

OFERTA DE PRODUCTOS Y SERVICIOS

EDUCACIÓN PRIMARIA

 www.ticskulls.com



1º CICLO

A continuación se muestran una serie de productos relacionados con talleres y robótica que se pueden adquirir en nuestra web en su gran mayoría. El resto de productos se irán incorporando paulatinamente.

Productos Robótica

Cubetto Robot de codificación

Edad recomendada: 3-6 años

Es una herramienta educativa diseñada para introducir a los niños pequeños en los conceptos básicos de la programación mediante el juego y la exploración práctica. Inspirado en la metodología Montessori.

Beneficios educativos:

- Introducción a la programación: Enseña conceptos básicos como secuencias, bucles y direcciones de manera tangible
- Método Montessori: Fomenta el aprendizaje autónomo mediante la exploración y el juego interactivo.
- Habilidades cognitivas: Desarrollar el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la planificación.
- Creatividad y exploración: Anima a los niños a diseñar sus propias rutas y desafíos, fomentando la imaginación.

Características:

- Robot Cubetto: Fabricado en madera natural, fácil de manejar y diseñado para manos pequeñas.
- Tablero de programación: Un panel físico donde los niños colocan bloques para secuenciar movimientos.
- Bloques de codificación: Colores y formas diferenciados para comandos como avanzar, girar y bucles.
- Tapete temático: Superficie visual que inspira aventuras y aprendizaje mediante rutas y desafíos.
- Sin pantallas: Promueve la interacción práctica y reduce la exposición a dispositivos electrónicos.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Robot True True

Edad recomendada de 3/6 años

Es una herramienta educativa interactiva diseñada para enseñar a los niños conceptos fundamentales de programación y pensamiento computacional de manera práctica y divertida. Este robot multifuncional permite a los niños aprender desde programación básica sin pantallas hasta lenguajes de codificación avanzados a través de aplicaciones. Su diseño amigable y versátil lo hacen ideal tanto para principiantes como para estudiantes avanzados.

Beneficios educativos:

- Introducción a la programación: Enseña fundamentos de codificación a través de comandos sencillos, progresando hacia conceptos avanzados.
- Aprendizaje adaptable: Ofrece modos de aprendizaje sin pantalla y basados en aplicaciones, adaptándose a diferentes niveles de habilidad.
- Habilidades cognitivas: Desarrollar el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la planificación.
- Creatividad y exploración: Los niños pueden crear sus propios desafíos, experimentando con rutas y comportamientos programables.

Características:

- Modos sin pantalla: Los niños programan el robot usando botones físicos para aprender secuencias y direcciones básicas.
- Compatibilidad con aplicaciones: TrueTrue puede ser controlado mediante aplicaciones que utilizan programación por bloques como Scratch y lenguajes avanzados.
- Interacción multifuncional: Sensores, luces LED y sonidos integrados para enriquecer la experiencia de aprendizaje.
- Educación escalable: Diseñado para crecer con el estudiante, avanzando desde programación básica hasta avanzada.
- Robusto y amigable: Construcción duradera con un diseño atractivo y fácil de usar.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Matata Studio Tale-Bot Pro

Edad recomendada de 3/6 años

Es un conjunto educativo diseñado para introducir a los niños pequeños en la programación y el pensamiento lógico a través del juego interactivo.

Beneficios educativos:

- Los niños programan el robot usando botones físicos intuitivos, desarrollando habilidades de secuenciación y lógica.
- Reduce la exposición a dispositivos digitales.
- Los estudiantes pueden diseñar rutas, historias y desafíos personalizados con los accesorios incluidos.
- Ideal para actividades grupales que promuevan la colaboración.

Características:

- Fácil de usar: El Tale-Bot Pro se programa mediante botones grandes y coloridos directamente en el robot.
- Respuesta interactiva: Responde con movimientos, luces, sonidos y voces, haciendo que el aprendizaje sea divertido y atractivo.
- Accesorios temáticos: Incluye tarjetas y tapetes para crear historias y actividades educativas.
- Grabación de voz personalizada.
- Capacidad para realizar tareas preprogramadas y desafíos.
- Repetición de comandos para explorar conceptos básicos de bucles.
- Portátil y robusto: Diseñado para un uso duradero y seguro en aulas.

Incluye:

- Múltiples robots Tale-Bot Pro.
- Tapetes temáticos educativos.
- Tarjetas de actividades y comandos.
- Guía para educadores con lecciones y sugerencias de actividades.
- Cables de carga USB.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Matatastudio Activity Box

Edad recomendada: 3-6 años

La Caja de actividades Matatalab es un complemento diseñado para enriquecer las experiencias de aprendizaje con el robot Tale-Bot Pro.

Beneficios educativos:

- Introducir a los niños en el pensamiento computacional y la programación básica.
- Fomenta la resolución de problemas y la capacidad de diseño.
- Potencia la creatividad y la narrativa a través de escenarios temáticos.
- Mejora las habilidades motoras finas y la coordinación.

Incluye:

- 6 tapetes reversibles
- 1 mapa en blanco
- 32 tarjetas de comandos
- 98 pegatinas interactivas
- 3 disfraces de papel
- Guía educativa

Recursos adicionales:

Formación online para docentes, con tutoriales sobre cómo usar l
Acceda a webinars en los que expertos comparten estrategia
Situaciones de aprendizaje listas para implementar, diseñadas para fomentar el desarrollo cognitivo y la creación.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Matatalab Extensión Mapa 3D Steam

Edad recomendada de 3/6 años

Es un complemento que permite a los niños construir escenarios tridimensionales y personalizar sus aventuras de codificación.

Beneficios educativos:

- Fomenta la comprensión de estructuras en 3D y mejora la percepción espacial.
- Permite la creación de fondos de historias personalizadas, estimulando la imaginación.
- Aprendizaje interdisciplinario: abarcan matemáticas, lengua, geografía y más, integrando diversas áreas del conocimiento.

Incluye:

- 16 rejillas magnéticas (10x10 cm): Cada una se puede abrir para insertar diferentes tarjetas de historia de doble cara.
- 6 juegos de tarjetas temáticas: Un total de 106 tarjetas que cubren una amplia gama de temas educativos, brindando variedad y profundidad a las actividades.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a tutoriales y guías para maximizar el uso del Mapa 3D en entornos educativos.
- Actividades sugeridas: Propuestas de ejercicios y proyectos para integrar el Mapa 3D en el currículo escolar.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Matatalab Coding Set

Edad recomendada: 3-9 años

Beneficios educativos:

- Desarrollo del pensamiento lógico gracias a secuenciar acciones y comprender la lógica de programación mediante fichas físicas.
- Fomento de la creatividad con proyectos que integran música, arte y matemáticas, estimulando diversas áreas del conocimiento.
- Aprendizaje práctico, se refuerza la comprensión de conceptos abstractos y se protege la vista al evitar el uso de pantallas.

Incluye:

- MatataBot: Un robot programable que ejecuta las instrucciones definidas por las fichas de codificación.
- Tablero de control para crear secuencias de comandos.
Conjunto de fichas de colores que representan diferentes comandos y funciones.
- Torre de comunicación, que interpreta las fichas en el tablero y transmite las instrucciones al MatataBot.
Cuadernos de retos: Tres cuadernos con desafíos de dificultad progresiva para practicar habilidades de resolución de problemas.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a recursos y tutoriales para educadores y padres sobre el uso efectivo del Matatalab Coding Set en el aprendizaje.
- Actividades transversales: Recursos gratuitos creados por expertos en educación STEAM que integran competencias en matemáticas, música y ciencia a través de la codificación.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.





TTS Bee-Bot® Robot Programable

Edad recomendada: 3-6 años

El Bee-Bot Robot Programable de TTS es una herramienta educativa diseñada para introducir a los niños en la programación básica de una manera divertida e interactiva. Este robot amigable y fácil de usar permite a los más pequeños aprender conceptos de secuenciación, direcciones y lógica a través de actividades prácticas y creativas.

Beneficios educativos:

- Enseña a los niños los fundamentos de la codificación mediante comandos sencillos como avanzar, retroceder, girar y pausar.
- Habilidades cognitivas: Desarrolla el pensamiento lógico, la secuenciación y la resolución de problemas.
- Trabajo en equipo: Fomenta el aprendizaje colaborativo mediante actividades grupales y la creación de rutas y desafíos.
- Creatividad y exploración: Permite a los niños diseñar sus propias rutas y explorar conceptos espaciales de una manera lúdica.

Características:

- Fácil de usar: Botones grandes y coloridos diseñados para manos pequeñas.
- Memoria secuencial: Capaz de almacenar hasta 40 comandos en una secuencia.
- Movimientos precisos: Se desplaza en pasos de 15 cm y realiza giros de 90 grados.
- Duración de la batería: Recargable mediante USB, ofrece horas de uso continuo.
- Compatibilidad: Puede integrarse con tapetes temáticos y recursos adicionales para ampliar las actividades educativas.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Pack aula BEE-BOT®

Edad recomendada: 3-6 años

El Pack Aula Bee-Bot es un conjunto educativo completo diseñado para introducir a los niños en la programación básica mediante actividades prácticas y creativas. Este pack incluye múltiples robots Bee-Bot y recursos adicionales, ideal para fomentar el aprendizaje colaborativo en el aula. Con sus comandos simples y diseño amigable, Bee-Bot ayuda a los niños a desarrollar habilidades cognitivas, resolución de problemas y creatividad mientras exploran conceptos de codificación y lógica.

Beneficios educativos:

- Introducción a la programación: Enseña conceptos básicos de codificación, como secuenciación y direcciones, mediante el uso de comandos intuitivos.
- Habilidades sociales: Fomenta el trabajo en equipo y la comunicación en actividades grupales.
- Desarrollo cognitivo: Promueve el pensamiento lógico, la planificación y la resolución de problemas.
- Creatividad e imaginación: Los niños pueden diseñar rutas y desafíos personalizados, explorando conceptos espaciales de manera divertida.

Características:

- Contenido del paquete:
Varios robots Bee-Bot, diseñados para el uso en grupo.
Tapetes temáticos para enriquecer las actividades de programación.
Cargadores para mantener a los Bee-Bots siempre listos para usar.
Guías de actividades y recursos para los educadores.
- Fácil de usar: Botones grandes y coloridos, ideales para manos pequeñas.
- Capacidad de memoria: Cada Bee-Bot puede almacenar hasta 40 comandos en una secuencia.
- Movimientos precisos: Desplazamientos en pasos de 15 cm y giros de 90 grados.
- Duración de la batería: Recargable mediante estaciones de carga incluidas, con horas de autonomía.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Blue-Bot® Robot Programmable

Edad recomendada: 3-7 años

El Blue-Bot Robot Programmable de TTS es una evolución del Bee-Bot que introduce conectividad Bluetooth, permitiendo la programación a través de dispositivos como tablets y ordenadores.

Beneficios educativos:

- Permite la programación inalámbrica mediante conexión Bluetooth.
- Refuerza conceptos de codificación con comandos básicos como avanzar, retroceder, girar y pausar.
- Desarrolla habilidades de secuenciación y resolución de problemas.
- Promueve el trabajo en equipo a través de actividades colaborativas y desafiantes.
- Fomenta la creatividad permitiendo diseñar rutas y explorar conceptos espaciales.

Incluye:

- Diseño transparente que permite ver los componentes internos del robot.
- Capacidad de almacenar hasta 200 pasos de comandos en su memoria secuencial.
- Precisión en los movimientos con pasos de 15 cm y giros de 90 grados.
- Batería recargable mediante USB para un uso prolongado.
- Compatibilidad con tapetes educativos y aplicaciones móviles para ampliar las actividades de aprendizaje.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a tutoriales y guías para sacar el máximo provecho del robot en entornos educativos.
- Actividades sugeridas: Propuestas de ejercicios y retos alineados con el currículo escolar.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Blue-Bot® Tactile Reader

Edad recomendada: 3-7 años

El Blue-Bot Tactile Reader es un accesorio diseñado para complementar el robot Blue-Bot, permitiendo la programación de secuencias mediante tarjetas físicas. Es ideal para entornos educativos donde se busca reforzar el aprendizaje táctil y la codificación sin necesidad de dispositivos electrónicos.

Beneficios educativos:

- Facilita el aprendizaje de la programación mediante la manipulación de tarjetas físicas.
- Refuerza la comprensión secuencial a través de la experimentación práctica.
- Mejora la coordinación mano-ojo y el pensamiento lógico de los niños.
- Permite una experiencia de codificación colaborativa e inclusiva.
- Ideal para trabajar con alumnos de PT y AL.

Incluye:

- Lector táctil para secuencias programables.
- Conjunto de tarjetas de comandos (avanzar, retroceder, girar, pausar).
- Conexión inalámbrica con el robot Blue-Bot.

Recursos adicionales:

- Formación online: Tutoriales y guías para maximizar el uso del accesorio en el aula.
- Actividades sugeridas: Propuestas de ejercicios prácticos alineados con el currículo escolar.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Photon Robot Educación Steam

Edad recomendada de 3/9 años

Es una herramienta educativa diseñada para introducir la programación de manera tangible y sin necesidad de pantallas.

Beneficios educativos:

- Los niños aprenden a secuenciar acciones y comprender la lógica de programación mediante fichas físicas.
- Fomento de la creatividad, estimulando diversas áreas del conocimiento.
- Al manipular físicamente las fichas se refuerza la comprensión.
- MatataBot: Un robot programable que ejecuta las instrucciones definidas por las fichas de codificación.
- Tablero de control, donde se colocan las fichas de codificación para crear secuencias de comandos.
- Conjunto de fichas de colores que representan diferentes comandos.
- Torre de comunicación, que interpreta las fichas en el tablero y transmite las instrucciones al MatataBot.
- Tres cuadernos con desafíos de dificultad progresiva.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a recursos y tutoriales para educadores.
- Actividades transversales: Recursos gratuitos creados por expertos en educación STEAM que integran competencias en matemáticas, música y ciencia a través de la codificación.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Photon Robot Kits de Enseñanza

Photon Education ofrece diversos kits de aprendizaje diseñados para adaptarse a diferentes niveles educativos y necesidades pedagógicas.

1 - Kit didáctico de inteligencia artificial

Los estudiantes utilizan numerosos elementos que vienen con el kit de IA para crear un modelo de ciudad inteligente.

2 - Kit didáctico para la educación temprana

Este kit didáctico se centra en las áreas clave del desarrollo de los niños en edad preescolar y preescolar.

3 - Kit didáctico de ecología

El objetivo principal es desarrollar en los niños una actitud de respeto por el medio ambiente natural y explicar los principios del desarrollo sostenible.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Photon Robot Kits de Enseñanza



4- Kit de enseñanza de física

El kit con el robot Photon permite a los estudiantes explorar el mundo de la física a través de experimentos poco convencionales y emocionantes.



5 - Kit didáctico de robótica y codificación

Permite la creación de programas personalizados en Python y JavaScript.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Photon Robot Kits de Enseñanza

6 - Kit de aprendizaje socioemocional

Los estudiantes aprenderán a lidiar con situaciones difíciles, a funcionar mejor en la familia, la escuela y la sociedad en general.

7 - Kit didáctico de educación especial

Photon desempeña el papel de compañero del estudiante, un guía en el confuso mundo de las normas sociales y los desafíos cotidianos.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Ozobot Evo STEAM

Edad recomendada de 6 años

El Ozobot Evo es un robot educativo programable diseñado para enseñar pensamiento computacional, lógica y programación a niños y jóvenes.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje dual: Permite programar sin pantallas utilizando códigos de color o mediante programación basada en bloques en dispositivos digitales.
- Fomenta el pensamiento computacional: Ayuda a desarrollar habilidades de resolución de problemas, lógica y planificación.
- Aprendizaje colaborativo: Ideal para proyectos grupales y actividades en el aula.
- Desarrollo de la creatividad: Los estudiantes pueden diseñar rutas, desafíos y programas personalizados.

Características:

- Modos de programación:
 - Códigos de color: Programación mediante líneas de colores dibujadas con rotuladores.
 - Ozobot Blockly: Plataforma de programación visual basada en bloques con diferentes niveles de dificultad.
- Interactividad avanzada: Equipado con sensores de luz, sensores de proximidad y luces LED multicolor.
- Control remoto: Puede ser manejado a través de la aplicación Ozobot en dispositivos móviles.
- Compacto y portátil: Diseño pequeño y ligero, fácil de transportar y almacenar.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de uso continuo por carga.

Incluye:

- 1 robot Ozobot Evo.
- Cargador USB.
- Rotuladores de códigos de color.
- Manual de usuario y guía de actividades.
- Acceso a recursos educativos en línea.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Ozobot Classroom Pack Evo STEAM

Edad recomendada de 6 años

Este conjunto incluye 12 robots, recursos didácticos y herramientas de programación, ideales para fomentar la creatividad y el pensamiento computacional en entornos educativos.

Beneficios educativos:

- Permite programar sin pantallas mediante códigos de color.
- Desarrolla habilidades de secuenciación, lógica y resolución de problemas.
- Colaboración y creatividad: fomenta el trabajo en equipo y la innovación.
- Adaptable a diferentes niveles.

Características:

- 12 robots Ozobot Evo: Equipados con sensores
- Modos de programación:
 - Sin conexión: Programación mediante códigos de color dibujados con rotuladores.
 - En línea: Programación basada en bloques con Ozobot Blockly.Interacción inteligente
- Compatibilidad: Compatible con dispositivos iOS, Android, Chromebooks y computadoras con navegador.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de uso continuo por carga.

Incluye:

- 12 robots Ozobot Evo.
- Estaciones de carga con cables USB.
- Kits de rotuladores para la programación con códigos de color.
- Manuales y guías para educadores con listas de actividades para usar.
- Acceda a recursos en línea y plantillas descargables.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Ozobot Bit + Starter Pack STEAM

Edad recomendada de 6 años

Con un enfoque basado en el juego, permite a los estudiantes aprender a codificar utilizando códigos de color en papel oa través de la plataforma de programación basada en bloques Ozobot Blockly.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje sin pantallas: Los niños pueden programar el robot dibujando líneas y secuencias de colores con rotuladores.
- Fomenta el pensamiento lógico: Introduce a los niños en los conceptos básicos de programación y resolución de problemas.
- Creatividad y exploración: Permite a los estudiantes diseñar rutas, laberintos y desafíos personalizados.
- Trabajo en equipo: Ideal para actividades colaborativas en el aula.

Características:

- Dos modos de programación:
Códigos de color: El robot sigue rutas dibujadas y responde a combinaciones de colores específicos.
Ozobot Blockly: Plataforma de programación basada en bloques para aprender lógica computacional.
- Interactividad avanzada: Sensores ópticos para seguir líneas y reconocer patrones de color.
- Compacto y portátil: Diseño pequeño y fácil de llevar a cualquier lugar.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de autonomía por carga.

Incluye:

- 1 robot Ozobot Bit.
- 4 rotuladores de colores para codificación.
- Tapete de actividades y desafíos iniciales.
- Cable de carga USB.
- Guía de usuario con actividades educativas.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Ozobot Classroom Pack Bit+ STEAM

Edad recomendada de 6 años

Este kit, ideal para entornos escolares, incluye múltiples robots Ozobot Bit , rotuladores de codificación y recursos didácticos para facilitar el aprendizaje colaborativo en el aula.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje sin pantallas: Permite a los niños programar los robots dibujando rutas y secuencias de colores con rotuladores.
- Desarrollo de habilidades STEAM: Introduce a los estudiantes en la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas a través del juego.
- Pensamiento lógico y computacional: Fomenta la resolución de problemas, la planificación y la creatividad.
- Colaboración en el aula: Diseñado para trabajar en equipo, fomentando el aprendizaje interactivo y la comunicación.

Características:

- Modos de programación:
Códigos de color: Programación sin pantallas mediante líneas y combinaciones de colores.
Ozobot Blockly: Programación visual basada en bloques para actividades más avanzadas.
- Sensores ópticos: Permiten al robot seguir líneas y detectar patrones de color.
- Compacto y portátil: Fácil de transportar y almacenar.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de uso continuo por carga.

Incluye:

- Varios robots Ozobot Bit (según la versión del kit).
- Rotuladores de códigos de color.
- Tapetes de actividades y guías para educadores.
- Cables de carga USB.
- Acceso a la plataforma educativa Ozobot con lecciones y recursos adicionales.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Intelino Tren Inteligente

Edad recomendada: 3-6 años

Es un innovador juguete educativo que combina la diversión de los trenes clásicos con tecnología robótica avanzada.

Beneficios educativos:

- Permite aprender conceptos básicos de codificación mediante fichas de colores que controlan las acciones del tren.
- Fomenta habilidades de resolución de problemas y planificación al diseñar rutas y comandos para el tren.
- Integración de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en el juego, promoviendo un aprendizaje integral.

Incluye:

- Locomotora inteligente y vagón: Equipados con sensores de velocidad, proximidad y color, luces LED y altavoces.
- Piezas de vía: 20 segmentos que permiten construir diversas rutas.
- Fichas de colores: 40 piezas que facilitan la programación.
- Cable de carga USB: Para recargar la batería integrada del tren.

Recursos adicionales:

- Aplicación móvil: Disponible para Android e iOS, ofrece funciones de control remoto y programación avanzada, incluyendo integración con Scratch para usuarios más experimentados.
- Actividades educativas: Acceso a una variedad de ejercicios y proyectos diseñados para diferentes niveles educativos, desde infantil hasta secundaria.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Sphero Mini

Edad recomendada a partir de 4 años.

Es un robot esférico programable del tamaño de una pelota de ping-pong, diseñado para introducir a niños y niñas en el mundo de la programación y la robótica.

Beneficios educativos:

- Utilizando la aplicación Sphero Edu, los estudiantes pueden programar el Sphero Mini mediante dibujos, bloques de código o JavaScript.
- Fomenta habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.
- Los usuarios pueden diseñar y construir sus propios circuitos y desafíos, estimulando la imaginación y la innovación.

Incluye:

- Robot Sphero Mini con carcasa intercambiable de color azul.
- Sensores integrados: Acelerómetro y giroscopio para detectar movimientos y orientación.
- Luces LED multicolor para personalizar la experiencia de juego.
- Accesorios adicionales: Conos y bolos en miniatura para crear circuitos y juegos interactivos.

Recursos adicionales:

- Aplicación Sphero Play: Permite controlar el robot de diversas formas, incluyendo modos de joystick, inclinación y tirachinas.
- Aplicación Sphero Edu: Ofrece una plataforma para aprender a programar, con actividades y lecciones diseñadas para diferentes niveles de habilidad.
- Comunidad en línea: Acceso a una amplia variedad de tutoriales, proyectos y recursos compartidos por educadores y entusiastas de Sphero en todo el mundo.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Sphero Indi

Edad recomendada a partir de 4 años

Es un robot educativo diseñado para introducir a los más pequeños en el mundo de la programación y el pensamiento computacional de manera lúdica y sin necesidad de pantallas.

Beneficios educativos:

- Al diseñar rutas, los niños aprenden a planificar y estructurar acciones de manera lógica.
- Se pueden personalizar pegatinas y construir laberintos, estimulando la imaginación y la creatividad.
- Los niños comprenden los fundamentos de la programación al asociar colores con acciones específicas que realizan el robot.

Incluye:

- Robot indi con sensor de color integrado.
- 20 tarjetas de colores de caucho.
- 15 tarjetas de desafío de programación para principiantes.
- Estuche de estudiante.
- 2 hojas de pegatinas decorativas para personalizar a indi.
- Cable de carga para el robot.
- Guía de inicio rápido para facilitar la puesta en marcha.
- Guía para el profesorado sobre el uso de indi en el aula.

Recursos adicionales:

- Aplicación gratuita Sphero Edu Jr: Una vez que los niños dominan la programación sin pantalla, pueden avanzar a conceptos de codificación de bloques.
- Tutoriales y proyectos en línea: La comunidad de Sphero ofrece una variedad de recursos increíbles.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



LEGO Spike Essential

Edad recomendada a partir de 6 años

El Set SPIKE™ Essential es el nuevo kit de robótica de LEGO® Education para la enseñanza STEAM en educación primaria.

Beneficios educativos:

- Fomenta la comprensión de estructuras en 3D y mejora la percepción espacial mediante la construcción de modelos interactivos.
- Desarrolla el pensamiento computacional y las habilidades de resolución de problemas a través de la programación basada en bloques.
- Promueve el aprendizaje interdisciplinario, integrando matemáticas, lengua, ciencia y tecnología de manera práctica y atractiva.
- Estimula la creatividad y la imaginación a través de la creación de historias y la resolución de desafíos reales.

Incluye:

- Ladrillos LEGO codificables y elementos de construcción específicos para facilitar la creación de modelos funcionales.
- Un hub inteligente con conectividad Bluetooth para la interacción con dispositivos digitales.
- Motores y sensores (color/luz, fuerza, entre otros) para explorar principios de ingeniería y tecnología.
- Personajes y elementos temáticos para fomentar la narrativa y la creatividad en los proyectos.
- Unidades de aprendizaje estructuradas que cubren diversas áreas del conocimiento STEAM.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a tutoriales y guías para maximizar el uso del kit en el aula.
- Actividades sugeridas: Propuestas de ejercicios y proyectos alineados con el currículo escolar

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



KITS para Estudio e Investigación

Fomentar la conciencia ambiental y el interés por las ciencias en los estudiantes es clave para promover un futuro sostenible. Estos kits permiten a los alumnos analizar estos elementos fundamentales del medio ambiente, comprender su impacto en los ecosistemas y reflexionar sobre la importancia de su preservación.



DETECTIVES CLIMÁTICOS

En Detectives Climáticos, ESA Education invita a los alumnos de 6 a 19 años a formar equipos de detectives climáticos y “cambiar el presente”, identificando un problema local relacionado con el clima, investigándolo con ayuda de imágenes por satélite, efectuando mediciones sobre el terreno y, después, proponiendo una forma de monitorizarlo o mitigarlo.

Kit Detectives Climáticos

Edad recomendada a partir de 6 A 9 años.

Kit básico Atmósfera y Contaminación

(El suministro NO incluye instalación ni situaciones de aprendizaje para incorporar al sistema educativo dentro del desafío europeo).

Materiales:

- **Estación meteorológica para publicar datos en internet que permite generar informes precisos de datos de humedad, temperatura, presión, dirección y velocidad del viento, radiación solar.**

Estación meteorológica WLAN Profesional con sensor de energía solar para exteriores, colector de lluvia, pronóstico del tiempo, indicador de viento, pantalla a color.

- **Sensor profesional de detección de partículas y formaldehidos con indicaciones del índice de calidad del aire.**

Temtop LKC-1000S + 2ND Detector de Calidad del Aire Detector de Calidad del Aire Monitor de formaldehído para Interiores y Exteriores HCHO / PM2.5 / PM10 / TVOC.



La imagen representada no tiene por que ajustarse al producto final

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

ASTRO PI

Astro Pi es un proyecto de ESA Education en colaboración con la Fundación Raspberry Pi. El proyecto Astro Pi ofrece a estudiantes la increíble oportunidad de realizar investigaciones científicas en el espacio, escribiendo programas informáticos que se ejecutan en computadoras Raspberry Pi a bordo de la Estación Espacial Internacional.

Astro pi

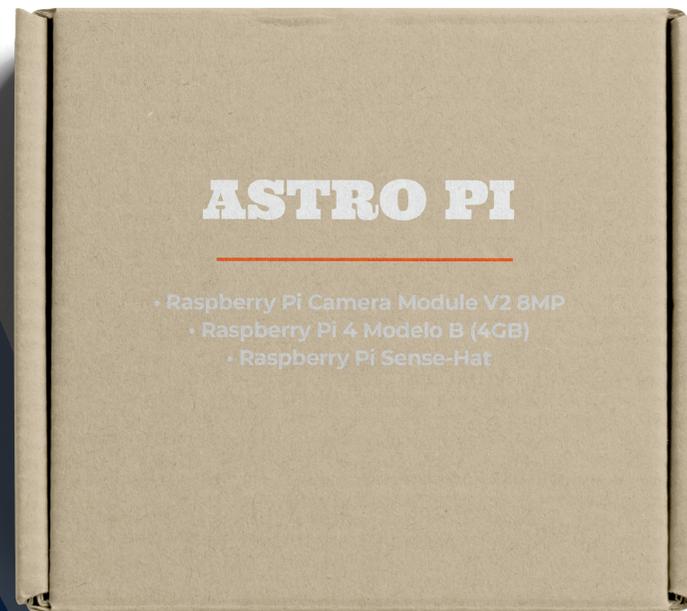
Edad recomendada a partir de 6 A 19 años.

El proyecto permite a los estudiantes programar en dispositivos Astro Pi, que son computadoras Raspberry Pi equipadas con sensores avanzados para medir parámetros como temperatura, humedad, presión y aceleración. Los códigos desarrollados por los participantes se envían al espacio, donde son ejecutados en la ISS por astronautas, generando datos reales que los estudiantes pueden analizar.

Astro Pi está diseñado para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y el interés por la ciencia y la tecnología, brindando a los estudiantes la oportunidad única de contribuir a un experimento.

Materiales:

- **Raspberry Pi Camera Module V2 8MP**
- **Raspberry Pi 4 Modelo B (4GB)**
- **Raspberry Pi Sense-Hat**



*La imagen representada
no tiene por que
ajustarse al producto final*

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



2° CICLO

Productos Robótica

Matatalab Coding Set

Edad recomendada: 3-9 años

Beneficios educativos:

- Desarrollo del pensamiento lógico gracias a secuenciar acciones y comprender la lógica de programación mediante fichas físicas.
- Fomento de la creatividad con proyectos que integran música, arte y matemáticas, estimulando diversas áreas del conocimiento.
- Aprendizaje práctico, se refuerza la comprensión de conceptos abstractos y se protege la vista al evitar el uso de pantallas.

Incluye:

- MatataBot: Un robot programable que ejecuta las instrucciones definidas por las fichas de codificación.
- Tablero de control para crear secuencias de comandos.
Conjunto de fichas de colores que representan diferentes comandos y funciones.
- Torre de comunicación, que interpreta las fichas en el tablero y transmite las instrucciones al MatataBot.
Cuadernos de retos: Tres cuadernos con desafíos de dificultad progresiva para practicar habilidades de resolución de problemas.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a recursos y tutoriales para educadores y padres sobre el uso efectivo del Matatalab Coding Set en el aprendizaje.
- Actividades transversales: Recursos gratuitos creados por expertos en educación STEAM que integran competencias en matemáticas, música y ciencia a través de la codificación.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Blue-Bot® Robot Programmable

Edad recomendada: 3-7 años

El Blue-Bot Robot Programmable de TTS es una evolución del Bee-Bot que introduce conectividad Bluetooth, permitiendo la programación a través de dispositivos como tablets y ordenadores.

Beneficios educativos:

- Permite la programación inalámbrica mediante conexión Bluetooth.
- Refuerza conceptos de codificación con comandos básicos como avanzar, retroceder, girar y pausar.
- Desarrolla habilidades de secuenciación y resolución de problemas.
- Promueve el trabajo en equipo a través de actividades colaborativas y desafiantes.
- Fomenta la creatividad permitiendo diseñar rutas y explorar conceptos espaciales.

Incluye:

- Diseño transparente que permite ver los componentes internos del robot.
- Capacidad de almacenar hasta 200 pasos de comandos en su memoria secuencial.
- Precisión en los movimientos con pasos de 15 cm y giros de 90 grados.
- Batería recargable mediante USB para un uso prolongado.
- Compatibilidad con tapetes educativos y aplicaciones móviles para ampliar las actividades de aprendizaje.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a tutoriales y guías para sacar el máximo provecho del robot en entornos educativos.
- Actividades sugeridas: Propuestas de ejercicios y retos alineados con el currículo escolar.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Blue-Bot® Tactile Reader

Edad recomendada: 3-7 años

El Blue-Bot Tactile Reader es un accesorio diseñado para complementar el robot Blue-Bot, permitiendo la programación de secuencias mediante tarjetas físicas. Es ideal para entornos educativos donde se busca reforzar el aprendizaje táctil y la codificación sin necesidad de dispositivos electrónicos.

Beneficios educativos:

- Facilita el aprendizaje de la programación mediante la manipulación de tarjetas físicas.
- Refuerza la comprensión secuencial a través de la experimentación práctica.
- Mejora la coordinación mano-ojo y el pensamiento lógico de los niños.
- Permite una experiencia de codificación colaborativa e inclusiva.
- Ideal para trabajar con alumnos de PT y AL.

Incluye:

- Lector táctil para secuencias programables.
- Conjunto de tarjetas de comandos (avanzar, retroceder, girar, pausar).
- Conexión inalámbrica con el robot Blue-Bot.

Recursos adicionales:

- Formación online: Tutoriales y guías para maximizar el uso del accesorio en el aula.
- Actividades sugeridas: Propuestas de ejercicios prácticos alineados con el currículo escolar.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Photon Robot Educación Steam

Edad recomendada de 3/9 años

Es una herramienta educativa diseñada para introducir la programación de manera tangible y sin necesidad de pantallas.

Beneficios educativos:

- Los niños aprenden a secuenciar acciones y comprender la lógica de programación mediante fichas físicas.
- Fomento de la creatividad, estimulando diversas áreas del conocimiento.
- Al manipular físicamente las fichas se refuerza la comprensión.
- MatataBot: Un robot programable que ejecuta las instrucciones definidas por las fichas de codificación.
- Tablero de control, donde se colocan las fichas de codificación para crear secuencias de comandos.
- Conjunto de fichas de colores que representan diferentes comandos.
- Torre de comunicación, que interpreta las fichas en el tablero y transmite las instrucciones al MatataBot.
- Tres cuadernos con desafíos de dificultad progresiva.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a recursos y tutoriales para educadores.
- Actividades transversales: Recursos gratuitos creados por expertos en educación STEAM que integran competencias en matemáticas, música y ciencia a través de la codificación.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Photon Robot Kits de Enseñanza

Photon Education ofrece diversos kits de aprendizaje diseñados para adaptarse a diferentes niveles educativos y necesidades pedagógicas.

1 - Kit didáctico de inteligencia artificial

Los estudiantes utilizan numerosos elementos que vienen con el kit de IA para crear un modelo de ciudad inteligente.

2 - Kit didáctico para la educación temprana

Este kit didáctico se centra en las áreas clave del desarrollo de los niños en edad preescolar y preescolar.

3 - Kit didáctico de ecología

El objetivo principal es desarrollar en los niños una actitud de respeto por el medio ambiente natural y explicar los principios del desarrollo sostenible.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Photon Robot Kits de Enseñanza



4- Kit de enseñanza de física

El kit con el robot Photon permite a los estudiantes explorar el mundo de la física a través de experimentos poco convencionales y emocionantes.



5 - Kit didáctico de robótica y codificación

Permite la creación de programas personalizados en Python y JavaScript.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Photon Robot Kits de Enseñanza

6 - Kit de aprendizaje socioemocional

Los estudiantes aprenderán a lidiar con situaciones difíciles, a funcionar mejor en la familia, la escuela y la sociedad en general.

7 - Kit didáctico de educación especial

Photon desempeña el papel de compañero del estudiante, un guía en el confuso mundo de las normas sociales y los desafíos cotidianos.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Ozobot Evo STEAM

Edad recomendada de 6 años

El Ozobot Evo es un robot educativo programable diseñado para enseñar pensamiento computacional, lógica y programación a niños y jóvenes.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje dual: Permite programar sin pantallas utilizando códigos de color o mediante programación basada en bloques en dispositivos digitales.
- Fomenta el pensamiento computacional: Ayuda a desarrollar habilidades de resolución de problemas, lógica y planificación.
- Aprendizaje colaborativo: Ideal para proyectos grupales y actividades en el aula.
- Desarrollo de la creatividad: Los estudiantes pueden diseñar rutas, desafíos y programas personalizados.

Características:

- Modos de programación:
 - Códigos de color: Programación mediante líneas de colores dibujadas con rotuladores.
 - Ozobot Blockly: Plataforma de programación visual basada en bloques con diferentes niveles de dificultad.
- Interactividad avanzada: Equipado con sensores de luz, sensores de proximidad y luces LED multicolor.
- Control remoto: Puede ser manejado a través de la aplicación Ozobot en dispositivos móviles.
- Compacto y portátil: Diseño pequeño y ligero, fácil de transportar y almacenar.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de uso continuo por carga.

Incluye:

- 1 robot Ozobot Evo.
- Cargador USB.
- Rotuladores de códigos de color.
- Manual de usuario y guía de actividades.
- Acceso a recursos educativos en línea.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Ozobot Classroom Pack Evo STEAM

Edad recomendada de 6 años

Este conjunto incluye 12 robots, recursos didácticos y herramientas de programación, ideales para fomentar la creatividad y el pensamiento computacional en entornos educativos.

Beneficios educativos:

- Permite programar sin pantallas mediante códigos de color.
- Desarrolla habilidades de secuenciación, lógica y resolución de problemas.
- Colaboración y creatividad: fomenta el trabajo en equipo y la innovación.
- Adaptable a diferentes niveles.

Características:

- 12 robots Ozobot Evo: Equipados con sensores
- Modos de programación:
 - Sin conexión: Programación mediante códigos de color dibujados con rotuladores.
 - En línea: Programación basada en bloques con Ozobot Blockly.Interacción inteligente
- Compatibilidad: Compatible con dispositivos iOS, Android, Chromebooks y computadoras con navegador.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de uso continuo por carga.

Incluye:

- 12 robots Ozobot Evo.
- Estaciones de carga con cables USB.
- Kits de rotuladores para la programación con códigos de color.
- Manuales y guías para educadores con listas de actividades para usar.
- Acceda a recursos en línea y plantillas descargables.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Ozobot Bit + Starter Pack STEAM

Edad recomendada de 6 años

Con un enfoque basado en el juego, permite a los estudiantes aprender a codificar utilizando códigos de color en papel oa través de la plataforma de programación basada en bloques Ozobot Blockly.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje sin pantallas: Los niños pueden programar el robot dibujando líneas y secuencias de colores con rotuladores.
- Fomenta el pensamiento lógico: Introduce a los niños en los conceptos básicos de programación y resolución de problemas.
- Creatividad y exploración: Permite a los estudiantes diseñar rutas, laberintos y desafíos personalizados.
- Trabajo en equipo: Ideal para actividades colaborativas en el aula.

Características:

- Dos modos de programación:
Códigos de color: El robot sigue rutas dibujadas y responde a combinaciones de colores específicos.
Ozobot Blockly: Plataforma de programación basada en bloques para aprender lógica computacional.
- Interactividad avanzada: Sensores ópticos para seguir líneas y reconocer patrones de color.
- Compacto y portátil: Diseño pequeño y fácil de llevar a cualquier lugar.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de autonomía por carga.

Incluye:

- 1 robot Ozobot Bit.
- 4 rotuladores de colores para codificación.
- Tapete de actividades y desafíos iniciales.
- Cable de carga USB.
- Guía de usuario con actividades educativas.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Ozobot Classroom Pack Bit+ STEAM

Edad recomendada de 6 años

Este kit, ideal para entornos escolares, incluye múltiples robots Ozobot Bit , rotuladores de codificación y recursos didácticos para facilitar el aprendizaje colaborativo en el aula.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje sin pantallas: Permite a los niños programar los robots dibujando rutas y secuencias de colores con rotuladores.
- Desarrollo de habilidades STEAM: Introduce a los estudiantes en la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas a través del juego.
- Pensamiento lógico y computacional: Fomenta la resolución de problemas, la planificación y la creatividad.
- Colaboración en el aula: Diseñado para trabajar en equipo, fomentando el aprendizaje interactivo y la comunicación.

Características:

- Modos de programación:
Códigos de color: Programación sin pantallas mediante líneas y combinaciones de colores.
Ozobot Blockly: Programación visual basada en bloques para actividades más avanzadas.
- Sensores ópticos: Permiten al robot seguir líneas y detectar patrones de color.
- Compacto y portátil: Fácil de transportar y almacenar.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de uso continuo por carga.

Incluye:

- Varios robots Ozobot Bit (según la versión del kit).
- Rotuladores de códigos de color.
- Tapetes de actividades y guías para educadores.
- Cables de carga USB.
- Acceso a la plataforma educativa Ozobot con lecciones y recursos adicionales.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Intelino Tren Inteligente

Edad recomendada: 3-6 años

Es un innovador juguete educativo que combina la diversión de los trenes clásicos con tecnología robótica avanzada.

Beneficios educativos:

- Permite aprender conceptos básicos de codificación mediante fichas de colores que controlan las acciones del tren.
- Fomenta habilidades de resolución de problemas y planificación al diseñar rutas y comandos para el tren.
- Integración de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en el juego, promoviendo un aprendizaje integral.

Incluye:

- Locomotora inteligente y vagón: Equipados con sensores de velocidad, proximidad y color, luces LED y altavoces.
- Piezas de vía: 20 segmentos que permiten construir diversas rutas.
- Fichas de colores: 40 piezas que facilitan la programación.
- Cable de carga USB: Para recargar la batería integrada del tren.

Recursos adicionales:

- Aplicación móvil: Disponible para Android e iOS, ofrece funciones de control remoto y programación avanzada, incluyendo integración con Scratch para usuarios más experimentados.
- Actividades educativas: Acceso a una variedad de ejercicios y proyectos diseñados para diferentes niveles educativos, desde infantil hasta secundaria.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Sphero Mini

Edad recomendada a partir de 4 años.

Es un robot esférico programable del tamaño de una pelota de ping-pong, diseñado para introducir a niños y niñas en el mundo de la programación y la robótica.

Beneficios educativos:

- Utilizando la aplicación Sphero Edu, los estudiantes pueden programar el Sphero Mini mediante dibujos, bloques de código o JavaScript.
- Fomenta habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.
- Los usuarios pueden diseñar y construir sus propios circuitos y desafíos, estimulando la imaginación y la innovación.

Incluye:

- Robot Sphero Mini con carcasa intercambiable de color azul.
- Sensores integrados: Acelerómetro y giroscopio para detectar movimientos y orientación.
- Luces LED multicolor para personalizar la experiencia de juego.
- Accesorios adicionales: Conos y bolos en miniatura para crear circuitos y juegos interactivos.

Recursos adicionales:

- Aplicación Sphero Play: Permite controlar el robot de diversas formas, incluyendo modos de joystick, inclinación y tirachinas.
- Aplicación Sphero Edu: Ofrece una plataforma para aprender a programar, con actividades y lecciones diseñadas para diferentes niveles de habilidad.
- Comunidad en línea: Acceso a una amplia variedad de tutoriales, proyectos y recursos compartidos por educadores y entusiastas de Sphero en todo el mundo.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Sphero Indi

Edad recomendada a partir de 4 años

Es un robot educativo diseñado para introducir a los más pequeños en el mundo de la programación y el pensamiento computacional de manera lúdica y sin necesidad de pantallas.

Beneficios educativos:

- Al diseñar rutas, los niños aprenden a planificar y estructurar acciones de manera lógica.
- Se pueden personalizar pegatinas y construir laberintos, estimulando la imaginación y la creatividad.
- Los niños comprenden los fundamentos de la programación al asociar colores con acciones específicas que realizan el robot.

Incluye:

- Robot indi con sensor de color integrado.
- 20 tarjetas de colores de caucho.
- 15 tarjetas de desafío de programación para principiantes.
- Estuche de estudiante.
- 2 hojas de pegatinas decorativas para personalizar a indi.
- Cable de carga para el robot.
- Guía de inicio rápido para facilitar la puesta en marcha.
- Guía para el profesorado sobre el uso de indi en el aula.

Recursos adicionales:

- Aplicación gratuita Sphero Edu Jr: Una vez que los niños dominan la programación sin pantalla, pueden avanzar a conceptos de codificación de bloques.
- Tutoriales y proyectos en línea: La comunidad de Sphero ofrece una variedad de recursos increíbles.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Vincibot

Edad recomendada a partir de 8 años.

Este robot multifuncional integra múltiples sensores y es compatible con diversos módulos, lo que permite una amplia variedad de proyectos interactivos y creativos.

Beneficios educativos:

- Facilita la comprensión de conceptos de programación mediante codificación por bloques o en texto.
- Fomento de la creatividad: Permite la creación de proyectos prácticos, como bailar o dibujar de forma autónoma, estimulando la imaginación.
- Soporta Tiny Machine Learning, ofreciendo una comprensión más profunda de la IA y su aplicación en proyectos educativos.

Incluye:

- VinciBot: Robot con 8 sensores integrados, incluyendo visión artificial, sensor de color y sensor sigue-líneas.
- Motores de alta precisión: Equipado con 2 motores paso a paso que garantizan movimientos precisos y fiables.
- Diseño compatible con bricks de LEGO y motores Technic, facilitando la expansión y personalización de proyectos.

Recursos adicionales:

- Software de MatataLab: Plataforma que permite la codificación por bloques o en texto, adaptándose a diferentes niveles de habilidad.
- Modos preconfigurados: Tres modos de funcionamiento que facilitan la adaptación del robot a diversas actividades educativas.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Creator kit para Vincibot

Edad recomendada a partir de 8 años

Permite construir estructuras dinámicas y comprender mecanismos físicos mediante la integración de más de 400 bricks de construcción y un motor externo.

Beneficios educativos:

- Construcción creativa, fomentando la imaginación y el diseño innovador.
- Aprendizaje práctico: Ayuda a comprender mejor los mecanismos físicos, a través de la construcción tangible.
- Promueve habilidades de ingeniería y una mentalidad orientada al diseño, esenciales en la educación STEAM.

Incluye:

- Más de 400 bricks de construcción
- Motor externo: Consigue que las creaciones sean más dinámicas e interactivas con movimientos programados.
- Adaptador: Suministra la energía necesaria.
- Manual de construcción: orientativo para un aprendizaje progresivo.
- Guía de usuario: Proporciona instrucciones claras para la correcta utilización del kit y la integración con VinciBot.

Compatible con motores LEGO 9686, ampliando las posibilidades de construcción y personalización.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

kit Wonder Building ElecFreaks

Edad recomendada a partir de 8 años

Es un conjunto educativo diseñado para introducir a niños y niñas en el mundo de la programación y la electrónica de manera interactiva y divertida.

Beneficios educativos:

- Programación gráfica intuitiva: Facilita el aprendizaje de la codificación mediante entornos visuales.
- Desarrollo de habilidades prácticas: Adquieren competencias en electrónica y resolución de problemas.
- Fomento de la creatividad: Anima a los usuarios a idear y desarrollar sus propias creaciones.

Incluye:

- Placa de expansión Wukong: De tamaño compacto pero con amplias capacidades, es compatible con la micro:bit.
- Componentes electrónicos variados: Sensores, LEDs, motores y otros módulos necesarios.
- Guía de proyectos: Instrucciones detalladas para construir y programar 20 proyectos diferentes.

Recursos adicionales:

- Compatibilidad con micro:bit: El kit está diseñado para integrarse perfectamente con la micro:bit, aprovechando sus funcionalidades y ampliando sus posibilidades educativas.
- Comunidad y soporte en línea: Acceso a una amplia red de educadores y entusiastas que comparten recursos, ideas y soluciones para maximizar el aprovechamiento del kit.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Ring:bit 6 en 1 Elecbreaks

Edad recomendada a partir de 8 años.

Es un kit educativo multifuncional diseñado para enseñar conceptos básicos de programación, electrónica y robótica

Beneficios educativos:

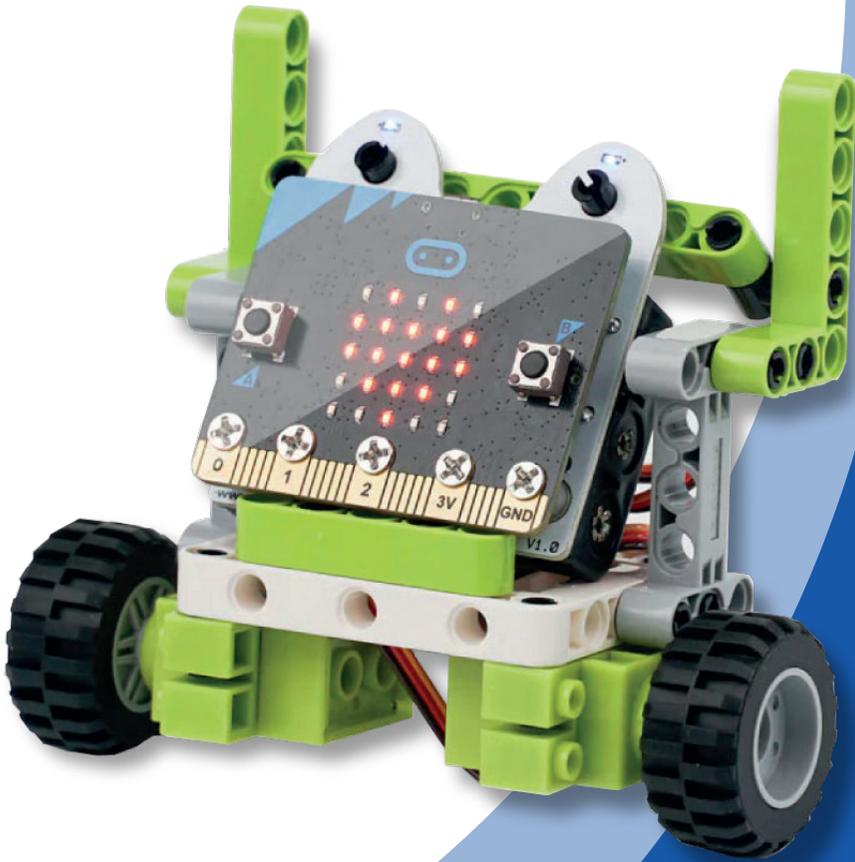
- Enseña a los niños conceptos fundamentales de programación y electrónica.
- Fomenta la creatividad: Permite a los estudiantes explorar y construir diferentes dispositivos utilizando un solo kit.
- Desarrollar destrezas en montaje, codificación y resolución de problemas. Introducción al mundo STEAM...

Características:

- 6 proyectos en 1:
 - Robot seguidor de líneas.
 - Robot de transporte.
 - Luz de arcoíris interactiva.
 - Dispositivo de iluminación controlado por movimiento.
 - Juguete rotatorio.
- Más opciones creativas para explorar.
- Compatibilidad: Funciona con la placa micro :bit (no incluida en el kit).
- Diseño modular: Fácil de montar y desmontar para proyectos flexibles.
- Compatible con plataformas de programación como MakeCode.
- Materiales duraderos: Piezas resistentes y seguras para el uso de niños.

Incluye:

- Módulo Ring :bit para conectar la placa micro :bit .
- Motores, sensores y LED para diferentes funciones.
- Piezas mecánicas para ensamblar los proyectos.
- Manual de montaje y guía de actividades.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Kit NEZHA 48 en 1 Elecbreaks

Edad recomendada a partir de 8 años

Es un completo set educativo diseñado para enseñar robótica, programación y electrónica mediante proyectos interactivos. Compatible con la placa micro :bit , este kit ofrece 48 configuraciones diferentes para construir robots.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje práctico: Introduce a los niños a conceptos de programación.
- Con 48 posibilidades de montaje, los estudiantes pueden explorar y personalizar sus propias creaciones.
- Enseña a los niños a trabajar con motores, sensores y luces, combinando teoría y práctica.
- Integra ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en un solo kit educativo.

Características:

- 48 configuraciones diferentes
- Diseñado para usar con la placa micro :bit (no incluida en el kit).
- Componentes variados: Incluye motores, sensores (de luz, ultrasonido, seguimiento de líneas, etc.), LEDs y más para proyectos versátiles.
- Compatible con plataformas como MakeCode, ideal para principiantes.
- Piezas de alta calidad diseñadas para un uso prolongado y seguro.

Incluye:

- Motores y ruedas para proyectos robóticos.
- Sensores de ultrasonido, luz y seguimiento de líneas. Módulos de LED y servos.
- Piezas mecánicas y cables para ensamblar los proyectos.
- Manual de usuario y guía de proyectos para empezar fácilmente.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Cute Bot Pro ElecFreaks

Edad recomendada a partir de 8 años.

Diseñado para enseñar conceptos de programación, electrónica y robótica de manera práctica y divertida. Compatible con la placa micro :bit.

Beneficios educativos:

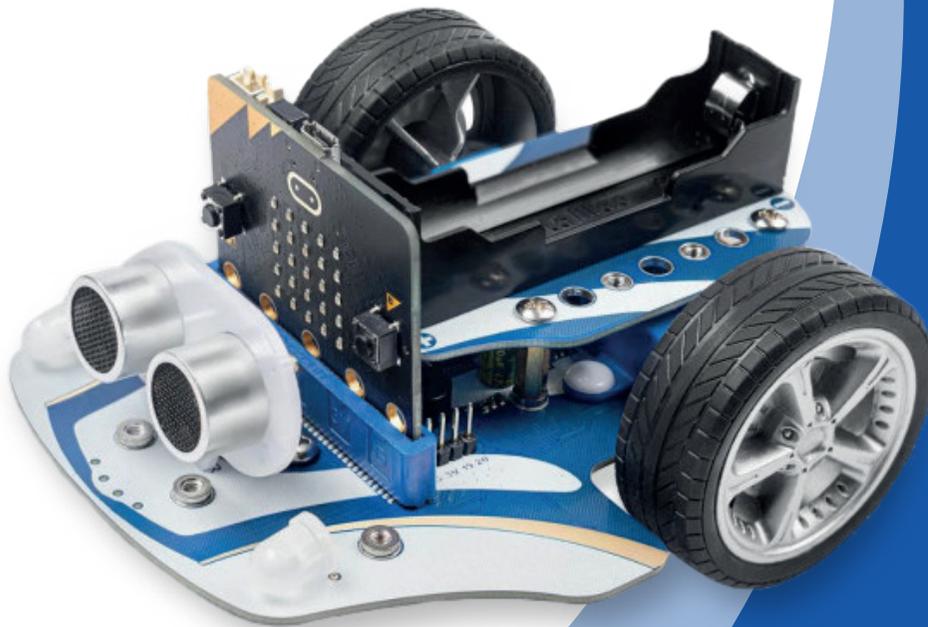
- Aprendizaje práctico: Introduce a los niños en conceptos básicos y avanzados de programación y robótica.
- Fomenta la creatividad: Permite a los estudiantes diseñar y personalizar proyectos interactivos.
- Desarrollo de habilidades STEAM: Combina ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en actividades prácticas.
- Habilidades técnicas: Enseña a los niños a trabajar con sensores, motores y programación gráfica mediante MakeCode.

Características:

- Compatibilidad: Funciona con la placa micro :bit (no incluida en el kit).
- Sensores avanzados:
 - Sensor de seguimiento de líneas para actividades de navegación.
 - Sensor ultrasónico para detección de obstáculos.
- Luces LED RGB: Programables para personalizar efectos visuales.
- Motores de precisión: Garantizan movimientos suaves y precisos.
- Diseño modular: Fácil de ensamblar y conectar con otros accesorios

Incluye:

- Chasis del robot con motores integrados.
- Sensor ultrasónico.
- Sensor de seguimiento de líneas.
- Luces LED RGB.
- Conector para placa micro :bit .
- Manual de usuario con guías y proyectos.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Makecode Retro Arcade ElecFreaks

Edad recomendada a partir de 8 años

Es un dispositivo educativo diseñado para que niños y niñas aprendan a crear y programar sus propios videojuegos de estilo retro.

Beneficios educativos:

- Utilizando entornos gráficos como Microsoft MakeCode Arcade, los estudiantes pueden programar juegos, fomentando el pensamiento lógico y la resolución de problemas.
- La consola permite a los niños diseñar personajes, escenarios y tramas personalizadas, estimulando su imaginación.
- Al interactuar con la consola y sus componentes, los estudiantes adquieren nociones básicas de electrónica.

Incluye:

- Pantalla integrada: Pantalla TFT a color de alta resolución para una experiencia de juego óptima.
- Controles intuitivos: Botones direccionales y de acción que facilitan la navegación y el juego.
- Compatibilidad con MakeCode Arcade: Diseñada para integrarse fácilmente con la plataforma de Microsoft.

Recursos adicionales:

- Accede a Microsoft MakeCode Arcade: Plataforma en línea que permite programar juegos de manera sencilla y divertida.
- Tutoriales y proyectos en línea: La comunidad de ELECFREAKS ofrece una variedad de recursos para guiar a los estudiantes en la creación de sus propios juegos.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Retro Arcade Elecfreaks

Edad recomendada a partir de 8 años.

Es un joystick educativo diseñado para que niños y niñas aprendan a crear y programar sus propios videojuegos. Compatible con la plataforma micro:bit, este dispositivo facilita la comprensión de conceptos básicos de programación y electrónica de manera lúdica e interactiva.

Beneficios educativos:

- Permite a los estudiantes aprender a programar juegos utilizando entornos gráficos como Microsoft MakeCode Arcade, fomentando el pensamiento lógico y la resolución de problemas.
- Inspira a los niños a diseñar personajes y escenarios personalizados.
- Facilita el aprendizaje de conceptos básicos de electrónica al interactuar con la placa micro:bit y sus componentes.

Incluye:

- Joystick con pantalla integrada: Pantalla TFT a color de 160 x 128.
- Botones de control: Cuatro botones direccionales, dos botones de acción (A/B) y un botón de reinicio para una experiencia de juego completa.
- Compatibilidad con micro:bit: Diseñado para integrarse fácilmente con la placa micro:bit, ampliando sus funcionalidades.

Recursos adicionales:

- Acceso a Microsoft MakeCode Arcade: Plataforma en línea que permite programar juegos de manera sencilla y divertida.
- Tutoriales y proyectos en línea: La comunidad de ELECFREAKS ofrece una variedad de recursos para guiar a los estudiantes en la creación de sus propios juegos.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Placa Makey Makey

Edad recomendada a partir de 8 años.

Diseñada para transformar objetos cotidianos en interfaces táctiles que interactúan con tu ordenador.

Beneficios educativos:

- Permite a los estudiantes diseñar y construir sus propios inventos.
- Introducción a la electrónica y programación: Ofrece una comprensión práctica de circuitos eléctricos y conceptos de codificación.
- Aprendizaje interactivo: Convierte objetos comunes en dispositivos interactivos.

Incluye:

- Placa Makey Makey: Dispositivo principal que actúa como interfaz entre los objetos y el ordenador.
- Cables con pinzas de cocodrilo: Utilizados para conectar objetos a la placa y crear circuitos.
- Cables de conexión USB: Para enlazar la placa Makey Makey con el ordenador.
- Guía de inicio rápido: Instrucciones para comenzar a crear proyectos de inmediato.

Recursos adicionales:

- Acceso a tutoriales en línea: La comunidad de Makey Makey ofrece una variedad de proyectos y guías para inspirar y apoyar a los usuarios.
- Compatibilidad con plataformas educativas: Funciona con programas como Scratch, facilitando la integración en entornos de aprendizaje.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

LEGO Spike Essential

Edad recomendada a partir de 6 años

El Set SPIKE™ Essential es el nuevo kit de robótica de LEGO® Education para la enseñanza STEAM en educación primaria.

Beneficios educativos:

- Fomenta la comprensión de estructuras en 3D y mejora la percepción espacial mediante la construcción de modelos interactivos.
- Desarrolla el pensamiento computacional y las habilidades de resolución de problemas a través de la programación basada en bloques.
- Promueve el aprendizaje interdisciplinario, integrando matemáticas, lengua, ciencia y tecnología de manera práctica y atractiva.
- Estimula la creatividad y la imaginación a través de la creación de historias y la resolución de desafíos reales.

Incluye:

- Ladrillos LEGO codificables y elementos de construcción específicos para facilitar la creación de modelos funcionales.
- Un hub inteligente con conectividad Bluetooth para la interacción con dispositivos digitales.
- Motores y sensores (color/luz, fuerza, entre otros) para explorar principios de ingeniería y tecnología.
- Personajes y elementos temáticos para fomentar la narrativa y la creatividad en los proyectos.
- Unidades de aprendizaje estructuradas que cubren diversas áreas del conocimiento STEAM.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a tutoriales y guías para maximizar el uso del kit en el aula.
- Actividades sugeridas: Propuestas de ejercicios y proyectos alineados con el currículo escolar

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



KITS para Estudio e Investigación

Fomentar la conciencia ambiental y el interés por las ciencias en los estudiantes es clave para promover un futuro sostenible. Estos kits permiten a los alumnos analizar estos elementos fundamentales del medio ambiente, comprender su impacto en los ecosistemas y reflexionar sobre la importancia de su preservación.



DETECTIVES CLIMÁTICOS

En Detectives Climáticos, ESA Education invita a los alumnos de 6 a 19 años a formar equipos de detectives climáticos y “cambiar el presente”, identificando un problema local relacionado con el clima, investigándolo con ayuda de imágenes por satélite, efectuando mediciones sobre el terreno y, después, proponiendo una forma de monitorizarlo o mitigarlo.

Kit Detectives Climáticos

Edad recomendada a partir de 6 A 9 años.

Kit básico Atmósfera y Contaminación

(El suministro NO incluye instalación ni situaciones de aprendizaje para incorporar al sistema educativo dentro del desafío europeo).

Materiales:

- **Estación meteorológica para publicar datos en internet que permite generar informes precisos de datos de humedad, temperatura, presión, dirección y velocidad del viento, radiación solar.**

Estación meteorológica WLAN Profesional con sensor de energía solar para exteriores, colector de lluvia, pronóstico del tiempo, indicador de viento, pantalla a color.

- **Sensor profesional de detección de partículas y formaldehidos con indicaciones del índice de calidad del aire.**

Temtop LKC-1000S + 2ND Detector de Calidad del Aire Detector de Calidad del Aire Monitor de formaldehído para Interiores y Exteriores HCHO / PM2.5 / PM10 / TVOC.



La imagen representada no tiene por que ajustarse al producto final

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

ASTRO PI

Astro Pi es un proyecto de ESA Education en colaboración con la Fundación Raspberry Pi. El proyecto Astro Pi ofrece a estudiantes la increíble oportunidad de realizar investigaciones científicas en el espacio, escribiendo programas informáticos que se ejecutan en computadoras Raspberry Pi a bordo de la Estación Espacial Internacional.

Astro pi

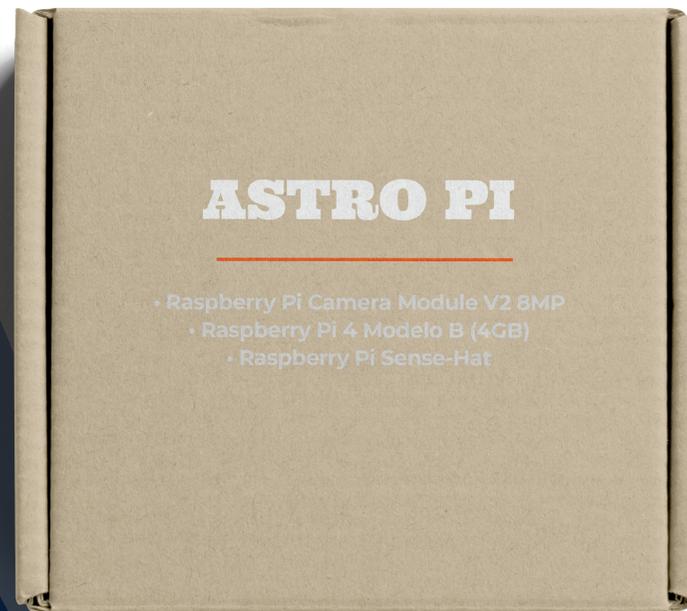
Edad recomendada a partir de 6 A 19 años.

El proyecto permite a los estudiantes programar en dispositivos Astro Pi, que son computadoras Raspberry Pi equipadas con sensores avanzados para medir parámetros como temperatura, humedad, presión y aceleración. Los códigos desarrollados por los participantes se envían al espacio, donde son ejecutados en la ISS por astronautas, generando datos reales que los estudiantes pueden analizar.

Astro Pi está diseñado para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y el interés por la ciencia y la tecnología, brindando a los estudiantes la oportunidad única de contribuir a un experimento.

Materiales:

- **Raspberry Pi Camera Module V2 8MP**
- **Raspberry Pi 4 Modelo B (4GB)**
- **Raspberry Pi Sense-Hat**



*La imagen representada
no tiene por que
ajustarse al producto final*

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



3° CICLO

Productos Robótica

Photon Robot Educación Steam

Edad recomendada de 3/9 años

Es una herramienta educativa diseñada para introducir la programación de manera tangible y sin necesidad de pantallas.

Beneficios educativos:

- Los niños aprenden a secuenciar acciones y comprender la lógica de programación mediante fichas físicas.
- Fomento de la creatividad, estimulando diversas áreas del conocimiento.
- Al manipular físicamente las fichas se refuerza la comprensión.
- MatataBot: Un robot programable que ejecuta las instrucciones definidas por las fichas de codificación.
- Tablero de control, donde se colocan las fichas de codificación para crear secuencias de comandos.
- Conjunto de fichas de colores que representan diferentes comandos.
- Torre de comunicación, que interpreta las fichas en el tablero y transmite las instrucciones al MatataBot.
- Tres cuadernos con desafíos de dificultad progresiva.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a recursos y tutoriales para educadores.
- Actividades transversales: Recursos gratuitos creados por expertos en educación STEAM que integran competencias en matemáticas, música y ciencia a través de la codificación.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Photon Robot Kits de Enseñanza

Photon Education ofrece diversos kits de aprendizaje diseñados para adaptarse a diferentes niveles educativos y necesidades pedagógicas.

1 - Kit didáctico de inteligencia artificial

Los estudiantes utilizan numerosos elementos que vienen con el kit de IA para crear un modelo de ciudad inteligente.

2 - Kit didáctico para la educación temprana

Este kit didáctico se centra en las áreas clave del desarrollo de los niños en edad preescolar y preescolar.

3 - Kit didáctico de ecología

El objetivo principal es desarrollar en los niños una actitud de respeto por el medio ambiente natural y explicar los principios del desarrollo sostenible.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Photon Robot Kits de Enseñanza



4- Kit de enseñanza de física

El kit con el robot Photon permite a los estudiantes explorar el mundo de la física a través de experimentos poco convencionales y emocionantes.



5 - Kit didáctico de robótica y codificación

Permite la creación de programas personalizados en Python y JavaScript.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Photon Robot Kits de Enseñanza

6 - Kit de aprendizaje socioemocional

Los estudiantes aprenderán a lidiar con situaciones difíciles, a funcionar mejor en la familia, la escuela y la sociedad en general.

7 - Kit didáctico de educación especial

Photon desempeña el papel de compañero del estudiante, un guía en el confuso mundo de las normas sociales y los desafíos cotidianos.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Ozobot Evo STEAM

Edad recomendada de 6 años

El Ozobot Evo es un robot educativo programable diseñado para enseñar pensamiento computacional, lógica y programación a niños y jóvenes.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje dual: Permite programar sin pantallas utilizando códigos de color o mediante programación basada en bloques en dispositivos digitales.
- Fomenta el pensamiento computacional: Ayuda a desarrollar habilidades de resolución de problemas, lógica y planificación.
- Aprendizaje colaborativo: Ideal para proyectos grupales y actividades en el aula.
- Desarrollo de la creatividad: Los estudiantes pueden diseñar rutas, desafíos y programas personalizados.

Características:

- Modos de programación:
 - Códigos de color: Programación mediante líneas de colores dibujadas con rotuladores.
 - Ozobot Blockly: Plataforma de programación visual basada en bloques con diferentes niveles de dificultad.
- Interactividad avanzada: Equipado con sensores de luz, sensores de proximidad y luces LED multicolor.
- Control remoto: Puede ser manejado a través de la aplicación Ozobot en dispositivos móviles.
- Compacto y portátil: Diseño pequeño y ligero, fácil de transportar y almacenar.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de uso continuo por carga.

Incluye:

- 1 robot Ozobot Evo.
- Cargador USB.
- Rotuladores de códigos de color.
- Manual de usuario y guía de actividades.
- Acceso a recursos educativos en línea.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Ozobot Classroom Pack Evo STEAM

Edad recomendada de 6 años

Este conjunto incluye 12 robots, recursos didácticos y herramientas de programación, ideales para fomentar la creatividad y el pensamiento computacional en entornos educativos.

Beneficios educativos:

- Permite programar sin pantallas mediante códigos de color.
- Desarrolla habilidades de secuenciación, lógica y resolución de problemas.
- Colaboración y creatividad: fomenta el trabajo en equipo y la innovación.
- Adaptable a diferentes niveles.

Características:

- 12 robots Ozobot Evo: Equipados con sensores
- Modos de programación:
 - Sin conexión: Programación mediante códigos de color dibujados con rotuladores.
 - En línea: Programación basada en bloques con Ozobot Blockly.Interacción inteligente
- Compatibilidad: Compatible con dispositivos iOS, Android, Chromebooks y computadoras con navegador.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de uso continuo por carga.

Incluye:

- 12 robots Ozobot Evo.
- Estaciones de carga con cables USB.
- Kits de rotuladores para la programación con códigos de color.
- Manuales y guías para educadores con listas de actividades para usar.
- Acceda a recursos en línea y plantillas descargables.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Ozobot Bit + Starter Pack STEAM

Edad recomendada de 6 años

Con un enfoque basado en el juego, permite a los estudiantes aprender a codificar utilizando códigos de color en papel oa través de la plataforma de programación basada en bloques Ozobot Blockly.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje sin pantallas: Los niños pueden programar el robot dibujando líneas y secuencias de colores con rotuladores.
- Fomenta el pensamiento lógico: Introduce a los niños en los conceptos básicos de programación y resolución de problemas.
- Creatividad y exploración: Permite a los estudiantes diseñar rutas, laberintos y desafíos personalizados.
- Trabajo en equipo: Ideal para actividades colaborativas en el aula.

Características:

- Dos modos de programación:
Códigos de color: El robot sigue rutas dibujadas y responde a combinaciones de colores específicos.
Ozobot Blockly: Plataforma de programación basada en bloques para aprender lógica computacional.
- Interactividad avanzada: Sensores ópticos para seguir líneas y reconocer patrones de color.
- Compacto y portátil: Diseño pequeño y fácil de llevar a cualquier lugar.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de autonomía por carga.

Incluye:

- 1 robot Ozobot Bit.
- 4 rotuladores de colores para codificación.
- Tapete de actividades y desafíos iniciales.
- Cable de carga USB.
- Guía de usuario con actividades educativas.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Ozobot Classroom Pack Bit+ STEAM

Edad recomendada de 6 años

Este kit, ideal para entornos escolares, incluye múltiples robots Ozobot Bit , rotuladores de codificación y recursos didácticos para facilitar el aprendizaje colaborativo en el aula.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje sin pantallas: Permite a los niños programar los robots dibujando rutas y secuencias de colores con rotuladores.
- Desarrollo de habilidades STEAM: Introduce a los estudiantes en la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas a través del juego.
- Pensamiento lógico y computacional: Fomenta la resolución de problemas, la planificación y la creatividad.
- Colaboración en el aula: Diseñado para trabajar en equipo, fomentando el aprendizaje interactivo y la comunicación.

Características:

- Modos de programación:
Códigos de color: Programación sin pantallas mediante líneas y combinaciones de colores.
Ozobot Blockly: Programación visual basada en bloques para actividades más avanzadas.
- Sensores ópticos: Permiten al robot seguir líneas y detectar patrones de color.
- Compacto y portátil: Fácil de transportar y almacenar.
- Batería recargable: Hasta 60 minutos de uso continuo por carga.

Incluye:

- Varios robots Ozobot Bit (según la versión del kit).
- Rotuladores de códigos de color.
- Tapetes de actividades y guías para educadores.
- Cables de carga USB.
- Acceso a la plataforma educativa Ozobot con lecciones y recursos adicionales.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.





Vincibot

Edad recomendada a partir de 8 años.

Este robot multifuncional integra múltiples sensores y es compatible con diversos módulos, lo que permite una amplia variedad de proyectos interactivos y creativos.

Beneficios educativos:

- Facilita la comprensión de conceptos de programación mediante codificación por bloques o en texto.
- Fomento de la creatividad: Permite la creación de proyectos prácticos, como bailar o dibujar de forma autónoma, estimulando la imaginación.
- Soporta Tiny Machine Learning, ofreciendo una comprensión más profunda de la IA y su aplicación en proyectos educativos.

Incluye:

- VinciBot: Robot con 8 sensores integrados, incluyendo visión artificial, sensor de color y sensor sigue-líneas.
- Motores de alta precisión: Equipado con 2 motores paso a paso que garantizan movimientos precisos y fiables.
- Diseño compatible con bricks de LEGO y motores Technic, facilitando la expansión y personalización de proyectos.

Recursos adicionales:

- Software de MatataLab: Plataforma que permite la codificación por bloques o en texto, adaptándose a diferentes niveles de habilidad.
- Modos preconfigurados: Tres modos de funcionamiento que facilitan la adaptación del robot a diversas actividades educativas.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Creator kit para Vincibot

Edad recomendada a partir de 8 años

Permite construir estructuras dinámicas y comprender mecanismos físicos mediante la integración de más de 400 bricks de construcción y un motor externo.

Beneficios educativos:

- Construcción creativa, fomentando la imaginación y el diseño innovador.
- Aprendizaje práctico: Ayuda a comprender mejor los mecanismos físicos, a través de la construcción tangible.
- Promueve habilidades de ingeniería y una mentalidad orientada al diseño, esenciales en la educación STEAM.

Incluye:

- Más de 400 bricks de construcción
- Motor externo: Consigue que las creaciones sean más dinámicas e interactivas con movimientos programados.
- Adaptador: Suministra la energía necesaria.
- Manual de construcción: orinetativo para un aprendizaje progresivo.
- Guía de usuario: Proporciona instrucciones claras para la correcta utilización del kit y la integración con VinciBot.

Compatible con motores LEGO 9686, ampliando las posibilidades de construcción y personalización.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Smart Sports paraVincibot

Edad recomendada a partir de 8 años.

Este kit permite explorar conceptos de programación, pensamiento lógico y trabajo en equipo a través de actividades deportivas.

Beneficios educativos:

- Desarrollo de habilidades de programación con robots en contextos deportivos, reforzando su comprensión de la codificación.
- Fomento del pensamiento lógico: Las actividades requieren planificación y resolución de problemas.
- Trabajo en equipo y cooperación: Las dinámicas deportivas promueven la colaboración entre compañeros, fortaleciendo habilidades sociales.

Incluye:

- Campo de fútbol y cancha de baloncesto y su set de ladrillos.
- Figuras de portero, porterías, balones y canastas.
- Pista de atletismo y valla de obstáculos.
- Elementos electrónicos: Tres motores y dos adaptadores
- Soporte para pilas.

Recursos adicionales:

- Cuaderno de ejercicios y manual con desafíos.
- Formación online: Acceso a tutoriales y guías para maximizar el aprovechamiento del kit en entornos educativos.
- Actividades sugeridas: Propuestas de ejercicios prácticos que integran las temáticas deportivas con conceptos de programación y robótica.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

kit Wonder Building ElecFreaks

Edad recomendada a partir de 8 años

Es un conjunto educativo diseñado para introducir a niños y niñas en el mundo de la programación y la electrónica de manera interactiva y divertida.

Beneficios educativos:

- Programación gráfica intuitiva: Facilita el aprendizaje de la codificación mediante entornos visuales.
- Desarrollo de habilidades prácticas: Adquieren competencias en electrónica y resolución de problemas.
- Fomento de la creatividad: Anima a los usuarios a idear y desarrollar sus propias creaciones.

Incluye:

- Placa de expansión Wukong: De tamaño compacto pero con amplias capacidades, es compatible con la micro:bit.
- Componentes electrónicos variados: Sensores, LEDs, motores y otros módulos necesarios.
- Guía de proyectos: Instrucciones detalladas para construir y programar 20 proyectos diferentes.

Recursos adicionales:

- Compatibilidad con micro:bit: El kit está diseñado para integrarse perfectamente con la micro:bit, aprovechando sus funcionalidades y ampliando sus posibilidades educativas.
- Comunidad y soporte en línea: Acceso a una amplia red de educadores y entusiastas que comparten recursos, ideas y soluciones para maximizar el aprovechamiento del kit.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Kit Starter Microbit

Edad recomendada a partir de 8 años

Es una herramienta educativa diseñada para introducir a niños y niñas en el mundo de la programación y la electrónica de manera sencilla y práctica.

Beneficios educativos:

- Permite aprender conceptos básicos de codificación utilizando lenguajes como MakeCode, Python y Scratch.
- Desarrollo de habilidades en electrónica
- Fomento de la creatividad: Inspira a los niños a crear sus propios proyectos.

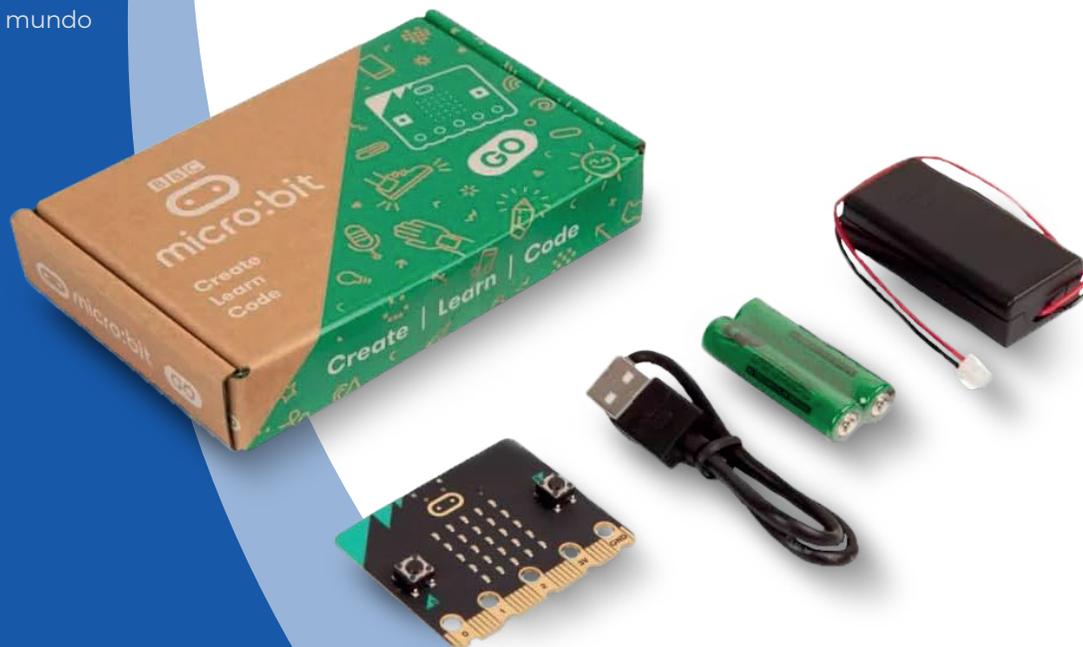
Incluye:

- Placa micro:bit V2: Equipada con un procesador Nordic Semiconductor nRF52833, 512KB de memoria Flash y 128KB de RAM.
- Cable USB: Para conectar la micro:bit al ordenador y cargar programas.
- Portapilas: Permite alimentar la micro:bit de forma portátil.
- Pilas AAA (2): Para el funcionamiento autónomo de la micro:bit.
- Guía de inicio rápido: Instrucciones básicas para comenzar a utilizar el kit.
- Micrófono y altavoz integrados: Para crear proyectos de audio interactivos
- Logo táctil: Funciona como un botón adicional.
- Conectividad inalámbrica: Incluye radio de 2,4 GHz y Bluetooth.
- Sensores integrados: Acelerómetro y brújula.

Recursos adicionales:

- Acceso a plataformas de programación: MakeCode, Python y Scratch...
- Comunidad y soporte en línea: Amplia variedad de proyectos, tutoriales y foros disponibles para inspirar y resolver dudas.

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



Ring:bit 6 en 1 Elecbreaks

Edad recomendada a partir de 8 años.

Es un kit educativo multifuncional diseñado para enseñar conceptos básicos de programación, electrónica y robótica

Beneficios educativos:

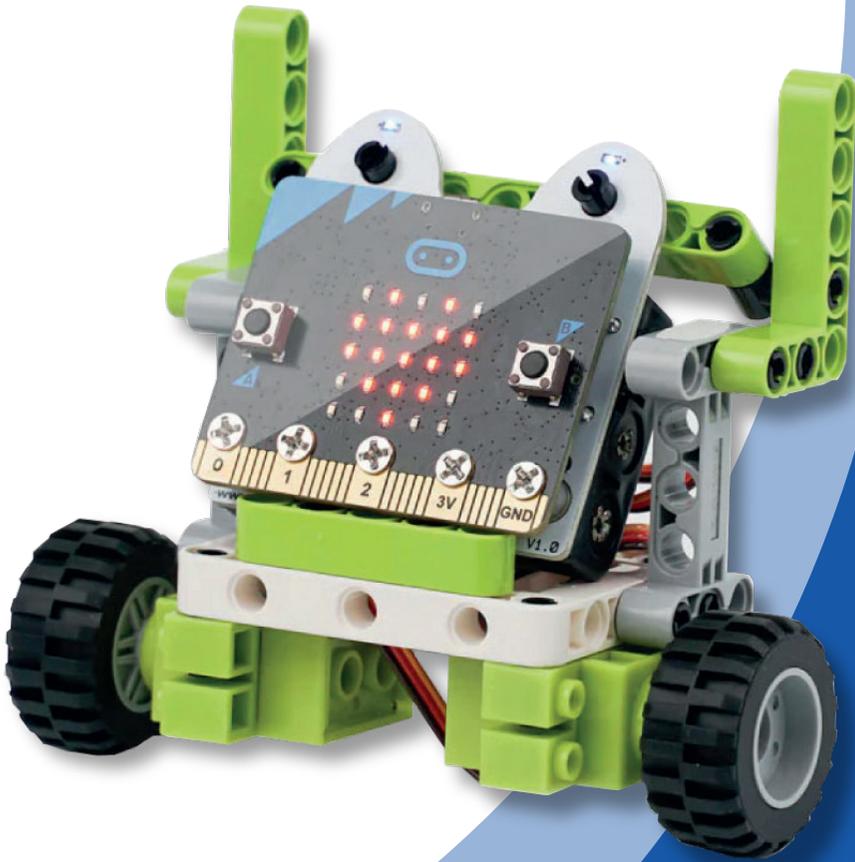
- Enseña a los niños conceptos fundamentales de programación y electrónica.
- Fomenta la creatividad: Permite a los estudiantes explorar y construir diferentes dispositivos utilizando un solo kit.
- Desarrollar destrezas en montaje, codificación y resolución de problemas. Introducción al mundo STEAM...

Características:

- 6 proyectos en 1:
 - Robot seguidor de líneas.
 - Robot de transporte.
 - Luz de arcoíris interactiva.
 - Dispositivo de iluminación controlado por movimiento.
 - Juguete rotatorio.
- Más opciones creativas para explorar.
- Compatibilidad: Funciona con la placa micro :bit (no incluida en el kit).
- Diseño modular: Fácil de montar y desmontar para proyectos flexibles.
- Compatible con plataformas de programación como MakeCode.
- Materiales duraderos: Piezas resistentes y seguras para el uso de niños.

Incluye:

- Módulo Ring :bit para conectar la placa micro :bit .
- Motores, sensores y LED para diferentes funciones.
- Piezas mecánicas para ensamblar los proyectos.
- Manual de montaje y guía de actividades.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Kit NEZHA 48 en 1 Elecbreaks

Edad recomendada a partir de 8 años

Es un completo set educativo diseñado para enseñar robótica, programación y electrónica mediante proyectos interactivos. Compatible con la placa micro :bit , este kit ofrece 48 configuraciones diferentes para construir robots.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje práctico: Introduce a los niños a conceptos de programación.
- Con 48 posibilidades de montaje, los estudiantes pueden explorar y personalizar sus propias creaciones.
- Enseña a los niños a trabajar con motores, sensores y luces, combinando teoría y práctica.
- Integra ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en un solo kit educativo.

Características:

- 48 configuraciones diferentes
- Diseñado para usar con la placa micro :bit (no incluida en el kit).
- Componentes variados: Incluye motores, sensores (de luz, ultrasonido, seguimiento de líneas, etc.), LEDs y más para proyectos versátiles.
- Compatible con plataformas como MakeCode, ideal para principiantes.
- Piezas de alta calidad diseñadas para un uso prolongado y seguro.

Incluye:

- Motores y ruedas para proyectos robóticos.
- Sensores de ultrasonido, luz y seguimiento de líneas. Módulos de LED y servos.
- Piezas mecánicas y cables para ensamblar los proyectos.
- Manual de usuario y guía de proyectos para empezar fácilmente.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Cute Bot Pro ElecFreaks

Edad recomendada a partir de 8 años.

Diseñado para enseñar conceptos de programación, electrónica y robótica de manera práctica y divertida. Compatible con la placa micro :bit.

Beneficios educativos:

- Aprendizaje práctico: Introduce a los niños en conceptos básicos y avanzados de programación y robótica.
- Fomenta la creatividad: Permite a los estudiantes diseñar y personalizar proyectos interactivos.
- Desarrollo de habilidades STEAM: Combina ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en actividades prácticas.
- Habilidades técnicas: Enseña a los niños a trabajar con sensores, motores y programación gráfica mediante MakeCode.

Características:

- Compatibilidad: Funciona con la placa micro :bit (no incluida en el kit).
- Sensores avanzados:
 - Sensor de seguimiento de líneas para actividades de navegación.
 - Sensor ultrasónico para detección de obstáculos.
- Luces LED RGB: Programables para personalizar efectos visuales.
- Motores de precisión: Garantizan movimientos suaves y precisos.
- Diseño modular: Fácil de ensamblar y conectar con otros accesorios

Incluye:

- Chasis del robot con motores integrados.
- Sensor ultrasónico.
- Sensor de seguimiento de líneas.
- Luces LED RGB.
- Conector para placa micro :bit .
- Manual de usuario con guías y proyectos.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Makecode Retro Arcade ElecFreaks

Edad recomendada a partir de 8 años

Es un dispositivo educativo diseñado para que niños y niñas aprendan a crear y programar sus propios videojuegos de estilo retro.

Beneficios educativos:

- Utilizando entornos gráficos como Microsoft MakeCode Arcade, los estudiantes pueden programar juegos, fomentando el pensamiento lógico y la resolución de problemas.
- La consola permite a los niños diseñar personajes, escenarios y tramas personalizadas, estimulando su imaginación.
- Al interactuar con la consola y sus componentes, los estudiantes adquieren nociones básicas de electrónica.

Incluye:

- Pantalla integrada: Pantalla TFT a color de alta resolución para una experiencia de juego óptima.
- Controles intuitivos: Botones direccionales y de acción que facilitan la navegación y el juego.
- Compatibilidad con MakeCode Arcade: Diseñada para integrarse fácilmente con la plataforma de Microsoft.

Recursos adicionales:

- Accede a Microsoft MakeCode Arcade: Plataforma en línea que permite programar juegos de manera sencilla y divertida.
- Tutoriales y proyectos en línea: La comunidad de ELECFREAKS ofrece una variedad de recursos para guiar a los estudiantes en la creación de sus propios juegos.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

Placa Makey Makey

Edad recomendada a partir de 8 años.

Diseñada para transformar objetos cotidianos en interfaces táctiles que interactúan con tu ordenador.

Beneficios educativos:

- Permite a los estudiantes diseñar y construir sus propios inventos.
- Introducción a la electrónica y programación: Ofrece una comprensión práctica de circuitos eléctricos y conceptos de codificación.
- Aprendizaje interactivo: Convierte objetos comunes en dispositivos interactivos.

Incluye:

- Placa Makey Makey: Dispositivo principal que actúa como interfaz entre los objetos y el ordenador.
- Cables con pinzas de cocodrilo: Utilizados para conectar objetos a la placa y crear circuitos.
- Cables de conexión USB: Para enlazar la placa Makey Makey con el ordenador.
- Guía de inicio rápido: Instrucciones para comenzar a crear proyectos de inmediato.

Recursos adicionales:

- Acceso a tutoriales en línea: La comunidad de Makey Makey ofrece una variedad de proyectos y guías para inspirar y apoyar a los usuarios.
- Compatibilidad con plataformas educativas: Funciona con programas como Scratch, facilitando la integración en entornos de aprendizaje.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

LEGO Spike Essential

Edad recomendada a partir de 6 años

El Set SPIKE™ Essential es el nuevo kit de robótica de LEGO® Education para la enseñanza STEAM en educación primaria.

Beneficios educativos:

- Fomenta la comprensión de estructuras en 3D y mejora la percepción espacial mediante la construcción de modelos interactivos.
- Desarrolla el pensamiento computacional y las habilidades de resolución de problemas a través de la programación basada en bloques.
- Promueve el aprendizaje interdisciplinario, integrando matemáticas, lengua, ciencia y tecnología de manera práctica y atractiva.
- Estimula la creatividad y la imaginación a través de la creación de historias y la resolución de desafíos reales.

Incluye:

- Ladrillos LEGO codificables y elementos de construcción específicos para facilitar la creación de modelos funcionales.
- Un hub inteligente con conectividad Bluetooth para la interacción con dispositivos digitales.
- Motores y sensores (color/luz, fuerza, entre otros) para explorar principios de ingeniería y tecnología.
- Personajes y elementos temáticos para fomentar la narrativa y la creatividad en los proyectos.
- Unidades de aprendizaje estructuradas que cubren diversas áreas del conocimiento STEAM.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a tutoriales y guías para maximizar el uso del kit en el aula.
- Actividades sugeridas: Propuestas de ejercicios y proyectos alineados con el currículo escolar

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



LEGO Spike Prime

Edad recomendada a partir de 6 años.

es un concepto de aprendizaje orientado a la práctica para lecciones STEAM con LEGO Bricks, el hub programable y lenguaje de programación scratch.

Beneficios educativos:

- Mejora la comprensión de conceptos de ingeniería mediante la construcción de modelos complejos con sensores y motores de precisión.
- Fomenta la resolución de problemas y el pensamiento lógico a través de retos progresivos de programación.
- Potencia el aprendizaje interdisciplinario en áreas como matemáticas, ciencia, tecnología e ingeniería, desarrollando competencias clave.
- Estimula la creatividad al permitir la creación de soluciones innovadoras aplicadas a problemas del mundo real.

Incluye:

- Hub programable con múltiples puertos, pantalla LED y conectividad inalámbrica.
- Sensores avanzados (color, fuerza, distancia) para recopilar datos y realizar acciones inteligentes.
- Motores de alta precisión para desarrollar proyectos mecánicos funcionales.
- Más de 500 piezas LEGO Technic para construir estructuras robustas y versátiles.
- Unidades didácticas estructuradas con actividades progresivas y desafiantes.

Recursos adicionales:

- Formación online: Acceso a videotutoriales y guías pedagógicas para una integración efectiva en el aula.
- Actividades sugeridas: Proyectos y desafíos alineados con los estándares STEAM para preparar a los estudiantes para el futuro.



Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

KITS para Estudio e Investigación

Fomentar la conciencia ambiental y el interés por las ciencias en los estudiantes es clave para promover un futuro sostenible. Estos kits permiten a los alumnos analizar estos elementos fundamentales del medio ambiente, comprender su impacto en los ecosistemas y reflexionar sobre la importancia de su preservación.



DETECTIVES CLIMÁTICOS

En Detectives Climáticos, ESA Education invita a los alumnos de 6 a 19 años a formar equipos de detectives climáticos y “cambiar el presente”, identificando un problema local relacionado con el clima, investigándolo con ayuda de imágenes por satélite, efectuando mediciones sobre el terreno y, después, proponiendo una forma de monitorizarlo o mitigarlo.

Kit Detectives Climáticos

Edad recomendada a partir de 6 A 9 años.

Kit básico Atmósfera y Contaminación

(El suministro NO incluye instalación ni situaciones de aprendizaje para incorporar al sistema educativo dentro del desafío europeo).

Materiales:

- **Estación meteorológica para publicar datos en internet que permite generar informes precisos de datos de humedad, temperatura, presión, dirección y velocidad del viento, radiación solar.**

Estación meteorológica WLAN Profesional con sensor de energía solar para exteriores, colector de lluvia, pronóstico del tiempo, indicador de viento, pantalla a color.

- **Sensor profesional de detección de partículas y formaldehidos con indicaciones del índice de calidad del aire.**

Temtop LKC-1000S + 2ND Detector de Calidad del Aire Detector de Calidad del Aire Monitor de formaldehído para Interiores y Exteriores HCHO / PM2.5 / PM10 / TVOC.



La imagen representada no tiene por que ajustarse al producto final

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.

ASTRO PI

Astro Pi es un proyecto de ESA Education en colaboración con la Fundación Raspberry Pi. El proyecto Astro Pi ofrece a estudiantes la increíble oportunidad de realizar investigaciones científicas en el espacio, escribiendo programas informáticos que se ejecutan en computadoras Raspberry Pi a bordo de la Estación Espacial Internacional.

Astro pi

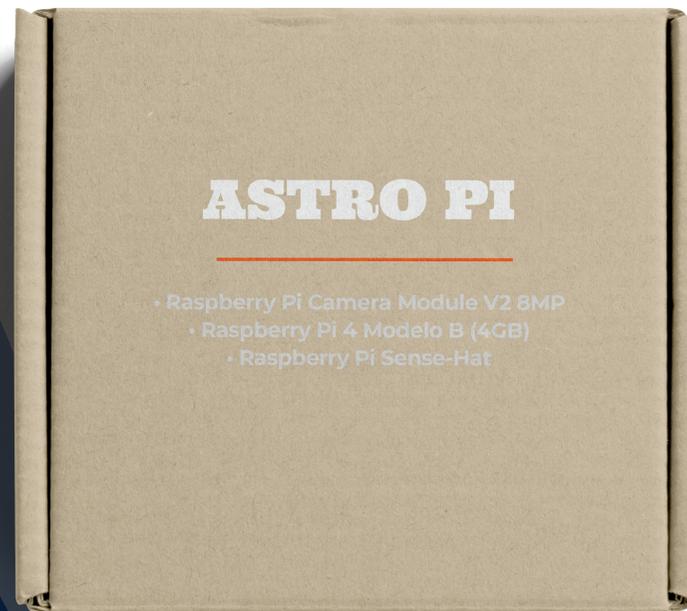
Edad recomendada a partir de 6 A 19 años.

El proyecto permite a los estudiantes programar en dispositivos Astro Pi, que son computadoras Raspberry Pi equipadas con sensores avanzados para medir parámetros como temperatura, humedad, presión y aceleración. Los códigos desarrollados por los participantes se envían al espacio, donde son ejecutados en la ISS por astronautas, generando datos reales que los estudiantes pueden analizar.

Astro Pi está diseñado para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y el interés por la ciencia y la tecnología, brindando a los estudiantes la oportunidad única de contribuir a un experimento.

Materiales:

- **Raspberry Pi Camera Module V2 8MP**
- **Raspberry Pi 4 Modelo B (4GB)**
- **Raspberry Pi Sense-Hat**



*La imagen representada
no tiene por que
ajustarse al producto final*

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



CANSAT

Un CanSat es una simulación de un satélite real, integrado dentro del volumen y la forma de una lata de refresco. El desafío para los estudiantes es adaptar todos los subsistemas principales que se encuentran en un satélite, como la energía, los sensores y un sistema de comunicación, dentro de este espacio tan reducido.

Kit para Cansat

Cansat Kids - Edad recomendada de 8 a 13 años.

Cansat - Edad recomendada de 14 a 19 años.

Kit básico para Cansat

Incluye todos los materiales necesarios para el desarrollo de la actividad

A través del desafío CanSat, los estudiantes:

- Aprenden de manera práctica.
- Se familiarizan con la metodología de investigación utilizada en las profesiones científicas y técnicas.
- Adquieren y refuerzan conocimientos en tecnología, matemáticas, física y programación

En que consiste el proyecto:

1. Diseño y Construcción

Los equipos diseñan y construyen su CanSat, asegurándose de que cumple con todos los requisitos técnicos.

2. Pruebas y Lanzamiento

El CanSat se lanza a una altitud de aproximadamente un kilómetro utilizando un cohete, un dron o un globo cautivo. Durante la caída, el CanSat debe realizar un experimento científico y/o una demostración tecnológica, además de lograr un aterrizaje seguro[.



*La imagen representada
no tiene por que
ajustarse al producto final*

Consulta nuestra web para obtener más información y precio.



CONTACTO

info@centrenet.es

684 682 862

www.centrenet.es