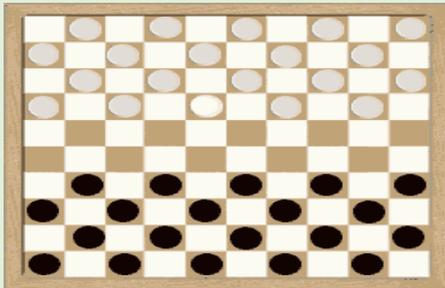


Concurso virtual juego de tablero



La Asesoría Regional de Educación Física de Puntarenas te invita a participar con tus compañeros y compañeras que se encuentran matriculados en: **(Primaria-Secundaria Diurnos) y (Colegios Nocturnos-Cindea-IPEC)**.

El concurso se realizará por medio de la Plataforma Virtual Microsoft Teams.

Se premiarán:

25 parejas de Primaria, 25 en Secundaria y 25 en la modalidad de Jóvenes y adultos de la región educativa de Puntarenas.

Los ganadores se anunciarán por la página web de la Dirección Regional de Educación de Puntarenas www.drep.go.cr además de la [página de facebook de la Asesoría Regional de Educación Física de Puntarenas](#).

Objetivo de la actividad:

Promover espacios de sana diversión.

Utilizar la plataforma virtual Microsoft Teams como herramienta virtual oficial del Ministerio de Educación Pública.

En el marco del proceso de transformación curricular, desarrollar habilidades en la población estudiantil de la región educativa de Puntarenas como: **Colaboración, Resolución de problemas, Apropiación de tecnologías digitales, Aprender-aprender.**

¿Qué debo hacer para participar?

- 1) Tener visto bueno de un encargado legal si eres menor de edad.
- 2) Pedirle apoyo a un familiar si necesitará ayuda.
- 3) Invitar a un compañero o compañera a participar.
- 3) Conectarse ambos por medio de la plataforma virtual Microsoft Teams.
- 4) Uno de los jugadores deben de ingresar al siguiente link:

<https://www.newgames.com/es/two-player-checkers.html>

- 5) Posterior compartir pantalla, y empezar a jugar.
- 6) El reglamento de cómo se juega tablero te lo indicamos abajo, además de cómo ingresar al mismo.
- 7) Una vez iniciado el juego el participante que compartió pantalla, debe permitirle el control al jugador 2 para que ambos puedan mover sus respectivas fichas.
- 8) Debe tomar una captura de pantalla o foto de ambos jugadores participando en la actividad, enviarla al correo electrónico daniel.asesoria.edufi@gmail.com, en **Asunto:** colocar nombre de los 2 compañeros y el centro educativo al que pertenecen. (solo se sube 1 foto una sola vez).
- 9) Debes tener autorización de tu padre, madre o encargado legal tanto para participar.
- 10) La foto será usada solo con fines del concurso, ya que será una comprobación de participación de los estudiantes, igualmente puede salir la casilla que está conectado sin necesidad de encender la cámara, esa 2 opciones son válidas.
- 11) Al final se hará una rifa y se escogerán a 25 parejas de cada modalidad a los que se les dará un premio, el cual se les hará llegar al centro educativo para que puedan ser retirados en la distribución de alimentos.
- 12) El concurso iniciará desde el día lunes 20 de julio y hasta el viernes 14 agosto, posterior a esa fecha se anunciarán los ganadores.

¿Cómo jugar tablero en la aplicación del juego?

PASO 1: Estar conectados ambos estudiantes, luego uno de los 2 estudiantes comparte la pantalla con la página del juego abierta, para que el otro pueda visualizarla.

Paso 2: Dar Play

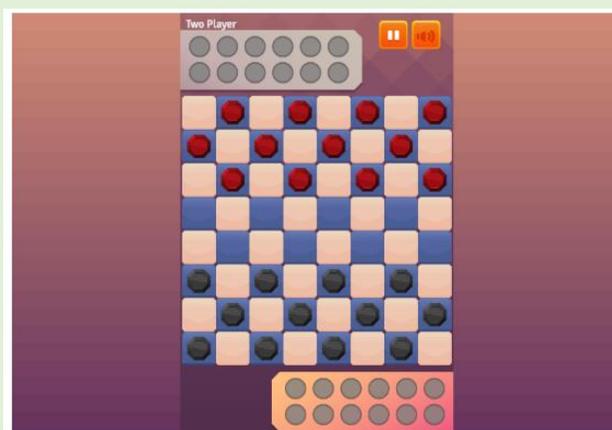
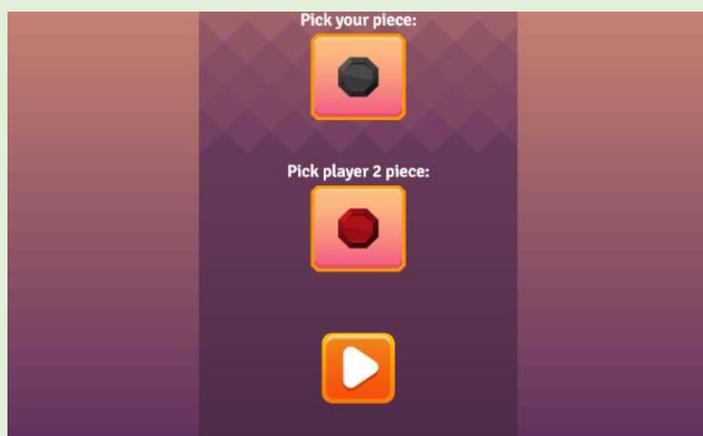


Paso 3: Escoger para jugar 2 personas



Paso 4: Jugador 1: fichas negras-Jugador 2: Fichas rojas

Paso 5: Listos para jugar



Recordar que el estudiante #1 que comparte la pantalla debe permitirle el control al estudiante #2 para que ambos puedan mover sus respectivas fichas de juego.

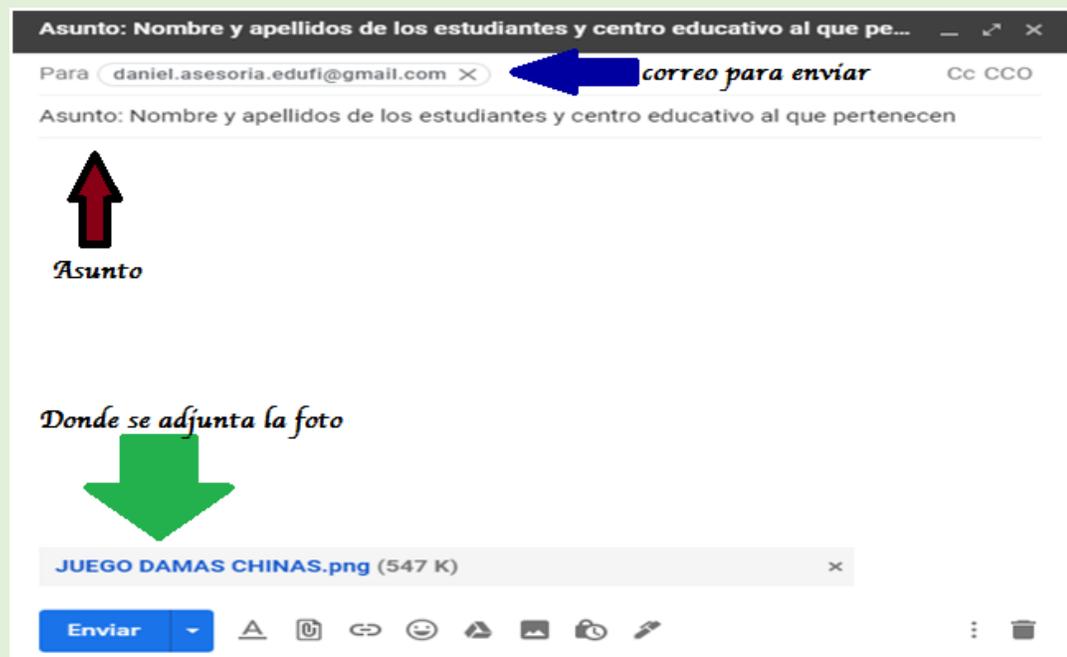
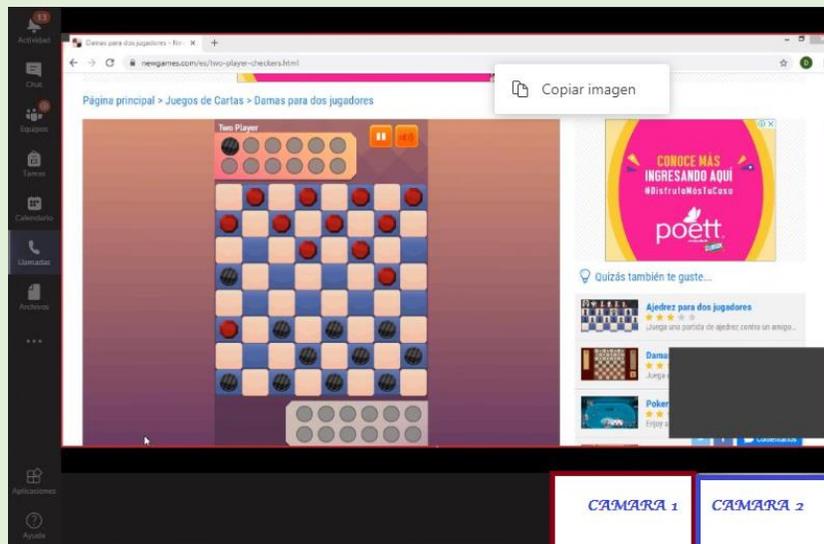
¿Dónde colocar la foto?

Enviar a Correo electrónico a: daniel.asesoria.edufi@gmail.com

En Asunto del correo: Colocar nombre y apellidos de los 2 compañeros y Centro Educativo al que pertenecen.

Atención:

Solo se adjunta 1 foto donde salgan los 2 compañeros participando.



¿Cómo se juega tablero?

Reglas de tablero

Objetivo del juego

El juego de las **tablero** consta de 24 piezas divididos en 12 blancos y 12 negros y un tablero de 64 casillas (8×8) coloreadas alternativamente blancas y negras. La finalidad del juego es la captura o bloqueo de todas las piezas contrarias, de forma que no les sea posible realizar movimiento.

Cómo jugar al tablero

Cada jugador controla las piezas de un color situadas al comienzo a cada lado del tablero. Empieza el juego las claras. Los movimientos se hacen alternativamente, uno por jugador, en diagonal, una sola casilla y en sentido de avance, o sea, hacia el campo del oponente.

Capturar fichas del contrario

Una pieza puede capturar otra si puede saltar por encima de ella siempre en **dirección de ataque y en diagonal** y caer en la casilla inmediatamente detrás de aquella. **La captura es obligatoria**. Si una o más piezas están en situación de realizar capturas, será obligatorio realizar tal captura, no pudiendo optar por mover otra pieza.

Final de la partida

Finaliza la partida cuando un jugador abandona, se queda sin fichas o estas no tienen posibilidad de movimiento (bloqueo o ahogada). Se llega a **tablas** o empate cuando ambos jugadores lo pactan.

VAMOS A DIVERTIRNOS....