

# GO KUBO

Una propuesta editorial de Edelvives para desarrollar el pensamiento computacional y la programación en niñas y niños de segundo ciclo de Educación Infantil

MATERIALES PARA

## EL ALUMNO

### CUADERNOS DE TRABAJO

- > Uno para cada edad.
- > Con pegatinas y troqueles.



MATERIALES PARA

## EL DOCENTE

### PLATAFORMA GO STEAM

Aquí encontrarás todo lo necesario para sacarle más partido al trabajo con Kubo:

- > Propuesta didáctica.
- > Obstáculos para los tapetes.
- > Disfraces para personalizar a Kubo, según el tema de cada tapete.
- > Imágenes de los TagTiles®, para imprimir en grande y en pequeño, para trabajar manipulativamente en el aula.
- > Diploma.



MATERIALES PARA

## EL AULA

### CAJA DE GO KUBO

- > 5 tapetes con escenarios relacionados con los contenidos curriculares para que Kubo pueda desplazarse.

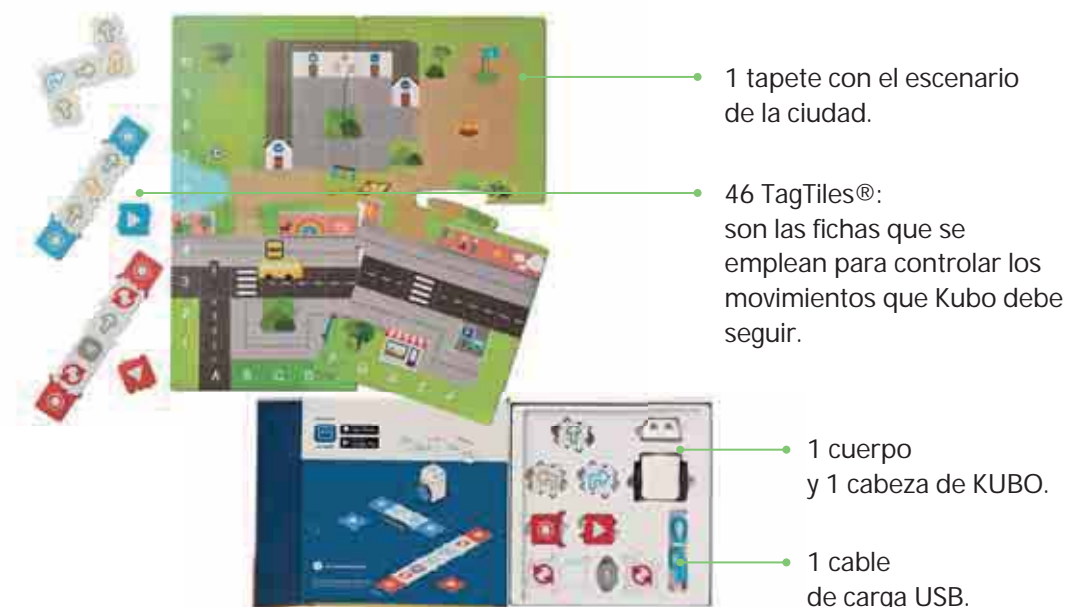


TODOS LOS TAPETES SON ENTREGADOS EN 4 PIEZAS DE PUZZLE GRANDES, QUE SE UNEN FÁCILMENTE

- > Láminas de programación



### CAJA KUBO CODING



- 1 tapete con el escenario de la ciudad.
- 46 TagTiles®: son las fichas que se emplean para controlar los movimientos que Kubo debe seguir.
- 1 cuerpo y 1 cabeza de KUBO.
- 1 cable de carga USB.