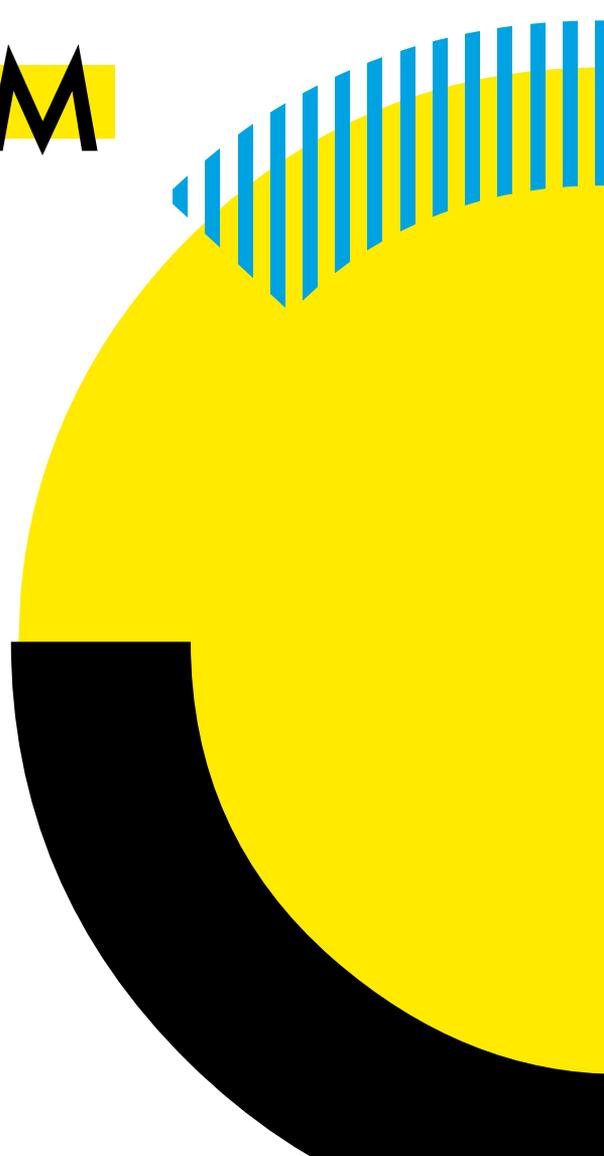


GO STEAM
by EDELVIVES

**ACTIVA
TU LADO
STEAM**



TRANSFORMA
TU CENTRO
CON NUESTRA
**PROPUESTA
INTEGRAL**

CONTENIDOS

GO STEAM

Claves GO STEAM

Todo lo que necesitas saber 2

Cuadernería GO STEAM

Para las aulas de Infantil y Primaria..... 4

Plataforma GO STEAM

La propuesta más completa para tu aula 6

GO STEAM Infantil

Propuestas para los más pequeños 10

GO STEAM Primaria

Retos para los más curiosos..... 14

Lecturas muy STEAM

La curiosidad nos hace brillantes 23

GO STEAM Secundaria

Proyectos para mentes despiertas 24

Coaching GO STEAM

Consigue tus objetivos..... 32

Formación GO STEAM

Te acompañamos, siempre..... 33

Certificaciones STEAM Reference School

Centros de referencia 34

Aula STEAM

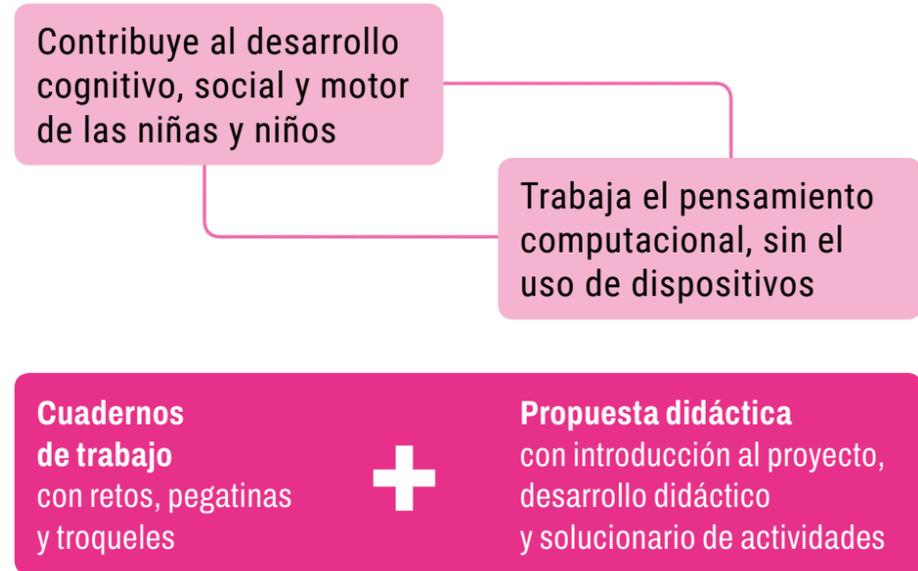
Conviértela en realidad..... 36

NUEVA CUADERNERÍA



STEAM UNPLUGGED

INFANTIL 4 y 5 AÑOS



DESAFÍO STEAM

Situaciones de aprendizaje

PRIMARIA 3.º y 4.º

INCLUYE LICENCIA PARA ACCEDER A LA PLATAFORMA GO STEAM



Más de **300 PROYECTOS** disponibles.
¡También en **INGLÉS!**

Más de **450.000 ESTUDIANTES**, desde **INFANTIL** hasta **SECUNDARIA**

Evidencias de aprendizaje a través de **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO**

Prepara tu centro para vivir una **EXPERIENCIA STEAM**

MUCHO MÁS que construir y programar, ¡**MOTIVACIÓN** asegurada!

Impulsa el **TALENTO FEMENINO**

ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN al elegir proyectos para diferentes ritmos y estilos de aprendizaje

INTEGRA de manera natural la **TECNOLOGÍA** y la **COMPETENCIA DIGITAL**

TRABAJO COMPETENCIAL y desarrollo de las *soft skills*

PERSONALIZA los proyectos de la plataforma para atender a la **DIVERSIDAD DE TU AULA**

Consigue la **CERTIFICACIÓN** que reconoce a tu centro como un **REFERENTE DEL ÁMBITO STEAM**

Cuenta con nuestros **ASESORES STEAM, ¡SIEMPRE!**

GARANTÍA DE EDUCACIÓN INCLUSIVA, EQUITATIVA Y DE CALIDAD

La única propuesta educativa para dinamizar tus clases, desde Infantil hasta Secundaria, con todo lo necesario para preparar a la generación del futuro.



ALIANZA **STEAM** POR EL TALENTO FEMENINO
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

PLATAFORMA

LÍDER EN INNOVACIÓN PEDAGÓGICA
Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

325
PROYECTOS
DISPONIBLES

73
PROYECTOS
EN INGLÉS

PROYECTOS GO STEAM	INFANTIL	PRIMARIA	SECUNDARIA
mTiny ^N 8 proyectos	4 ^N	4 ^N	
GO KUBO! 51 proyectos	15	12 ⁺ 24	
ESPACIO MAKER ^N 12 proyectos		4 ^N	8 ^N
CODEY ROCKY ^N 4 proyectos		4 ^N	
SCRATCHJr SCRATCH ^N 16 proyectos		4 ^N 12	
EstrellaSTEAM 16 proyectos		8	8
CIRKIDS 26 proyectos		6 ^N 2 ⁺ 8	2 ⁺ 8
LEGO SPIKE ESSENTIAL 16 proyectos		4 ⁺ 12	
LEGO SPIKE PRIME 25 proyectos		5 ⁺ 6	2 ⁺ 12
LEGO WeDo 2.0 42 proyectos		42	
IMPRESIÓN 3D 20 proyectos		4 ⁺ 12	4
CIENCIABLOG 33 proyectos		5 ⁺ 11	5 ⁺ 12
MBOT 2 ^N 8 proyectos			8 ^N
INTELIGENCIA ARTIFICIAL 12 proyectos			12
ELECTROLAB 32 proyectos			12 ⁺ 20
LEGO Mindstorm EV3 4 proyectos			4

^N Novedad

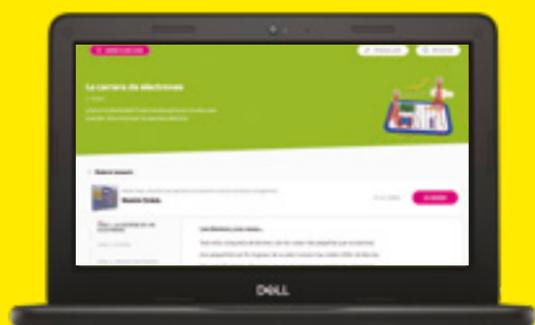
⁺ También en inglés

DESCUBRE PASO A PASO TODAS LAS POSIBILIDADES DE LA PLATAFORMA



1 | EXPLORA LOS CANALES STEAM

Accede a una biblioteca completa de recursos y herramientas educativas organizadas en **canales temáticos** y elige el que se ajuste a tus necesidades.



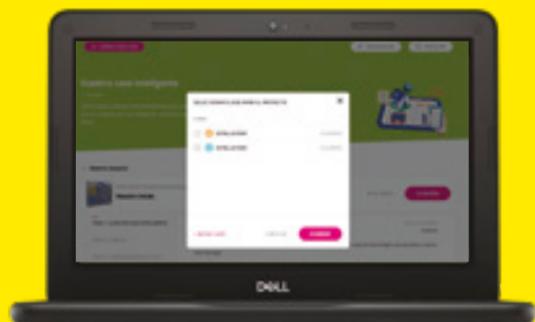
2 | PERSONALIZA Y ADAPTA LOS PROYECTOS

Trabaja con proyectos listos para usar o modifícalos para ajustarlos a tus **objetivos de aprendizaje**. Con unos pocos clics, adapta los contenidos a la realidad de tus estudiantes. Incluso puedes crearlos desde cero.



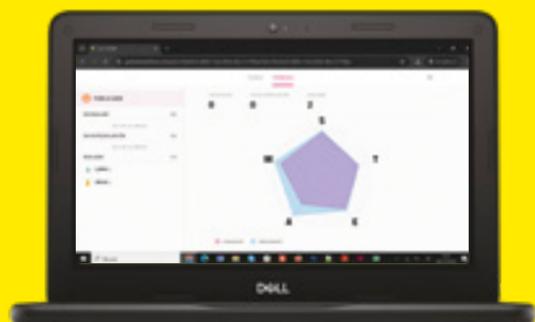
3 | DINAMIZA TU AULA

Proyecta las actividades y contenidos de cada fase. Accede a materiales adicionales con **notas, solucionarios y sugerencias** para el docente. Gestiona tiempos, turnos de palabra y mucho más con las herramientas integradas.



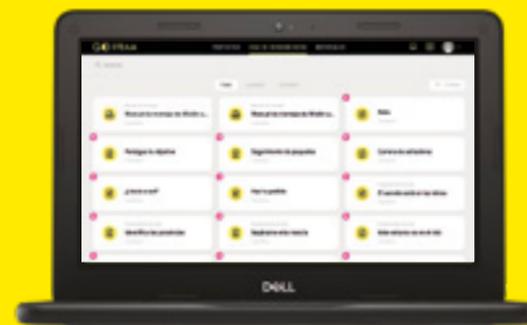
4 | ORGANIZA TUS SESIONES

Programa las tareas de tus estudiantes, establece **tiempos de entrega** o realiza visualizaciones completas de cada fase. Además, comunícate fácilmente con mensajes privados y rápidos.



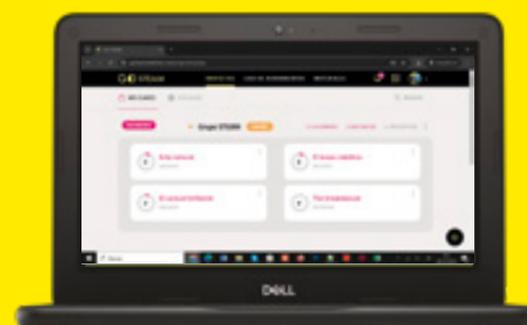
5 | EVALÚA Y ACOMPAÑA

Sigue el progreso de tus estudiantes en tiempo real. Compara resultados, identifica áreas de mejora y utiliza la **diana de evaluación** para un acompañamiento efectivo.



6 | ABRE LA CAJA DE HERRAMIENTAS

Accede a **recursos exclusivos**: tutoriales, simuladores, programaciones de aula, manuales de montaje y guías prácticas. Todo lo necesario para enriquecer tus proyectos.



7 | COLABORA EN EQUIPO

Comparte proyectos y actividades con otros docentes. La plataforma facilita la creación de un **entorno de aprendizaje compartido** y colaborativo.

¡PRUÉBALA!

Y ÚNETE A LA EXPERIENCIA STEAM



Regístrate:
gosteamedelvives.com

Licencia:
GS_PROFE_DEMO



INFANTIL

mTiny

NOVEDAD

4 AÑOS		5 AÑOS	
mTiny estrena cole	N	mTiny es deportista	N
mTiny en el mercado	N	mTiny en el teatro	N

GO KUBO!

3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
Kubo llega al colegio	Kubo camina por el pueblo	Kubo conoce un hospital
Kubo explora su casa	Kubo se apunta al polideportivo	Kubo se va de multiaventura
Kubo visita una granja	Kubo va al teatro	Kubo visita un museo
Kubo compra en el mercado	Kubo explora el bosque	Kubo viaja a la Sabana
Kubo va al castillo encantado	Kubo se divierte en las atracciones	Kubo explora el sistema solar

N Novedad

De la mano de mTiny tus alumnos y alumnas **aprenderán a programar sin necesidad de usar pantallas**. A través de experiencias cercanas a su realidad desarrollarán el pensamiento computacional y lo aplicarán a la programación.

MATERIAL PARA EL AULA

- Caja mTiny.

NO NECESITA DISPOSITIVOS



FACILITADO POR LAS CONSEJERÍAS DE EDUCACIÓN DE ALGUNAS COMUNIDADES AUTÓNOMAS

GO KUBO!

Un robot educativo diseñado para aprender a programar sin necesidad de utilizar pantallas, incluso antes de que sepan leer y escribir, a través de experiencias prácticas y cercanas a su realidad.

El sistema TagTile® ofrece **nuevas formas de aprender codificación**, con una amplia relevancia curricular para maximizar los resultados de aprendizaje.

MATERIALES PARA EL ALUMNADO

- Cuadernos de trabajo en versión impresa. También disponibles en inglés.

MATERIALES PARA EL PROFESORADO

- Propuesta didáctica en versión impresa.

MATERIALES PARA EL AULA

- Caja Kubo Coding: robot, 46 TagTiles® y un tapete.
- Caja Go Kubo!: tapetes de los escenarios relacionados con los contenidos curriculares y las láminas de programación.

NO NECESITA DISPOSITIVOS



¡SÚBETE AL TREN!

CODING EXPRESS LEGO

TU PROPUESTA DE ROBÓTICA PARA INFANTIL

Conceptos básicos de programación

Despierta la curiosidad, la creatividad y las ganas de explorar y aprender



*Hasta agotar existencias.

INCLUYE ALFOMBRA PARA EL AULA DE 1,40 X 1,25 METROS

EDELVIVES

PRIMARIA

GO KUBO!

1.º PRIMARIA	2.º PRIMARIA
Kubo se va de campamento	Kubo va al parque astronómico
Kubo cuida el medioambiente	Kubo en la fábrica
Kubo celebra su cumpleaños	Kubo come en un restaurante
Kubo en la ciudad	Kubo va al supermercado
Kubo visita una reserva natural	Kubo visita Egipto
Kubo quiere ser cocinero	Kubo explora el fondo del mar

mTiny

NOVEDAD

1.º PRIMARIA	2.º PRIMARIA
mTiny conductor de ambulancia	mTiny bombero
mTiny policía canina	mTiny viajero

CODEY ROCKY

NOVEDAD

3.º PRIMARIA	4.º PRIMARIA
Robosport	Robot asistente
Reciclamos	Reparto autónomo

ESPACIO MAKER

NOVEDAD

5.º PRIMARIA	6.º PRIMARIA
Mapa electrónico	Sistema solar en miniatura
Camión de basura inteligente	Lanzadera de aviones

Novedad

También en inglés

Doble programación, WeDo 2.0 y Scratch 3.0

KUBO MATH

1.º PRIMARIA	2.º PRIMARIA	3.º PRIMARIA	4.º PRIMARIA
Kubo de fiesta	Kubo compra	Kubo guardabosques	Kubo fabrica
Kubo cocina	Kubo en un restaurante	Kubo policía local	Kubo astronauta
Kubo en la playa	Kubo en Egipto	Kubo cuida el medioambiente	Kubo submarinista

LEGO SPIKE ESSENTIAL

1.º PRIMARIA	2.º PRIMARIA	3.º PRIMARIA	4.º PRIMARIA
El columpio perfecto	La noria	Aventura subacuática	El genial autobús
Acampada en la casa del árbol	Paseo por el Ártico	Hidrodeslizador	La supermáquina de basura
Alarma animal	El quiosco	Minijuego de pinball	¡Taxi, taxi!

LEGO WeDo 2.0

1.º PRIMARIA	2.º PRIMARIA	3.º PRIMARIA	4.º PRIMARIA	5.º PRIMARIA	6.º PRIMARIA
El caracol brillante	Inventos y descubrimientos	El dragón de Komodo	El tiovivo	¡Peligro, alud!	El sapo corredor
El explorador espacial	La seguridad vial	El coche Speedy	Mariposas sin alas	El puente móvil	¡Canasta!
El limpiador marino	El superhéroe	Misión a la Luna	La grúa	El verderón	El perezoso
	Prevención de riesgos	Cada vez más rápido	La rana y los humedales	Rodeados de máquinas	
	Mensajes cifrados	Plantas y polinizadores	El vehículo explorador	El camión de reciclaje	
	Distancia de seguridad	Animales adaptados al medio	Estructuras robustas	Gorilas en movimiento	

SCRATCHJr

NOVEDAD

1.º PRIMARIA	2.º PRIMARIA
Rubik viaja por el sistema solar	¿Cuánto cuesta?
¿Qué soy?	¡Atención ciclista!

SCRATCH

3.º PRIMARIA	4.º PRIMARIA	5.º PRIMARIA	6.º PRIMARIA
Un piano muy animado	¿Medimos?	Una línea en la Historia	Identifica las provincias
Encuentra la palabra intrusa	¿Qué necesita tu planta?	Este entorno no es el mío	El secreto está en las letras
Rubik y el planeta angular	Viaje a la Prehistoria	Rubik y los planetas geométricos	Sepárame esa mezcla

EstrellaSTEAM

3.º PRIMARIA	4.º PRIMARIA	5.º PRIMARIA	6.º PRIMARIA
Jane Goodall	Raquel Carson	Mary Anning	Hipatia de Alejandría
Julio Verne	Nicolás Copérnico	Arquímedes	Leonardo da Vinci

CIRKIDS

3.º PRIMARIA	4.º PRIMARIA	5.º PRIMARIA	6.º PRIMARIA
Elementos vitales para la vida N	Código Morse N	La carrera de electrones +	Los cables de vuestra casa +
Guardianes del planeta N	Vehículo eólico N	Caminito, caminito	¡Peligro! Trabajo en curso
Puente elevadizo N	Arte luminoso N	Sistema de emergencia	¡Silencio, estamos hablando!
		Barrera de seguridad	Gira, gira

IMPRESIÓN 3D

3.º PRIMARIA	4.º PRIMARIA	5.º PRIMARIA	6.º PRIMARIA
Un planeta más limpio	Fiestas del mundo	Comida sana	Aprende con los juegos
Hacia la sostenibilidad +	Juguetes para todos +	Un pájaro viajero +	Energías renovables +
Arte natural	Continúa tu lectura	La canica azul	Atrévete a inventar

LEGO SPIKE PRIME

5.º PRIMARIA	6.º PRIMARIA
El Dr. Piezas +	Robots de competición +
Vehículo de reparto +	La silla mecánica +
El bailarín de break dance +	Un espacio seguro

CIENCIABLOG

5.º PRIMARIA	6.º PRIMARIA
Materia por todas partes +	Materia por todas partes +
Deshacer mezclas +	Deshacer mezclas +
El poder de lo invisible +	El poder de lo invisible +
Frente al espejo +	Frente al espejo +
Variedad de sonidos +	Variedad de sonidos +
Circulen, por favor	Circulen, por favor
Las reacciones químicas	Las reacciones químicas
Deja que te vea	Deja que te vea
	Todo empezó con una piedra especial
	Una gran esfera magnetizada
	Electro y magneto, amigos inseparables

N Novedad

+ También en inglés

mTiny

NOVEDAD

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL | PROGRAMACIÓN

De la mano de mTiny tus alumnos y alumnas aprenderán a **programar sin necesidad de usar pantallas**. A través de experiencias cercanas a su realidad desarrollarán el pensamiento computacional y lo aplicarán a la programación.

MATERIAL PARA EL AULA

- Caja mTiny.



FACILITADO POR LAS CONSEJERÍAS DE EDUCACIÓN DE ALGUNAS COMUNIDADES AUTÓNOMAS

CODEY ROCKY

NOVEDAD

ROBÓTICA | PROGRAMACIÓN

El robot Codey Rocky permite iniciar a tus alumnos y alumnas en la **programación** mediante un sencillo *software* de bloques basado en Scratch o bien en código Python a la vez que aprenden, de forma divertida y amena, los contenidos de las diferentes áreas curriculares.

MATERIAL PARA EL AULA

- Caja Codey Rocky.



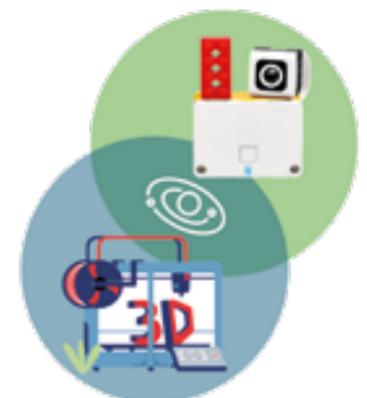
FACILITADO POR LAS CONSEJERÍAS DE EDUCACIÓN DE ALGUNAS COMUNIDADES AUTÓNOMAS

ESPACIO MAKER

NOVEDAD

ROBÓTICA | PROGRAMACIÓN | DISEÑO GRÁFICO | ELECTRÓNICA | TECNOLOGÍA

Invita a tus alumnos y alumnas a **crear soluciones a problemas reales** utilizando diversas herramientas y tecnologías, a la vez que desarrollan la creatividad, la innovación y el aprendizaje práctico.



GO KUBO!

TAMBIÉN EN INGLÉS

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL | PROGRAMACIÓN

Un **robot educativo** diseñado para aprender a programar sin necesidad de utilizar pantallas, incluso antes de que sepan leer y escribir, a través de experiencias prácticas y cercanas a su realidad.

El **sistema TagTile®** ofrece **nuevas formas de aprender codificación**, con una amplia relevancia curricular para maximizar los resultados de aprendizaje.

MATERIALES PARA EL ALUMNADO

- **Cuadernos de trabajo** en versión impresa. También disponibles en inglés.

MATERIALES PARA EL PROFESORADO

- **Propuesta didáctica** en versión impresa.

MATERIALES PARA EL AULA

- **Caja Kubo Coding:** robot, 46 TagTiles® y un tapete.
- **Caja Kubo Coding+:** 36 TagTiles® adicionales para controlar tiempo, velocidad, distancia y dirección.
- **Caja Kubo Coding++:** 44 TagTiles® adicionales con conceptos de variables, condicionales y eventos.
- **Caja Go Kubo!:** tapetes de los escenarios relacionados con los contenidos curriculares y las láminas de programación.



SCRATCHJr y SCRATCH

NOVEDAD

PROGRAMACIÓN

Inventa, crea, programa y comparte con tus alumnos y alumnas historias, juegos y animaciones, utilizando el *software* de programación Scratch 3.0.

TUS ESTUDIANTES SE DIVERTIRÁN REALIZANDO SUS PROGRAMAS MIENTRAS APRENDEN CONTENIDOS CURRICULARES



KUBO MATH

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL | PROGRAMACIÓN | MATEMÁTICAS

Trabaja las matemáticas y la programación con Kubo y este exclusivo conjunto de TagTiles®, de una manera práctica y entretenida, mediante una serie de **desafíos multidisciplinares** que permiten a tu alumnado divertirse mientras aprende.

MATERIALES PARA EL AULA

- **Caja Kubo Coding Math:** 50 TagTiles® con números, operadores y fichas de juego.
- **Caja Kubo Coding:** robot, 46 TagTiles® y un tapete.
- **Caja Kubo Coding+:** 36 TagTiles® adicionales para controlar tiempo, velocidad, distancia y dirección.
- **Caja Kubo Coding++:** 44 TagTiles® adicionales con conceptos de variables, condicionales y eventos.



EstrellaSTEAM

CIENCIAS | MATEMÁTICAS | TECNOLOGÍA

¿Quién descubrió que la Tierra gira alrededor del Sol? ¿Y la gravedad? ¿Quién propuso la teoría de la evolución u organizó los elementos químicos? ¿Y quién diseñó por primera vez máquinas voladoras o cohetes espaciales?

¡LA VIDA Y LA OBRA DE LAS ESTRELLAS STEAM PRESENTADA DE MANERA DIVERTIDA E INTERACTIVA!

Descubre a las personas que tuvieron que sobreponerse a muchas dificultades en el camino que los llevó a alcanzar su objetivo.



CIRKIDS Maletín de electrónica modular

TAMBIÉN EN INGLÉS

ELECTRÓNICA | ELECTRICIDAD | PROGRAMACIÓN

Pon la electricidad y la electrónica en las manos de tus estudiantes, sea cual sea su edad. Aprenderán a crear **circuitos electrónicos** de una manera sencilla y divertida, a través del juego y la creatividad, con unos componentes diseñados para facilitar su uso.

Podrás elegir entre proyectos sin programación y programables a través del sencillo lenguaje Hello, Blocks!, basado en Scratch.

MATERIAL PARA EL AULA

- Maletín de electrónica modular.



GRAN VARIEDAD DE COMPONENTES, CIENTOS DE COMBINACIONES

Creado por:



PRIMER PREMIO DE LOS CVC YOUNG INNOVART AWARDS 2021



LEGO SPIKE ESSENTIAL

TAMBIÉN EN INGLÉS

ROBÓTICA | PROGRAMACIÓN

Introduce a tu alumnado en la robótica educativa y la programación mediante **proyectos multidisciplinarios** en los que construirán y programarán robots utilizando un lenguaje de programación basado en Scratch. Practicarán así, de una manera divertida, habilidades del siglo XXI como el trabajo en equipo, la creatividad, la inteligencia emocional, la resiliencia, la tolerancia a la frustración...

MATERIAL PARA EL AULA

- Caja LEGO SPIKE ESSENTIAL.



LEGO WeDo 2.0

PROGRAMACIÓN

Anima a tus alumnos y alumnas a construir y programar robots con LEGO Education y Scratch, a la vez que desarrollan las habilidades propias de la ciudadanía del siglo XXI.

MATERIALES PARA EL ALUMNADO

- Cuadernos de trabajo en versión impresa. También disponibles en inglés.

MATERIALES PARA EL PROFESORADO

- Propuesta didáctica también en versión impresa.

MATERIAL PARA EL AULA

- Caja de LEGO WeDo 2.0*.

*Actualmente el kit de LEGO WeDo 2.0 está descatálogo por LEGO pero los proyectos vinculados están disponibles en la plataforma Go STEAM para los usuarios que adquirieron este kit.



¿PUEDE HABER ALGO MÁS DIVERTIDO QUE APRENDER UTILIZANDO ROBOTS LEGO? ¡SEGURO QUE NO!

LEGO SPIKE PRIME

TAMBIÉN EN INGLÉS

ROBÓTICA | PROGRAMACIÓN

Reta a tu alumnado a mejorar el mundo. Ofrece a tus alumnas y alumnos una experiencia *maker* en la que desarrollarán proyectos de robótica y programación que los acercarán a las vocaciones STEAM. Utilizarán un lenguaje de programación basado en Scratch, a la vez que desarrollan **habilidades transversales**.

MATERIAL PARA EL AULA

- Caja de LEGO SPIKE PRIME.



PROGRAMACIÓN PYTHON

IMPRESIÓN 3D

TAMBIÉN EN INGLÉS

DISEÑO GRÁFICO

Crea con tus alumnos y alumnas una comunidad de *makers* con ganas de hacer más y consumir menos. Diseña tus proyectos con Tinkercad y SketchUp.

MATERIALES PARA EL ALUMNADO

- Cuadernos de trabajo en versión impresa.

MATERIALES PARA EL PROFESORADO

- Propuesta didáctica también en versión impresa.



TENEMOS LA IMPRESORA QUE SE ADAPTA A TUS NECESIDADES. CONSULTA NUESTRA GAMA DE MARCAS Y MODELOS



IMPRIMIMOS TUS PROYECTOS BAJO DEMANDA



CIENCIABLOG

TAMBIÉN EN INGLÉS

CIENCIAS

Fomenta la capacidad de investigación de tus estudiantes utilizando el método científico, mediante experimentos sencillos realizados con materiales cotidianos, lo que les permitirá desarrollar capacidades como el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

LA CIENCIA NO TIENE POR QUÉ SER COMPLICADA Y ABURRIDA. TAMBIÉN PUEDE SER SENCILLA Y DIVERTIDA

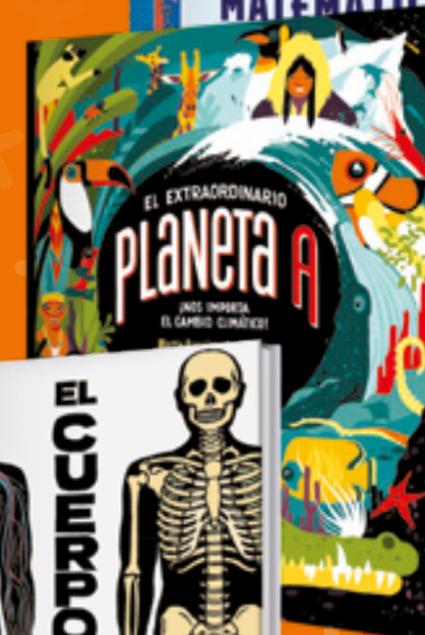
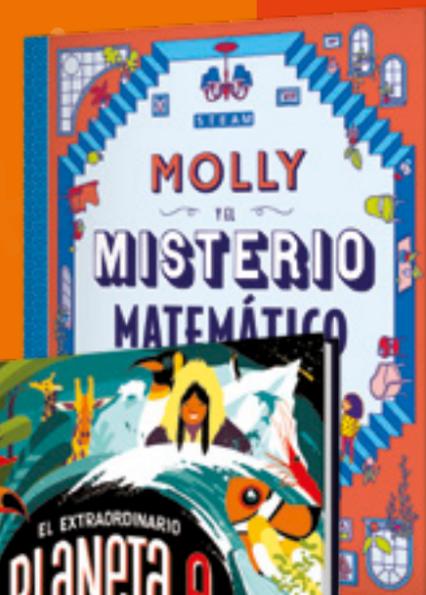


PROYECTOS ORGANIZADOS EN GRANDES BLOQUES DE CONTENIDO

ideaka y GO STEAM ¡Hacen match!

Enriquece tu biblioteca

Libros para todas las edades



Explora nuestro catálogo de literatura:



SECUNDARIA

CIRKIDS

1.º ESO	2.º ESO
Vehículo de emergencias	Vuestro piano electrónico
Vuestra casa inteligente 	¡Todo está relacionado! 
Una línea temporal	Seguridad ante todo
Día y noche	Piedra, papel o tijera

CIENCIABLOG

2.º ESO	3.º ESO
Deshacer mezclas 	Deshacer mezclas 
Materia por todas partes 	Materia por todas partes 
Circulen por favor	Circulen por favor
Las reacciones químicas	Las reacciones químicas
Los cambios químicos y la aportación de Lavoisier	Los cambios químicos y la aportación de Lavoisier
Electro y magneto, amigos inseparables	Electro y magneto, amigos inseparables
Una gran espera magnetizada	Una gran espera magnetizada
Todo empezó con una piedra especial	Todo empezó con una piedra especial
El poder de lo invisible 	
Deja que te vea	
Frente al espejo 	
Variedad de sonidos 	

IMPRESIÓN 3D

1.º ESO	2.º ESO	3.º ESO	4.º ESO
Matemáticas en 3D	Piezas encajables	Soportes	Minirrobot

LEGO Mindstorms EV3

1.º ESO	2.º ESO	3.º ESO	4.º ESO
El guardabosques	Mesa de DJ	Lector de tarjetas	Simulador de vuelo

 Novedad

 También en inglés

 Programación con Python

mBot 2

NOVEDAD

1.º ESO	2.º ESO	3.º ESO	4.º ESO
El robot dibujante 	Exploradores de laberintos 	Piano de colores 	IoT 
Pasea a tu mascota 	Control de cosechas 	Sistema de aparcamiento 	Sumobots 

ESPACIO MAKER

NOVEDAD

1.º ESO	2.º ESO	3.º ESO	4.º ESO
Invernadero inteligente	¡A jugar!	Control remoto	Cultivo hidropónico
Juego del laberinto	Exoplanetas	Zoótopo	Minirrobot pintor

EstrellaSTEAM

1.º ESO	2.º ESO	3.º ESO	4.º ESO
Hedy Lamarr	Marie Curie	Ada Lovelace	Rosalind Franklin
Charles Darwin	Isaac Newton	Santiago Ramón y Cajal	Dimitri Mendeléiev

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1.º ESO	2.º ESO	3.º ESO	4.º ESO
Repasad conmigo	"Ayudo", vuestro asistente experto	Vuestro compi Chatbot	Podéis pasar... o no
Una imagen vale más que mil palabras	Esquematisaos	Contad un cuento	Programad y haced la vida más sencilla
¡IA, ayúdanos a buscar!	Piedra, papel o tijera	Equipo CSI	Vuestras primeras neuronas

LEGO SPIKE PRIME

1.º ESO	2.º ESO	3.º ESO	4.º ESO
Haz tu pedido	Automatízalo	Roto	Seguimiento de paquetes
El brazo robótico 	Misión a Marte	¿Lluvia o sol?	Persigue tu objetivo
Robot en acción 	Carrera de saltadores	Automatízalo 	Automatízalo 
		Misión a Marte 	Misión a Marte 

ELECTROLAB

1.º ESO	2.º ESO	3.º ESO	4.º ESO
Escuchar antes de cruzar 	Cuidado al volante 	Domótica eficiente 	Banner luminoso 
Inteligencia artificial emocional 	¡Luces, medidas y acción! 	Más claro, no más alto 	Tomemos medidas 
Música electrónica 	Crear ambiente 	Un arcoíris digital 	Comunicación inalámbrica
¡La máquina habla! 	El reloj	Todo un mundo de color	Gira, gira
Ritmo en el cuerpo	¡Al ladrón!	Una cinta métrica digital	Zapping domótico

mBot 2

NOVEDAD

ROBÓTICA | PROGRAMACIÓN

Reta a tus alumnos y alumnas a realizar actividades relacionadas con la robótica, la inteligencia artificial y la IoT de la mano de mBot2.

MATERIAL PARA EL AULA

- Caja mBot 2.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO LÓGICO, CREATIVIDAD Y CONCENTRACIÓN

FACILITADO POR LAS CONSEJERÍAS DE EDUCACIÓN DE ALGUNAS COMUNIDADES AUTÓNOMAS



EstrellaSTEAM

CIENCIAS | MATEMÁTICAS | TECNOLOGÍA

¿Quién descubrió que la Tierra gira alrededor del Sol? ¿Y la gravedad? ¿Quién propuso la teoría de la evolución u organizó los elementos químicos? ¿Y quién diseñó por primera vez máquinas voladoras o cohetes espaciales?

Descubre a las personas que tuvieron que sobreponerse a muchas dificultades en el camino que los llevó a alcanzar su objetivo.

LA VIDA Y LA OBRA DE LAS ESTRELLAS STEAM PRESENTADA DE MANERA DIVERTIDA E INTERACTIVA



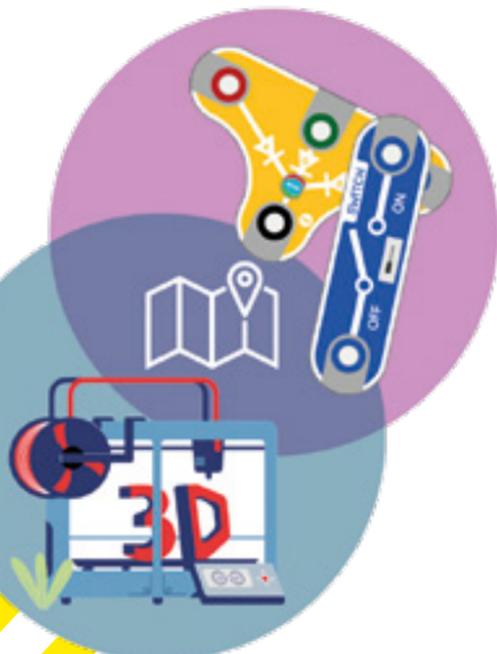
ESPACIO MAKER

NOVEDAD

ROBÓTICA | PROGRAMACIÓN | DISEÑO GRÁFICO | ELECTRÓNICA | TECNOLOGÍA

Invita a tus alumnos y alumnas a crear soluciones a problemas reales utilizando diversas herramientas y tecnologías, a la vez que desarrollan la creatividad, la innovación y el aprendizaje práctico.

COMBINA TECNOLOGÍA Y CIENCIA PARA TRANSFORMAR TUS IDEAS EN PROYECTOS Y DAR RESPUESTA A PROBLEMAS REALES



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

TECNOLOGÍA

Lo importante es hacer un uso correcto, crítico y ético de esta tecnología y por eso introducimos al alumnado en el funcionamiento básico de la IA y en el uso creativo de la IA generativa adecuado a su madurez.

Los proyectos que se proponen se basan en un modelo de aprendizaje supervisado, para que valoren la importancia de que los datos que utilicen no incluyan prejuicios que puedan ocasionar discriminación y desigualdad.

TU ALUMNADO APRENDERÁ A UTILIZAR ESTA NUEVA TECNOLOGÍA DE UNA MANERA SEGURA, CREATIVA Y DIVERTIDA



CIRKIDS Maletín de electrónica modular

TAMBIÉN EN INGLÉS

ELECTRÓNICA | ELECTRICIDAD | PROGRAMACIÓN

Pon la electricidad y la electrónica en las manos de tus estudiantes, sea cual sea su edad. Aprenderán a crear **circuitos electrónicos** de una manera sencilla y divertida, a través del juego y la creatividad, con unos componentes diseñados para facilitar su uso. Podrás elegir entre proyectos sin programación y programables a través del sencillo lenguaje Hello, Blocks!, basado en Scratch.

MATERIAL PARA EL AULA

- Maletín de electrónica modular.



GRAN VARIEDAD DE COMPONENTES, CIENTOS DE COMBINACIONES

Creado por:



PRIMER PREMIO DE LOS CVC YOUNG INNOVART AWARDS 2021



IMPRESIÓN 3D

DISEÑO GRÁFICO

Crea con tus alumnos y alumnas una comunidad de **makers** con ganas de hacer más y consumir menos. Diseña tus proyectos con **Tinkercad** y **SketchUp**.

MATERIALES PARA EL ALUMNADO

- Cuadernos de trabajo en versión impresa.

MATERIALES PARA EL PROFESORADO

- Propuesta didáctica también en versión impresa.



TENEMOS LA IMPRESORA QUE SE ADAPTA A TUS NECESIDADES. CONSULTA NUESTRA GAMA DE MARCAS Y MODELOS



IMPRIMIMOS TUS PROYECTOS BAJO DEMANDA



LEGO SPIKE PRIME

TAMBIÉN EN INGLÉS

ROBÓTICA | PROGRAMACIÓN

Reta a tu alumnado a mejorar el mundo. Ofrece a tus alumnas y alumnos una experiencia **maker** en la que desarrollarán proyectos de robótica y programación que los acercarán a las vocaciones STEAM. Utilizarán un lenguaje de programación basado en Scratch, a la vez que desarrollan **habilidades transversales**.

MATERIAL PARA EL AULA

- Caja de LEGO SPIKE PRIME.



PROGRAMACIÓN PYTHON



CIENCIABLOG

TAMBIÉN EN INGLÉS

CIENCIAS

Fomenta la capacidad de investigación de tus estudiantes utilizando el método científico, mediante **experimentos** sencillos realizados con materiales cotidianos, lo que les permitirá desarrollar capacidades como el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

LA CIENCIA PUEDE SER SENCILLA Y DIVERTIDA



PROYECTOS ORGANIZADOS EN GRANDES BLOQUES DE CONTENIDO

ELECTROLAB Maletín de prototipado

TAMBIÉN EN INGLÉS

ROBÓTICA | PROGRAMACIÓN

Acerca a tus alumnas y alumnos al mundo de los inventos de la mano de la robótica y la electrónica. A través de la programación con Hello, Blocks! descubriréis juntos un sinfín de aplicaciones, que permitirán desarrollar la imaginación y mejorar el mundo que nos rodea.

MATERIAL PARA EL AULA

- Maletín de prototipado.



Creado por:



PRIMER PREMIO DE LOS CVC YOUNG INNOVART AWARDS 2021



LEGO Mindstorms EV3

ROBÓTICA | PROGRAMACIÓN

Tus alumnos y alumnas aplicarán los contenidos curriculares a la construcción y programación de robots con el software LEGO MINDSTORMS EV3 para mejorar el mundo en el que vivimos.

MATERIALES PARA EL ALUMNADO

- Cuadernos de trabajo en versión impresa. También disponibles en inglés.

MATERIALES PARA EL PROFESORADO

- Propuesta didáctica con licencia en Edelvives Digital.

MATERIAL PARA EL AULA

- Caja de LEGO Mindstorms EV3*.



CON TAPETES PARA 1.º ESO



*Actualmente el kit de LEGO Mindstorms EV3 está descatálogo por LEGO pero los proyectos vinculados están disponibles en la plataforma Go STEAM para los usuarios que adquirieron este kit.

COMUNIDAD STEAM

INFANTIL, PRIMARIA Y SECUNDARIA

NOVEDAD

Ha llegado el momento de abrir las puertas de nuestra plataforma a vuestros proyectos STEAM



COMPARTE tus iniciativas con otros docentes

MARCA TENDENCIA y enriquece la realidad de nuestras aulas

DISFRUTA de los proyectos de otros estudiantes

GO STEAM

LA PLATAFORMA DEFINITIVA

¡PRUÉBALA!



Regístrate: gosteamedelvives.com

Licencia: GS_PROFE_DEMO



COACHING GO STEAM



¡PREPÁRATE Y MARCA LA DIFERENCIA!

- **Asesoramiento** inicial adaptado a las necesidades específicas de tu centro.
- **Acompañamiento** durante todo el proceso de implementación del proyecto STEAM.
- **Atención personalizada** con nuestro equipo de expertos.

FORMACIÓN GO STEAM



¡SACA EL MÁXIMO PARTIDO A TUS MATERIALES!

Te hemos preparado un itinerario formativo adaptado a cada momento del curso, a tus necesidades, a tus tiempos...

- **A PARTIR DE JULIO:** Fórmate cómo, cuándo y dónde quieras con nuestra plataforma de formación *online*, Campus Edelvives. Accede a contenidos actualizados y recursos que te ayudarán en el uso de nuestros materiales durante todo el curso.
- **SEPTIEMBRE / OCTUBRE:** Seminarios web en directo con contenidos y propuestas que sabemos que te interesan para aplicar la competencia STEAM en tu aula.
- **A PARTIR DE NOVIEMBRE:** Sesiones presenciales para compartir una jornada juntos, en compañía de otros docentes, con talleres prácticos, charlas y consejos.

Más info:



STEAM REFERENCE SCHOOL

La certificación que reconoce a tu centro como un lugar de referencia tecnológica

Una acreditación que favorece la implementación de la cultura STEAM y reconoce la dedicación de los docentes

Si tu centro educativo responde a estas premisas:



Tiene una **propuesta STEAM integrada**



Favorece la **educación inclusiva** y la **igualdad de oportunidades**



Cuenta con **docentes especializados** en el ámbito STEAM



Dispone de **equipamiento e instalaciones** para desarrollar proyectos STEAM

¿A qué esperas?

¡Pon en marcha tu certificación!

- Muéstrale al mundo que eres un centro puntero
- Una certificación a tu alcance con garantía de educación inclusiva, equitativa y de calidad
- Más de 60.000 niñas y niños estudian en centros certificados

Conoce todas las claves y conviértete en un STEAM Reference School



STEAM REFERENCE SCHOOL

Una certificación avalada por grandes firmas tecnológicas y educativas



Promovemos el talento STEAM de niñas y mujeres

Te traen las aulas STEAM



APUESTA POR NUEVOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE

Incorpora tecnología y herramientas digitales a tus procesos de enseñanza aprendizaje.

Motiva a tu comunidad educativa a través del espacio, invitando a todos a pensar, crear y compartir de manera natural.

Favorece el trabajo transversal, multidisciplinar y la adquisición de competencias, además del trabajo en equipo.

Más info:



Depósito legal: Z 1948-2024



8 4 1 4 6 4 3 1 7 5 6 2 9

Más info:



ALIANZA STEAM
POR EL TALENTO
FEMENINO
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

En colaboración:

