



CLIP INNOVACIÓN EDUCATIVA

# Educación STEAM

We Do 2.0. para Educación Primaria

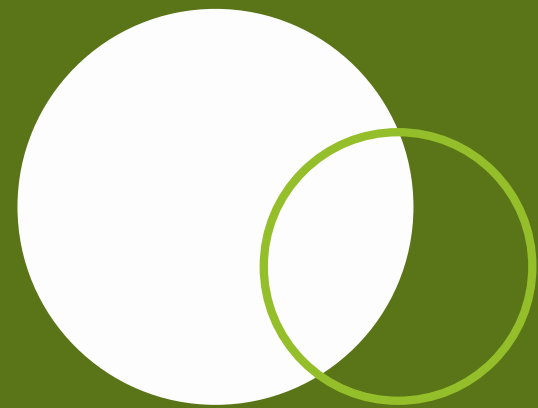
# TEMAS

Fundamentos de la Educación STEAM  
Propuesta GO STEAM EDELVIVES  
Trabajo con We Do 2.0

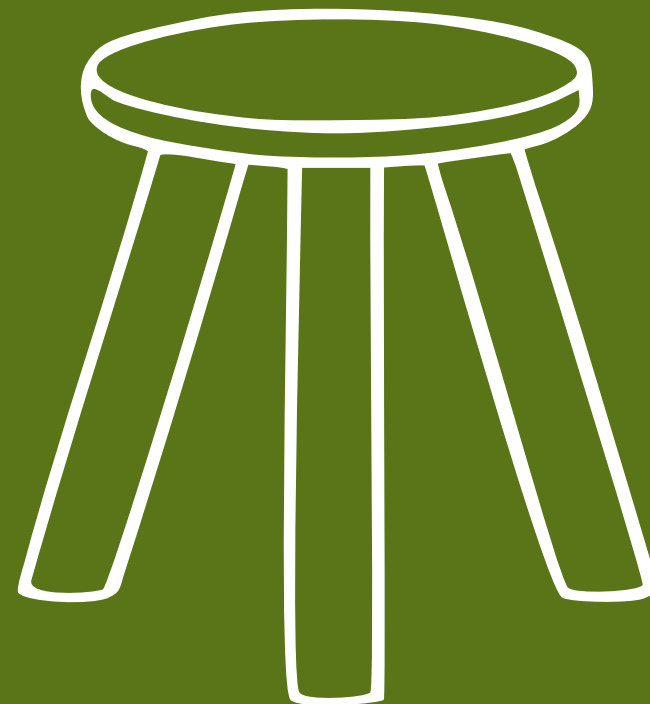


# FUNDAMENTOS

## EDUCACIÓN STEAM



TECNOLOGÍA  
Y  
PROGRAMACIÓN



CONTENIDOS  
CURRICULARES

DESARROLLO DE  
COMPETENCIAS



# GO STEAM

by EDELVIVES



## LA PLATAFORMA DEFINITIVA PARA LA EDUCACIÓN STEAM

Encuentra proyectos para todas las etapas educativas. Un entorno dinámico de aprendizaje que permite trabajar las disciplinas **STEAM** en tus clases con propuestas elaboradas y en constante actualización, con itinerarios y recursos combinables.

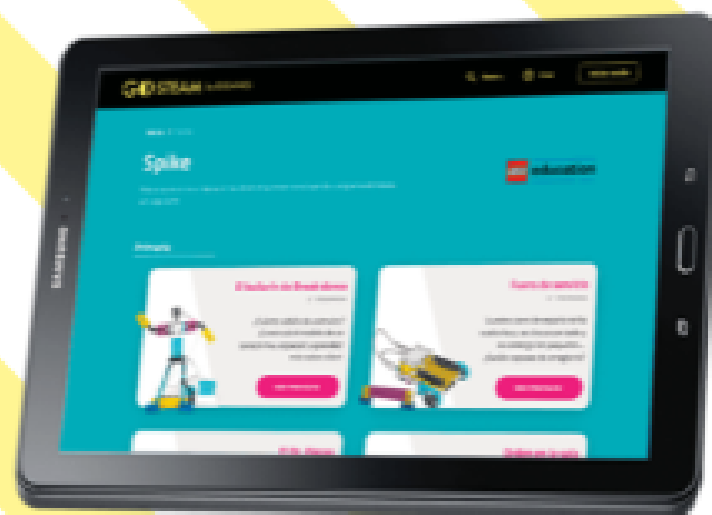


# GO STEAM

by EDELVIVES

## BIBLIOTECA DE PROYECTOS

Propuestas elaboradas de proyectos concretos de robótica, programación e impresión 3D.



## CAJA DE HERRAMIENTAS

Tutoriales para el uso de programas, guías didácticas, rúbricas, tapetes, manuales de montaje...



# GO STEAM

by EDELVIVES

## PERFIL DEL DOCENTE

Si quieres dinamizar las sesiones STEAM, la plataforma es tu espacio. Este entorno de trabajo te ayudará a sacarles el máximo provecho, con herramientas y funcionalidades específicas para proyectar en la pizarra: vídeos, actividades, sugerencias metodológicas... Además, podrás editar y programar tareas.



## PERFIL DEL ALUMNO

La plataforma también tiene un espacio para tus alumnas y alumnos. Podrán acceder a su portfolio digital, donde quedarán guardadas sus evidencias de aprendizaje y tendrán acceso a la biblioteca de proyectos.



DE 3.º a 6.º de PRIMARIA

# LEGO

# WeDo 2.0

Tus alumnos construyen y programan robots con LEGO  
Education.

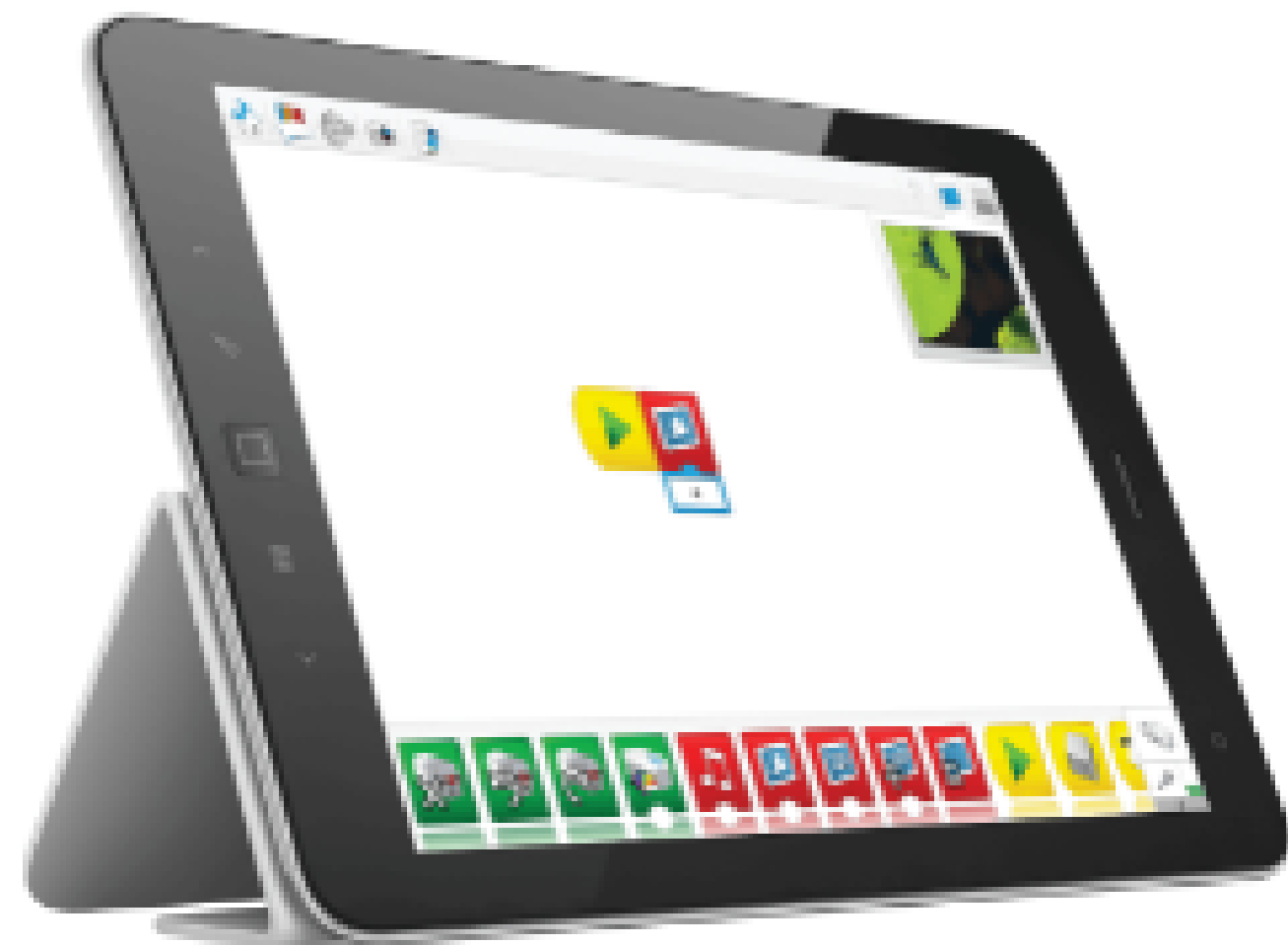
## PARA EL AULA

- > Caja de LEGO WeDo 2.0
- > *Software* de programación LEGO  
Education WeDo 2.0



CONEXIÓN  
BLUETOOTH

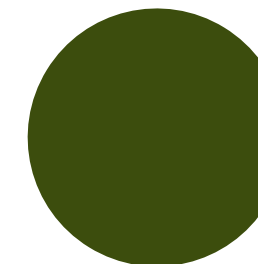






# LA CAJA DE LEGO WEDO 2.0







# CONSEJOS PRÁCTICOS

## COLOCAR LAS ETIQUETAS

Colocaremos las etiquetas EN EL LATERAL de los contenedores según la distribución que nos indica el cartón que encontraremos al abrir la caja

## CODIFICAR LAS CAJAS Y LOS ELEMENTOS

Asignaremos un código a cada caja y etiquetaremos los componentes principales con el mismo código. Cada grupo será responsable de su caja durante el tiempo que dure el proyecto.







# CONSEJOS PRÁCTICOS

## FICHAS EXTRAVIADAS

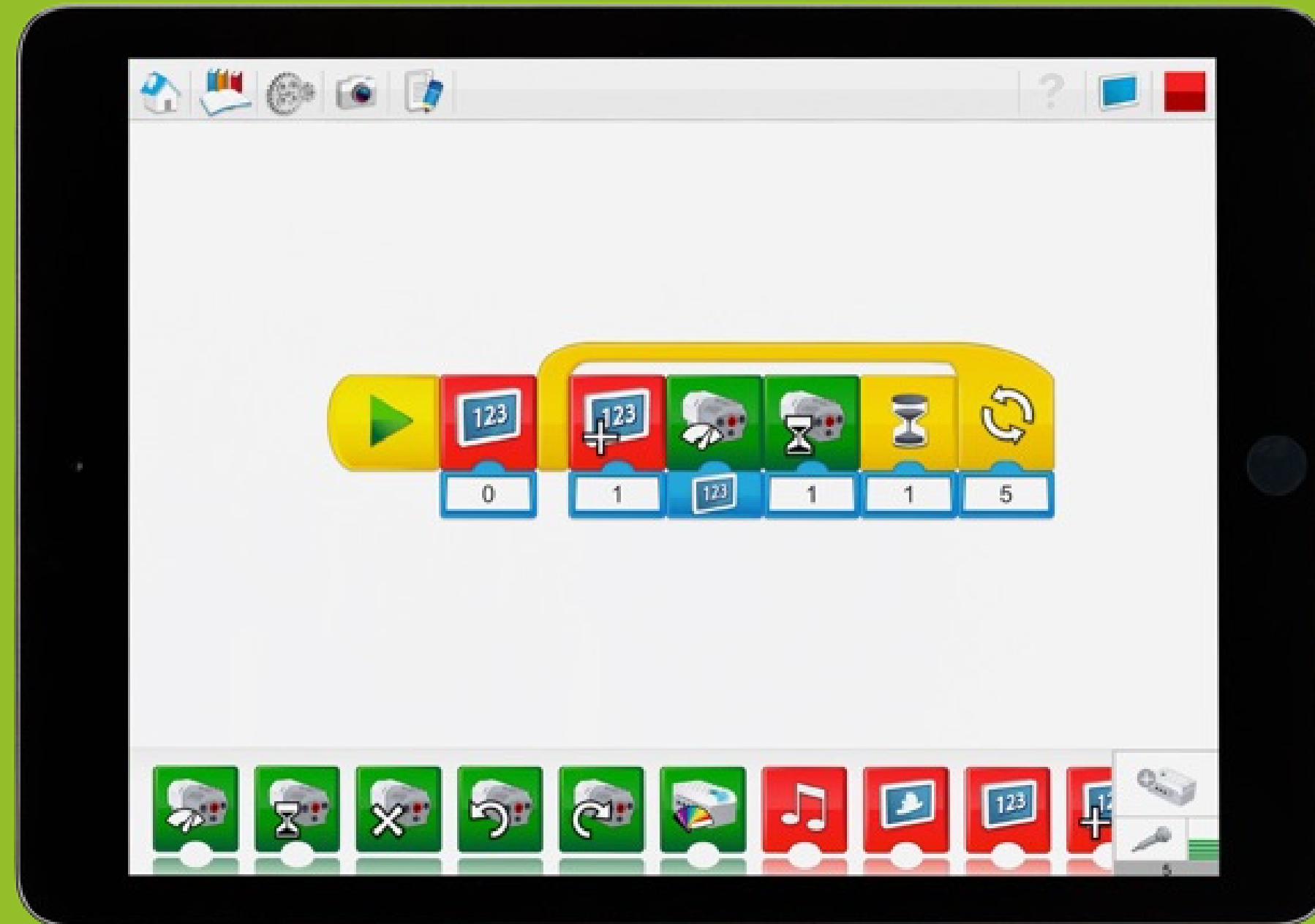
Es conveniente dejar un recipiente en clase con una etiqueta donde indiquemos que, si alguien encuentra algún bloque o pieza por el suelo, la depositen en el recipiente

## RECUENTOS ALEATORIOS

Es recomendable hacer recuentos aleatorios en cada sesión de un determinado tipo de pieza. Así los niños/as tendrán más cuidado con no extraviar ningún componente.



# LA APLICACIÓN LEGO WEDO 2.0



# CONSEJOS PRÁCTICOS

## DESCARGA DE LA APLICACIÓN

El software es compatible con la mayoría de los sistemas operativos. Nos lo descargaremos desde la página de Lego Education y en caso de que vayamos a trabajar con tablets, desde la tienda de apps de nuestro dispositivo..

## BLUETOOTH 4.0

Para la correcta conexión del dispositivo con el equipo es necesario que el ordenador o tablet esté provisto de Bluetooth 4.0..



# APP DE LEGO WEDO

A continuación veremos los proyectos y cómo se programa desde la propia app.





# ¡MUCHAS GRACIAS!

Isabel Ortega

 **CLIP** I+D  
Innovación Educativa  
Investigación continua al servicio de la Educación

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

