



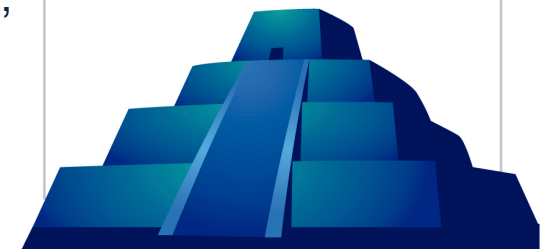
Reto Preescolar

Beneficios educativos

- Ayuda a conocer y a respetar un conjunto de reglas.
- Favorece el desarrollo de la espacialidad y lateralidades.
- Favorece la concentración gracias a cada uno de los retos sorpresa que se planteó.
- Ayuda a desarrollar la habilidad de esperar el turno y otras habilidades sociales.

Objetivo del reto

El estudiante se enfrentará en cada ronda a un recorrido diferente, en la que deberá acumular puntos recorriendo el camino para descubrir las tumbas de los faraones.



El equipo debe estar formado de 3 a 5 estudiantes.

La edad de los participantes es de 4 a 6 años.

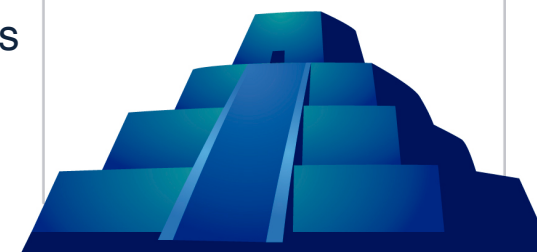
Al llegar al área de competencia, el estudiante deberá definir el camino a seguir:

- 1.- Rio Nilo
- 2.- Pirámides de Egipto
- 3.- El desierto del Sahara

Tendrán que descubrir las tumba de los faraones y la de Tutankamón que estarán al finalizar cada uno de los recorridos.

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 llegar a las tumbas de los faraones.



El ganador del reto será el equipo que tenga la puntuación más alta al finalizar todas las rondas de juego.

En cada ronda participarán 3 estudiantes.

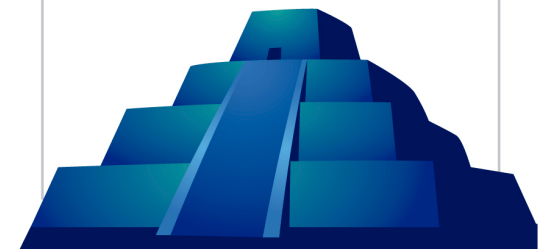
El robot debe iniciar dentro de una de las zonas de salida.

Recorrido Nilo: Un punto por recuadro recorrido

Recorrido Desierto de Sahara: Dos puntos por recuadro recorrido

Recorrido Pirámides de Egipto: Tres puntos por recuadro recorrido

Bonus de 5 Puntos si logran llegar a la Tumba de Tutankamón.





ASOCIACIÓN AMERICANA DE
ROBÓTICA
Y TECNOLOGÍA A. C.



Les pedimos a los alumnos y coach que dejen volar su imaginación para crear su vestimenta referente a la cultura egipcia. Habrá un premio para el equipo mas creativo.



www.aarobotec.org

