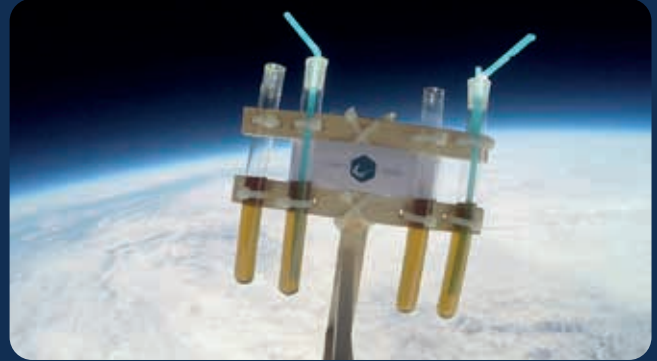
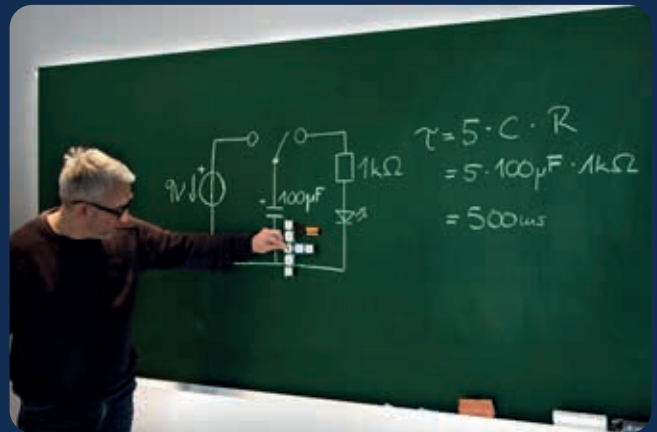


Objetivo



Recursos de aprendizaje y enseñanza para STEAM

Promover las competencias digitales en ciencias naturales, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas



Resumen

Objetivo STEAM

Futuro	Página 4
Matemáticas	Página 5
Ingeniería	Página 6
Ciencias Naturales	Página 7
Tecnología	Página 8
Arte	Página 9
Iniciativa / Proyecto	Página 10

Recursos

Primo Cubetto	Página 12
Matatalab	Página 16
iRobot	Página 20
Brick'R'knowledge	Página 24
Photon	Página 28
Arduino	Página 32
3Doodler	Página 36
Intelino	Página 40
Onanoff	Página 44
Elecfreaks / micro:bit V2	Página 48

Allá vamos



Objetivo STEAM

Los profesores son la clave de nuestro futuro

Con la digitalización y los cambios en las expectativas de competencia de la industria y el comercio, la importancia de las competencias STEAM es cada vez más acentuada por los políticos, las empresas y los expertos. Sin embargo, la simple adquisición de ordenadores, tablets y el acceso a Internet no es suficiente. Nuestro objetivo de la iniciativa „Objetivo STEAM“ no es convertir a los niños en puros consumidores digitales, sino convertirlos en activos „Makers“ y desarrolladores de sus propias ideas. Los alumnos deben adquirir las habilidades y conocimientos adecuados, como la programación, la electrónica y el uso de máquinas y programas informáticos modernos, para estar preparados para el futuro. Las expectativas de los padres con respecto a la enseñanza que reciben de los profesores también están aumentando considerablemente.

Fácil integración en las aulas - según el currículum

Con nuestras herramientas de aprendizaje STEAM, los alumnos pueden comprobar por sí mismos los temas y experimentos recomendados en el currículum y así adquirir conocimientos prácticos. Los materiales y las fichas de trabajo existentes pueden seguir utilizándose para documentar y reflexionar sobre lo que se ha aprendido durante el curso.

Muchas gracias por su interés en las perspectivas y ampliaciones STEAM para la organización de su clase y aula.

Las nuevas herramientas STEAM tienen que encajar en el aula

Hay muchos productos nuevos que están diseñados para mejorar la enseñanza de las habilidades STEAM. Desafortunadamente, muchos productores no ven el desafío para los profesores: los productos deben integrarse en el aula, mientras que el currículum y sus objetivos se deben seguir respetando. Los materiales didácticos existentes, como las fichas de trabajo, también deberían poder seguir utilizándose. Nuestros materiales de enseñanza y aprendizaje, que le presentamos en las páginas siguientes, no son juguetes enriquecidos con un poco de pedagogía. Son auténticas herramientas didácticas para la era digital, con las que se puede aprender de forma lúdica y con alegría e interés.

¿Qué es STEAM?

STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) es la sigla de la metodología educativa de la que todos hablan. Una metodología que combina ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas y que trabaja con proyectos. Inicialmente, las siglas eran solo STEM y no se incluía el arte como parte del proceso educativo; sin embargo, se fue entendido que esto no solo potencia la creatividad de los alumnos sino que además, desarrollan habilidades de observación, escucha activa y de resolución de problemas entre otras.

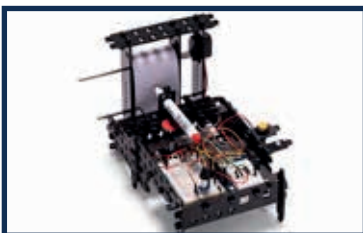
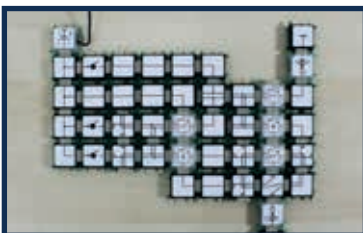
Objetivo



Iniciativa „Objetivo STEAM“ de
ALLNET Computersysteme GmbH

Matemáticas - Lógica, sistemas numéricos y figuras

¿Cómo se puede hacer más entretenida la clase de matemáticas a través de productos innovadores y experimentos emocionantes? A continuación encontrará un ejemplo de esta asignatura STEAM importante. Con un lápiz 3D, los alumnos pueden entender figuras y cuerpos geométricos de una forma totalmente nueva. Los dibujan ellos mismos (por ejemplo, cuadrado, círculo, triángulo, cubo, esfera y pirámide) y así tienen mejor en mente lo que han aprendido. En papel, los cuerpos tridimensionales sólo se pueden mostrar en dos dimensiones, y el lápiz 3D añade una dimensión nueva.



Objetivo STEAM

Marcas de referencia para el campo de las Matemáticas



Objetivo STEAM

Marcas de referencia para el campo de la Ingeniería Informática



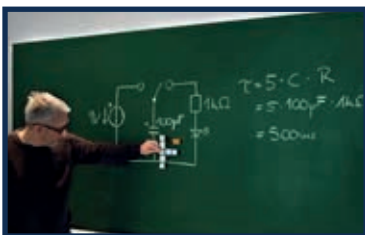
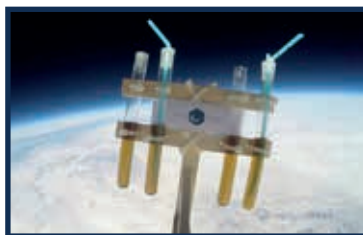
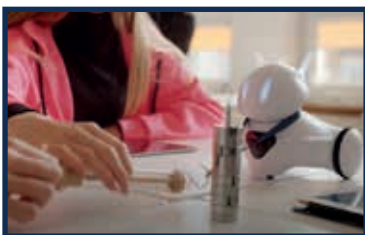
Ingeniería Informática - Programación, Lógica y Robótica

Para algunos alumnos, el mundo de la informática y la programación no es un problema - pueden entrar fácilmente en el mundo de los 1s y 0s. Otros tienen grandes problemas con ella, porque necesitan la referencia al mundo „real“ para entenderla. Los bloques lógicos, los robots y las placas de desarrollo resuelven este problema y hacen que las clases de informática sean más animadas. Por ejemplo, un circuito en la clase de informática puede representar la puerta lógica „Y“ (inglés „AND“) como un bloque de construcción y, por lo tanto, hacerla visualmente comprensible. Los alumnos pueden probar por sí mismos lo que sucede cuando se presionan los botones y crear por su cuenta la tabla de valores que corresponda. De esta manera, la clase aprende de forma práctica cómo se construyen los ordenadores y cómo „piensan“. En la imagen de abajo se puede ver un circuito Arduino que puede ser controlado por una interfaz gráfica de programación. Para niveles de clase superiores se puede seguir utilizando el mismo producto, ya que las placas de Arduino y algunos robots también se pueden programar en C/C++.



Ciencias Naturales - Física, Electrónica y Sensores

El campo de las ciencias naturales hoy en día se refiere a muchas áreas de aprendizaje y es un término interdisciplinario. Las matemáticas y la informática ya se mencionaron en los dos capítulos anteriores, por lo que ahora el centro de atención está en la física. Un enfoque importante aquí en varios cursos es, en general, el „código eléctrico“. Los experimentos con lámparas LED, resistencias y cálculos de corriente normalmente sólo se describen en la pizarra; falta el experimento práctico. Construyendo sus propios circuitos y probando diferentes componentes, los alumnos pueden finalmente comprender el mundo abstracto de los circuitos. A continuación encontrará un ejemplo de la enseñanza de la física creativa actual. Con los componentes electrónicos, los circuitos de cualquier tipo pueden probarse muy rápidamente cuando se conectan entre sí. El experimento muestra una aplicación analógica con resistencias, batería, lámpara LED y condensador. Sin embargo, el sistema también es adecuado para el cambio digital: con un adaptador para placas de desarrollo, los alumnos pueden empezar a programar.



Objetivo STEAM

Marcas de referencia para el campo de las Ciencias Naturales



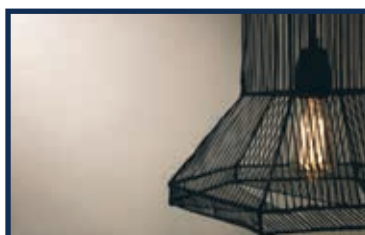
Objetivo STEAM

Marcas de referencia para el campo de la Tecnología



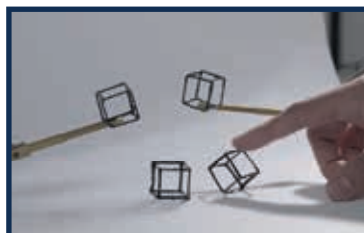
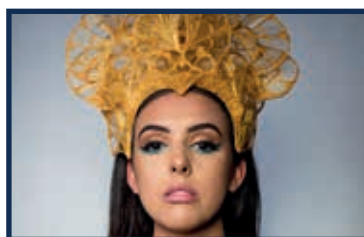
Tecnología - Electrónica, Impresión 3D, Fresado CNC y Láser

Las clases de tecnología en los centros deben corresponder al estado actual de las mismas, ya que el conocimiento para el funcionamiento de los dispositivos modernos es requerido en las empresas por los recién graduados. Esto sólo es posible si las instituciones educativas enseñan a los alumnos el manejo práctico de impresoras 3D, láseres, bolígrafos 3D, programas CAD, placas de desarrollo y mucho más. Adjunto encontrará la posibilidad de realizarlo inmediatamente. Una impresora 3D se puede utilizar de muchas maneras en clase. Además del conocimiento de los programas CAD, los materiales y la estructura de los objetos tridimensionales, hay muchas asignaturas que se benefician de un dispositivo de este tipo. En las clases de matemáticas, las figuras geométricas pueden ser representadas visualmente y así la imaginación espacial se puede mejorar. Cuando se trata de física, se pueden realizar cálculos de volumen y densidad. Incluso en geografía, ahora es posible crear modelos de elevación de una manera sencilla.



Arte - Instalaciones, Objetos & Moda

Permita que la creatividad de sus alumnos fluya libremente! En lugar de simplemente dibujar y/o pintar sobre papel bidimensional, su clase puede experimentar una nueva dimensión con nuestros productos STEAM. Por un lado, esto es posible con la ayuda de un bolígrafo 3D con el que los alumnos pueden dibujar sus propios objetos. Puede ver este ejemplo auto-pintado en la imagen de abajo. Por supuesto, su clase también puede crear sus propios objetos en el ordenador de forma similar a Photoshop e imprimirlos como objetos utilizando una impresora 3D. Para los alumnos técnicamente experimentados los microcontroladores y robots en el área de instalaciones y acción también pueden ser arte. Las lámparas LED que cambian de color dependiendo de la temperatura actual o los marcos de fotos que giran y cambian de dirección a medida que se acerca a ellos ya no son brujería para sus alumnos.



Objetivo STEAM

Marcas de referencia para el campo del Arte



Objetivo STEAM

La iniciativa combina tres componentes importantes para promover las competencias de las materias STEAM

Productos didácticos y experimentales según currículum

- Con los productos se pueden adquirir conocimientos y habilidades en los ámbitos de las matemáticas, la ingeniería informática, las ciencias naturales, la tecnología y las artes
- Los productos pueden utilizarse de forma clara y comprensible en el marco de los currículums
- Los productos se pueden utilizar tanto en el centro educativo como en casa
- Los productos y sistemas son ampliables, abiertos y utilizan interfaces estándares (al contrario que la mayoría de los sistemas de marcas propias y cerradas)

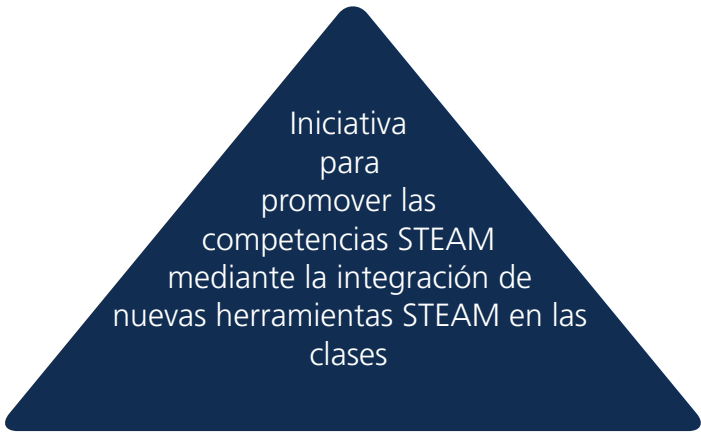
Talleres y material didáctico para un futuro desarrollo

- Niños y adolescentes, pero también profesores y padres, reciben sugerencias y preguntas para experimentar y aprender
- Se despejan las dudas, se determinan los nuevos requisitos durante el uso para el desarrollo posterior del producto y se intercambian ideas para el desarrollo posterior
- Los talleres y desarrollos posteriores pueden tener lugar en centros escolares, Maker Stores o en empresas colaboradoras de la iniciativa „Objetivo STEAM“

Experimentar & Principio de experiencia

- Los niños y adolescentes deben ser capaces de llevar a cabo los experimentos con el fin de encontrar ellos mismos la solución adecuada
- El nivel de inhibición para el uso debe ser bajo
- Los alumnos deben ser capaces de probar sus propias ideas
- Su clase debe entender por qué el experimento funciona o no funciona

Experimentar & Principio de experiencia



Iniciativa
para
promover las
competencias STEAM
mediante la integración de
nuevas herramientas STEAM en las
clases

**Productos didácticos y
experimentales según currículum**

**Talleres y material
didáctico para un futuro
desarrollo**



PRIMO

Vivir la tercera dimensión en el aula



INFANTIL & PRIMARIA

Robótica

Robot de codificación de madera (Montessori)

El juguete de programación para niños a partir de 3 años. Impulsado por un lenguaje de programación lúdico para „comprender“. Compatible con método Montessori.

Resumen

- Edad: +3 Años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 166435
SKU: PRIMO001B-DE



Bloques de dirección

Código de programación, para controlar el Robot Cubetto a través de cualquier aventura! Nuevo en el Set: El bloque al revés, esquiva y retrocede en una nueva variedad de combinaciones.

Resumen

- Edad: +3 Años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 166436
SKU: PRIMO005A-EN



Bloques Lógicos

Lleva la programación a un nuevo nivel con Cubetto. Añade los bloques aleatorios, de función y de negación.

Resumen

- Edad: +3 Años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 166437
SKU: PRIMO006A-EN



„En las profundidades del espacio“

Visita los límites del espacio en este viaje de programación interplanetaria.

Resumen

- Edad: +3 Años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 166448
SKU: PRIMO008A-DE



„En la Jungla Urbana“

Lleva a Cubetto en un viaje divertido a través de una emocionante jungla urbana.

Resumen

- Edad: +3 Años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 166450
SKU: PRIMO010A-DE



„El Océano Azul“

Explora las maravillas de nuestros océanos en una inmersión de programación profunda.

Resumen

- Edad: +3 Años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 166449
SKU: PRIMO009A-DE



„Antiguo Egipto“

Embárcate en un viaje en el tiempo al antiguo Egipto a través de una misteriosa aventura de programación.

Resumen

- Edad: +3 Años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 166447
SKU: PRIMO007A-DE



Ampliación „Lógica“

Un nuevo Kit que amplía el mundo Cubetto. Lleve el pensamiento lógico de su hijo a un nuevo nivel con nuevos libros y tarjetas llenas de desafíos divertidos.

Este artículo requiere de la compra de los „Bloques Lógicos“



Resumen

- Edad: +3 Años
- N° de alumnos por kit: 1-4

N° de art.: 166438

SKU: PRIMO021A-EN





Aprender a programar sin pantalla



INFANTIL & PRIMARIA

Matemáticas - Robótica - Ciencias Naturales - Arte

Coding Set STEAM

Aprender a codificar a partir de los 4 años, sin pantalla, teléfono móvil, tableta u ordenador. El MatataLab Coding Set permite a los niños de 4 a 9 años programar con un pequeño robot.

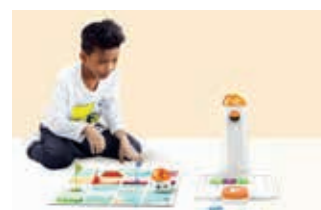
Resumen

- Edad: +4 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 153181

SKU: 900001-2191



Add-on „Sensor“ STEAM

Con la ampliación „Sensor“, hay tres nuevos modos: modo de control, modo de programación y modo sensor.

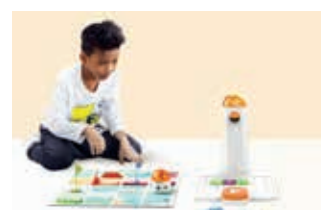
Resumen

- Edad: +8 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 178223

SKU: 900001-2191



Add-on „Animación“ STEAM

Con la ampliación „Animación“, se pueden controlar los actuadores del MatataBot. Es posible controlar individualmente los motores, así como de manera individual la velocidad de los mismos.

Resumen

- Edad: +8 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 178224

SKU: 900001-3248



Add-on „Arte & Geometría“ STEAM

Con los bloques de ángulos incluidos, los alumnos pueden aprender conceptos geométricos.

Resumen

- Edad: +8 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 153183

SKU: 900001-2196



Add-on „Música“ STEAM

Con los bloques de música, los niños pueden convertirse en compositores y escribir sus propias canciones. La ampliación musical es ideal para enseñar las notas a los más pequeños.

Resumen

- Edad: +6 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 153182
SKU: 900001-2195

Add-on „Mapa 3D“ STEAM

El mapa 3D incluye 16 cuadrículas magnéticas (10x10cm). Cada cuadrícula se puede abrir e insertar con diferentes tarjetas para que los niños puedan crear sus propias historias en 3D.

Resumen

- Edad: +4 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 178225
SKU: 900001-3247

Tale-Bot Pro Kit

Kit de robótica para educación infantil, diseñado para enseñar robótica educativa en etapa preescolar. Tale-Bot introduce a las niñas y los niños conceptos de codificación a través de comandos.

Resumen

- Edad: +3 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 207255
SKU: Tale-Bot Pro

Tale-Bot Pro Robot

N° de art.: 209804
SKU: 02015000



Activity Box

N° de art.: 209806
SKU: 02015000



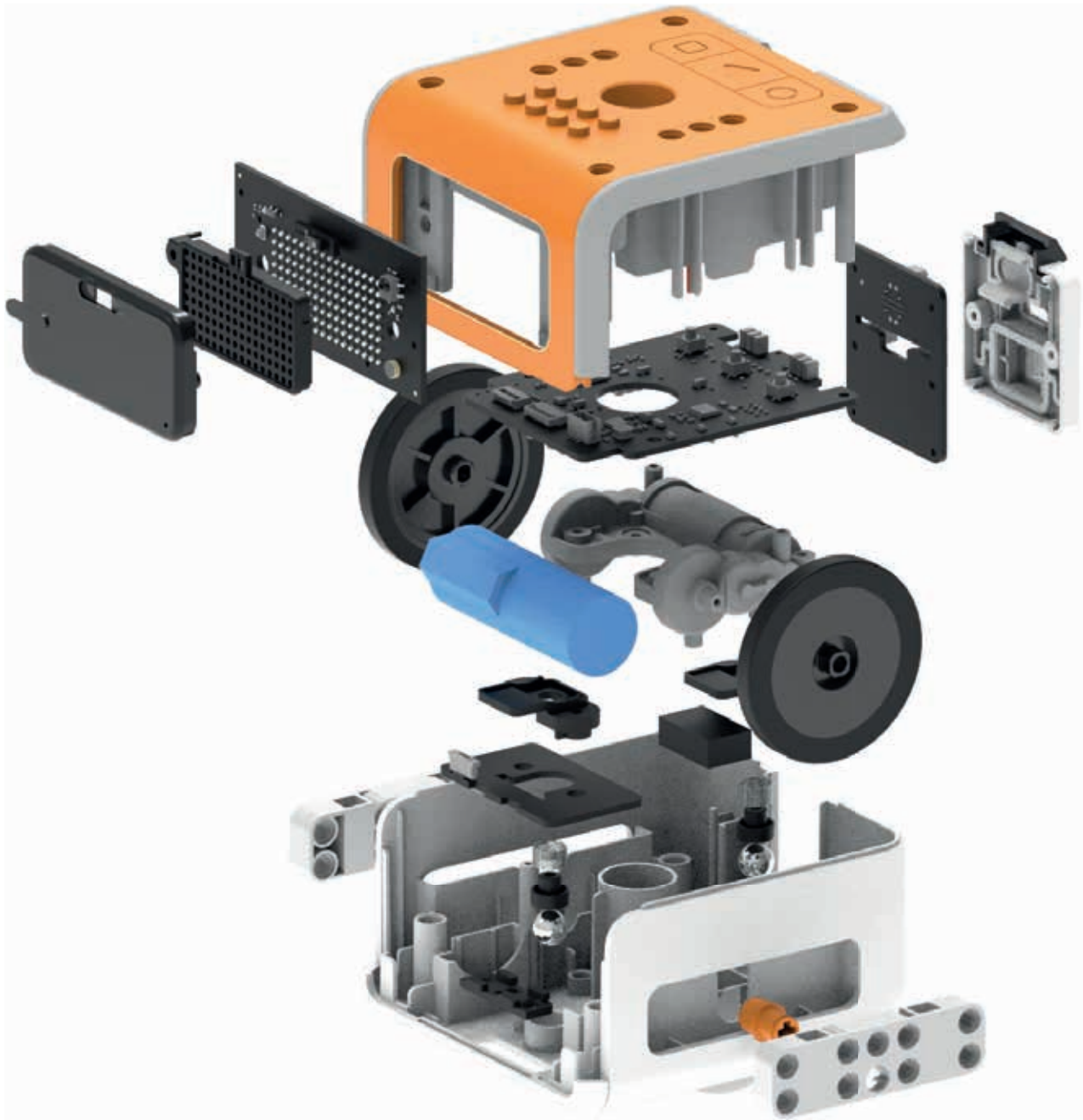
VinciBot Coding Robot Set

VinciBot es un robot de aprendizaje para que los niños a partir de 8 años aprendan robótica. Fomenta el aprendizaje mediante la práctica, la imaginación y la capacidad de los niños para construir proyectos, con música creativa, baile y dibujo.



Resumen

- Edad: +8 años
- Nº de alumnos por kit: 1-4



Robot

Un robot desde preescolar hasta la universidad.



INFANTIL & PRIMARIA & SECUNDARIA & BACHILLERATO & UNIVERSIDAD

Matemáticas - Robótica - Arte

Root Lite STEAM

El robot de programación más asequible hasta la fecha. Diseñado para ofrecer un equilibrio de valor y utilidad, está equipado con las características esenciales para transformar la programación en una gran aventura.

Resumen

- Edad: +3 años
- Nº de alumnos por kit: 1-4



Nº de art.: 212785
SKU: RT00020



Root Pro STEAM

Root® es el único robot de aprendizaje basado en Scratch Junior y Scratch. Además, con Python también puede ser utilizado en las escuelas secundarias. Así que es un producto único para todos los grados y por lo tanto un verdadero todoterreno.

Resumen

- Edad: +3 años
- Nº de alumnos por kit: 1-4



Nº de art.: 184104
SKU: RT001



Create 3 Robot STEAM

La nueva generación de la plataforma de desarrollo de robots móviles de iRobot, asequible y fiable, todo en uno. Para makers avanzados que programan en ROS 2.

Resumen

- Edad: +16 años
Nº de alumnos por kit: 1-4



Nº de art.: 210293
SKU: RCi3099



Pack de aventuras: Codificación en el mar

Si tienes madera para ser un pirata, hazte con este Pack de aventuras y prepárate para navegar por aguas desconocidas con tu iRobot Root®.



Resumen

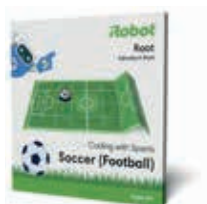
- Edad: +3 años
Nº de alumnos por kit: 1-4

Nº de art.: 212787
SKU: RA105



Pack de aventuras: Codificación con fútbol

¡Ponte las botas! Es hora de dar un toque de codificación con este Pack de aventuras. Reúne a tu iRobot Root® en el campo para afrontar ejercicios de entrenamiento, practicar el regate y marcar el gol de la victoria.



Nº de art.: 212788
SKU: RA106

Resumen

Edad: +3 años

Nº de alumnos por kit: 1-4



Pack de aventuras: Codificación en el espacio

Última llamada a todos los piratas espaciales! Si te encanta la codificación, prepárate para pasarlo en grande con este Pack de aventuras. Llevando la codificación fuera de este mundo, deslízate por la galaxia con el iRobot Root®.



Nº de art.: 212789
SKU: RA107

Resumen

Edad: +3 años

Nº de alumnos por kit: 1-4



Pack de aventuras: Codificación en el paisaje invernal fantástico

Ábrete paso con la programación a través del país invernal de las maravillas. Desde navegar por pistas de nieve hasta encontrar secretos congelados.



Nº de art.: 212790
SKU: 4744830

Resumen

Edad: +3 años

Nº de alumnos por kit: 1-4



Brick Top

Crea tus propias aventuras de codificación - Lleva tu creatividad al siguiente nivel con el nuevo Root™ Brick Top. El Brick Top es compatible con una variedad de bloques de construcción comunes, como p.ej. LEGO.



Nº de art.: 212786
SKU: RA103

Resumen

Edad: +3 años

Nº de alumnos por kit: 1-4



Tapete blanco, estándar

Imagina, borra y repite obras de arte con este tapete blanco desplegable de 4x4, que proporciona una solución instantánea para dibujar, codificar y explorar con el iRobot Root®. Tiene 64x64cm para proyectos.

Resumen

Edad: +3 años

Nº de alumnos por kit: 1-4



Nº de art.: 212793

SKU: RA101

Tapete blanco, grande

Imagina, borra y repite obras de arte con este tapete blanco desplegable de 4x8, que proporciona una solución instantánea para dibujar, codificar y explorar con el iRobot Root®. Tiene 64x128cm para proyectos.

Resumen

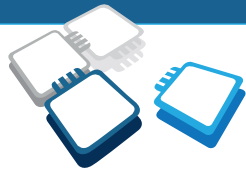
Edad: +3 años

Nº de alumnos por kit: 1-4



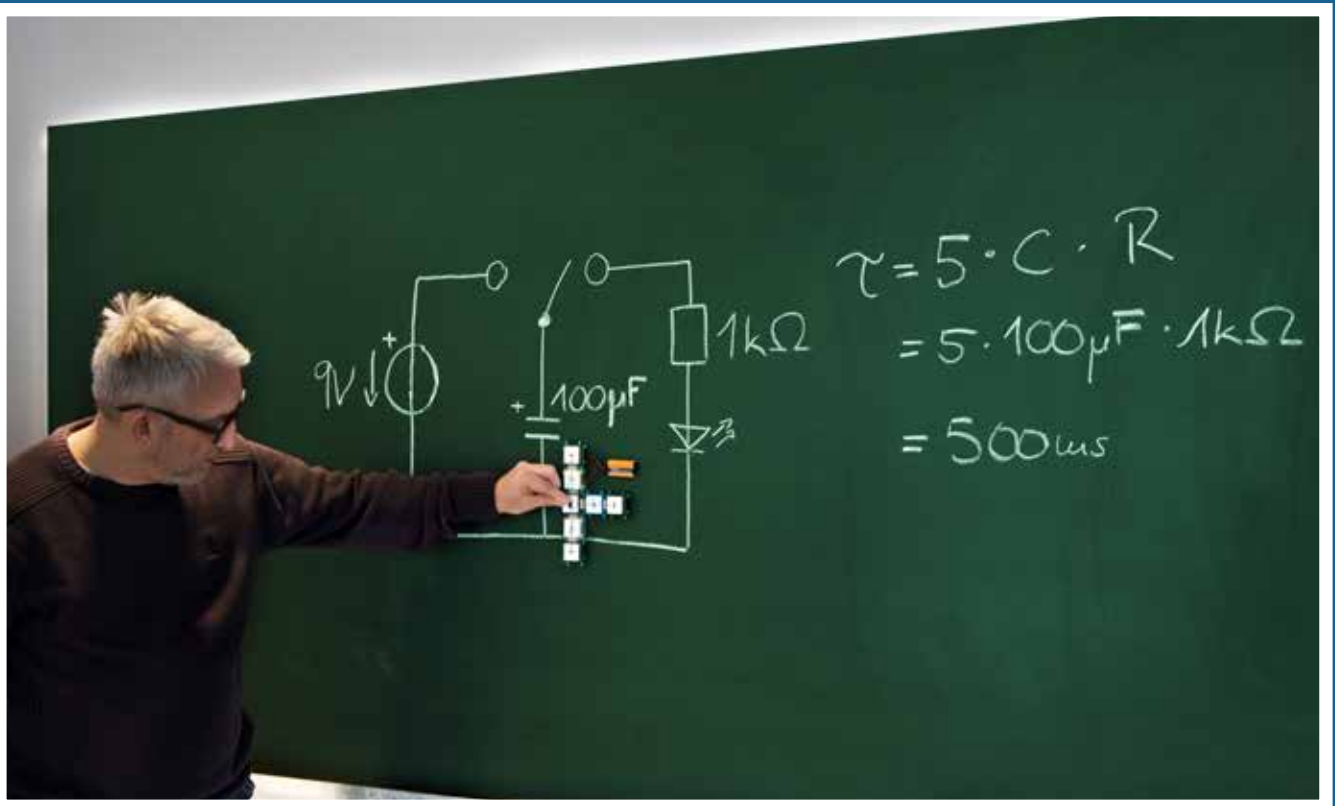
Nº de art.: 212794

SKU: RA102



Brick 'R'
knowledge

Experimentos de electrónica y programación en el aula



INFANTIL & PRIMARIA & SECUNDARIA & BACHILLERATO & FP & UNIVERSIDAD

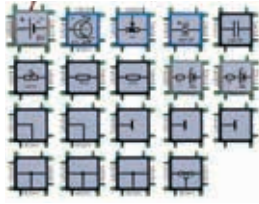
Matemáticas - Ingeniería - Ciencias Naturales

Basic Set

El Set Basic introduce a la electrónica de forma sencilla. Ilustra los valores más importantes con tan solo 19 Bricks. Se explican con claridad temas como la ley de Ohm, los circuitos en serie y en paralelo.

Resumen

- Edad: +8 años
- N° de alumnos por kit: 4



N° de art.: 115589
SKU: ALL-BRICK-0374

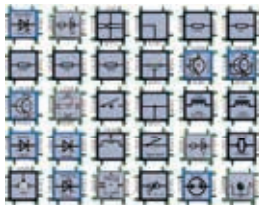


Advanced Set

El Advanced Set que contiene 111 componentes que permiten crear circuitos avanzados en un innovador sistema educativo desarrollado para enseñar ingeniería eléctrica.

Resumen

- Edad: +12 años
- N° de alumnos por kit: 4



N° de art.: 118704
SKU: ALL-BRICK-0223

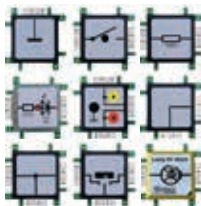


Set para 1º/2º ESO

Este Set ha sido diseñado en colaboración con la Universidad de Magdeburgo, Facultad de Informática, Escuela de Informática y Herramientas de Aprendizaje Digital, para 1º/2º de secundaria.

Resumen

- Edad: +12 años
- N° de alumnos por kit: 1-2



N° de art.: 189975
SKU: ALL-BRICK-0730

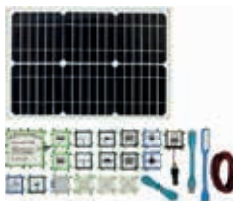


Solar Set

El Set Solar puede servir de introducción a la comprensión del uso de la energía solar en la vida cotidiana.

Resumen

- Edad: +10 años
- N° de alumnos por kit: 4



N° de art.: 133574
SKU: ALL-BRICK-0484



Set Fuel Cell

El Set Fuel Cell ofrece la oportunidad única de explorar y comprender un concepto de energía alternativa. La pila de combustible de hidrógeno, conocida desde hace tiempo, vuelve a ser de gran interés.

Resumen

- Edad: +12 años
- N° de alumnos por kit: 4



N° de art.: 180230
SKU: ALL-BRICK-0710

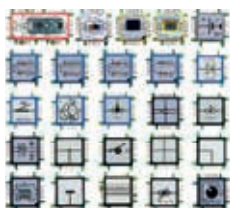


Arduino® Coding Set

El Kit Arduino permite la interacción proporcionando una nueva funcionalidad para los Bricks. El Brick Nano programa y ejecuta circuitos complejos de forma rápida y fácil.

Resumen

- Edad: +12 años
- N° de alumnos por kit: 1-2



N° de art.: 125697
SKU: ALL-BRICK-0414



Set Internet of Things (IoT)

Con el Set Internet of Things es posible controlar los Bricks vía Internet. Con el Brick IoT se puede por ejemplo crear una página web propia y controlar los pines I/O con el Smartphone.

Resumen

- Edad: +12 años
- N° de alumnos por kit: 1-2



N° de art.: 138090
SKU: ALL-BRICK-0646



Set Lógico

Este Set es ideal para transmitir los conceptos básicos de la lógica y la introducción rápida en los circuitos digitales gracias al manual detallado y didáctico.

Resumen

- Edad: +12 años
- N° de alumnos por kit: 4

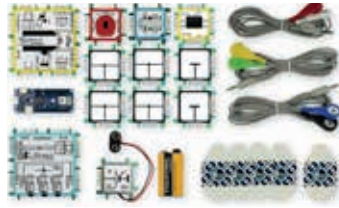


N° de art.: 135006
SKU: ALL-BRICK-0630



Bio Feedback Set

Con este Set se puede hacer un ECG para medir la frecuencia cardíaca, comprobar la actividad muscular con un EMG y registrar las ondas cerebrales con un EEG.



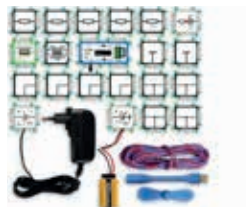
Resumen

- Edad: +12 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 168071
SKU: ALL-BRICK-0703

Powermeter Set

Se explican las diferencias entre las mediciones de tensión y corriente para comprender cómo funcionan los dispositivos de medición por dentro.



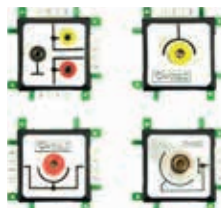
Resumen

- Edad: +12 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 155536
SKU: ALL-BRICK-0696

Set de Medición 1

Con este Set se puede comprobar con dispositivos de medición estándar la tensión, el voltaje y otros parámetros en un circuito Brick'R'knowledge.



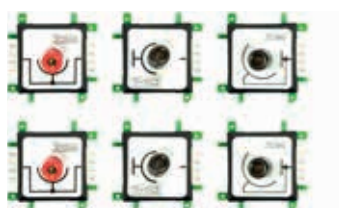
Contenido

- 4 Bricks

N° de art.: 136818
SKU: ALL-BRICK-0637

Set de Medición 2

Con este Set se puede comprobar con dispositivos de medición estándar la tensión, el voltaje y otros parámetros en un circuito Brick'R'knowledge.



Contenido

- 6 Bricks

N° de art.: 136820
SKU: ALL-BRICK-0638



El robot interdisciplinario para la educación social y competencias STEAM



INFANTIL & PRIMARIA & SECUNDARIA & BACHILLERATO & FP & UNIVERSIDAD

Matemáticas - Robótica - Ciencias Naturales

Robot Educación STEAM

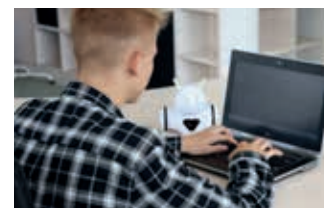
El robot Photon ayuda a los profesores en su día a día en el aula. Es fácil de usar gracias a sus intuitivas aplicaciones para móviles y ordenadores. Se puede usar en cualquier nivel educativo, desde el jardín de infancia hasta bachiller.

Resumen

- Edad: +3 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 207580
SKU: PH_01



Robot STEAM Kit Educación infantil

El Kit Didáctico de Educación Infantil está diseñado para el desarrollo integral de los más pequeños. Incluye actividades para el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico.

Resumen

- Edad: +3 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 208111
SKU: PE-FKB



Robot STEAM Kit Socio-Emocional

Cuando pensamos en la educación, a menudo olvidamos la pieza más importante del rompecabezas: el bienestar emocional de nuestros hijos. Hemos desarrollado el kit SEL para cambiar esta situación.

Resumen

- Edad: +3 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 207691
SKU: PE-SEL



Robot STEAM Kit Educación especial

Desarrollamos el Kit de Educación Especial para ayudar a los alumnos que tienen dificultades con los trastornos sociales y para mejorar la experiencia general de aprendizaje de todos los alumnos.

Resumen

- Edad: +3 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 207690
SKU: PE-SPF



Robot STEAM Kit Física

Con el Kit de Física del Photon, los alumnos entrarán en un nuevo mundo de experimentación y creatividad. Este Kit despierta la curiosidad innata de los alumnos.

Resumen

- Edad: +10 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 207686
SKU: PE_PHYSIK



Robot STEAM Kit Robótica y Programación con micro:bit

Con este Kit, los estudiantes pueden programar el robot Photon con micro:bit. La combinación de ambas tecnologías permite la comunicación inalámbrica y en serie entre los dispositivos.

Resumen

- Edad: +10 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 207688
SKU: PE_RC



Robot STEAM Discovery Kit

El término inteligencia artificial puede parecer algo sacado de una película de ciencia ficción. Comprender la IA ayudará a los alumnos a utilizarla de forma más eficiente y responsable y los preparará para el mercado laboral moderno.

Resumen

- Edad: +10 años
- N° de alumnos por kit: 1-4



N° de art.: 207687
SKU: PE-KI



Robot STEAM Kit Energía Sostenible

La enseñanza de la conciencia medioambiental es hoy más importante que nunca. Hemos desarrollado el Kit de Energía Sostenible para ayudar a los alumnos a desarrollar una actitud respetuosa con el entorno natural.

Resumen

- Edad: +6 años
- Nº de alumnos por kit: 1-4



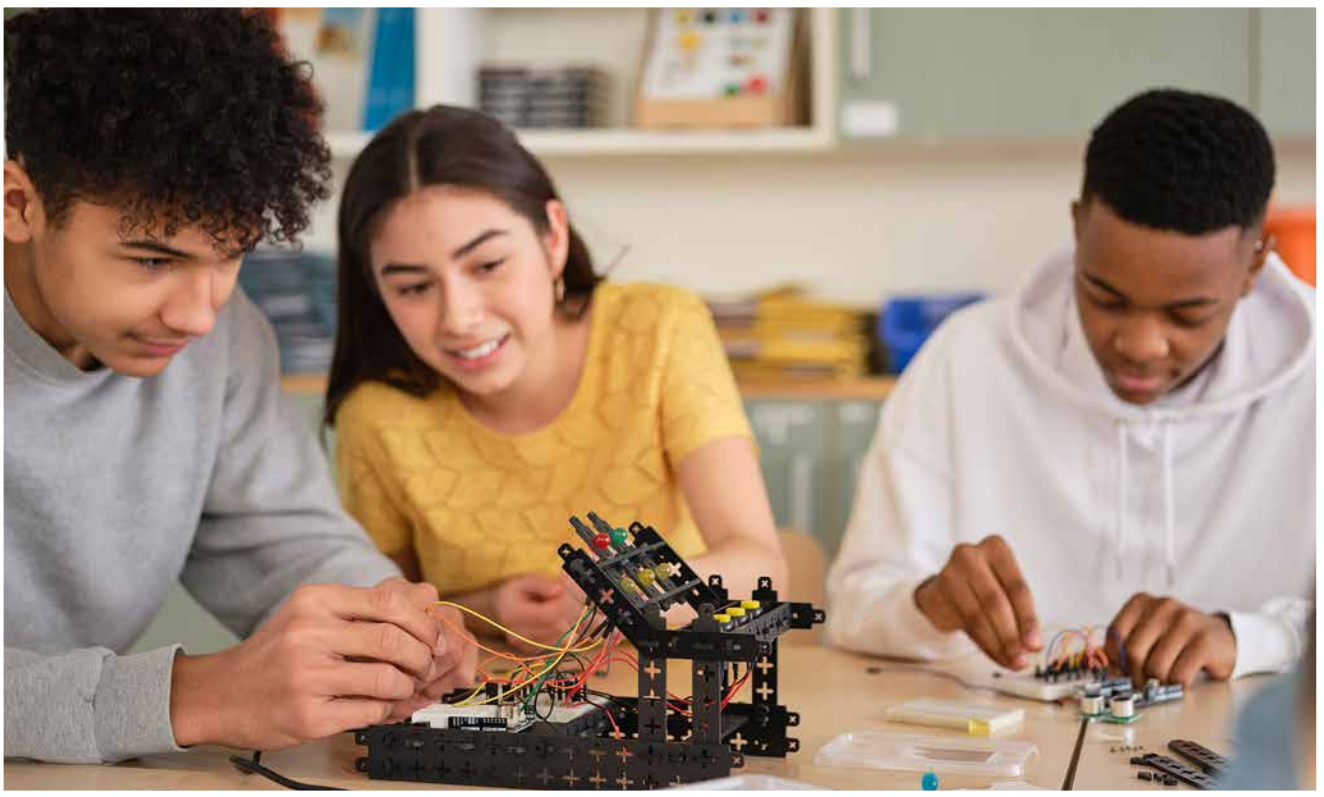
Nº de art.: 207689

SKU: PE-UEE





Enseñanza STEAM de forma creativa en el aula



SECUNDARIA & BACHILLERATO & FP & UNIVERSIDAD

Matemáticas - Ingeniería - Ciencias Naturales - Tecnología

Education Starter Kit

El kit contiene todo para enseñar a los estudiantes de secundaria los fundamentos de la programación, la codificación y la electrónica.



Resumen

- Edad: +11 años
- N° de alumnos por kit: 8

N° de art.: 193320
SKU: education-starterkit

Science Kit Physics Lab

El primer Kit oficial de Arduino diseñado para la exploración científica para alumnos de entre 11 y 14 años. Desarrollado en colaboración con Google, Arduino Science Kit Physics Lab.



Resumen

- Edad: +11 años
- N° de alumnos por kit: 2

N° de art.: 172775
SKU: AKX00014

Education Student Kit

Este Kit contiene todo para aprender los fundamentos de la programación, la codificación y la electrónica, incluido la corriente, el voltaje y la lógica digital. No es necesario tener conocimientos o experiencia previa.



Resumen

- Edad: +11 años
- N° de alumnos por kit: 1

N° de art.: 193321
SKU: student-kit

Starter Kit - Español

Introduce a los fundamentos del uso de Arduino. Guía a través de la construcción de varios proyectos. Incluye una selección de componentes electrónicos más comunes y útiles, que se presentan en un libro con 15 proyectos.



Resumen

- Edad: +14 años
- N° de alumnos por kit: 12

N° de art.: 128903
SKU: K040007

CTC Go! - Core Module

CTC GO es un programa educativo que consta de varios módulos que se pueden combinar para enseñar diferentes materias STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas).

Resumen

- Edad: +14 años
- N° de alumnos por kit: 24
- Proyectos disponibles: 20



N° de art.: 172793

SKU: ctc-go-core



CTC Go! - Motions Expansion Pack

El Expansion Pack se basa en lo ya aprendido sobre cómo utilizar la tecnología como herramienta y cómo aplicar esos conocimientos en el mundo real.

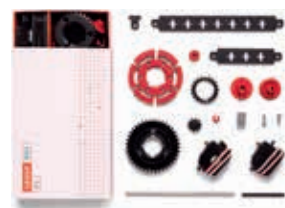
Resumen

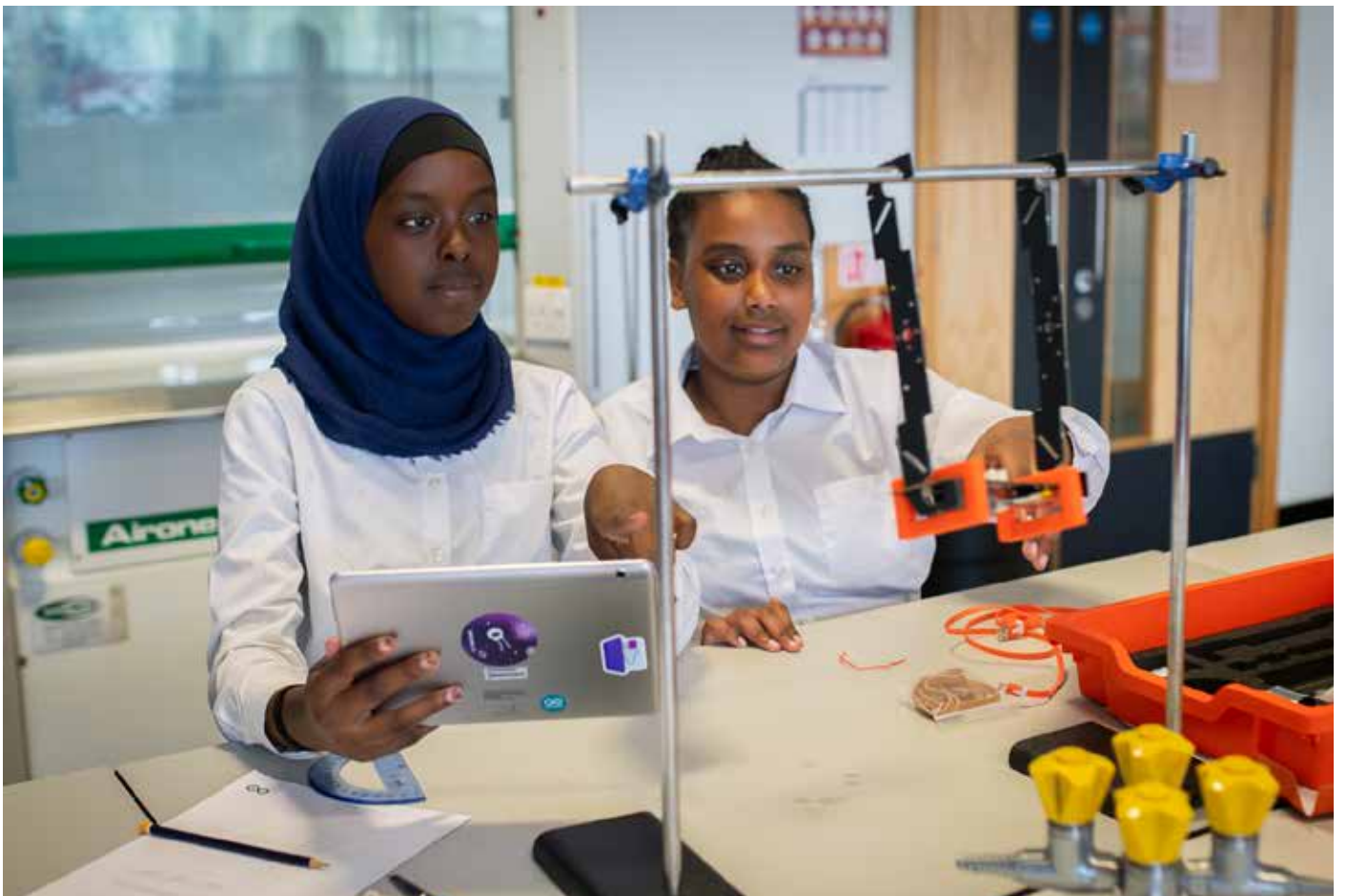
- Edad: +14 años
- N° de alumnos por kit: 24



N° de art.: 195781

SKU: AKX00021





3Doodler

La 3ª dimensión en el aula



PRIMARIA & SECUNDARIA & BACHILLERATO & UNIVERSIDAD

Ciencias Naturales - Tecnología - Arte

3Doodler Start+

Este galardonado producto permite a los niños dar vida a todas y cada una de sus ideas en 3D.



Resumen

- Edad: +6 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 185170

SKU: SPLUS

Start+ Pack escolar 6 uds.

El Pack Start Learning es una herramienta educativa todo en uno, diseñada con profesores y específicamente construido para instituciones educativas.



Resumen

- Edad: +6 años
- N° de alumnos por kit: 6-12

N° de art.: 185176

SKU: 8SPSHALFED

Create+

Create+ es la última versión del primer boli 3D del mundo. El nuevo Create+ está rediseñado para brindar una experiencia mejorada ultra suave.



Resumen

- Edad: +14 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 185173

SKU: 8CPSBKEU3E

Create+ Pack escolar 6 uds.

El Pack Start Learning es una herramienta educativa todo en uno. Específicamente construido para instituciones educativas.



Resumen

- Edad: +14 años
- N° de alumnos por kit: 6-12

N° de art.: 185179

SKU: 8CPSHAEUED

3Doodler

3Doodler Pro+

El bolígrafo de impresión 3D más avanzado y de nivel experto para profesionales creativos. Diseñado para que arquitectos, artistas, diseñadores e ingenieros prueben conceptos, creen prototipos y realicen ilustraciones en 3D rápidamente.

Resumen

- Edad: +16 años
- N° de alumnos por kit: 1-2



N° de art.: 195814
SKU: 3DP2-BK-ALL



3Doodler Accesorios

DoodlePad para Start+



Alfombrilla de dibujo para bolis Start+

N° de art.: 185187
SKU: 3DS-DOODPAD(FES)

STEAM Set



Ampliación con moldes de silicona para bolas, bases, articulaciones, montaña rusa y mucho más.

N° de art.: 185182
SKU: 8EDUSTEM1R

Pack de filamentos para Start+



El pack de filamentos contiene 1.200 barritas en 8 colores diferentes.

N° de art.: 185183
SKU: 8SPLFILLED

DoodlePad" para Create+ & Pro+



Alfombrilla de dibujo para bolis Create+ & Pro+

N° de art.: 185188
SKU: DOODPAD

Alphabet Set



Plantilla con letras mayúsculas de la A a la Z y números del 0 al 9

N° de art.: 185181
SKU: 8SLKALPH1R

Pack de filamentos para Create+



El pack de filamentos contiene 1.200 barritas en 8 colores diferentes.

N° de art.: 185184
SKU: 8CPLFILLED

Libro de proyectos



26 proyectos paso a paso en
80 páginas con imágenes
fotográficas

Nº de art.: 185189
SKU: DOODBOOK-GENERAL

3Doodler App



Instrucciones, plantillas de dibujo,
proyectos, ideas y mucho más.

Descarga gratuita en App
Store y Google Play Store.

Filamentos para Start+

Nº de art.	Color(es)	Tipo	Cantidad
201830	● gris ● azul ● rojo ● verde	PCL	250
201831	○ blanco ● menta ● amarillo ● naranja	PCL	250
193671	● rojo ○ blanco ● azul	PCL	75
193672	● naranja ● amarillo ● verde	PCL	75
193673	● negro ● rosa ● gris	PCL	75
193677	● azul	PCL	75
193676	● amarillo	PCL	75
193679	● gris	PCL	75
193678	● verde	PCL	75
193681	● rosa	PCL	75
193675	● rojo	PCL	75
193680	● negro	PCL	75
193674	○ blanco	PCL	75

Filamentos para Create+ & Pro+

Nº de art.	Color(es)	Tipo	Cantidad
206224	○ blanco ● negro ● gris	ABS	250
206220	● negro ○ blanco ● azul transparente ○ transparente ● gris	PLA	250
206221	● amarillo ● azul ● violeta ● rojo ● verde	PLA	250
206223	● verde neón ● amarillo neón ● rosa neón ● naranja neón ● azul	PLA	250
200589	● negro ● gris ○ blanco	ABS	75
200591	● azul ○ transparente ○ blanco transparente	PLA	75
200592	● rojo ● azul ● verde	PLA	75
200593	● azul ● amarillo ● violeta	PLA	75
206071	● naranja neón ● amarillo neón ● verde neón	PLA	75
206072	● violeta ● negro ● gris	PLA	75

intelino[®]

El tren más inteligente jamás construido.



INFANTIL & PRIMARIA

Matemáticas - Robótica - Ciencias Naturales

Tren inteligente STEAM

Intuitivo y divertido, como un tren de juguete familiar. Interactivo e inteligente, impulsado por una innovadora tecnología robótica. Control y programación desde Smartphone, Android e iOS.



Resumen

- Edad: +3 años
- N° de alumnos por kit: 1-4

N° de art.: 207403
SKU: INT-J1-SS1-12



Pack „Track Extension“ STEAM

El Pack ampliación de vías te permitirá crear circuitos más grandes y complejos para tu Smart Train y de esta forma ampliar las posibilidades de juego.



Resumen

- Edad: +3 años
- N° de alumnos por kit: 1-4

N° de art.: 211108
SKU: INT-J1-SS1-21

Pack „Support Tower“ STEAM

Las torres ofrecen un diseño versátil y apilable para ampliar las posibilidades de juego creativo. Se pueden utilizar para construir estructuras de vías de varios niveles y extensiones de puentes.



Resumen

- Edad: +3 años
- N° de alumnos por kit: 1-4

N° de art.: 211109
SKU: INT-TWRS-01

Intelino Kit „Station and Tunnel“ STEAM

Las cubiertas incluidas en el kit se pueden utilizar para crear estaciones y túneles para la ciudad. Estos complementos están diseñados para combinarse con las torres. Están fabricados en plástico PP ecológico.



Resumen

- Edad: +3 años
- N° de alumnos por kit: 1-4

N° de art.: 211110
SKU: INT-CTY-01

Pack „Short Track“ STEAM

Con el Pack de vías pequeñas se puede añadir versatilidad a la construcción de circuitos. Ofrece una serie de cruces, vías pequeñas y conectores.



Nº de art.: 211111
SKU: INT-TRKS-01

Resumen

- Edad: +3 años
- Nº de alumnos por kit: 1-4

Kit „Bridge“ STEAM

Este kit está diseñado para combinarse con el Starter Set y otros accesorios de vía. Incluye rampas, diseñadas para un rendimiento óptimo con el tren inteligente.

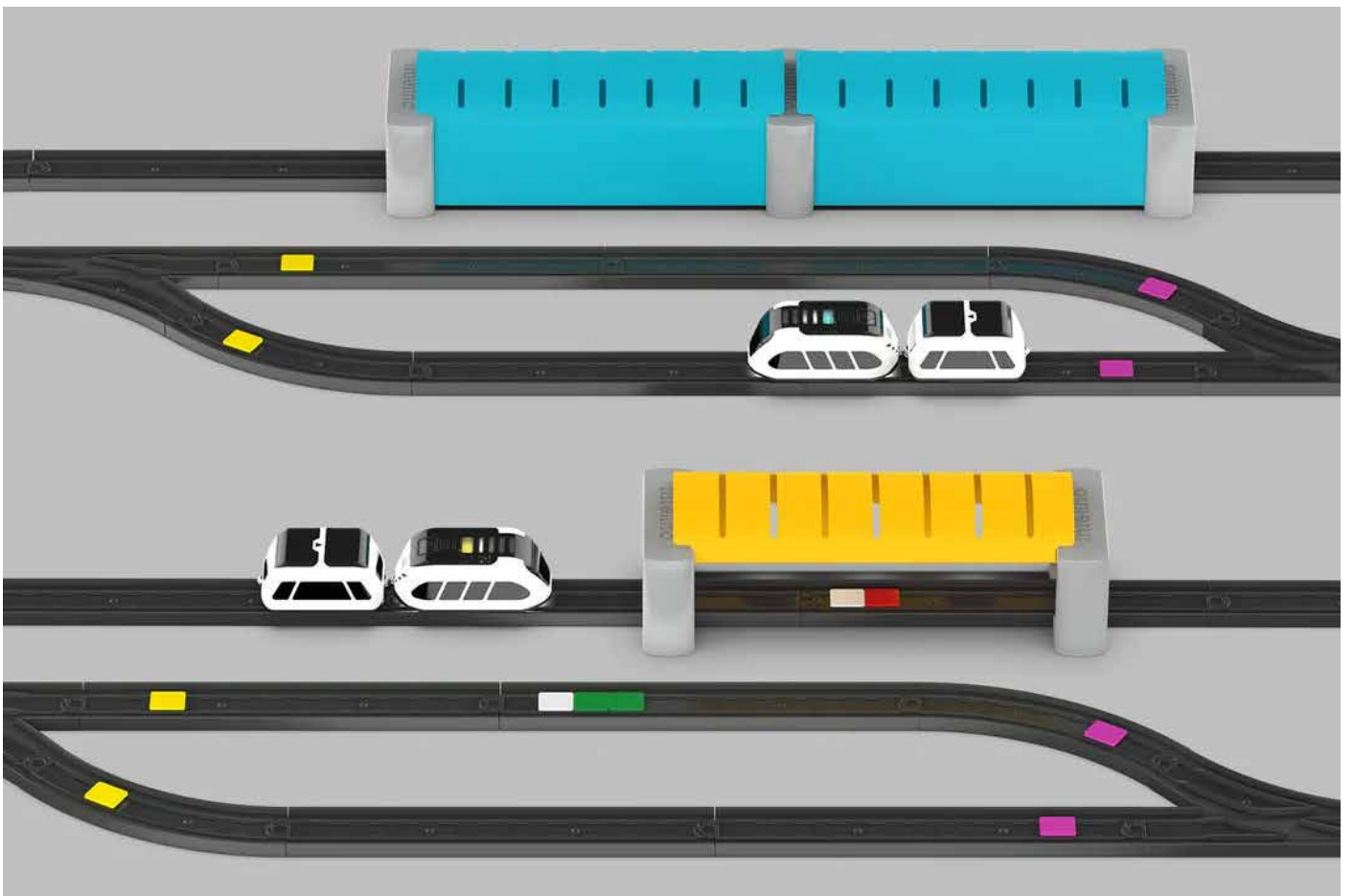


Nº de art.: 211112
SKU: INT-BRG-01

Resumen

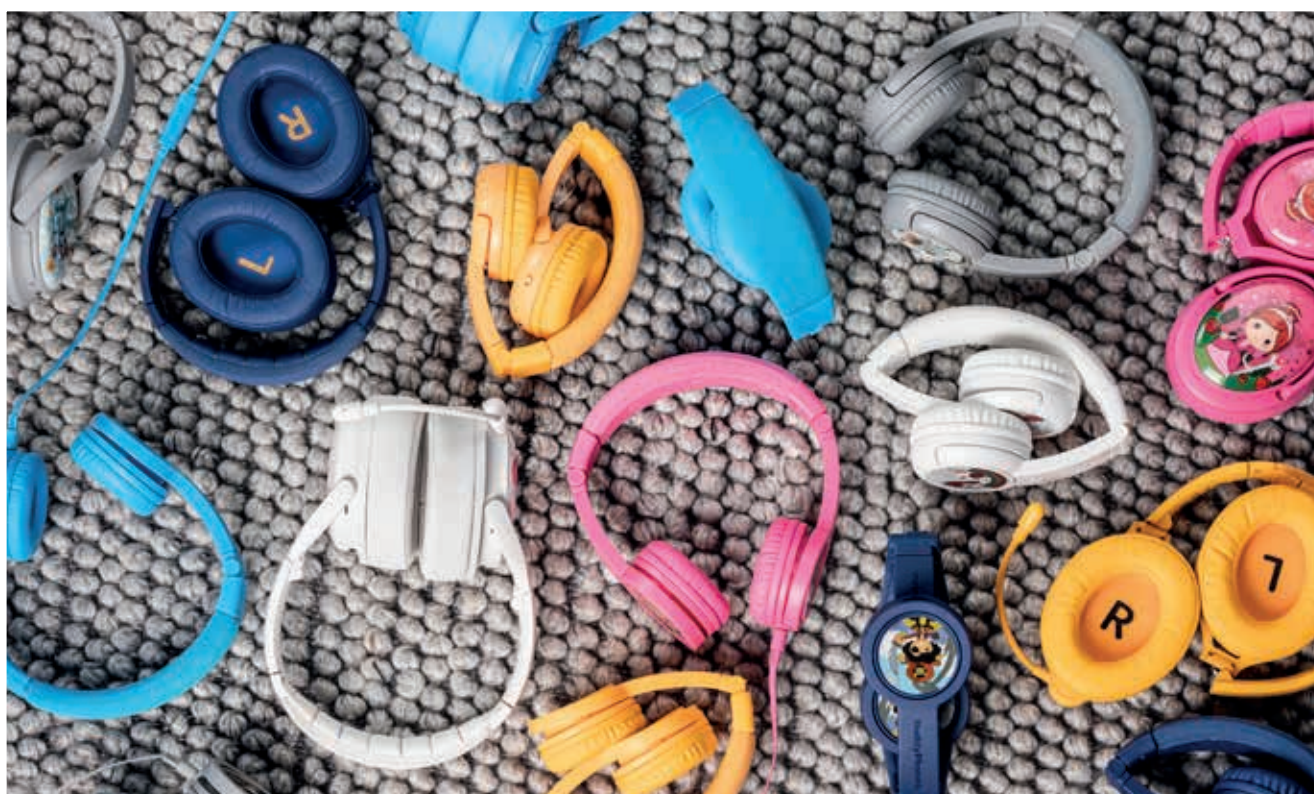
- Edad: +3 años
- Nº de alumnos por kit: 1-4







Auriculares para educación y casa



INFANTIL & PRIMARIA & SECUNDARIA & BACHILLERATO & UNIVERSIDAD

Equipamiento digital

Auriculares para niños Onanoff

Onanoff

La gama de auriculares para niños de Onanoff ofrece una gran variedad de modelos en varios colores.

Auriculares para Homeschooling



Nº de art.: 198516
SKU: BP-SCHOOLP-BLUE



Nº de art.: 198515
SKU: BP-SCHOOLP-YELLOW



Nº de art.: 198517
SKU: BP-SCHOOLP-GREEN



Nº de art.: 198518
SKU: BP-SCHOOLP-Rosa

Auriculares para Homeschooling con Bluetooth



Nº de art.: 206143
SKU: BT-BP-SCHOOLP-BLUE



Nº de art.: 206141
SKU: BT-BP-SCHOOLP-YELLOW



Nº de art.: 206142
SKU: BP-SCHOOLP-GREEN



Nº de art.: 206144
SKU: BP-SCHOOLP-Rosa

Auriculares Concentration



Nº de art.: 198546
SKU: BT-BP-COSMOSP-BLUE



Nº de art.: 198547
SKU: BT-BP-COSMOSP-Rosa



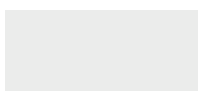
Nº de art.: 198550
SKU: BT-BP-COSMOSP-DPBLUE



Nº de art.: 198521
SKU: BT-BP-COSMOSP-GREY



Nº de art.: 198548
SKU: BT-BP-COSMOSP-YELLOW



Nº de art.: 198551
SKU: BT-BP-COSMOSP-WHITE

Auriculares Basic



N° de art.: 198994
SKU: BP-SCHOOLP-Rosa

N° de art.: 198995
SKU: BP-EXPLOREP-Rosa

N° de art.: 198998
SKU: BP-EXPLOREP-DPBLUE

N° de art.: 198996
SKU: BP-EXPLOREP-GREY

N° de art.: 198997
SKU: BP-EXPLOREP-YELLOW

N° de art.: 198999
SKU: BP-EXPLOREP-WHITE

Auriculares Basic con Bluetooth



N° de art.: 198531
SKU: BT-BP-PLAYP-BLUE

N° de art.: 198532
SKU: BT-BP-PLAYP-Rosa

N° de art.: 198552
SKU: BT-BP-PLAYP-DPBLUE

N° de art.: 198520
SKU: BT-BP-PLAYP-GREY

N° de art.: 198533
SKU: BT-BP-PLAYP-YELLOW

N° de art.: 198553
SKU: BT-BP-PLAYP-WHITE

Auriculares Travel



N° de art.: 198528
SKU: BP-TRAVEL-BLUE



N° de art.: 198529
SKU: BP-TRAVEL-Rosa

Auriculares Gaming



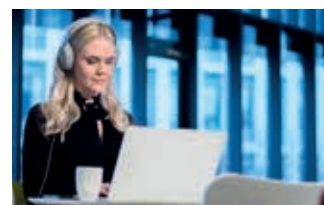
N° de art.: 198522
SKU: BP-GALAXY-GREY



N° de art.: 198523
SKU: BP-GALAXY-PURPLE

Auricular Concentration

Están diseñados para adultos que utilizan sus auriculares principalmente para contenidos de audio en entornos escolares o laborales.



N° de art.: 198519
SKU: ON-FOKUS-GREY

Auricular Education Junior - Infantil & Primaria

Este auricular fue diseñado para los niños más pequeños. La característica principal es el micrófono de varilla desmontable, esencial para grabar la voz del niño.



N° de art.: 198556
SKU: ON-SPJR-GREY-1



N° de art.: 198557
SKU: ON-BUNDLE-SPJR

Auricular Education - Secundaria & Universidad

Los auriculares Onanoff Education son la respuesta a un mundo digital cada vez más exigente. Son auriculares para estudiantes que escuchan principalmente audio hablado en entornos educativos.



N° de art.: 198558
SKU: ON-SP-GREY-1



N° de art.: 198559
SKU: ON-BUNDLE-SP



INFANTIL & PRIMARIA & SECUNDARIA & BACHILLERATO

Matemáticas - Ingeniería - Tecnología - Ciencias Naturales

ELECFREAKS Cutebot Kit para micro:bit

Cutebot es un coche inteligente de tracción trasera impulsado por dos motores de alta velocidad. Cuenta con mucho equipamiento integrado y una amplia programación gráfica.



Resumen

- Edad: +8 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 212010
SKU: EF08209

ELECFREAKS Consola MakeCode Arcade Retro

El primer dispositivo Arcade de pantalla grande con alta resolución. Los niños pueden usarlo para crear sus juegos de una manera fácil y divertida a través de MakeCode.



Resumen

- Edad: +8 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 212012
SKU: EF08247

ELECFREAKS Kit NEZHA 48 en 1

Basado en los sensores Planet X, el Kit está diseñado para micro:bit. Contiene múltiples sensores y módulos.



Resumen

- Edad: +8 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 208972
SKU: EF08232

ELECFREAKS Kit IoT

Este kit se ha desarrollado sobre la base de IoT:Bit, una nueva placa de circuito impreso compatible con sensores científicos.



Resumen

- Edad: +12 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 208970
SKU: EF08203

ELECFREAKS Kit Inteligencia Artificial

Kit Inteligencia Artificial es un módulo de Inteligencia Artificial compatible con la placa micro:bit de 3.3-5v que se puede programar gráficamente.



Resumen

- Edad: +8 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 208971
SKU: EF05045

ELECFREAKS Kit Wonder 32 en 1

El kit está enfocado en la construcción con sus bloques y 32 proyectos disponibles, y da más oportunidades para crear más proyectos individuales.



Resumen

- Edad: +8 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 208973
SKU: EF08239

ELECFREAKS Kit Smart Agriculture

Incluye una selección de sensores y actuadores adecuados para proyectos de agricultura.



Resumen

- Edad: +14 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 212008
SKU: EF08254

ELECFREAKS Kit Smart City

Incluye una selección de sensores y actuadores adecuados para crear una ciudad inteligente.



Resumen

- Edad: +14 años
- N° de alumnos por kit: 1-2

N° de art.: 208974
SKU: EF08252

ELECFREAKS Drone:bit para micro:bit

Este kit ha combinado con éxito la placa micro:bit con los drones, lo que ha proporcionado otra posibilidad para que los alumnos creen y exploren el cielo.



Nº de art.: 212009
SKU: EF08251



Resumen

- Edad: +14 años
- Nº de alumnos por kit: 1-2

ELECFREAKS Funda para micro:bit, Transparente

La funda para micro:bit está fabricada con un material fino y ligero de 1 mm, tiene un tacto suave como la seda, es impermeable y resistente a los impactos.



Nº de art.: 212011
SKU: EF11089

Resumen

- Edad: +8 años

micro:bit v2.2, bulk

micro:bit v2 es una computadora de bolsillo que te muestra como el Software y el Hardware funcionan juntos.



Nº de art.: 206082
SKU: microbitV2.2

Resumen

- Edad: +8 años
- Nº de alumnos por kit: 1-2

micro:bit Go - Starter Kit

El kit incluye:

- 1x micro:bit V2
- 1x Cable USB
- 1x Portapilas
- 2x pilas AAA
- 1x Guía de inicio rápido



Nº de art.: 209835
SKU: microbitV2.2_go

Resumen

- Edad: +8 años
- Nº de alumnos por kit: 1-2

„Saber que se sabe lo que se sabe y que no se sabe lo que no se sabe; he aquí el verdadero saber.“

Konfuzius

Parte de la iniciativa

Objetivo



ALLNET Ibérica
Rúa Río Anllóns, 2-4
15100 Carballo - Coruña

Tel. +34 981 75 31 41
E-Mail: pedidos@allnet.es
www.allnet.es