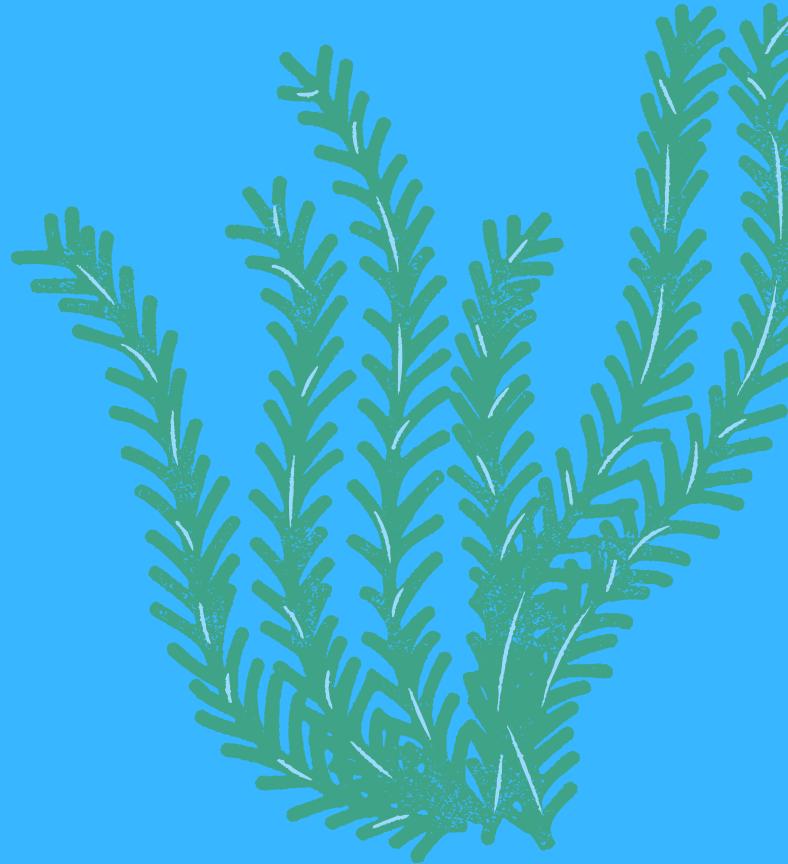
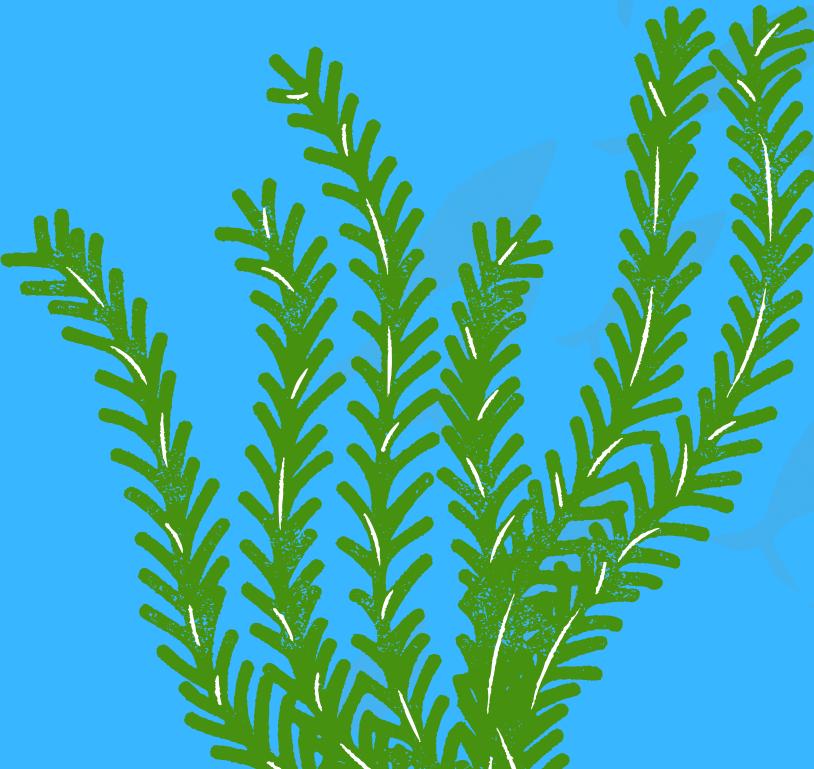


EL SUBMARINO PRESCO



OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

OBJETIVOS DE CREATIVIDAD:

ANIMA A LOS NIÑOS A USAR COLORES, FORMAS Y TEXTURAS CREATIVAS PARA REPRESENTAR LA PROFUNDIDAD DEL AGUA Y SUS ELEMENTOS SUBMARINOS.

OBJETIVOS DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:

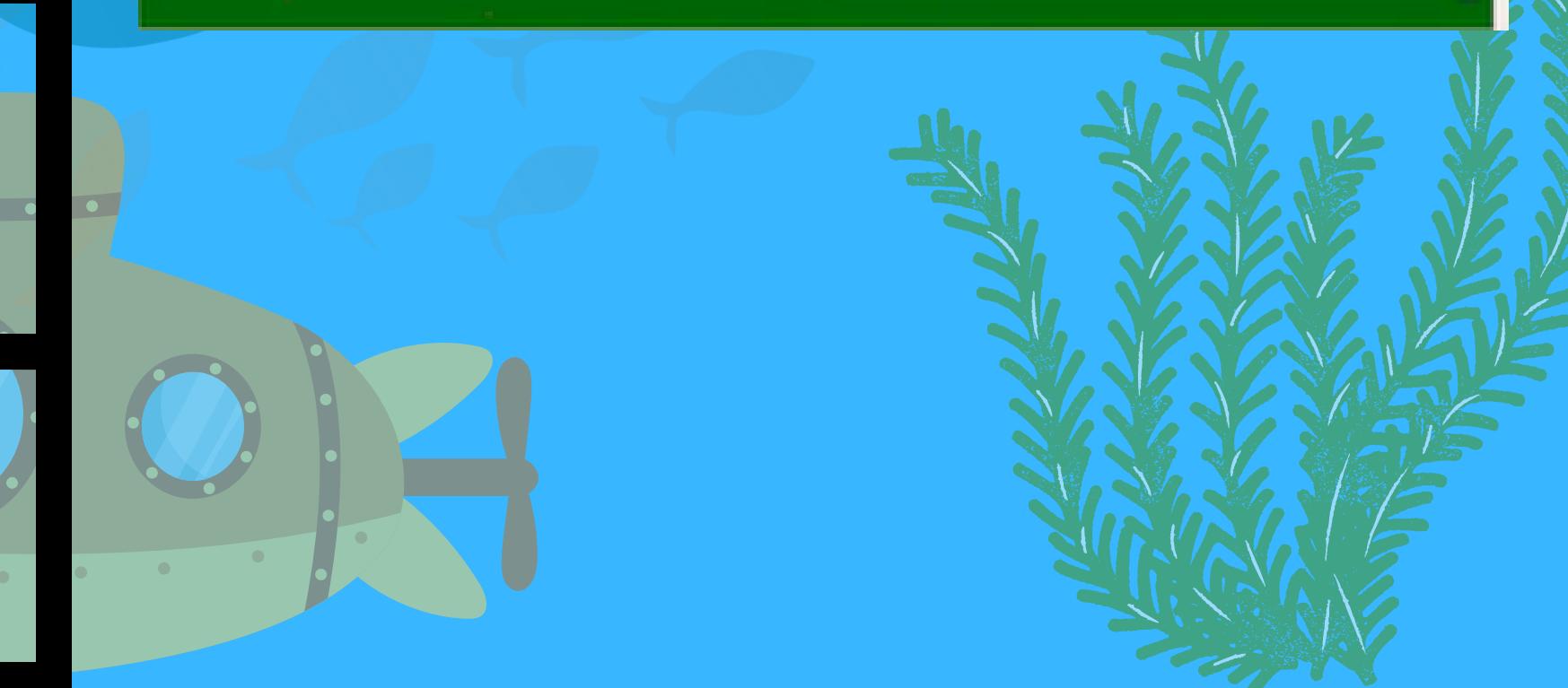
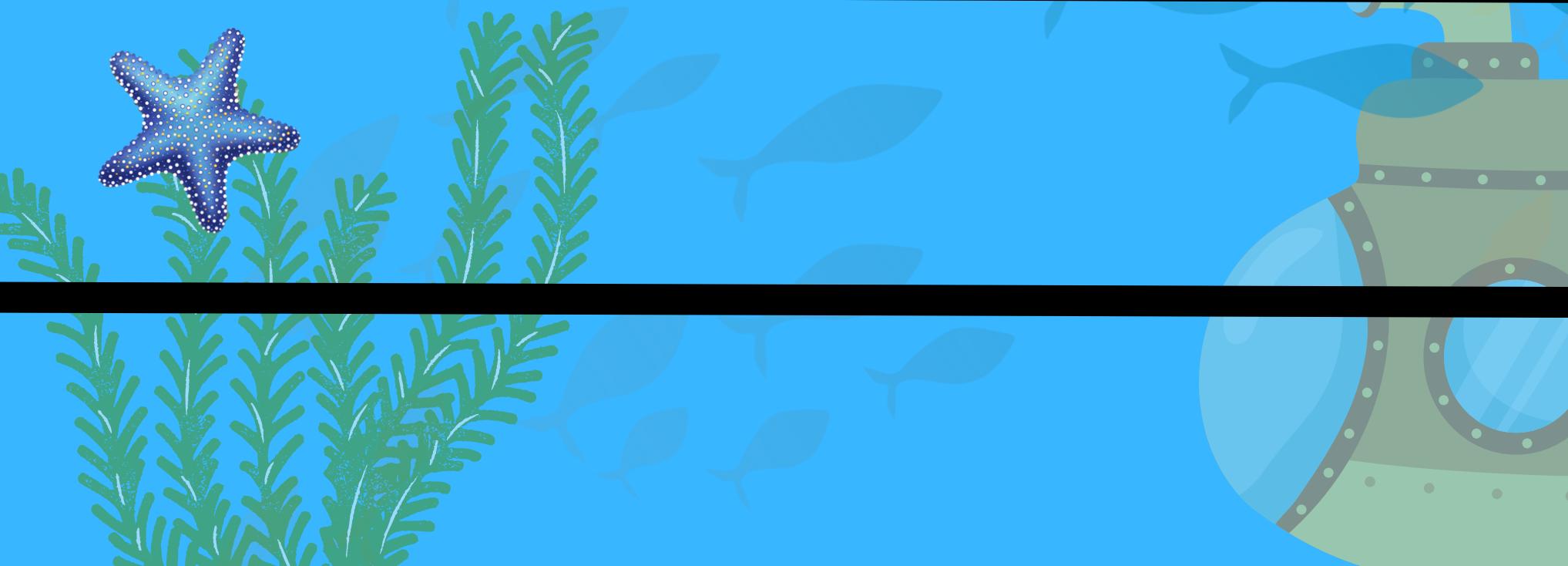
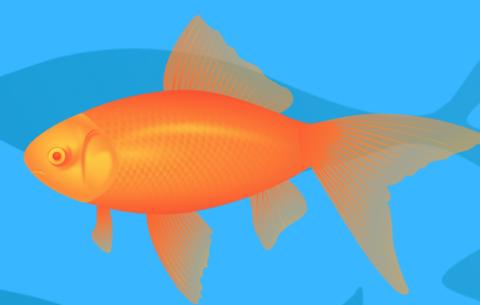
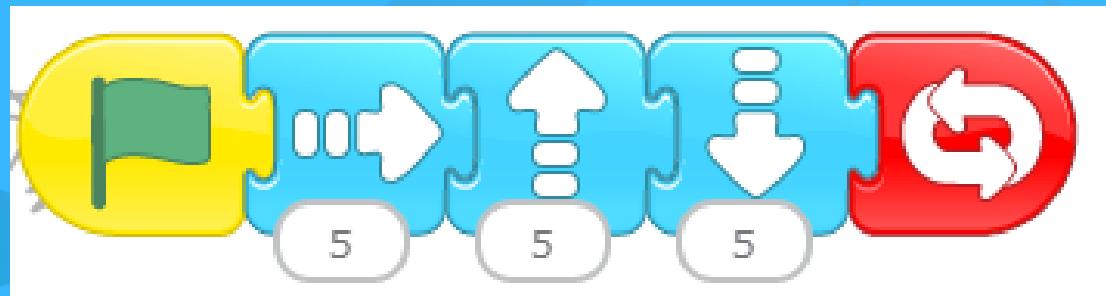
PROGRAMAR EL MOVIMIENTO REALISTA DEL SUBMARINO Y DE LOS ANIMALES ACUÁTICOS, FOMENTANDO LA LÓGICA DE PROGRAMACIÓN AUTÓNOMA.

OBJETIVOS DE PENSAMIENTO CRÍTICO:

PUEDEN EXPERIMENTAR CON DIFERENTES COMBINACIONES DE CARÁCTERÍSTICAS PARA CREAR ANIMALES ÚNICOS Y FASCINANTES.

PROGRAMACIÓN

ESCENARIO 1





**GRACIAS POR TU
ATENCIÓN**

