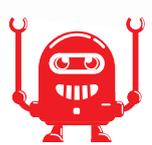
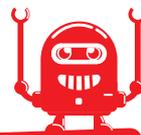


Robótica educativa

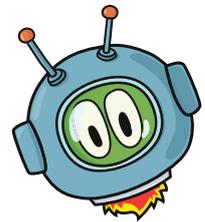




Robótica educativa

a tu medida

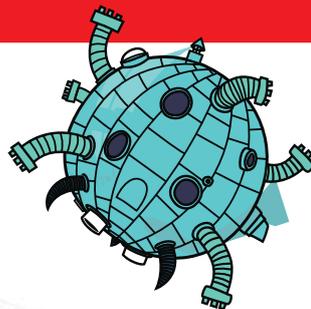
La propuesta de **Robótica** de Vicens Vives te ofrece la posibilidad de escoger entre varias opciones para trabajar con robots en el aula de manera dinámica y colaborativa desde las etapas más tempranas.



El trabajo con robots en el aula:

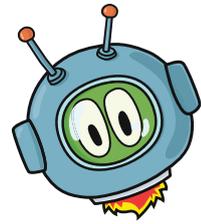


- Fomenta la creatividad.
- Desarrolla el aprendizaje de manera divertida.
- Permite conocer el funcionamiento del lenguaje de programación.
- Promueve la investigación y la experimentación.
- Involucra al alumnado en su propio aprendizaje.
- Activa la capacidad de resolver problemas, afianzando el razonamiento lógico, analítico y el pensamiento crítico.
- Fomenta el trabajo colaborativo.



Scottie Go!

De 6 a 14 años



SCOTTIE GO!

“Es el año 2030. La nave espacial de Scottie se estropea y cae en nuestro planeta. Aunque Scottie ha salido ileso, no será capaz de reparar la nave sin tu colaboración. Ayuda a Scottie a encontrar las piezas de repuesto para su nave espacial. Conviértete en un experto diseñador de algoritmos y descubre los conceptos clave de la programación.”

DISPONIBLE EN CASTELLANO E INGLÉS

Scottie Go! está compuesto por fichas para que las niñas y los niños creen sus programas y por otra, el software para escanearlas y convertirlas en acciones de los protagonistas.



El juego consta de **91 tareas** clasificadas en **10 módulos** que proporcionarán horas y horas de diversión y aprendizaje.



La aplicación gratuita **Scottie Go! Edu** para dispositivos 2 en 1 y Windows PC está disponible para descargar en <http://scottiego.vicensvives.com>



Selección SIMO INNOVA 2018

Scottie Go! MAGNETIC TILES

DISPONIBLE EN INGLÉS

El profesorado también dispone de **Scottie Go! Magnetic Tiles**, set de 47 fichas magnéticas de gran tamaño para trabajar la programación con toda la clase.

Este set permite resolver las primeras 24 tareas de **Scottie GO! Edu**.

Set compatible con la aplicación **Scottie GO! Edu**.



robot mind designer

De 6 a 12 años

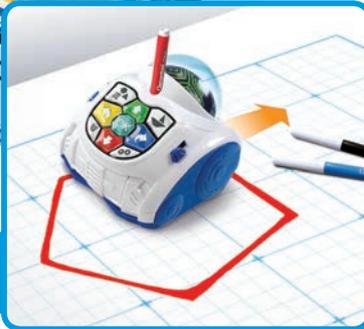
DISPONIBLE EN CASTELLANO E INGLÉS

Mind Designer es el robot con el que las niñas y niños podrán iniciarse en el mundo de la programación y el diseño.

Es la ayuda perfecta para aprender **aritmética** y **geometría** de una forma fácil y divertida.



INTERACTIVO • EDUCATIVO • INTELIGENTE



Dibujo

Mind dibuja imágenes y figuras geométricas.



Programación

Programación manual y con tableta.



Reconocimiento de voz

Usa la voz para indicar a Mind qué debe hacer.



App Mind Designer

Explora el mundo de la programación por bloques a través de la **APP Mind Designer** disponible en Apple Store y Google Play.

Dosier de actividades **STEAM**

Incluye además, un dossier de actividades para trabajar de manera transversal las áreas de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua y Matemáticas.

DOC

De 3 a 7 años

DISPONIBLE EN CASTELLANO E INGLÉS



DOC

DOC es el robot que acerca por primera vez a las niñas y los niños al mundo de la **programación** de una manera creativa y divertida.

DOC ayuda a desarrollar el **razonamiento lógico** y las habilidades de resolución de problemas, además de enseñar las letras, los colores y los nombres de los animales.

Incluye además, **propuestas didácticas** para trabajar la resolución de problemas.



Programación fácil:

Su **facilidad de uso** permite que las niñas y los niños, que todavía no saben leer, puedan programarlo sin dificultad.

CARTAS DOC



TAPETE DOC



Cubetto

¡Programación sin pantallas
basada en el método Montessori!



Cubetto es un simpático robot de madera que enseñará a los más pequeños las **bases de la programación** mediante el juego sensorial.

Inspirado en el método Montessori y en la tortuga LOGO, está **diseñado específicamente para aquellos que aún no saben leer ni escribir**.

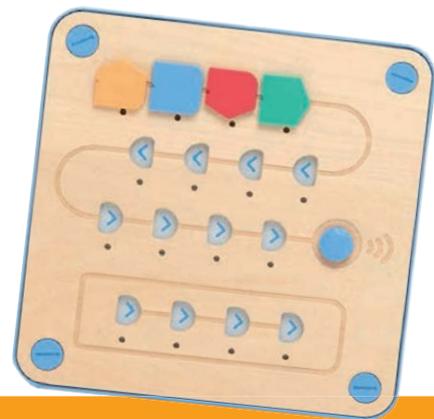
Es el único robot que utiliza un **tablero táctil**. El primer kit de programación para niños y niñas a **partir de 3 años**.

CONTIENE MANUAL DE
INSTRUCCIONES EN
CASTELLANO
E INGLÉS



Cubetto

Cubetto es un robot hecho de madera, resistente y agradable al tacto. Permite acceder al mundo de la programación sin pantallas, directamente con las manos, y sin la barrera del lenguaje.



Tablero de control

Este tablero de madera es el panel de control en el que se colocan las fichas de programación. Cubetto ejecutará la secuencia creada al apretar el botón redondo de color azul.

Fichas de programación

Un lenguaje de programación tangible a través de piezas manipulables. Cada una de ellas representa una acción y pueden combinarse para crear secuencias.



Material complementario

Mapas temáticos y cuentos educativos en inglés. **Guía del profesorado** y **actividades** para el aula disponibles en castellano. Más de 60 propuestas para trabajar las competencias con Cubetto.



PROGRAMA COMO UN GENIO



+ 8 años



¡Tú también puedes ser un genio de la programación!

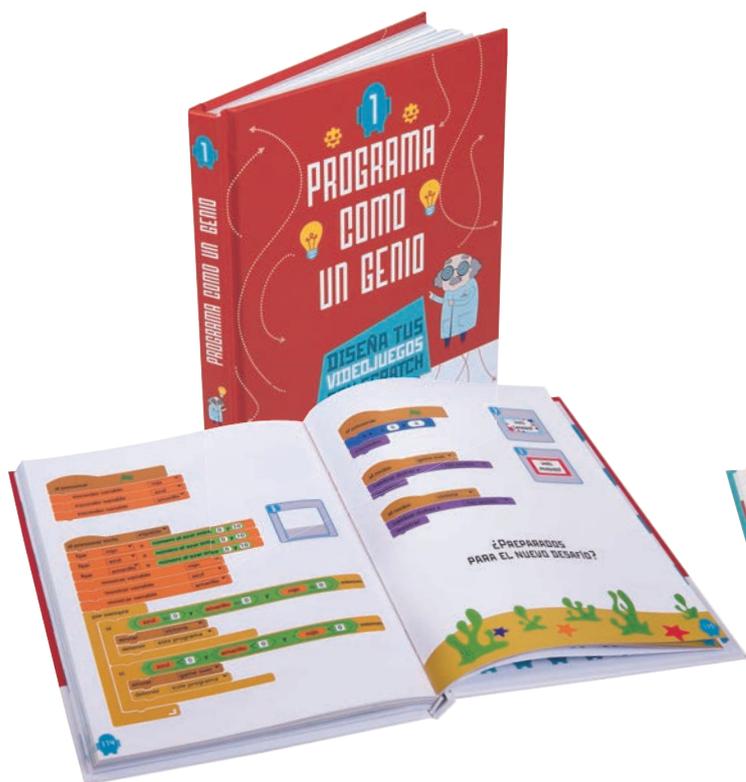
Aprender a programar con **Scratch**. Ofrecemos dos propuestas:

Programa como un genio 1

El objetivo es programar **VIDEOJUEGOS**

Programa como un genio 2

El objetivo es programar **ANIMACIONES**



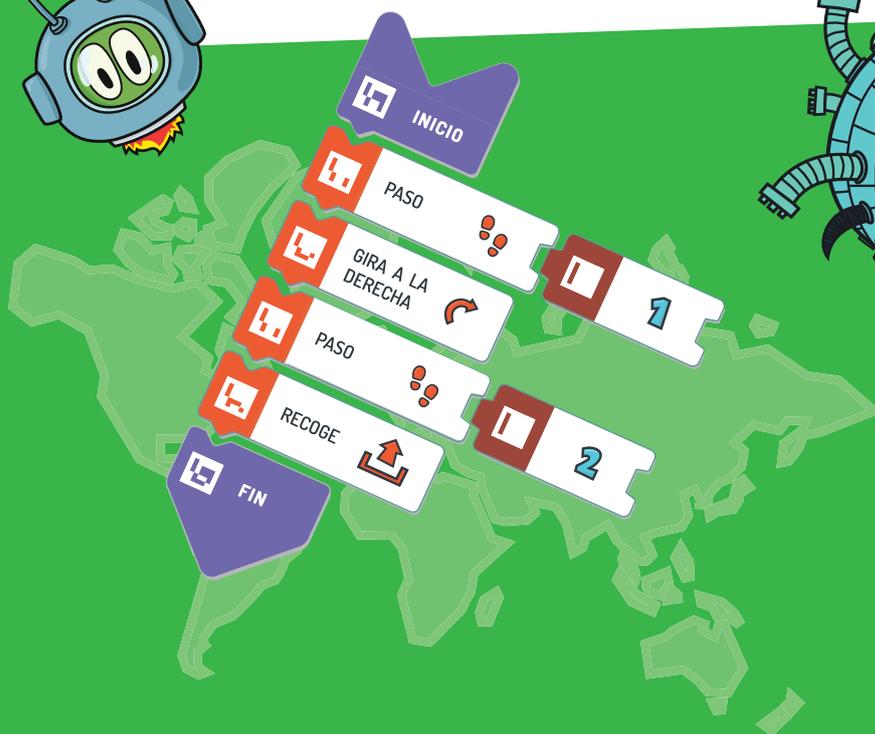
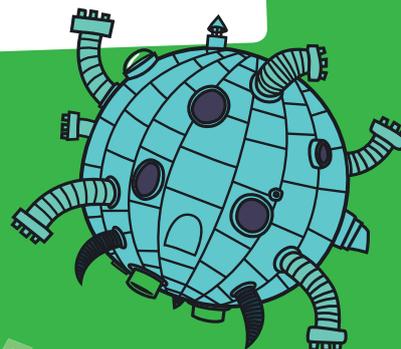
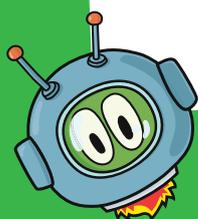
Cada libro ofrece **6 proyectos de dificultad creciente**, cada uno de los cuales conduce a la creación de un juego por ordenador y se fomenta el desarrollo de: el **pensamiento crítico**, el **pensamiento lógico**, la **colaboración**, la **comunicación**, la **creatividad** y la **investigación**.

Todos los materiales necesarios pueden descargarse en la página web www.vvkids.com/coding





La apuesta más completa
y versátil para introducir
la robótica en el aula



Vicens Vives
www.vicensvives.es



C101963