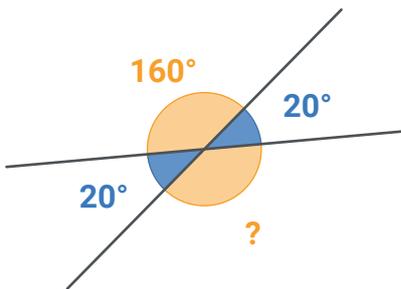




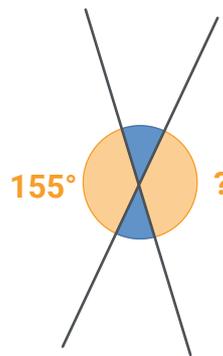
Quando dos rectas se cruzan, los ángulos opuestos siempre son iguales.

Completa en cada caso el valor del ángulo faltante:

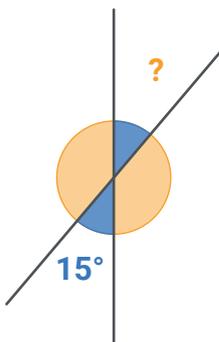
12.



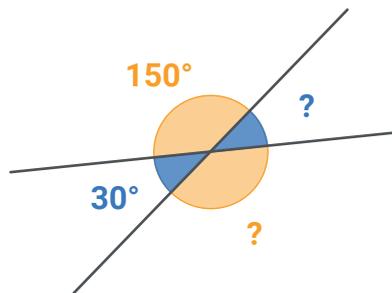
13.



14.



15.





Actividad 1

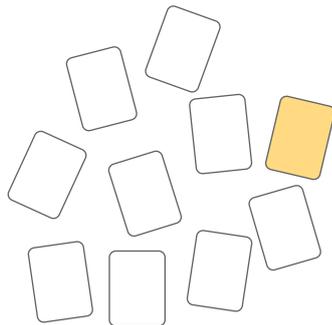
Encontrando parejas (1–2 participantes)

Antes de jugar:

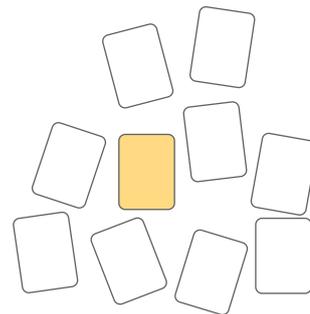
- Recorta las cartas de las siguientes dos páginas y guárdalas como 2 mazos separados.
- Baraja cada mazo y luego esperece las cartas boca abajo.



Mazo 1

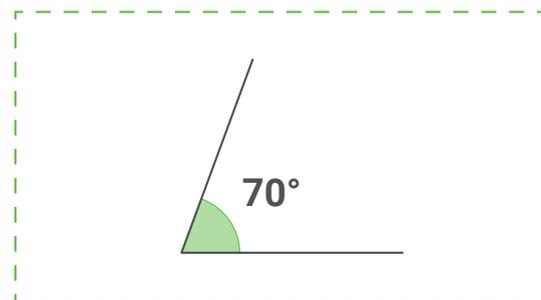
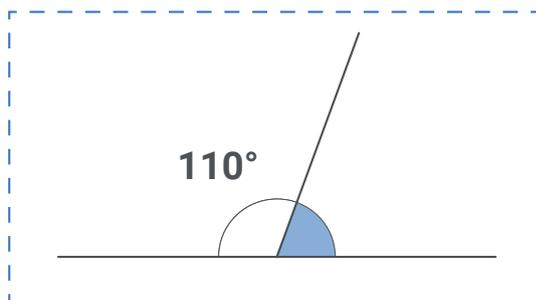


Mazo 2



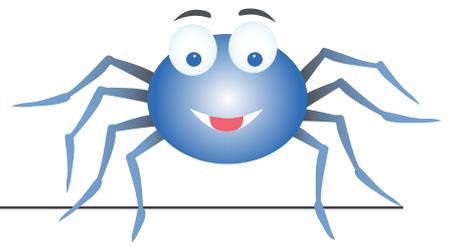
Para jugar:

1. La primer persona da vuelta una carta de cada mazo.
2. Si el ángulo azul que falta de la primera carta coincide con el ángulo de la segunda carta, las retira del juego y se las queda.



3. En caso contrario, vuelve a dar la vuelta a las dos cartas.
4. Este es el final del turno.
5. Por turnos, el objetivo es encontrar parejas de ángulos hasta que no queden cartas.

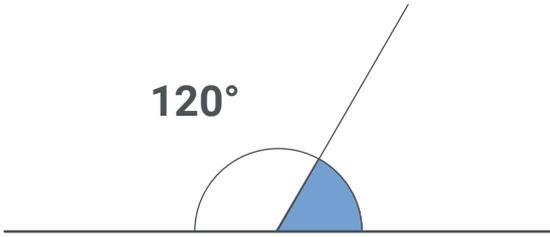




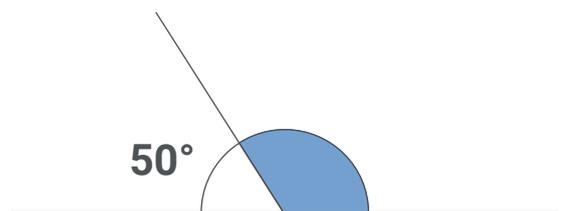
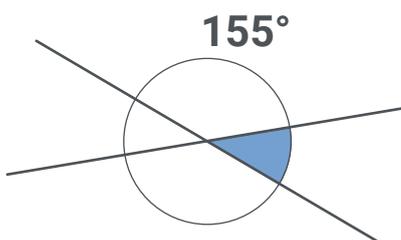
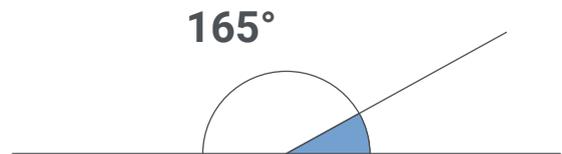
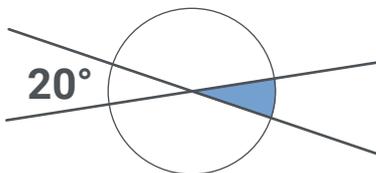
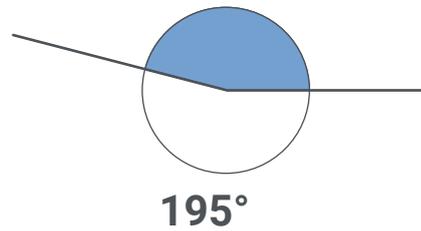
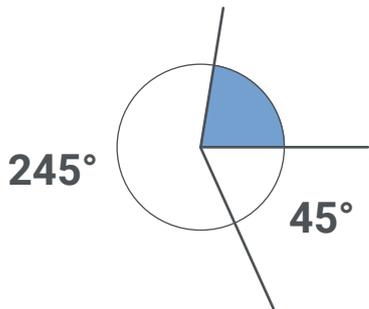
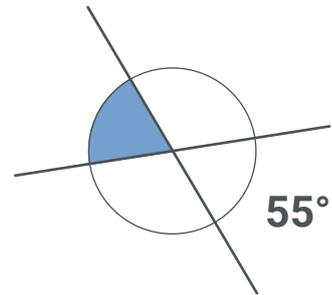
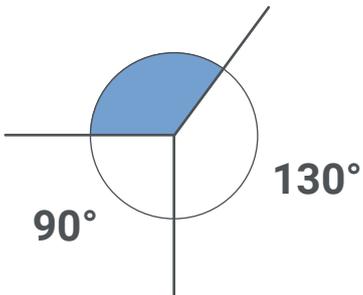
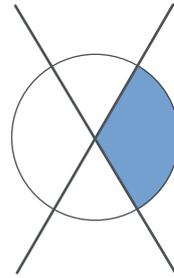
Mazo 1

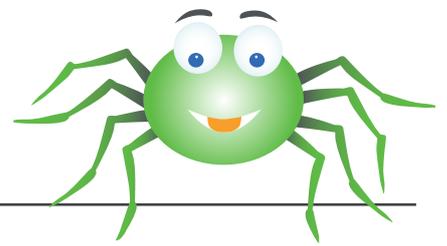


120°



125°





<p>165°</p>	<p>60°</p>
<p>20°</p>	<p>140°</p>
<p>25°</p>	<p>125°</p>
<p>15°</p>	<p>55°</p>
<p>70°</p>	<p>130°</p>