



ASOCIACIÓN AMERICANA DE
ROBÓTICA
Y TECNOLOGÍA A. C.



R E F O R E S T E I T I O N



REFORESTATION

-Edad-

4 a 6 años

-Equipo-

3 a 5
Estudiantes

Bee-Bot

Programación



**B e n e f i c i o s
E d u c a t i v o s**

Favorece el Desarrollo de la espacialidad y lateralidades.
Ayuda a conocer y respetar un conjunto de reglas
Favorece la concentración.

OBJETIVO DEL RETO

Los estudiante se enfrentará en cada ronda a un recorrido diferente, en la que deberá acumular puntos recorriendo el camino para descubrir, reforestando la mayor cantidad de árboles.

Durante cada ronda, cada estudiante tendrá 1 minuto para programar y ejecutar la programación.

Si al concluir con este tiempo (1 minuto por estudiante), el robot *Beebot* o Kinder Bot no ha llegado a su destino, se esperará hasta observar el final del recorrido. Para tomar como válido el recorrido del robot, deberá ejecutar la programación en el tiempo estipulado.



PLATAFORMA

El torneo se llevará a cabo vía zoom y para poder ingresar al simulador de Bee-Bot, será por medio de la Plataforma:

<https://www.ponteenlinea.net/educacionstem/login/index.php>

Para Más información respecto al usuario y contraseña pueden contactarnos.

www.aarobotec.org

5548919047



VIRTUAL TOURNAMENT



PROGRAMACIÓN



STEAM CHALLENGE



REFORESTACIÓN

RETOS

Los diferentes retos, se darán a conocer el día de la competencia, pero pueden practicar con el simulador hasta el día de la competencia.

Les pedimos a los participantes, ver este video

<https://www.youtube.com/watch?v=1xfyK0pW77k>

Y compartirnos su foto y/o Video (máximo 1 min) plantando un árbol. Para el premio REFORESTATION



REFORESTATION

BEE-BOT REFORESTATION

TU PUEDES CAMBIAR EL MUNDO

