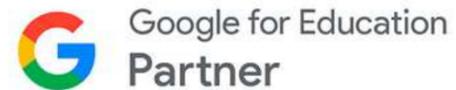


# ESPECIALISTAS EN TECNOLOGIA PARA EDUCACIÓN



[www.campuspdí.com](http://www.campuspdí.com)

2	<u>Bee-bot</u>
6	<u>Intelino</u>
8	<u>Ozobot</u>
10	<u>Sphero</u>
11	<u>Makey Makey</u>
12	<u>Microbit</u>
16	<u>Legó</u>
17	<u>Arduino</u>
23	<u>Audiovisuales</u>
24	<u>Impresión 3D - Escaneado 3D</u>
26	<u>Realidad Virtual - Aumentada</u>
29	<u>Iluminación</u>
30	<u>Imagen y sonido</u>
31	<u>Informática y mobiliario</u>
32	<u>Software</u>
33	<u>Formación</u>

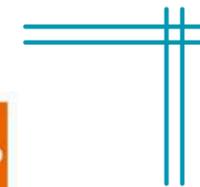
Robótica y programación

Equipamiento aula

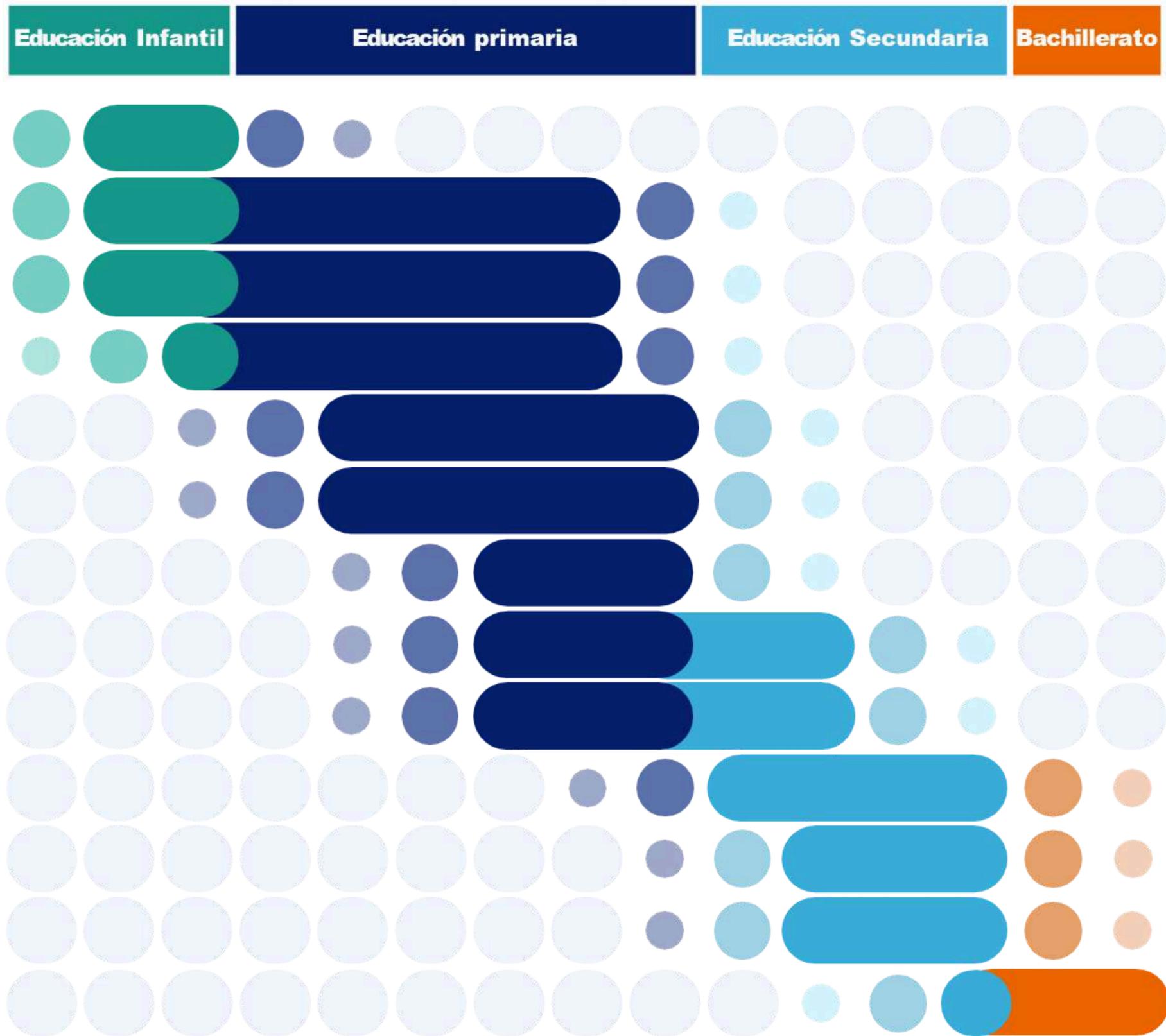
Servicios

Código Escuela 4.0

# Etapas recomendadas



Sphero Indi	+3
Bee-bot	+3
Blue-bot	+3
Intelino	+4
Ozobot Bit+	+6
Lego Spike Essentials	+6
Sphero	+8
Micro:bit	+8
Makey Makey	+8
Lego Spike Prime	+11
Arduino Student kit	+11
Arduino sensor kit	+11
Arduino sensor kit	+14



## Bee-Bot

Es programa mitjançant un panell direccional integrat al robot. A més a més, ofereix la possibilitat de gravar sons associats a les ordres i dos Bee-Bots® jugant simultàniament són capaços de reconèixer-se reproduint un so i il·luminant els ulls.

**Edat recomanada:** a partir de 3 anys. **Conté:** 1 Bee-Bot®, 1 cable USB de recàrrega. **Quantitat recomanada:** de 1 a 3 persones per Bee-Bot®.



## Blue-Bot

Blue-Bot® té un funcionament similar al de Bee-Bot® i incorpora funcionalitats addicionals. Es pot jugar amb Blue-Bot® programant manualment, utilitzant un lector tàctil amb fitxes o mitjançant una APP de descàrrega gratuïta (disponible per a Android, iOS, Windows y Mac).

**Edat recomanada:** a partir de 3 anys. **Conté:** 1 Blue-Bot®, 1 cable USB de recàrrega. **Quantitat recomanada:** de 1 a 3 persones per Blue-Bot®.



## Portaboli

Amb aquest accessori que encaixa sobre Bee-Bot® i Blue-Bot® podrem dibuixar mitjançant els moviments de la nostra Bee-Bot® o Blue-Bot®.

Pack arcoiris 6 unitats.



## Empenyedor

Amb aquest accessori que encaixa sobre Bee-Bot® i Blue-Bot® podrem desplaçar objectes ampliant així les possibilitats de joc. Pack arcoiris 6 unitats.



**Bee-Bot® i Blue-Bot®** són dos robots educatius dissenyats per a desenvolupar les capacitats elementals de la **programació, pensament computacional, concentració, ubicació espacial i estratègia**. Consisteixen en una "abella" robot que ha de programar-se per aconseguir que efectui uns **moviments** determinats sobre una **quadricula**. Així, Bee-Bot® i Blue-Bot® amb els seus moviments sobre **tapets amb diferents temàtiques** podran, per exemple, del·letrejar una paraula o realitzar una suma. Ajudant a l'alumnat a treballar **continguts curriculars** d'una manera diferent, a través de reptes **lúdics i** d'una seqüència ordenada de passos. Aquests robots ens donen l'oportunitat de **treballar en equip, reflexionar, anticipar, assajar i comprovar**, mitjançant un aprenentatge d'indagació.

# Packs para el aula

## Bee-Bot Pack aula

Solución educativa para el aula. 6 Bee-Bot con una estación de carga para una correcta gestión del aula.

**Edad recomendada:** a partir de 3 años.

**Contiene:** 6 Bee-Bot®, 1 estación de carga

**Cantidad recomendada:** de 1 a 3 personas por Bee-Bot®. De 6 a 18 personas por pack.



## Blue-Bot Pack aula

Solución educativa para el aula. 6 Blue-Bot con una estación de carga para una correcta gestión del aula.

**Edad recomendada:** a partir de 3 años.

**Contiene:** 6 Blue-Bot®, 1 estación de carga

**Cantidad recomendada:** de 1 a 3 personas por Blue-Bot®. De 6 a 18 personas por pack.



# Tapetes y actividades TILK para Bee-Bot y Blue-Bot

## Tapete Blanco

Es un tapete tremendamente versátil y adaptable. Permite diseñar multitud de actividades, pudiendo así adaptar a los contenidos que se quieran trabajar en cada momento.

### Tapete Blanco INFANTIL

#### Contenido:

- 1 tapete BLANCO.
- 5 fichas descriptivas de las actividades.
- 72 cartas de juego complementarias.

### Tapete Blanco PRIMARIA

#### Contenido:

- 1 tapete BLANCO.
- 5 fichas descriptivas de las actividades.
- 98 cartas de juego complementarias.

A la compra con Bee-Bot

## Tapete Números

Las actividades que se proponen realizar con este tapete son herramientas para trabajar la simbología numérica, la relación número-cantidad, la secuencia numérica, las operaciones matemáticas y la estrategia, entre otras.

### Tapete Números INFANTIL

#### Contenido:

- 1 tapete NÚMEROS.
- 5 fichas descriptivas de las actividades.

### Tapete Números PRIMARIA

#### Contenido:

- 1 tapete NÚMEROS.
- 5 fichas descriptivas de las actividades.
- 100 cartas de juego complementarias.

Números con Bee-Bot

## Tapete Letras

Las actividades que se proponen realizar con este tapete son herramientas para familiarizarse con las letras del alfabeto y su fonética (tanto castellano como el de la lengua de signos), y para practicar la lecto-escritura.

### Tapete Letras INFANTIL

#### Contenido:

- 1 tapete LETRAS.
- 5 fichas descriptivas de las actividades.
- 27 cartas de juego complementarias.

Letras con Bee-Bot

Tilk idea, desarrolla y produce **materiales complementarios** a diversos robots educativos existentes en el mercado. Pretende ofrecer a las personas **docentes** herramientas **versátiles** que les ayuden en su capacitación para incorporar la robótica educativa al aula. Objetivos de los materiales:

- **Facilitar** la incorporación de la robótica educativa en el aula
- Establecer una relación directa con las exigencias **curriculares**
- **Ampliar** las posibilidades de estas herramientas más allá de la programación promoviendo el diseño de actividades para poner en práctica habilidades como la creatividad, innovación, resolución de problemas, pensamiento crítico, comunicación o trabajo en equipo

# Tapetes y actividades TILK para Bee-Bot y Blue-Bot

## Tapete Hormigas y Abejas Tapete Mapamundi

Estos tapetes están diseñados para ser guía o mapa mental de dos proyectos de comprensión sobre las hormigas y sobre las abejas, o para ser utilizados de forma autónoma.

Se incluyen formas de juego con las que podremos aprender sobre anatomía, funcionalidad y forma de organización de estos insectos.

*Proyecto desarrollado en colaboración con el centro escolar Begoñazpi (Begoñazpi Ikastola).*

### Tapetes Hormigas y Abejas INFANTIL

#### Contenido:

- Actividades de 3 a 7 años (Infantil).
- 1 tapete Hormiguero.
- 1 tapete Colmena.
- 2 fichas descriptivas de las actividades.
- 20 cartas de juego complementarias.

La abejas se comunican

Tilk  
Education

Es un mapa político mudo que permite introducir múltiples variables de juego (geográficas, históricas, culturales...).

Las actividades que se proponen permitirán "viajar" y aprender alrededor del planeta.

### Tapete Mapamundi PRIMARIA

#### Contenido:

- 1 tapete MAPAMUNDI.
- 5 fichas descriptivas de las actividades.
- 134 cartas de juego complementarias.

Mapamundi con Bee-Bot



## Tarjetas de Dibujo Libre

Estas tarjetas están diseñadas para personalizar el juego con Bee-Bot. Son de un material laminado en el que se puede dibujar con rotuladores borrables.

De esta manera se pueden reutilizar las tarjetas y así plantear diferentes propuestas de juego. Pueden colocarse sobre cualquiera de los tapetes TILK, planteando nuevos retos o complementando retos existentes.

#### Contenido:

- 18 tarjetas de dibujo.
- 1 ficha descriptiva.

Dibuja tu reto con Bee-Bot



Los **tapetes** y **actividades** diseñadas por **Tilk** han recibido el **sello STEAM** otorgado por el Departamento de Educación del Gobierno Vasco en colaboración con la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque



## Tren Intelino

Equipado con diferentes modos de juego y experiencias, el tren inteligente intelino está diseñado para entretener y atraer tanto a las niñas y niños como a personas fanáticas de todas las edades. Nada más sacarlo de la caja, obtienes el tren inteligente, las vías y todo lo que necesitas para comenzar. Está diseñado para ser compatible con los sistemas de trenes de madera más populares.

**Edad recomendada:** a partir de 3 años.

**Contiene:** un motor inteligente y un vagón, un conjunto de 20 vías de tren, 40 fichas de acción para programar el tren, una hoja de calcomanías para personalizar el aspecto del tren, un cable de carga USB, una guía de inicio rápido



**intelino**

## Extensión de vías para el tren Intelino

Pistas y fichas de acción adicionales para ampliar las posibilidades del Tren INTELINO y darle más flexibilidad en la construcción de diseños de pista más grandes. La pista Intelino está diseñada para acción rápida y juego inteligente. Tienen doble cara para mayor versatilidad en la construcción de diferentes diseños de pistas. Las pistas vienen con ranuras incorporadas para las fichas de acción.

**Edad recomendada:** a partir de 3 años.

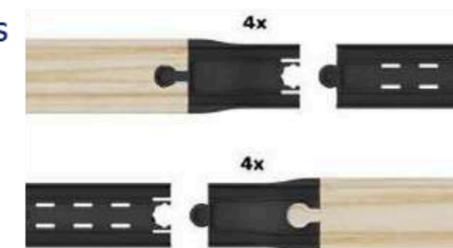
**Contiene:** un conjunto de 20 vías de tren, 40 fichas de acción



## Adaptadores para vías de madera

Con estos adaptadores las pistas intelino también pueden interconectarse con las pistas de madera.

**Contiene:** 8 adaptadores



El tren inteligente Intelino está diseñado para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y el aprendizaje STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) de manera **divertida y atractiva**.

Se trata de un tren de juguete **motorizado y programable** que se controla a través de **fichas de color** y/o de una **aplicación móvil**. Tiene sensores y elementos de programación que permiten crear rutas, establecer comandos y resolver desafíos en tiempo real. Así pueden aprender **conceptos básicos de programación** mientras juegan, lo que les ayuda a desarrollar habilidades cognitivas y de resolución de problemas.

Los juguetes Intelino son adecuados para niñas y niños a partir de 3 años y son utilizados tanto en el hogar como en entornos educativos para promover el aprendizaje interactivo y lúdico en áreas de STEM.

## Puente para el Tren Intelino

¡Añade una nueva dimensión de juego con el kit de PUENTE!  
Este kit está diseñado para combinarse con nuestro Tren INTELINO y otros accesorios de pista. Viene con un conjunto de rampas, diseñadas para un rendimiento óptimo con el tren inteligente y torres de soporte apilables con diseño modular y versatilidad.

**Edad recomendada:** a partir de 3 años.

**Contiene:** 2 pistas de rampa de doble cara, 4 torres de apoyo apilables con cubiertas, 1 encaje de puente rojo plegable hecho de material de lámina de plástico PP duradero y ecológico

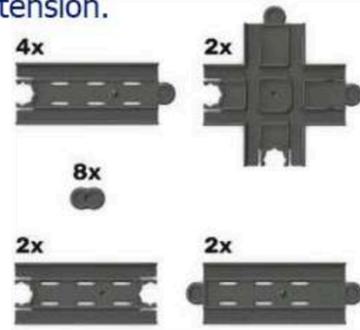


## Cruces, pistas cortas y conectores para el Tren Intelino

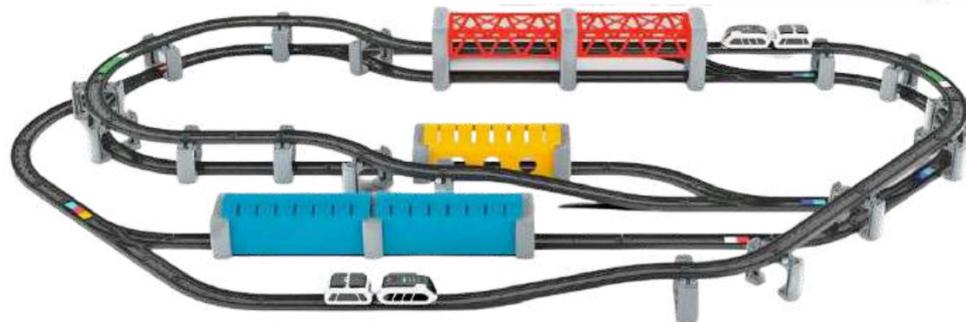
Este paquete ofrece una colección de cruces, pistas cortas y conectores de hueso de perro. Es el complemento perfecto para nuestro Tren INTELINO y Tren INTELINO extensión.

**Edad recomendada:** a partir de 3 años.

**Contiene:** 2 vías cruzadas, 4 pistas IN-OUT cortas, 2 pistas cortas IN-IN, 2 pistas cortas OUT-OUT, 8 conectores de hueso de perro

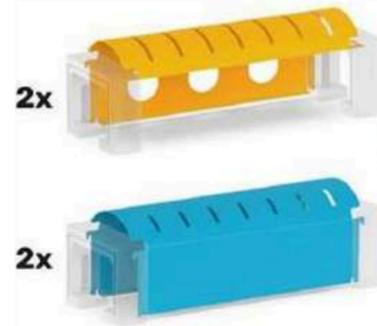


intelino®



## Estación y túnel para el Tren Intelino

Utiliza las hojas de inserción incluidas en este kit para crear estaciones y túneles para su ciudad intelino. Estos elementos están diseñados para combinarse con torres de soporte intelino **(se venden por separado)**.



**Edad recomendada:** a partir de 3 años.

**Contiene:** 2 inserciones de estación amarillas plegables, 2 inserciones de túnel azul plegables

## Torres para el Tren Intelino

Las torres de soporte Intelino ofrecen un diseño versátil y apilable que amplía enormemente las posibilidades de juego creativo. Puedes usar las torres de soporte para construir estructuras de vías de varios niveles y extensiones de puentes.



**Edad recomendada:** a partir de 3 años.

**Contiene:** 8 torres de apoyo con cubiertas



## Ozobot Bit+ **New!**

Acaba de llegar la versión mejorada de Ozobot Bit. Programa mediante códigos de color tu Ozobot Bit para que siga la línea y avance, gire, cambie de color y mucho más. También programable mediante un sencillo lenguaje de bloques.

**Edad recomendada:** a partir de 6 años.

**Contiene:** Ozobot Bit+, guía de inicio, rotuladores de colores primarios (5), estuche de transporte, cable de carga (USB)

**Cantidad recomendada:** de 1 a 3 personas por Ozobot.



## Rotuladores para Ozobot



### Negros

Set de cuatro rotuladores de color negro para el dibujo de la línea para Ozobot®.

Su punta plana facilita el correcto trazado de la línea.



### 5 colores doble punta

Set de CINCO rotuladores; rojo, azul, verde y dos negros, para marcar líneas y códigos de color.

Con su doble punta, fina y plana facilita el correcto trazado de la línea y los detalles.

ozobot

## Ozobot Bit+ pack aula

Todo lo que necesitas para llevar Ozobot Bit+ a tu aula. Contiene 12 Ozobot Bit+ con sus rotuladores y su base de carga.

**Edad recomendada:** a partir de 6 años.

**Contiene:** 12 Ozobot Bit+ con sus rotuladores y su base de carga.

**Cantidad recomendada:** de 1 a 3 personas por Ozobot.



Mucha **innovación** en un **pequeño formato**, Ozobot® ofrece la oportunidad de trabajar **programación** en el aula, independientemente del área de contenido o del nivel de grado.

Ozobot® entiende que los/as niños/as aprenden mejor a través del juego.

De esta manera pueden comprender conceptos clave de **codificación**, **colaboración** y **resolución de problemas**.

# Tapetes y actividades TILK para Ozobot

## Aparato Digestivo y Alimentación Saludable

Esta propuesta de Tilk contiene los materiales necesarios para realizar 8 actividades divididas en tres niveles de dificultad enfocadas a la adquisición de contenidos ligados al aparato digestivo:

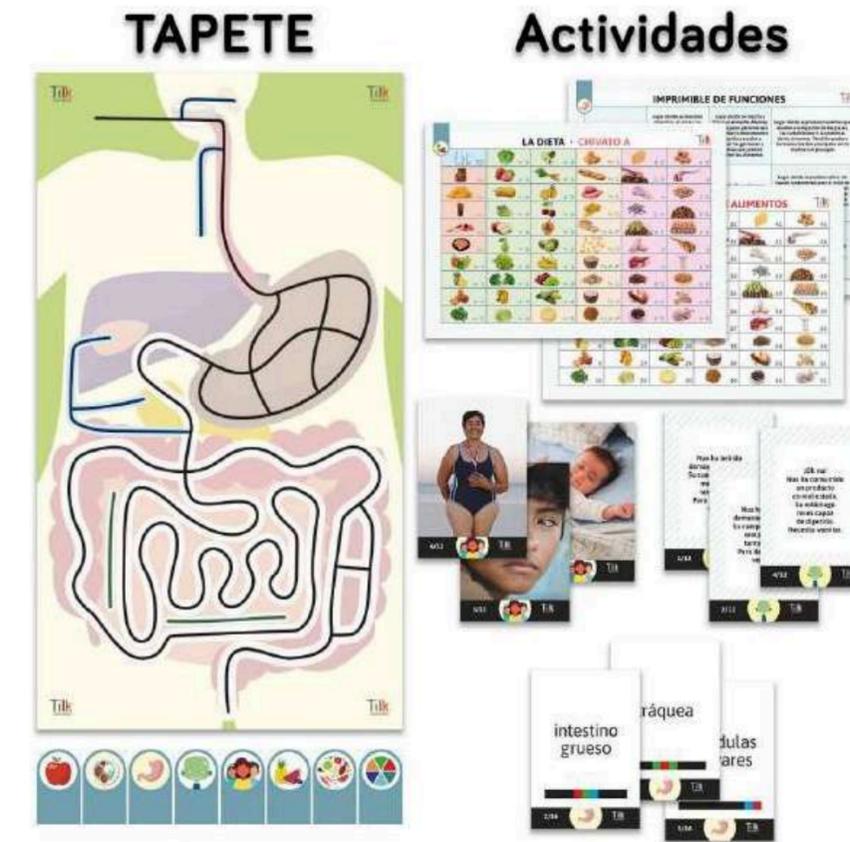
- Conocimiento de la morfología interna del aparato digestivo.
- Función de nutrición.
- Enfermedades más comunes del aparato digestivo.
- Hábitos saludables, Incluyendo principios de una alimentación sana.
- Las propuestas abarcan todo el ciclo de primaria, de 1º a 6º de primaria.

### Pack Simple

#### Contiene:

- 1 tapete del aparato digestivo.
- 1 libro de actividades.
- 1 imprimible de función.
- 1 chivato de alimentos.
- 1 imprimible de alimentos.
- 1 juego de 12 cartas simples de sucesos.
- 1 juego de 8 cartas dobles de nomenclatura.
- 1 juego de 12 cartas simples de personas.

**Cantidad recomendada:** 1-3 personas.



Aparato digestivo con Ozobot



Los **tapetes** y **actividades** diseñadas por **Tilk** han recibido el **sello STEAM** otorgado por el Departamento de Educación del Gobierno Vasco en colaboración con la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque



## Sphero INDI

Acelera en STEAM con Indi, el robot de aprendizaje más accesible para niños y niñas. Con su sensor de color integrado y tarjetas de color, indi ofrece un sinfín de oportunidades para acelerar la creatividad sin pantallas. Una vez que dominan la programación sin pantalla, pueden aprender conceptos de codificación de bloques cambiando la forma en que los indi reaccionan a diferentes tarjetas de colores en la aplicación Sphero Edu Jr.

**Edad recomendada:** a partir de 4 años.

**Contiene:** 1 robot individual, 20 baldosas de colores de caucho duraderas y sin látex, 1 caso de estudiante, 15 tarjetas de desafío de programación para principiantes, 1 guía de inicio rápido, 2 hojas de pegatinas decorativas, 1 cable de carga

Descubre Sphero Indi



## Sphero MINI

Sphero Mini ofrece toneladas de diversión en una pequeña bola robótica habilitada para aplicaciones. Use Mini como controlador para jugar diferentes juegos, o programe su robot con la aplicación Sphero Edu. Sphero Mini es una poderosa bola robótica del tamaño de una pelota de ping pong con giroscopio, acelerómetro y luces LED que brillan en múltiples colores. Nuestras aplicaciones gratuitas simplifican la exploración de una gran variedad de experiencias.

**Edad recomendada:** a partir de 8 años.

**Contiene:** Mini robot Sphero, cable micro USB, 3 Mini conos de tráfico, 6 Mini bolos

Descubre Sphero Mini

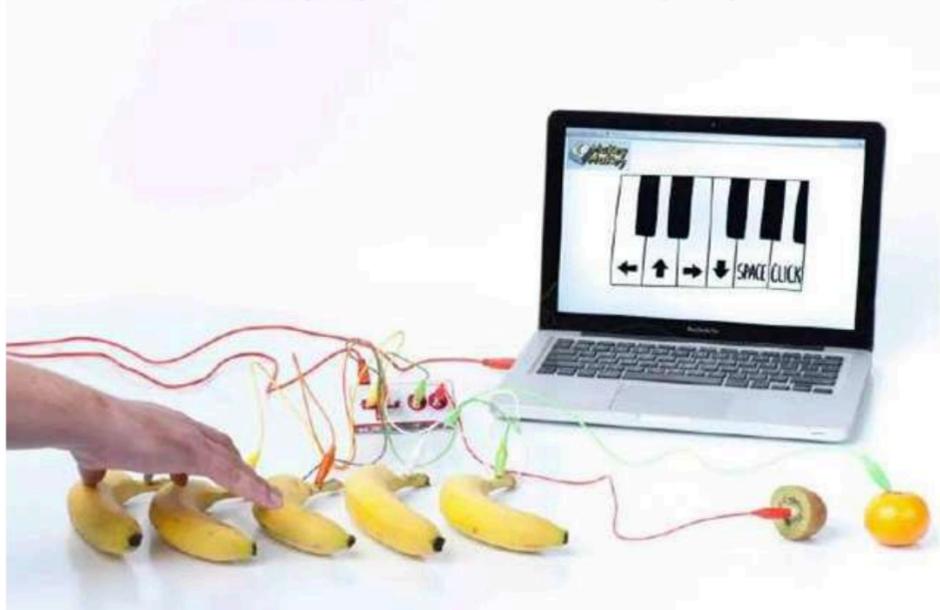


A través del juego conectado y el descubrimiento, los **robots Sphero** son desafiantes e inspiran mentes jóvenes brillantes. Estos robots totalmente programables están diseñados para inspirar curiosidad, creatividad e invención. Desarrollado por la aplicación **Sphero EDU**, los/as estudiantes pueden aprender fácilmente la **programación fundamental** y las habilidades del siglo XXI y completar actividades prácticas.

Usados por más de 40,000 maestros en todo el mundo, tenemos una fantástica gama de hardware: para todas las edades, con contenido increíble, recursos y una comunidad cada vez mayor, compartiendo creaciones y lecciones todos los días. Nuestra misión es fomentar el amor por la robótica, la codificación y los principios STEAM ... todo a través del juego e inspirar a los/as creadores/as del mañana.

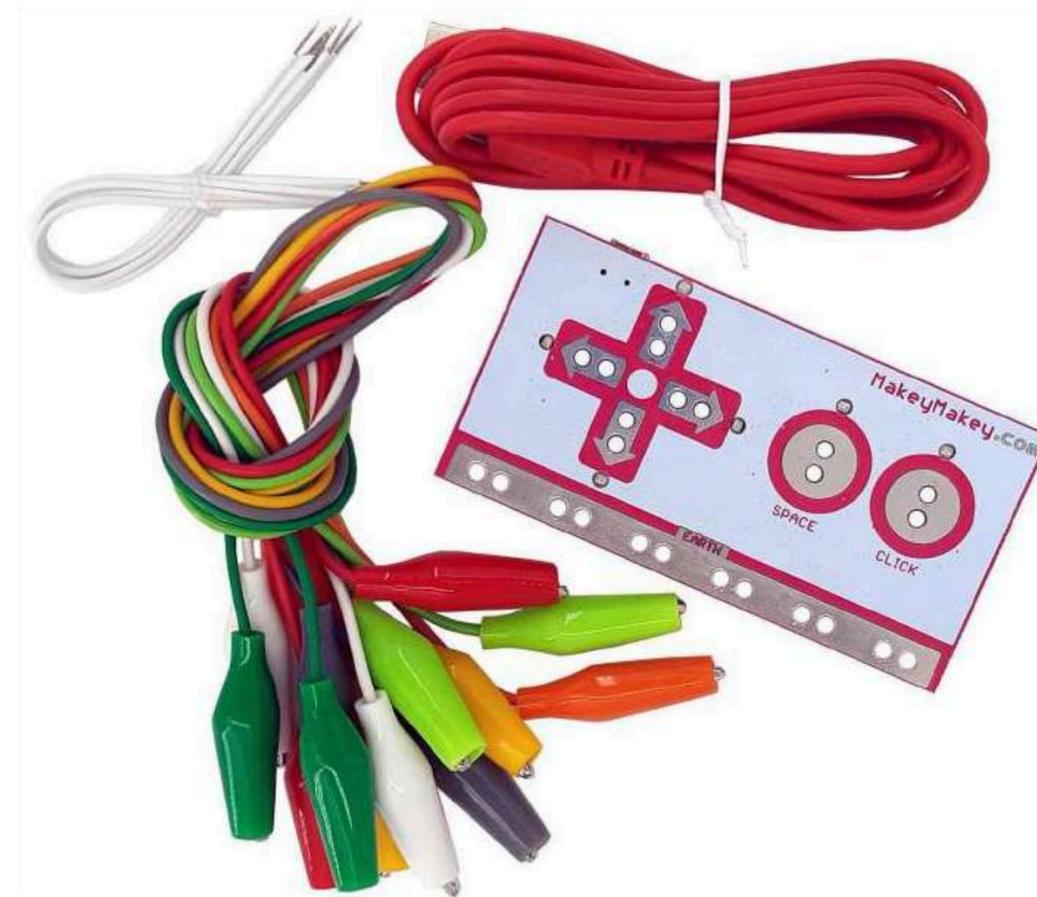
## MAKEY MAKEY classic

Makey Makey es un kit que consta de una placa controladora y cables, que se conecta a un ordenador mediante un puerto USB. La placa cuenta con una serie de pines que pueden detectar la conductividad eléctrica, lo que significa que puede detectar cuando se completa un circuito eléctrico al tocar un objeto conductor, como un plátano, una hoja de papel de aluminio o incluso una pieza de arcilla conductora. Estos objetos se convierten en "teclas" que pueden interactuar con software en el ordenador, permitiendo a los usuarios crear sus propios controladores y dispositivos interactivos.



**Edad recomendada:** a partir de 8 años.

**Contiene:** Una placa Makey Makey, un cable mini-USB, 7 cables con pinza cocodrilo, 6 cables Jumper, adhesivo Makey Makey



**Makey Makey** es una invención educativa que permite a las personas de todas las edades **transformar** objetos cotidianos en interfaces interactivas. Funciona conectando **objetos** conductores (como alimentos, lápices o plantas) a una **placa electrónica** y luego conectando esta placa a una computadora. Al tocar los objetos conectados, se cierra un **circuito** y la computadora interpreta estos toques como comandos, lo que permite a los usuarios crear **experiencias interactivas** únicas y **creativas** a través de la conexión entre el mundo físico y el digital. Es una herramienta divertida y **educativa** para explorar conceptos básicos de electrónica y programación de manera accesible.

## Tarjeta Micro:bit v2

BBC microbit es una pequeña tarjeta programable con grandes posibilidades STEAM y un precio increíble.

La nueva micro:bit v2 ahora incorpora micrófono, altavoz, sensor táctil y un procesador más potente, todo al mismo precio que la versión anterior

*\*No incluye cable USB*

**Edad recomendada:** a partir de 8 años.

**Contiene:** Placa Micro:Bit v2

**Cantidad recomendada:** de 1 a 3 personas



## Kit Micro:bit Go

Todo lo que necesitas para empezar a programar con Micro:bit. La tarjeta micro:bit es una pequeña computadora que puedes programar para que haga cosas increíbles. Tiene botones, luces y sensores que puedes usar para crear tus propios juegos, aplicaciones y proyectos.

**Edad recomendada:** a partir de 8 años.

**Contiene:** Placa Micro:Bit v2.2, portapilas, 2 pilas AAA, cable USB y guía de inicio rápido

**Cantidad recomendada:** de 1 a 3 personas



**Micro:bit** es una pequeña tarjeta programable de 4x5cm diseñada para que aprender a **programar** sea fácil, divertido y al alcance de todos y todas. Gracias a la gran cantidad de **sensores** que incorpora, sólo con la tarjeta se pueden llevar a cabo centenares de proyectos.

Tanto el **hardware** como el **software** de "micro:bit" son de código abierto.

Tiene un entorno de programación gráfico propio: **MakeCode de Microsoft**, un sencillo editor gráfico **online muy potente y gratuito** que posibilita introducirnos en el mundo de la programación de forma intuitiva a través del lenguaje de programación visual o de bloques.

MakeCode es, sin duda, una herramienta a tener muy en cuenta por nuestro profesorado.

Micro: bit también se puede programar con **JavaScript**, **Python** y **Scratch** (añadiendo una extensión).

## Cutebot para Micro:bit

Cutebot es un cochecito inteligente impulsado por dos motores de alta velocidad. Un kit muy económico y ampliable para motorizar tu micro:bit.

Cutebot + micro:bit es una combinación perfecta para escuelas, con unas posibilidades formativas tremendas y un precio sin competencia. ¡Mira los vídeos y verás todo lo que puedes hacer!.

*\*No incluye la tarjeta micro:bit*

**Edad recomendada:** a partir de 8 años.

**Contiene:** Sensor de Ultrasonidos, sigue-líneas, sensor de IR para usar con mando a distancia (no incluido), zumbador, 2 LEDs RGB, 2 LED Neopixel (debajo del chasis), 2 Motores de 300 RPM, guía de uso (inglés)

*\*Alimentación: 3x Pilas AAA(no incluidas)*

**Cantidad recomendada:** de 1 a 3 personas

## Podómetro con Micro:bit



## Smart Agriculture Kit

El Kit de agricultura inteligente te enseñará a utilizar la robótica y el Internet de las Cosas para experimentar **conceptos de agricultura**. Con multitud de **sensores** podrás diseñar y completar proyectos como: crear un repelente inteligente de insectos, un invernadero ecológico, un sistema de monitoreo de un estanque de peces... y muchos más

\*No incluye la tarjeta micro:bit

**Edad recomendada:** a partir de 8 años.

**Contiene:** IoT:bit placa de extensión con WIFI para micro:bit, anillo de LED RGB 1 sensor PIR (infrarrojo), sensor DS18B20 (sensor de temperatura del agua), sensor DHT11 (sensor de temperatura y humedad ambiente), sonar:bit (ultrasonico de distancia), sensor de humedad del suelo, sensor de nivel de agua, pantalla OLED, servo de 180°, cable micro USB, guía en inglés, cables puente

**NO Contiene:** Pila de botón CR1220 necesaria para la alimentación del reloj RTC, tarjeta micro:bit

## Smart Home Kit

El kit de casa inteligente con micro:bit contiene componentes que se usan comúnmente en el hogar como sensor de temperatura, sensor de sonido, sensor de choque, servo, motor, o LED de arco iris, con los que se pueden diseñar multitud de proyectos relacionados con un hogar inteligente.

\*No incluye la tarjeta micro:bit

**Edad recomendada:** a partir de 8 años.

**Contiene:** relé, sensor de temperatura, sensor de luz, LED arcoíris, sensor de humedad del suelo, motor con ventilador, sensor de choque, Sensor:bit (3V), pantalla OLED, sensor de ruido, bomba sumergible, servo de 180°, cable USB micro: bit, caja de batería de cristal, guía en inglés, cables puente

**NO Contiene:** tarjeta micro:bit



## Smart City Kit

Con el kit de ciudad inteligente podrás realizar proyectos relacionados con las ciudades como el estacionamiento inteligente, la red de transporte, y monitoreo del nivel del río... Este kit incluye una selección de los sensores y actuadores más adecuados para completar proyectos con esta temática.  
\*No incluye la tarjeta micro:bit

**Edad recomendada:** a partir de 8 años.

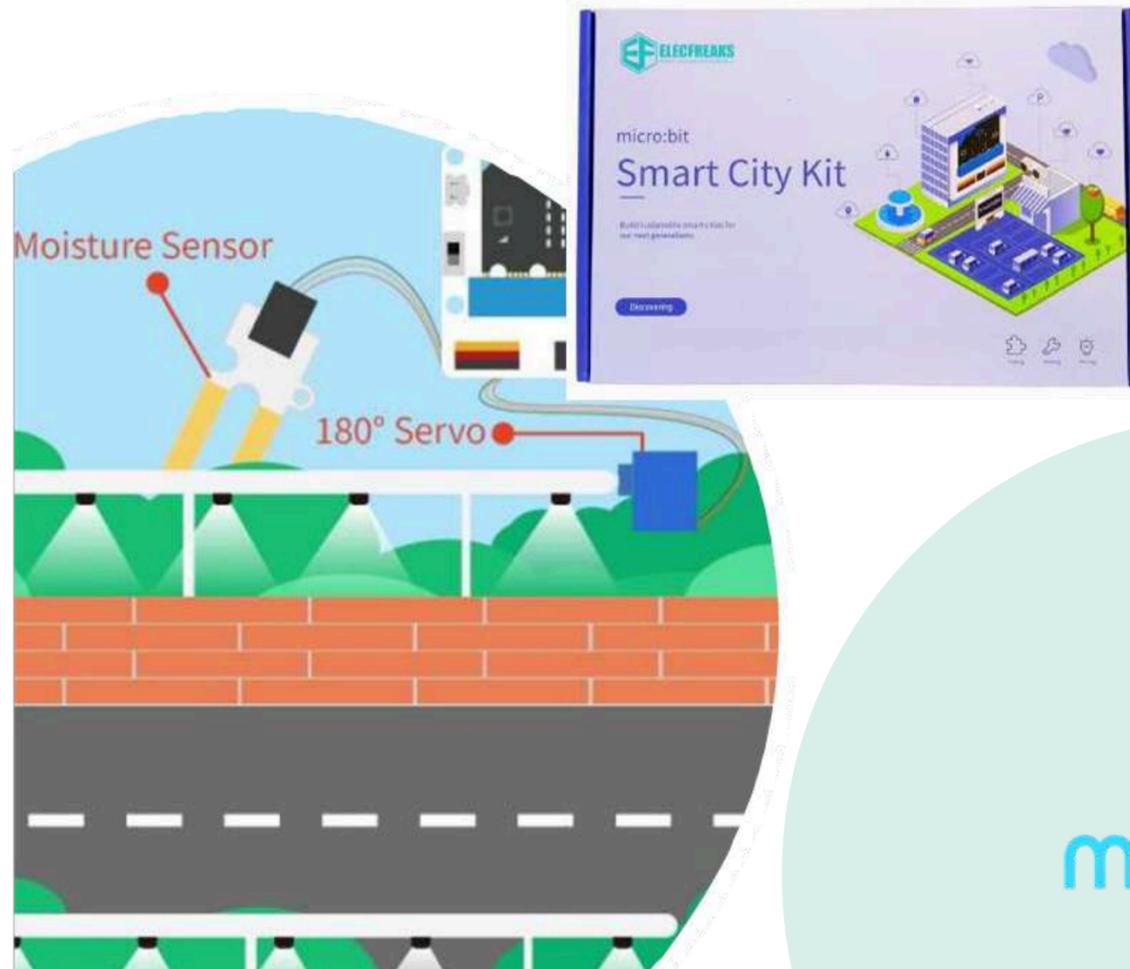
**Contiene:** placa de extensión IoT:bit Internet WIFI para micro:bit, LED-Verde, LED-Amarillo, LED-Rojo, sensor DHT11 (sensor de temperatura y humedad ambiente), Sonar:bit, sensor de humedad del suelo, sensor de nivel de agua, pantalla OLED, servo de 180°, cable micro USB, cables puente, guía en inglés  
**NO Contiene:** tarjeta micro:bit

## Smart Health Kit

El kit de salud inteligente de micro:bit contiene una completa selección de sensores con los que podemos diseñar multitud de proyectos relacionados con los hábitos saludables: detector de luz UV, recordatorio de la postura sentada, detector de alcohol, cubo de basura inteligente y muchos más.  
\*No incluye la tarjeta micro:bit

**Edad recomendada:** a partir de 8 años.

**Contiene:** sensor:bit, sensor de alcohol MQ3, sensor de choque, LED arcoíris, sensor PIR (infrarrojo), sensor DHT11 (sensor de temperatura y humedad ambiente), sensor UV, sensor de humedad del suelo, motor con ventilador, pantalla OLED, servo de 180°, cable micro USB, cables puente, guía en inglés  
**NO Contiene:** tarjeta micro:bit



# Smart Science IoT Kit

Smart Science IoT Kit está desarrollado en base a IoT:bit, una nueva placa de conexión compatible con sensores específicos para la realización de proyectos de ciencias (como el sensor ultrasónico, el sensor de polvo, el sensor de luz y el sensor de nivel de agua, incluidos RTC Timing y Módulo WIFI).  
\*No incluye la tarjeta micro:bit

**Edad recomendada:** a partir de 8 años.

**Contiene:** placa de extensión IoT:bit Internet WIFI para micro:bit, BME 280 (sensor de presión, temperatura y humedad), sonar:bit, sensor PIR, sensor de Luz, sensor de Sonido, sensor de Nivel de Agua, sensor de Humedad del Suelo, sensor de Polvo, pantalla OLED, servo de 180°, cable micro USB, cables puente, guía en inglés  
**NO Contiene:** tarjeta micro:bit, pila de botón CR1220 necesaria para la alimentación del reloj RTC



## Guidebook

Fine Cases  
Detailed Steps  
Learn Internet Quickly



## Set Spike Essential

SPIKE™ Essential de LEGO® Education despierta el interés del alumnado por el aprendizaje STEAM práctico. Esta lúdica experiencia de aprendizaje narrativo forma parte del concepto de aprendizaje de LEGO y anima al alumnado a indagar en los conceptos STEAM, además de nutrir su desarrollo socio-emocional y sus destrezas lingüísticas y matemáticas.

**Edad recomendada:** a partir de 6 años.

**Cantidad recomendada:** de 1 a 2 personas por Set



**LEGO** education

## Set Spike Prime

El Set SPIKE™ de LEGO® Education es la herramienta de aprendizaje STEAM de referencia para alumnado de 11 a 14 años. Con una combinación de elementos de construcción LEGO de colores, un hardware fácil de usar y un intuitivo lenguaje de programación para arrastrar y soltar basado en Scratch, el Set SPIKE Prime invita a los/las alumnos/as a través de actividades de aprendizaje lúdicas a tener pensamiento crítico y resolver problemas complejos.

**Edad recomendada:** a partir de 11 años.

**Cantidad recomendada:** de 1 a 2 personas por Set



## Arduino® Student Kit

El Student Kit tiene todo el contenido que los estudiantes necesitan: guías de aprendizaje exclusivas, consejos para el aprendizaje a distancia, nueve clases de 90 minutos y dos proyectos abiertos.

Cada lección se basa en la anterior, lo que brinda una oportunidad adicional para aplicar las habilidades y conceptos que el alumnado ya ha aprendido. También obtienen un libro de registro para completar a medida que avanzan en las lecciones.

Ganarán confianza en la programación y la electrónica con lecciones guiadas y experimentación abierta.

**Edad recomendada:** 11-14 años

**Nº de proyectos:** 9 lecciones y 2 proyectos abiertos

**Tiempo total de aprendizaje:** 25 horas



## Arduino® Student Kit pack aula

Enseña a tus estudiantes de secundaria los fundamentos de la programación, codificación y electrónica, incluyendo corriente, voltaje y lógica digital. Este kit está diseñado para ser usado dentro del aula, con los estudiantes trabajando juntos para completar las 11 lecciones.

Las lecciones y los proyectos pueden ser programados de acuerdo a las habilidades de tus estudiantes, permitiendo a cada uno de ellos aprender a su propio nivel. Puedes integrar el kit a lo largo de tu plan de estudios, incluyendo materias como física, química e incluso historia!

**Edad recomendada:** 11-14 años

**Estudiantes por kit:** 8 (en grupos de 2)

**Nº de proyectos:** 9 lecciones y 2 proyectos abiertos

**Tiempo total de aprendizaje:** 25 horas

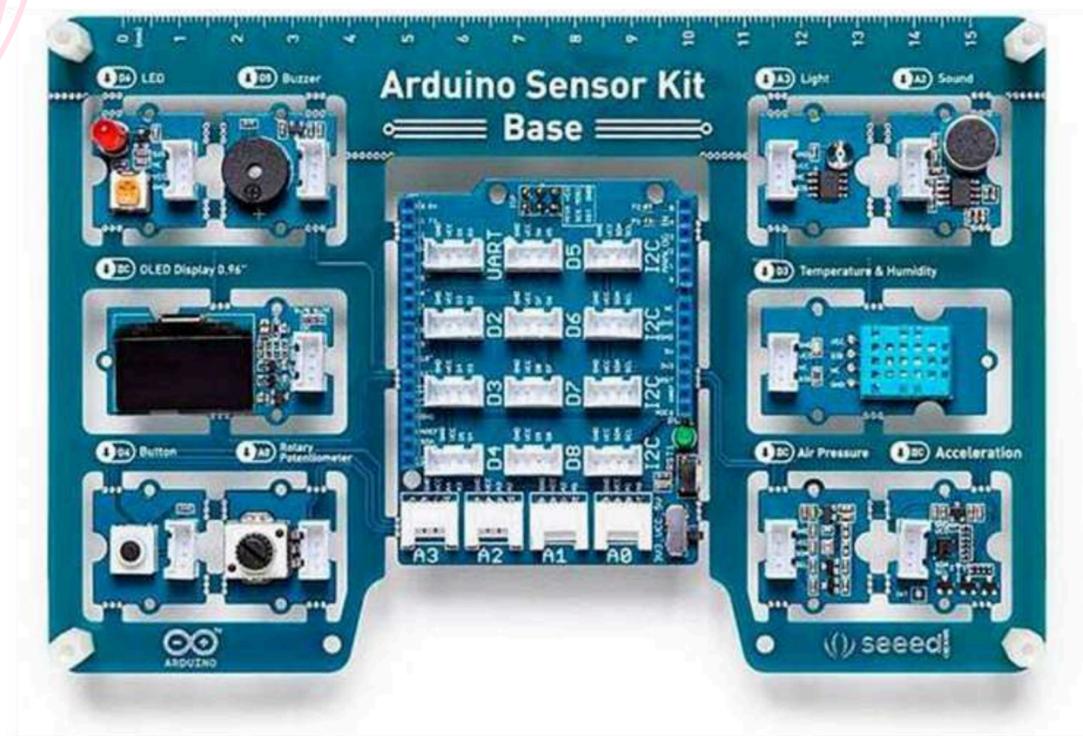


**Arduino®** es una plataforma de contenido, software y hardware de **código abierto** con una **comunidad** mundial de más de 30 millones de usuarios activos. Ha impulsado miles de **proyectos** a lo largo de los años, desde objetos cotidianos hasta complejos instrumentos científicos. Este éxito ha sido posible gracias a la combinación de una amplia variedad de **componentes electrónicos**, herramientas fáciles de usar, una comunidad colaborativa y ejemplos prácticos de proyectos para todos los niveles.

## Arduino® Sensor Kit

El ARDUINO® Sensor Kit incluye un conjunto de los sensores más vendidos. Todos los módulos están precableados en la PCB ¡Simplemente conecta tu placa Arduino al Shield y comienza a medir!  
\*No incluye la placa Arduino Uno

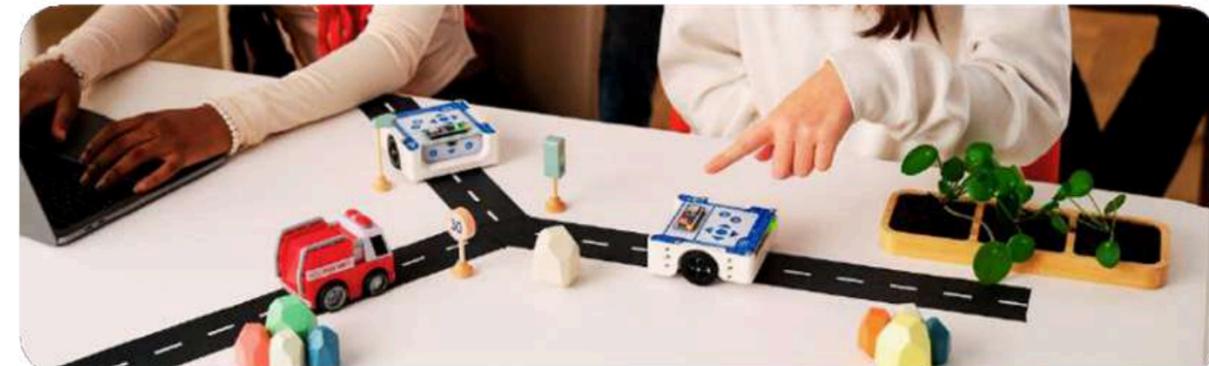
**Edad recomendada:** +12 años



## NEW Arduino® ALVIK

Arduino Alvik es un coche robot potente y versátil diseñado específicamente para aprender programación y robótica. Con Alvik enseñamos educación STEAM partiendo del mundo físico, donde la interacción entre programación, electrónica y robótica estimulan la creatividad y las habilidades prácticas del alumnado.

**Edad recomendada:** +10 años

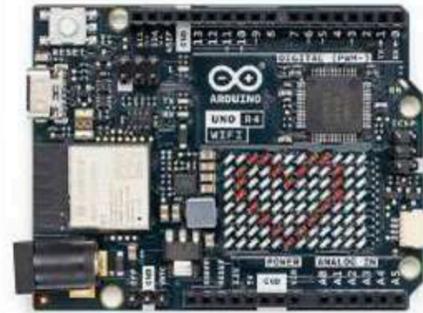


**ARDUINO Education** apoya a los y las estudiantes a medida que avanzan en su educación STEAM desde la escuela secundaria hasta la universidad al brindarles tecnología, programación y contenido curricular relevante, creativo y divertido, que les permite prosperar. Respaldamos a los y las educadores/as brindándoles las herramientas que necesitan para que se sientan cómodos/as al impartir lecciones STEAM exitosas, ya sea en clase o en línea, y desarrollando en sus estudiantes habilidades del siglo XXI.

## Arduino® UNO R4 WiFi

La UNO R4 WiFi con su capacidad WiFi y Bluetooth, su matriz de LEDs integrada y su conector Qwiic I2C, es una valiosa adición al ecosistema Arduino. Es adecuada tanto para principiantes como para entusiastas de la electrónica experimentados que quieran traspasar los límites de sus proyectos.

**Edad recomendada:** +12 años



## Arduino® UNO Rev4 MINIMA

Las placas Arduino UNO R4 están equipadas con un potente microcontrolador de 32 bits, que ofrece mayor potencia de procesamiento, memoria y posibilidad de integrar equipos periféricos. Estas mejoras no comprometen su compatibilidad con los shields y accesorios existentes y mantiene la forma y el voltaje operativo de la UNO.

**Edad recomendada:** +12 años



## Arduino® UNO Rev3

La Arduino UNO es la mejor placa para comenzar con la electrónica y la codificación. Si esta es tu primera experiencia con Arduino, la UNO es la placa más robusta con la que puedes empezar a jugar. La UNO es la placa más utilizada y documentada de toda la familia Arduino.

**Edad recomendada:** +12 años



## Arduino® UNO Wifi Rev2

La placa Arduino UNO Wifi es la forma más sencilla de adentrarse en el mundo del IoT (Internet of things) Funciona igual que la placa Arduino UNO pero con la adición de Wifi, bluetooth y algunas otras mejoras. Incorpora un microprocesador más potente que el de la UNO sin Wifi y tiene una unidad de medición inercial integrada.

**Edad recomendada:** +12 años



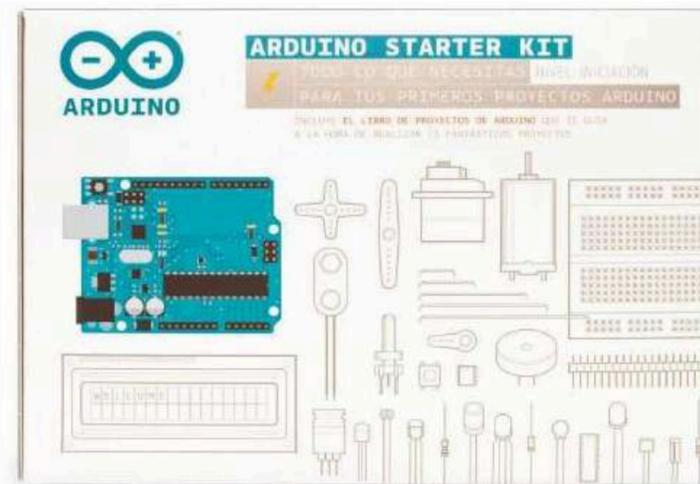
## Arduino® Starter Kit

Arduino Starter Kit viene con una libro de proyectos de 170 páginas, la cual es una de las características destacadas de este kit, pues ofrece instrucciones detalladas para cada uno de los 15 proyectos y ayuda a estudiantes (y a maestros) a seguir el programa sin problemas. Además encontrarás diversos tips y consejos útiles.

**Edad recomendada:** +14 años

**N° de proyectos:** 15

**Tiempo total de aprendizaje:** 11,5 horas



## Arduino® Starter Kit pack aula

No se requiere experiencia previa, ya que los ARDUINO Starter Kits presentan codificación, electrónica y los fundamentos de la programación con Arduino a través de 15 proyectos divertidos, prácticos y asequibles.

Esta kit contiene 6 unidades de Arduino Starter Kit.

**Edad recomendada:** +14 años

**N° de proyectos:** 15

**Tiempo total de aprendizaje:** 11,5 horas



Los programas de **Arduino Education** para las clases presenciales y remotas marcan un camino centrado en S.T.E.A.M. desde la educación secundaria hasta la universidad, aumentando progresivamente su dificultad para presentarles nuevos retos conforme van desarrollando sus habilidades.

Todos los programas incluyen distintos dispositivos electrónicos como placas programables, sensores, accesorios y piezas mecánicas, además de software de código abierto, contenido online para que los y las estudiantes construyan proyectos, y guías y asesoría para padres/madres y maestros/maestras. Los productos con los que aprenden los estudiantes son los mismos que se usan profesionalmente en compañías de todo el mundo, tales como Google, FitBit y Parrot, en aplicaciones como prototipado rápido, IA, tecnología drone y desarrollo de aprendizaje máquina.

# Arduino® Certification fundamentals

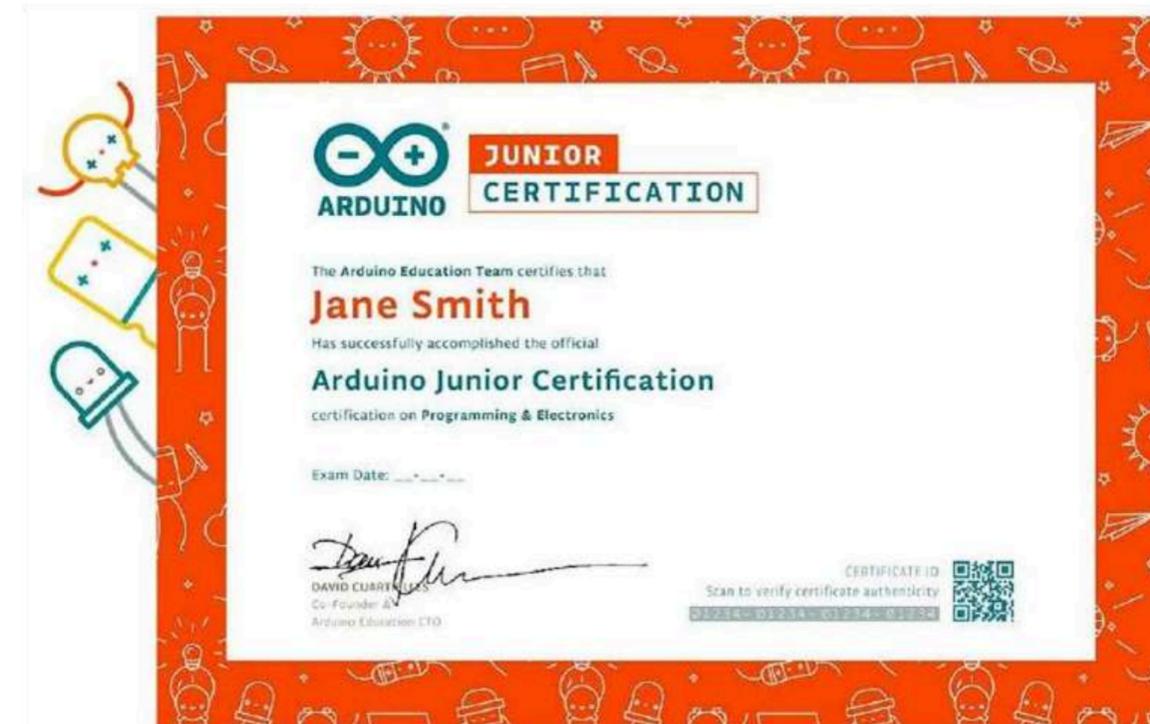
Certifica oficialmente tus habilidades y conocimientos en electrónica, programación y computación física relacionados con Arduino. El examen de Fundamentals es el primer nivel en el Programa de Certificación Arduino (ACP), que mejora tus habilidades profesionales al tiempo que brinda reconocimiento oficial.



# Arduino® Certification Junior

Adquiere el código (que te mandaremos por email) para tener el acceso al examen oficial Arduino Junior Certification. Esta certificación acredita los conocimientos y habilidades del alumnado sobre electrónica, programación, robótica y conceptos relacionados con Arduino. Supone un reconocimiento oficial.

Edad recomendada: +14 años



**CERTIFICATION PROGRAM**  
CERTIFY YOUR SKILLS IN ELECTRONICS,  
PROGRAMMING AND PHYSICAL COMPUTING



## Aulas Ateca Aulas del futuro

Los nuevos modelos pedagógicos impulsan nuevas necesidades de aula. Tanto las Aulas Ateca para centros de FP como las aulas del Futuro para centros de educación primaria y secundaria son una realidad que ofrecen la posibilidad de desarrollar nuevas habilidades y entornos de aprendizaje.

Disponemos del equipamiento y el acompañamiento necesario para introducir estos modelos en tu centro.



## Paneles interactivos

Tamaño	Benq	Newline	Promethean	Smart
65"	●	●	●	●
75"	●	●	●	●
86"	●	●	●	●



## Audiovisuales

### Videoproyectores

- Instalación
- Ultracorta distancia
- Larga distancia



### Soportes panel interactivo

- Fijos pared
- Fijos pared-suelo
- Móviles

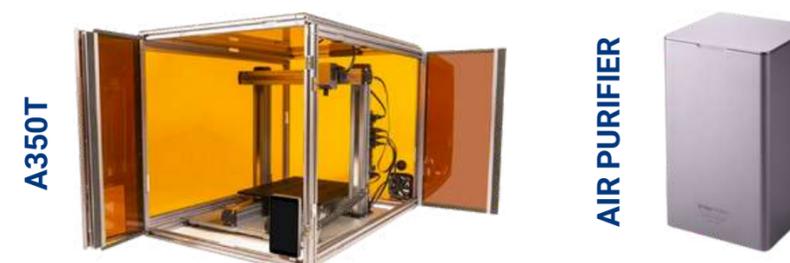


En la era digital, los equipos audiovisuales no son solo herramientas auxiliares en el aula, son puertas de entrada a un mundo de aprendizaje dinámico e interactivo. Permiten visualizar conceptos abstractos, despertar la curiosidad, fomentar la participación y convertir cada clase en una experiencia multisensorial.

# Fabricación aditiva

Marca/modelo	Tamaño impresión	Nº Extrusores	Grabado láser	Corte láser
Creality K1 C	220x220x250 mm	1	✗	✗
Creality K1Max	300x300x300 mm	1	✗	✗
Ultimaker S3	230x190x200 mm	2	✗	✗
Ultimaker S5	330x240x300 mm	2	✗	✗
Bambu Lab X1 Carbón	256x256x256 mm	1	✗	✗
Snapmaker J1 S	300x200x200 mm	2	✗	✗
Snapmaker Artisan	400x400x400 mm	2	✓	✓
Snapmaker A350 3en1	320x350x330 mm	2	✓	✓
Snapmaker Artisan 3en1	400x400x400 mm	2	✓	✓

snapmaker

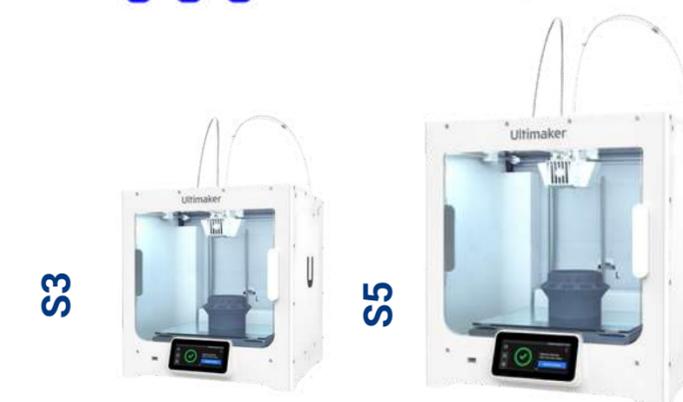


Bambu Lab

Bambu Lab X1 Carbon



UltiMaker



CREALITY



La impresión 3D está revolucionando el panorama educativo, transformando las aulas en espacios dinámicos donde la creatividad, la innovación y el aprendizaje práctico son los protagonistas. La impresión 3D no es solo una tecnología, es una filosofía educativa que empodera a los estudiantes para aprender haciendo, despertando su curiosidad y preparándolos para los desafíos del mundo real.

## Escáner 3D



POP 3



RANGE



EINSTAR



EINSCAN SP V2 SOBREMESA

Escaner 3D/  
Corte láser

## Láser



Cortadora láser profesional



Cortadora/Grabadora láser

## Gafas RV/RA



Pico 4



Pico 4 Enterprise



Pico Neo 3



Quest 3



## Almacenamiento y carga

Los simuladores de realidad virtual (VR) irrumpen en el ámbito educativo como una herramienta revolucionaria que trasciende las barreras del aula tradicional y transporta a los estudiantes a realidades inimaginables. Los simuladores de VR no solo motivan y entusiasman a los estudiantes, sino que también promueven un aprendizaje profundo y significativo, reteniendo mejor la información y desarrollando habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración.

# Simuladores RV

## Catálogo de simuladores:

### Industria:

- Fabricación mecánica.
- Coche eléctrico.
- ITV y taller mecánico.
- Robótica colaborativa.
- Mecatrónica ascensor.
- Carretilla elevadora básico y avanzado.
- Grúas puente.

### Energía:

- Cuadros eléctricos.
- Centro de transformación.
- Trabajos en Media y Alta tensión.
- Aerogeneradores.

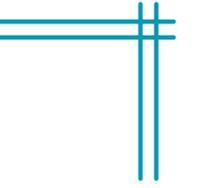


### Sanidad y servicios sociales:

- Auxiliar de enfermería · Técnicas básicas (I)
- Auxiliar de enfermería · Técnicas básicas (II)
- Auxiliar de enfermería · Cuidado infantil
- Higiene en medio hospitalario y limpieza de material
- Imagen para el diagnóstico
- Higiene bucodental
- Emergencias sanitarias

### Seguridad y Orientación Laboral:

- Extinción de incendios
- Seguridad en planta
- Trabajos en altura
- Seguridad laboral
- Seguridad de laboratorio químico
- Primeros auxilios
- Entrevista laboral
- Liderazgo y trabajo en equipo



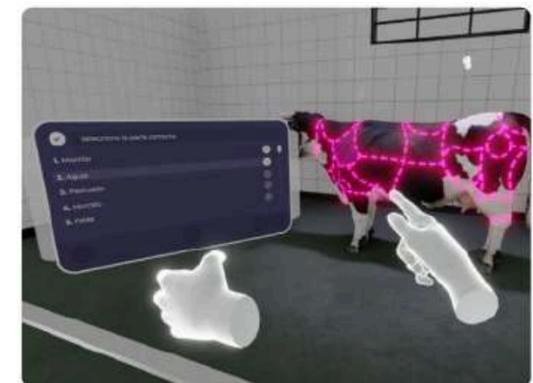
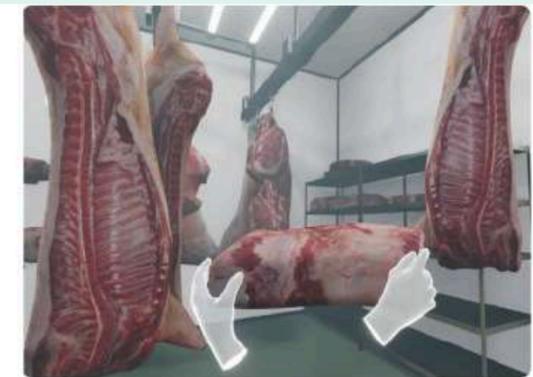
## Tecnología y Habilidades Técnicas:

- Laboratorio de bioquímica.
- Laboratorio farmacéutico.
- Animación 3D.
- Administración de sistemas informáticos y redes.
- Herramientas de jardinería y forestal.
- Taller de carpintería.
- Fontanería.



## Servicios al público y comercio minorista:

- Servicios turísticos.
- Servicios hostelería.
- Manipulación de alimentos.
- Actividades comerciales y de almacén.
- Peluquería y estética.





## Iluminación/ Fotografía



### Fondos:

- Chroma key mural
- Chroma key rollup

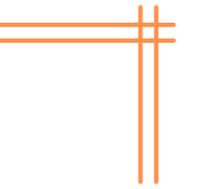
### Iluminación:

- Kit iluminación.
- Aros de luz.
- Difusores.
- Paraguas.

### Accesorios.

- Trípodes para cámaras/tablet
- Estudio fotografía portátil

# Sonido e imagen



## Mesas de mezclas.



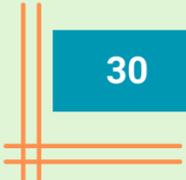
## Microfonos



## Auriculares



## Sistemas de grabación/streaming/videoconferencia.



Informática



Workstation



Portátiles

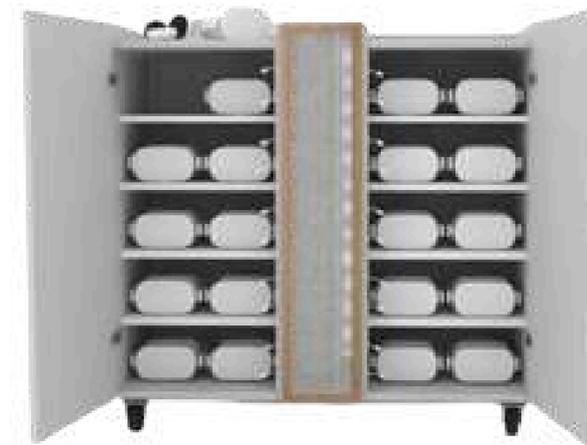


Tabletas



All in One

Mobiliario



## Software

### Desarrollo del pensamiento computacional y robótica:

- Scratch
- Ardublock
- Codemonkey
- Coding with Minecraf.

### Desarrollo de actividades relacionadas con la programación, escenarios inmersivos, realidad virtual o aumentada

- ThingLink.
- Dextr

### Desarrollo de actividades relacionadas con el pensamiento visual y creatividad.

- Adobe Creative Cloud
- Sketchup
- Ultimaker Cura
- Autodesk ThinkerCAD
- Blender

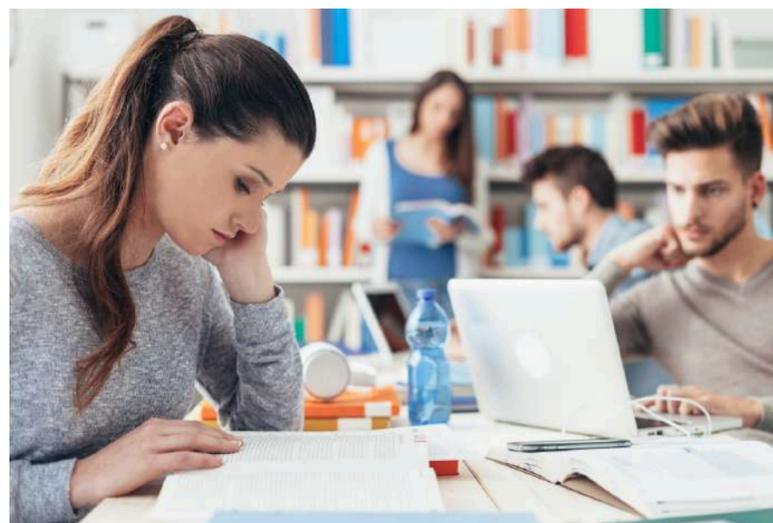


# Formación

Disponemos de un equipo de formadores para acompañar a los docentes de cualquier centro a mejorar sus competencias digitales. Realizamos formaciones a la medida del claustro, en formato presencial o formato online.

## Contenidos

- Aplicaciones Google Workspace for Education.
- Certificaciones Google Educator Niveles 1 y 2.
- Aplicaciones Microsoft 365.
- Inteligencia artificial.
- Competencia digital docente.
- Pantallas interactivas.
- Ciberseguridad.
- Robótica.
- Impresión 3D.
- Realidad aumentada y Virtual



Te ofrecemos la posibilidad de revisar el plan digital de centro y trabajar conjuntamente en un acompañamiento estratégico para mejorar el nivel digital del centro a futuro.

Nuestras formaciones son bonificables por FUNDAE.

**Fundación Estatal**  
PARA LA FORMACIÓN EN EL EMPLEO



## ¿QUIÉNES SOMOS?

CampusPDI y Academic Software son dos empresas que operan en España, ambas pertenecientes al grupo Signpost, líder europeo en tecnología para educación con más de 20 años en el mercado.

- Experiencia.
- Foco en el sector educativo.
- Soluciones en productos.
- Soluciones en servicios.



academic  
software  
Signpost Group



## PRESENCIA EN ESPAÑA



[hola@campuspdi.com](mailto:hola@campuspdi.com)

T. 961368120

Ronda de Narcís Monturiol, 17B  
Edificio As Center III Azul 1-4A  
46980 Paterna, Valencia