



Reto Preescolar

Beneficios educativos

Ayuda a conocer y a respetar un conjunto de reglas.

Beneficios educativos:

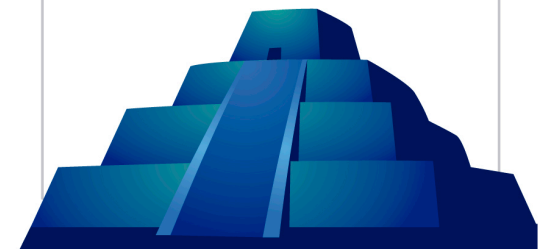
- Ayuda a conocer y respetar un conjunto de reglas.
- Apoya el aprendizaje de vocabulario técnico de las piezas K'Nex/Qrox.
- Apoya el aprendizaje de integración de contenidos.
- Favorece la concentración.

Ayuda a desarrollar el habito de esperar turno y otros ámbitos sociales.

Permite ejercitar la motricidad fina al realizar el armado

Objetivo del reto

El estudiante se enfrentará en cada ronda a retos de armado y preguntas de la cultura egipcia, en la que deberá acumular puntos 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, pasará un estudiante por equipo, las rondas serán de la siguiente forma:

Ronda 1; Pregunta de cultura general (Egipto)

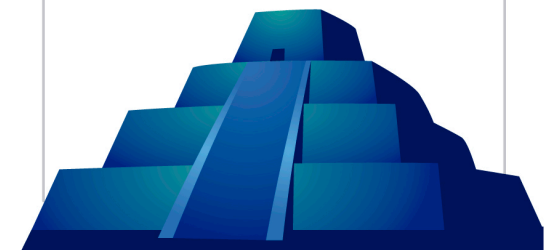
Ronda 2; Armado (Esto lo deberán hacer por lo menos dos participantes de cada equipo)

Ronda 3; Armado Pirámides de Egipto.

El tiempo para el armado es de máximo 3 minutos.

Tendrán que descubrir las tumba de los faraones:

- **Tutankamón**
- **Ramses II**
- **Nefertari**



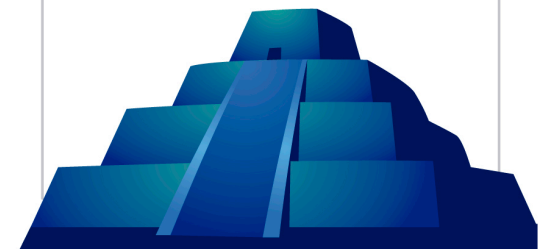
El ganador del reto será el equipo que tenga la puntuación más alta al finalizar todas las rondas de juego.

En cada ronda participarán 3 estudiantes, dos de armado y una de preguntas.

ESQUEMA DE PUNTUACIÓN

Cada respuesta o armado correcto los llevará a descubrir las tumbas de los faraones, por cada tumba se sumaran los puntos correspondientes:

- Ramses II 1 Punto Preguntas
- Nefertari 2 Puntos Armado
- Tutankamón 4 Puntos Armado pirámides





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

