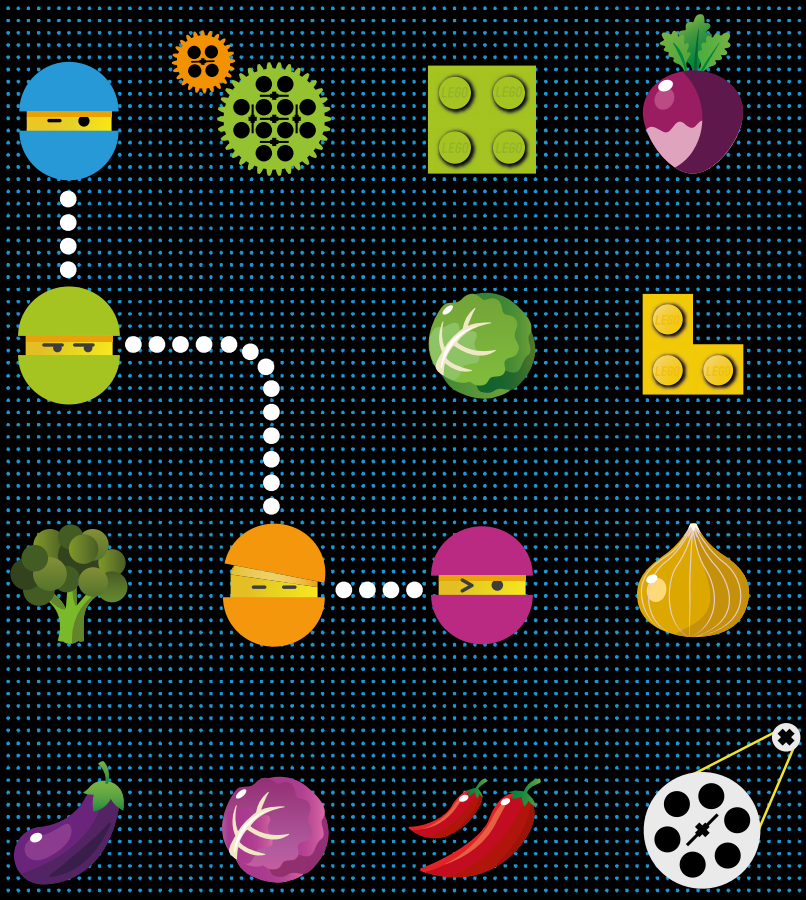


NEXT 
ROBÓTICA EDELVIVES



¿Por qué programar es importante para mi hijo?

La 'Hora del Código' es un movimiento global para enseñar a los niños las ciencias de la e



OCÉANNE DELEURME
Madrid

PROTAGONISTAS

La robótica educativa: una nueva ma de aprender a pensar



Los robots toman las aulas como curso para la enseñanza

ROBÓTICA

Las embarcaciones y aplicaciones medioambientales

El portal puntera presenta nuevo proyecto

NOVIEMBRE 12 DE 2016

Inteligencia artificial: en busca del 'Robo sapien

Un vistazo a los avances de esta disciplina, que busca que las máquinas piensen como nosotros.

Un robot «emocional» para niños autistas

Madrid

Los robots invaden las aulas de primaria

Un instituto de Fuenlabrada es pionero en una asignatura que enseña a construir autómatas.



NOTICIAS RELACIONADAS

Educación dotará con laptops a los institutos

«Programación», la nueva asignatura que convertirá a los madrileños en programadores

1,4 millones de robots serán instalados desde ahora hasta el 2019

03 Febrero 2017 Noticias Mercado

nera

Sustituiría a su asesor financiero por un robot?

Comisiones reducidas y una inversión mínima son las principales bazas para la gestión

La robótica educativa como metodología de aprendizaje

NEWSLETTERS

EDELVIVES

NOTICIAS PARA UNA NUEVA ERA

de Robótica Educativa

Estudiantes crean robot arácnido con control Bluetooth

Este robot cirujano tejidos blandos simula función humana



Entrevista

“La robótica educativa ayuda a los alumnos a razonar, eso vale para Informática y para Filosofía”

en crea robot ap...

- Alfredo Pina coordina el curso de verano de la UPNA sobre el e...
- El profesor de Informática de la universidad explica...

resoras 3D a todos

asignatura que aprendices de



Pamplona

FÁCIL PARA TI,
NATURAL PARA ELLOS

¿Qué es

Next Robótica Edelvives?

Es una **novedosa propuesta editorial** que posibilita desarrollar un programa de **robótica educativa** completo y graduado **desde Infantil hasta Primaria**.

¿Qué te ofrece

Next Robótica Edelvives?

Todos los elementos y recursos necesarios para poder desarrollar las clases de robótica de forma sencilla.

¿Cómo evoluciona

el programa desde Infantil hasta Primaria?

JUEGA Y REPASA CON

NEXT 1.0

2.º CICLO DE INFANTIL
(3, 4 Y 5 AÑOS)

Programación direccional: grabación directa sobre robot de suelo.

PROGRAMA CON

NEXT 2.0

1.º Y 2.º
DE PRIMARIA

Programación direccional y funcional: utilización de aplicación Next 2.0 que emite las órdenes al robot por *bluetooth*.

CONSTRUYE CON

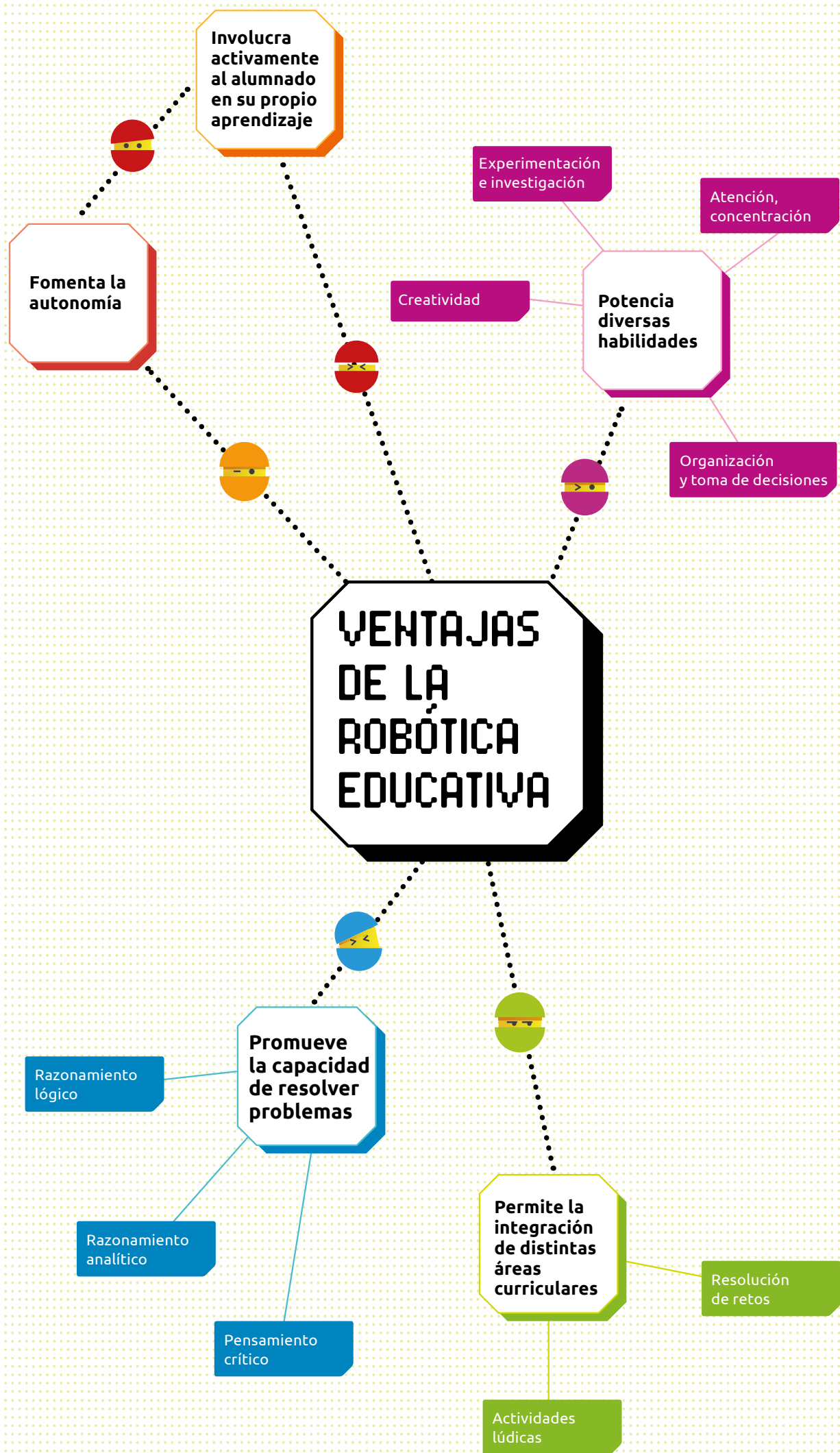
LEGO EDUCATION WEDO 2.0

DE 3.º A 6.º
DE PRIMARIA

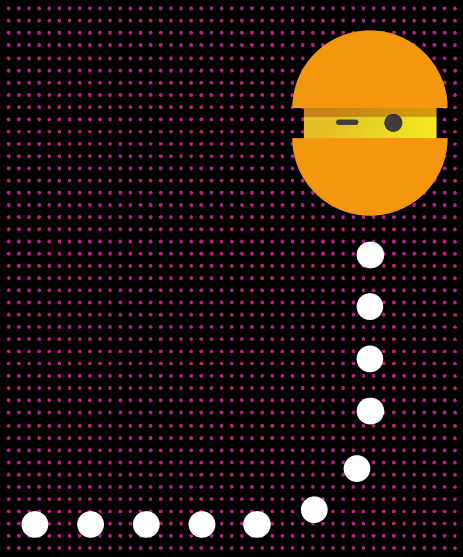
Construcción de robots con LEGO WeDo 2.0 y programación de los robots con *software* LEGO WeDo 2.0.



PROYECTO
COMPLETO
Y GRADUADO



NEXT 
 ROBÓTICA EDELVIVES



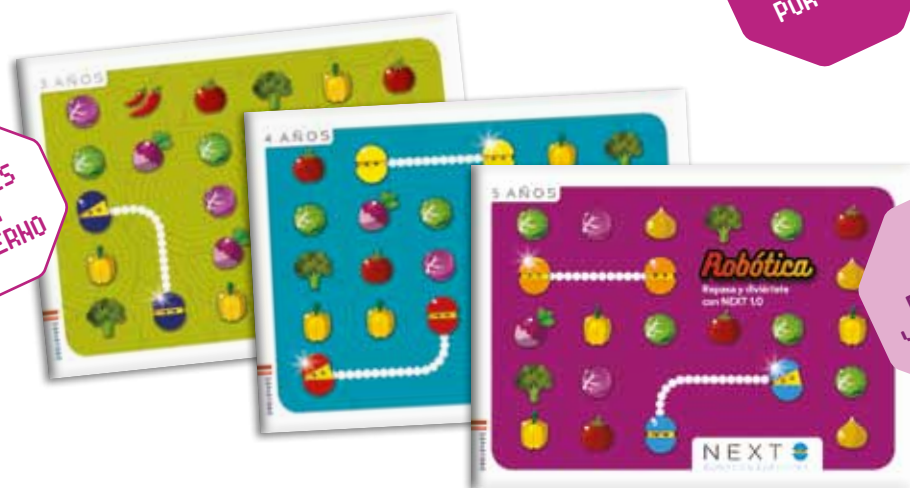
2.º CICLO DE INFANTIL
(3, 4 Y 5 AÑOS)

¿Qué te ofrecemos?

- **Cuaderno de trabajo:** organizado en 9 misiones, que se dividen en 5 retos, cuyo objetivo es recoger las evidencias del proceso de trabajo realizado, tanto de repaso de contenidos como de iniciación en la programación.

UN CUADERNO DE TRABAJO POR CURSO

9 MISIONES POR CUADERNO



¡CON PEGATINAS Y TRAQUELES!

- **Tarjetas de programación:** para ensayar el recorrido antes de hacerlo sobre el robot.

UN PACK DE TARJETAS DE PROGRAMACIÓN POR CURSO

EXCLUSIVO DE EDELVIVES



- **Tapetes robóticos:** sobre los que el robot realiza los movimientos que se programan. También un tapete de plástico con bolsillos para personalizar.

UN TAPETE TRANSPARENTE PARA PERSONALIZAR

DESARROLLAN TEMAS CURRICULARES



9 TAPETES POR CURSO

- **Next 1.0:** robot de suelo con mandos de direccionalidad sobre el que se realizará la programación, empleando la botonadura que lleva en la parte superior.

¿Cómo se lleva a cabo el aprendizaje?

Cada misión sigue una estructura clara y se divide en varios retos.

TODO SENCILLO Y MUY ESTRUCTURADO

	1 LA MISIÓN: PRESENTACIÓN	2 OBSERVA TODOS LOS DETALLES	3 RECONSTRUYE CON ATENCIÓN	4 PIENSA Y RECORRE EL CAMINO	5 ¿TE SABES LA SECUENCIA?
PROCESO DE TRABAJO	Motivación sobre el tema del tapete. Trabajo con los conocimientos previos de los alumnos: ¿Qué sabemos?	Observación y reconocimiento de conceptos relacionados al tema. Trabajo del vocabulario del tema.	Análisis de la importancia del lugar que ocupa cada casilla en la cuadrícula: Orientación espacial. Identificación de las partes del tapete: cuadrícula.	Trabajo con el robot a través de los retos. Programación sobre el robot. Análisis y toma de decisiones: Realización de recorridos.	Síntesis: Paso de la programación en tridimensional a bidimensional. Evaluación.
CUADERNO DEL ALUMNO	Primera lámina de la misión.	Segunda lámina de la misión.	Tercera lámina de la misión.	Cuarta lámina de la misión.	Quinta lámina de la misión.
INSTRUMENTOS DE APRENDIZAJE	Tapete de aula. Cuaderno: primera lámina de la misión. Robot: presentación del personaje.	Tapete de aula. Cuaderno: segunda lámina de la misión.	Tapete de aula. Cuaderno: tercera lámina de la misión.	Tapete de aula. Tarjetas de programación. Robot. Cuaderno: láminas que recogen algunos de los retos de la misión.	Tarjetas de programación. Cuaderno: última lámina de la misión.



¿Cómo te apoyamos?

Propuesta didáctica

Todo este proceso de trabajo está apoyado por una **práctica y cómoda propuesta didáctica** para cada edad.

Encontrarás:

- **Fundamentación** de la importancia de la robótica educativa en la actualidad.
- **Descripción de la propuesta** de Edelvives para el trabajo en Educación Infantil.
- Consejos para la creación de **tapetes personalizados**.
- **Desarrollo didáctico** del trabajo con todos los tapetes.



El trabajo con cada tapete sigue la misma organización:



Next Robótica digital

- Cuadernos del alumno y tapetes para proyectar accesibles desde **www.edelvivesdigital.com** (multiplataforma, multidispositivo y con posibilidad de usarse *online* y *offline*).

¿Quieres más?

¡CONOCE LA NEXT APP!

Esta lúdica aplicación tiene como protagonista al robot Next y permite practicar:

- Secuencias sencillas de programación.
- Razonamiento espacial.
- Percepción del espacio.



¡MUCHO MÁS EN NUESTRA WEB
NEXTROBOTICA.EDELVIVES.ES!



PRIMARIA

1.º Y 2.º

¿Qué contiene el proyecto?

- **Cuaderno de trabajo:** organizado en 9 misiones, que se dividen en 3 secciones: Descubrir, Aprender y el Reto final. Su objetivo es recoger las evidencias del proceso de trabajo realizado, tanto de repaso de contenidos curriculares como de programación.



- **Next 2.0:** robot de suelo con mandos de direccionalidad y también con conexión *bluetooth*. Con opciones avanzadas de direccionalidad y nuevos movimientos, así como otras funciones: seis sonidos y luces de colores.

Conexión *bluetooth low energy* o *bluetooth 4*.



- **Tapetes robóticos:** Sobre los que se realizarán los movimientos que se programen, directamente sobre el robot y también a distancia desde la aplicación informática.



- **App Next 2.0 de programación:** que permitirá programar a Next 2.0 a distancia por medio de *bluetooth*.

Conexión *bluetooth low energy* o *bluetooth 4*.

Disponible en:



Consulta los requisitos mínimos en nextrobotica.edelvives.es

¿Cómo se lleva a cabo el aprendizaje?

	1 DESCUBRIR	2 APRENDER	3 EL RETO
PROCESO DE TRABAJO	Introducción al tema, presentar los contenidos, detectar conocimientos previos e identificar los elementos del tapete mediante actividades.	Relacionar y repasar contenidos curriculares y comprender el tapete. Actividades de desarrollo y programación con Next.	Misiones finales para poner a prueba la comprensión y los conocimientos de programación, y poder evaluar la adquisición por parte del alumnado.
CUADERNO DEL ALUMNO	¡CON PEGATINAS!		AUTOEVALUACIÓN FINAL MEDIANTE RÚBRICA
INSTRUMENTOS DE APRENDIZAJE	TAPETE ROBÓTICO	ROBOT NEXT 2.0 TAPETE ROBÓTICO	PROGRAMACIÓN DEL ROBOT MEDIANTE APP NEXT 2.0 ROBOT NEXT 2.0 TAPETE ROBÓTICO

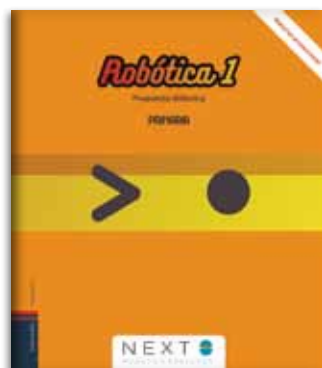
¿Cómo te apoyamos?

Propuesta didáctica

Todo este proceso de trabajo está apoyado por una **práctica y cómoda propuesta didáctica** para cada edad.

Encontrarás:

- **Fundamentación** de la importancia de la robótica.
- **Tablas de programación** con contenido curricular y de robótica.
- **Recursos** para ampliar los conocimientos de la unidad.
- **Nuevos retos** propuestos.
- **Soluciones** a todas las actividades del cuaderno del alumno.
- **Desarrollo didáctico** del trabajo con todos los tapetes. E incluye:
 - **Objetivos** que debe alcanzar el alumnado.
 - **Sugerencias metodológicas** para apoyar la labor docente.
 - Pautas para **el trabajo cooperativo**.
 - Actividades para profundizar en las **competencias clave** y las **inteligencias múltiples**.
 - **Otros recursos**.



Next Robótica digital

Versión digital del **Cuaderno del alumno** y de la **Propuesta didáctica** accesibles desde www.edelvivesdigital.com (multiplataforma, multidispositivo y con posibilidad de usarse *online* y *offline*), que incluye tapetes para proyectar en la pizarra digital.

¿Quieres más?

En la web nextrobotica.edelvives.es encontrarás artículos didácticos: de robótica, aprendizaje cooperativo, inteligencias múltiples y más...



PRIMARIA

3.º A 6.º



¿Qué contiene el proyecto?

- **Cuaderno del alumno:** organizado en tres proyectos de robótica. Comprensión, construcción y programación de robots, propuestas para ampliar y practicar, y resolución de retos.



UN CUADERNO DE TRABAJO POR CURSO



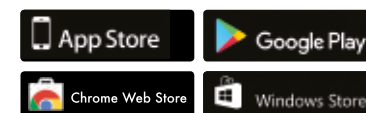
¡CONSTRUYE ROBOTS CON LEGO!

- **Manuales de montaje:** tres con cada Cuaderno del alumno, en los que se muestra el proceso de construcción, paso a paso, de cada uno de los tres proyectos originales de robótica propuestos.

- **Caja de LEGO WeDo 2.0:** con todos los elementos necesarios para la construcción de los proyectos propuestos. Ideal para el trabajo colaborativo.

- **Software** de programación LEGO Education WeDo 2.0. Conexión *bluetooth low energy* o *bluetooth 4*.

Disponible en:



Consulta los requisitos mínimos en nextrobotica.edelvives.es

¿Cómo se lleva a cabo el aprendizaje?

En la estructura de cada proyecto se reconoce la metodología LEGO Education de las 4C: **Conectar, Construir, Compartir** y **Continuar**.

	1 EXPLORAR	2 CREAR	3 INVESTIGAR	4 COMPARTIR	5 EVALUAR
PROCESO DE TRABAJO	Para CONECTAR con el interés del alumnado, motivarlo e introducir el tema del proyecto.	Para conocer las piezas, CONSTRUIR y después programar mediante el <i>software</i> LEGO WeDo 2.0.	Para dar respuesta al reto inicial y CONTINUAR en la adquisición de conocimientos.	Para COMPARTIR y profundizar en el trabajo en equipo mediante aprendizaje cooperativo.	Para EVALUAR los conocimientos adquiridos de forma autónoma mediante rúbrica.
CUADERNO DEL ALUMNO					
INSTRUMENTOS DE APRENDIZAJE	 VÍDEO MOTIVADOR DESDE QR	 CAJA DE LEGO WEDO 2.0	 MANUALES DE MONTAJE	 PROGRAMACIÓN DEL ROBOT MEDIANTE SOFTWARE LEGO WEDO 2.0	 PRESENTACIÓN ORAL RESOLUCIÓN DEL RETO PRESENTACIÓN ANTE EL AULA

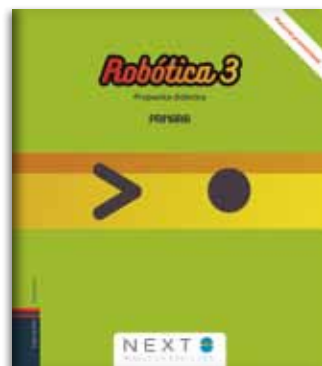
¿Cómo te apoyamos?

Propuesta didáctica

Todo este proceso de trabajo está apoyado por una **práctica y cómoda propuesta didáctica** para cada edad.

Encontrarás:

- **Fundamentación** de la importancia de la Robótica Educativa.
- Descripción de la **metodología de aprendizaje LEGO Education**.
- Breve **manual de uso** del *software* WeDo 2.0.
- **Desarrollo didáctico** de cada proyecto, que incluye:
 - **Objetivos** que debe alcanzar el alumnado.
 - **Sugerencias metodológicas** para apoyar la labor docente.
 - Pautas para el **trabajo cooperativo**.
 - Actividades para profundizar en las **competencias clave** y las **inteligencias múltiples**.
 - **Otros recursos**.



Next Robótica digital

Versión digital del **Cuaderno del alumno** y de la **Propuesta didáctica** accesibles desde **www.edelvivesdigital.com** (multiplataforma, multidispositivo y con posibilidad de usarse *online* y *offline*), que incluye:

- **Videos motivadores** introductorios.
- **Videos tutoriales** con metodología LEGO.
- **Animaciones** con **montaje** paso a paso de los robots.

¿Quieres más?

En la web **nextrobotica.edelvives.es** encontrarás programaciones, tablas de contenidos, artículos didácticos, videos y más...

