

Objetivos y Contenidos

Objetivos

- Capacidad de desarrollar retos **STEAM** con un amplio nivel educativo: primaria hasta secundaria
 - Retos **STEAM** de nivel principiante
 - Retos **STEAM** de nivel medio
 - Retos **STEAM** de nivel avanzado
- Realizar retos STEAM en un entorno **ARDUINOBLOCKS** amigable, sin complicaciones técnicas, multiplataforma y con lenguaje gráfico por bloques
 - Conocer **ARDUINOBLOCKS** una plataforma web que permite programar por bloques gráficos
 - Conocer las diferentes posibilidades de la programación por bloques de **ARDUINOBLOCKS**
 - Conocer las posibilidades didácticas de **ARDUINOBLOCKS** y su gestión de proyectos en el aula
- Conocer el kit robótico **TDR STEAM Arduino** que se propone, con un coste económico bajo pero de calidad para que un centro educativo lo pueda asumir para su aplicación en el aula (mínimo 12 por aula)
 - Conocer la placa **TDR STEAM Arduino**, sus sensores y actuadores
 - Aplicaciones prácticas del **TDR STEAM Arduino**

Contenidos

- **Arduino**
 - Placa Arduino, hardware y software
 - Sensores
 - Actuadores
 - Placa Keystudio
 - Shield TDR Steam
- **ArduinoBlocks**
 - **Retos**
 - **Telecomunicaciones**
 - **Bluetooth**
 - **IOT -WIFI**
 - MQTT
 - BLYNK

- Blynk en una raspberry local

Financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y por la Unión Europea - NextGenerationEU



Revision #8

Created 19 July 2022 12:30:48 by Javier Quintana

Updated 12 January 2023 16:55:19 by Equipo CATEDU