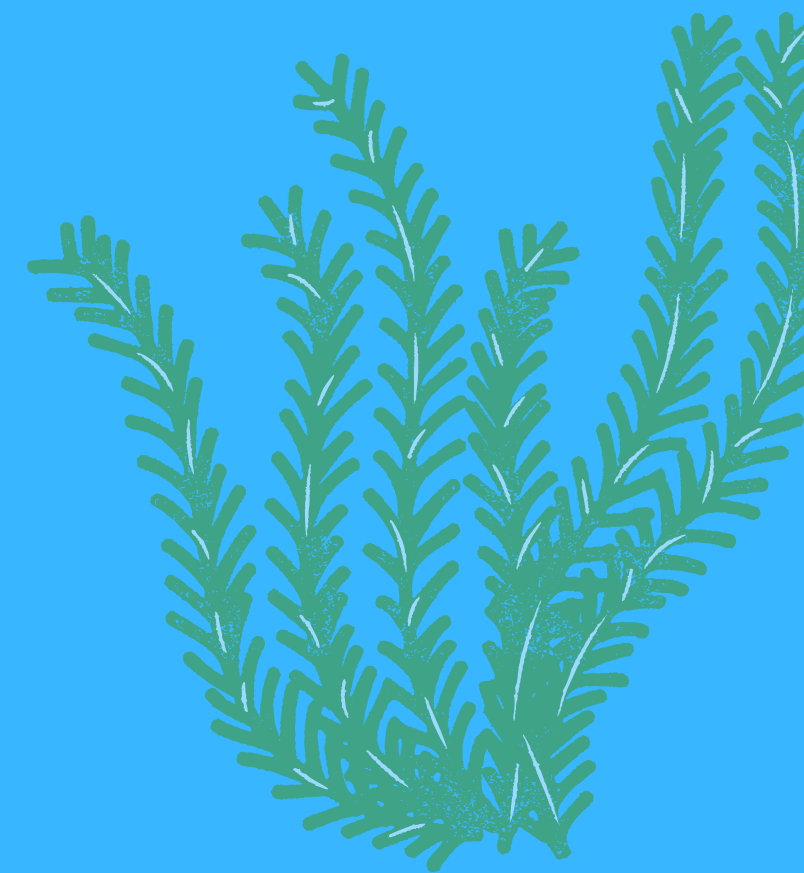
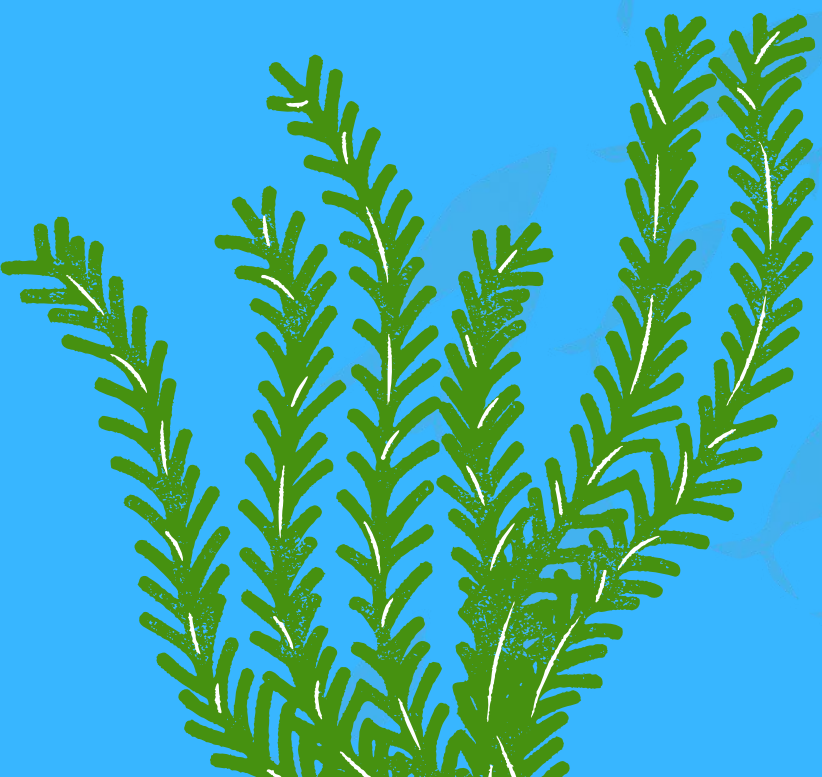
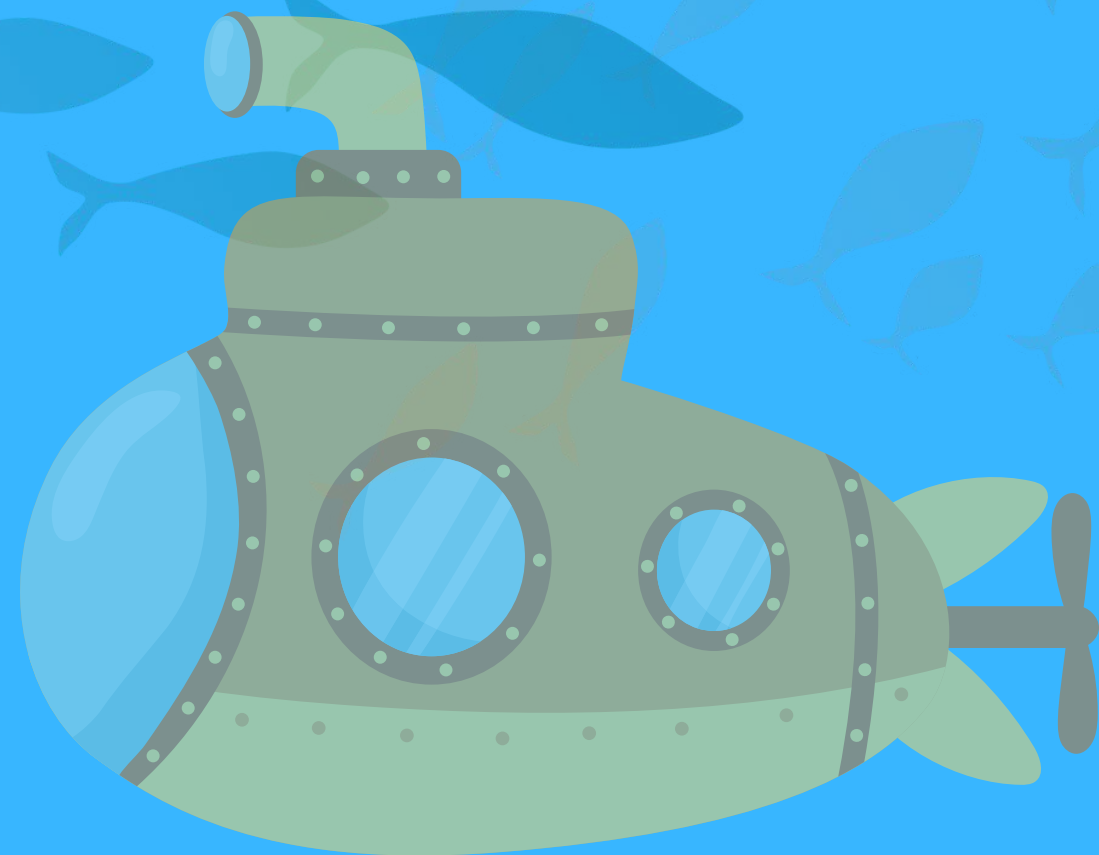




EL SUBMARINO



BOTÓN

EL RELOJITO SE USA PARA ESPERAR UN DETERMINADO TIEMPO PARA QUE SE ACTIVE UNA ACCIÓN.



99 = 10 SEGS

ENTONCES SI COLOCAMOS 99 NOS HARÁ ESPERAR 10 SEGS HASTA QUE LA ACCIÓN SE ACTIVE.

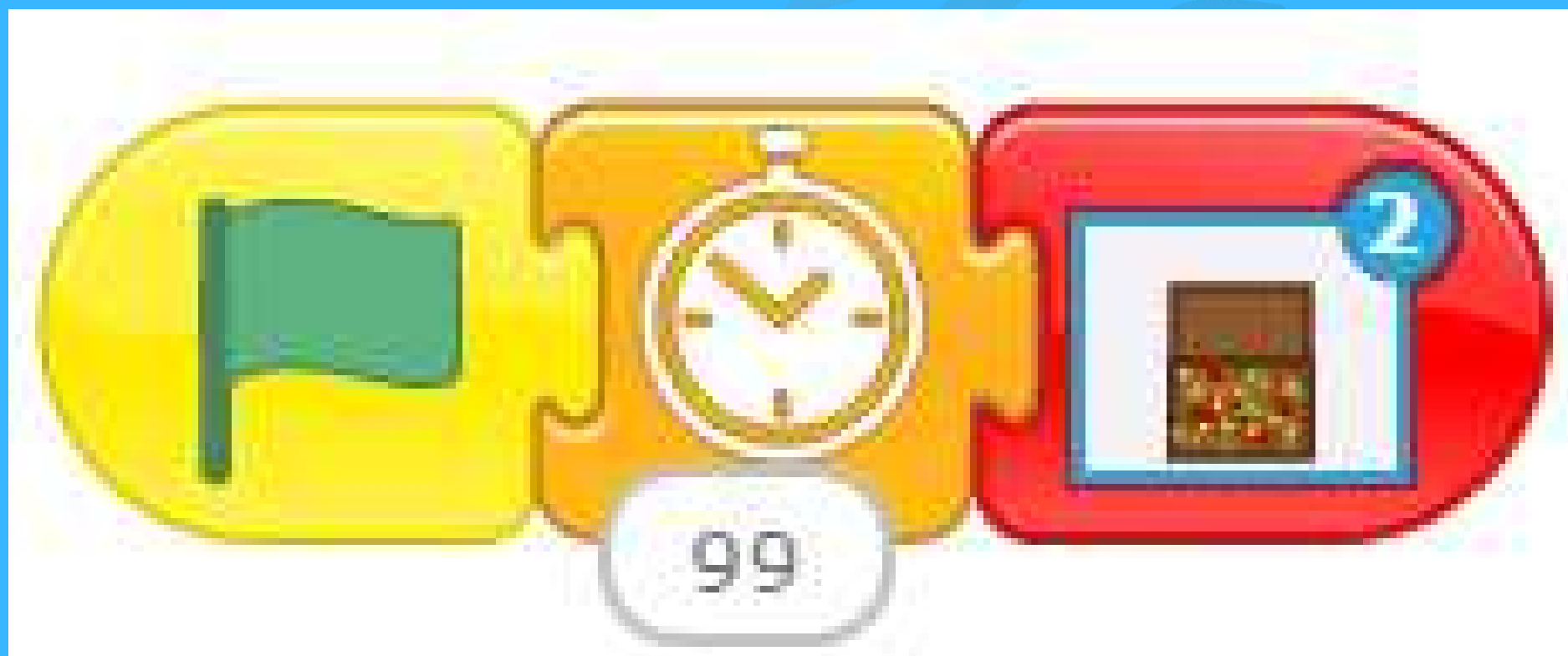
99 = 10 SEGS EN ESTE PROYECTO USAREMOS EL RELOJ PARA ESQUIVAR LOS ANIMALES MARINOS Y LLEGAR AL TESORO.

BOTÓN

EL BOTÓN SIGUIENTE PÁGINA APARECE CUANDO TENEMOS 2 ESCENARIOS.

Ir a la página

NOS MUESTRA UNA VERSIÓN PEQUEÑITA DE NUESTRO SIGUIENTE ESCENARIO.



OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

OBJETIVOS DE CREATIVIDAD:

- IMAGINAR Y DISEÑAR DOS ESCENARIOS ACUÁTICOS ÚNICOS Y VISUALMENTE ATRACTIVOS.
- CREAR UNA FLECHA QUE CONECTE LOS ESCENARIOS DE MANERA CLARA Y COHERENTE.
- INCORPORAR ELEMENTOS CREATIVOS Y DETALLADOS EN EL DISEÑO DEL SUBMARINO.

OBJETIVOS DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:

- RESOLVER PROBLEMAS RELACIONADOS CON LA TEMPORIZACIÓN Y LA TRANSICIÓN ENTRE LOS ESCENARIOS.

OBJETIVOS DE PENSAMIENTO CRÍTICO:

- EVALUAR LA EFECTIVIDAD DEL DISEÑO DE LOS ESCENARIOS Y LA NAVEGACIÓN DEL SUBMARINO.

PROGRAMACIÓN

ESCENARIO 1



Yellow block with a green flag icon.

Blue block with a left arrow icon and the number 5 below it.

Blue block with an up arrow icon and the number 5 below it.

Blue block with a down arrow icon and the number 5 below it.

Red block with a red circular arrow icon.



Yellow block with a green flag icon.

Blue block with a left arrow icon and the number 3 below it.

Blue block with an up arrow icon and the number 3 below it.

Blue block with a down arrow icon and the number 3 below it.

Yellow block with a clock icon and the number 10 below it.

Red block with a red circular arrow icon.



Yellow block with a white hand cursor icon.

Blue block with a right arrow icon and the number 5 below it.



Yellow block with a green flag icon.

Yellow block with a clock icon and the number 99 below it.

Yellow block with a clock icon and the number 99 below it.

Red block with a small screen icon showing a night scene and the number 2 in a blue circle above it.



ESCENARIO 2

