

Objetivos y Contenidos

Objetivos

- Capacidad de desarrollar retos **STEAM** con un amplio nivel educativo: primaria hasta secundaria
 - Retos **STEAM** de nivel principiante con manejo de sensores
 - Retos **STEAM** de nivel medio adentrándose en las comunicaciones Bluetooth y wifi y almacenamiento de datos
 - Retos **STEAM** de nivel avanzado con prácticas IoT
- 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 ESP32** 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 ESP32**, sus sensores y actuadores
 - Aplicaciones prácticas del **TDR STEAM ESP32**

Contenidos

- **PLACA ESP32**
 - Placa ESP32, hardware y software
 - Sensores
 - Actuadores
 - Shield TDR Steam
- **ArduinoBlocks**
 - **Retos**
 - **Telecomunicaciones**
 - **Bluetooth**
 - **IOT -WIFI**
 - MQTT
 - BLYNK IOT
 - BLYNK LEGACY
 - Blynk en una raspberry local

Revision #2

Created 26 December 2022 16:40:14 by Javier Quintana

Updated 1 February 2023 15:30:57 by Javier Quintana