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 **STEAMAKERSBLOCKS** amigable, sin complicaciones técnicas, multiplataforma y con lenguaje gráfico por bloques
  - Conocer **STEAMAKERSBLOCKS** una plataforma web que permite programar por bloques gráficos
  - Conocer las diferentes posibilidades de la programación por bloques de **STEAMAKERSBLOCKS**
  - Conocer las posibilidades didácticas de **STEAMAKERSBLOCKS** 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
- **STEAMAKERSBLOCKS**
  - **Retos**
  - **Telecomunicaciones**
    - **Bluetooth**
    - **IOT -WIFI**
      - MQTT
      - BLYNK IOT

Copyright 2026

Revision #2
Created 2025-10-22 10:05:39 CEST by Juanjo Mejías
Updated 2025-10-22 10:10:24 CEST by Juanjo Mejías

Copyright 2026