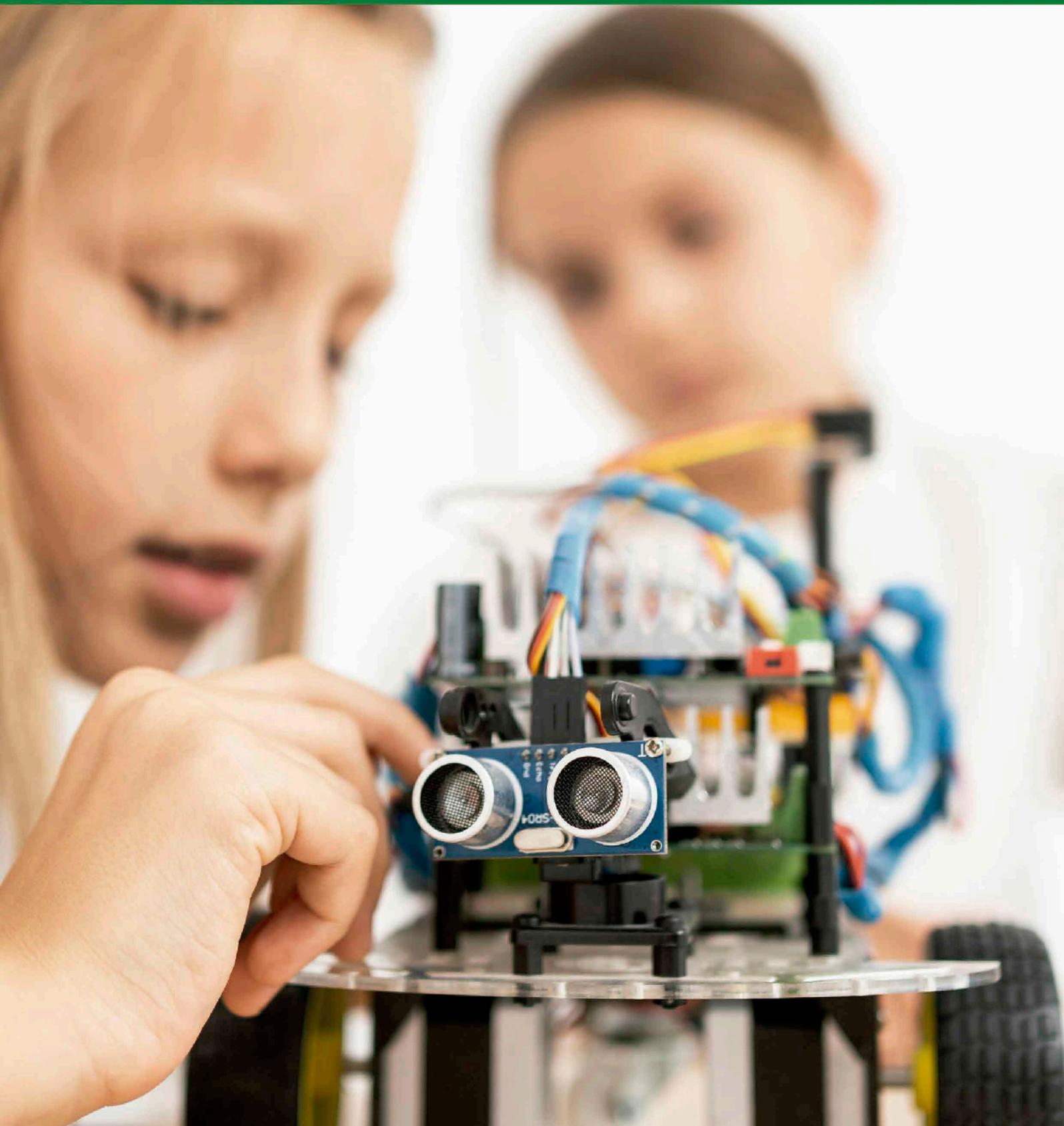
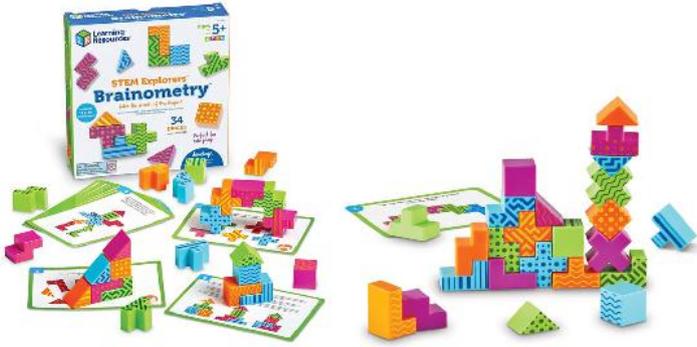


STEM





STEM EXPLORER BRAINOMETRY
REF 137-LER9306

Resuelve los rompecabezas que ponen a prueba tu conocimiento de las formas, el pensamiento crítico, la motricidad fina y mucho más. Los cuatro colores y los patrones también potencian las habilidades de reconocimiento. Incluye 24 formas y tarjetas de desafío de doble cara. La pieza más grande (cruz) mide 4x4x2,5cm. Recomendado a partir de 5 años.



SET DELUXE PEQUEÑOS INGENIEROS
REF 137-9162

46 coloridos engranajes (azul, verde, naranja, rojo, violeta), 26 pilares, 21 ejes, 6 bases para intercalar, 1 manivela, y una guía con actividades. Recomendado a partir de los 3 años.



JUNIOR ENGINEER GEAR 62 PZS.
REF 1-95003

Juego de engranajes para construir todo tipo de artefactos. Completado con engranajes de diferente tamaño, para dotar a los montajes de movimiento. Además de favorecer la psicomotricidad y la orientación espacial, contribuye a la comprensión de la relación "causa-efecto". Recomendado para niños de 3 a 6 años.



MOSAIC ART 3D
REF 1-95020

Juego de construcción en el que se crea en 2D y en 3D. Se utiliza un resistente soporte de montaje, que a su vez es la tapa del contenedor donde se guarda todo el contenido. Incluye: 181 piezas con herramientas y 12 actividades de juego. Edad recomendada de 3 a 7 años.



MATHLINK CUBES BIG BUILDERS
REF 137-9291

Juego de actividades con cubos para trabajar los primeros conceptos matemáticos (contar, sumar, clasificar...) y de ingeniería creando construcciones en 3D (sus propios animales en 3-D, vehículos, etc.) Los niños pueden seguir la guía de actividades o jugar libremente. Recomendada de 5 a 9 años.



ACTIVITY MECANIKO

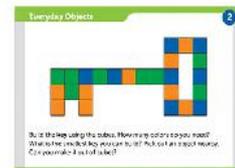
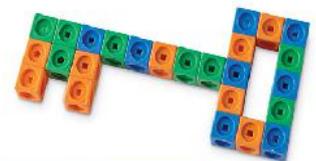
REF 1-32656 81 PIEZAS
REF 1-32657 191 PIEZAS

Juego de Ingenieros con piezas de todo tipo y fichas guía para construir objetos funcionales. Aumentando la dificultad y la creatividad progresivamente. Disponible en dos versiones: 81 piezas y 191 piezas. Edad recomendada: de 4 a 9 años.



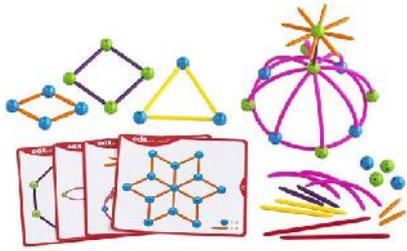
MECATECH 106 PIEZAS
REF 1-95015

Juego de construcción tipo mecánico con muchas opciones de montajes. Las piezas son de distintos tipos y formatos. La combinación de todos ellos multiplica las posibilidades de construir piezas de diferente complejidad según el ingenio. Edad recomendada de 4 a 9 años.



STEMS EXPLORERS MATHLINK BUILDERS
REF 137-9294

Mejora el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas con 10 desafíos de construcción. Los niños pueden construir animales, diseñar estructuras muy realistas y basadas en el día a día. Enlazar los cubos para desarrollar la motricidad fina y fortalecer los músculos de la mano. Recomendado de 5 a 9 años.



SET DE CONSTRUCCIÓN PRINCIPIANTES
REF 232-54049

Mejora las habilidades motoras finas, así como la imaginación de los niños y desarrollar un pensamiento lógico a partir de la resolución de problemas. Contiene: 80 palos en 4 tamaños y 4 colores, 40 bolas conectoras, 24 cuartos de círculo y 20 tarjetas de actividades. Edad recomendada: A partir de 3 años.



SET DE CONSTRUCCIÓN JUNIOR
REF 232-75130

Mejora las habilidades motoras finas, así como la imaginación de los niños y desarrollar un pensamiento lógico a partir de la resolución de problemas. Contiene: 200 palos de plástico flexibles y 20 tarjetas de actividad.



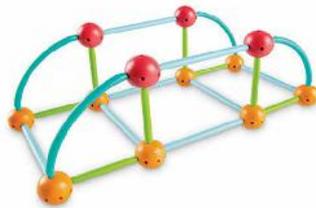
SET CONSTRUCCIÓN DE FORMAS GEOMÉTRICAS
REF 137-1776

Construcción de formas uniendo las piezas y los conectores. Ideal para potenciar el desarrollo de la imaginación, creatividad y motricidad fina. Un total de 90 palos en 3 tamaños diferentes, 32 curvas y 48 conectores. Edad recomendada: a partir de 7 años.



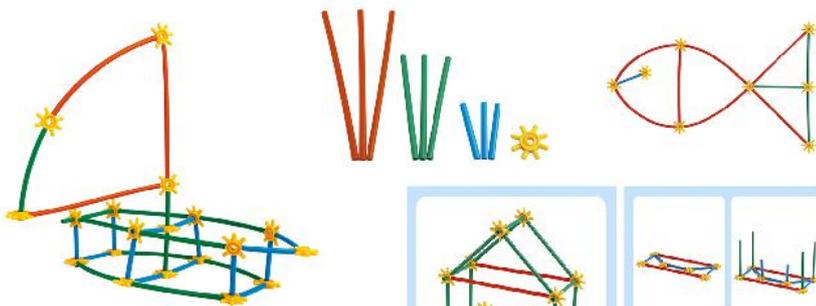
STEM EXPLORERS GEOMAKERS
REF 137-9293

La Gama STEM Explorer trata de estimular la curiosidad del niño de forma natural así como fomentar el aprendizaje STEM. Los geomakers fomentan la comprensión de las formas 2-D y 3-D a través del juego. Los desafíos de construcción pondrán a prueba las habilidades de resolución de problemas de los niños. Los niños pueden experimentar la construcción con varillas curvas únicas, palos rectos y conectores de varios orificios. Contenido: 30 Palos: 10 pequeños, 12 medianos y 9 grandes, 12 Curvas, Seis conectores rojos (8 agujeros), Diez conectores naranja (10 agujeros). Recomendado a partir de 5 años.



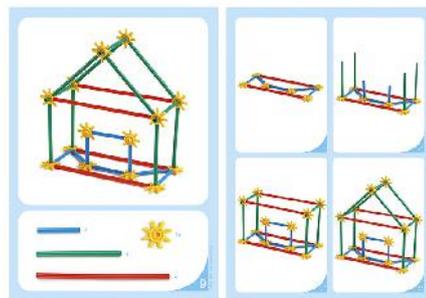
CONJUNTO DE CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA DIVE INTO SHAPES
REF 137-1773

Combínalas para crear nuevas formas en 2-D o 3-D. Incluye palos, curvas y conectores duraderos. 60 varillas en 3 tamaños (6.30 cm, 7.60 cm, 13.30 cm), 20 curvas, 34 conectores y 15 tarjetas de actividad de doble cara (30 actividades). Edad recomendada: A partir de 6 años.



BAMBUCHICOLOR
REF 77-306535

Tallos de plástico flexible y blando para realizar composiciones en tres dimensiones y con curvas. Se unen con una pieza en forma de roseta. 268 piezas de plástico (170 tallos de 3 tamaños y 3 colores, y 98 piezas de unión). L. tallo: 15/10/5 cm. Ø roseta: 3 cm. Lote de 268 piezas. A partir de 3 años.



FICHERO BAMBUCHICOLOR
REF 77-305163

12 fichas con fotos por ambas caras. En una aparece el objeto que hay que construir, y en la otra, el proceso de montaje dividido en 4 etapas.



LEGO EDUCATION TUBOS
REF 333-45026

150 elementos LEGO DUPLO de colores que incluyen tubos, ladrillos, seis bolas, puertas y cestas, para que los niños de educación infantil disfruten de su propia creatividad y un aprendizaje lúdico sin límites. Incluye seis tarjetas de propuestas. Desarrolla habilidades motoras finas, de resolución de problemas y colaboración. Además, presenta la relación causa-efecto, la simetría y el reconocimiento de formas 3D. A partir de 6 años.



LEGO CODING EXPRESS REF 333-45025

234 ladrillos de LEGO DUPLO. Motor con un sensor de color. 5 ladrillos de colores. 2 cambios de agujas. Fichas didácticas. APP gratuita: Los niños tienen un control total de la aplicación opcional gratuita, que les presenta cuatro áreas para explorar: viajes, personajes, música y matemáticas. Las diferentes actividades temáticas cambian la acción de los ladrillos, variando el efecto en el tren. Las actividades son abiertas y los preescolares pondrán en práctica una serie de habilidades relevantes para el desarrollo infantil temprano. A partir de 2 años.



LEGO EDUCATION BRICQ MOTION ESSENTIAL SET REF 333-45401

BricQ Motion Prime de LEGO Education despierta el interés de los alumnos de primaria por el aprendizaje STEAM a medida que experimentan con las fuerzas, el movimiento y las interacciones en un contexto deportivo. Este set de 523 elementos incluye una amplia selección de elementos especiales tales como engranajes, ladrillos con peso, cuatro minifiguras y más, mientras que las bandejas clasificadoras codificadas por colores facilitan el proceso de construcción y hacen que recoger al final de la clase sea rápido y eficiente. También se incluyen elementos de repuesto, además de instrucciones de construcción impresas con ideas de inspiración que ayudan a los alumnos a explorar la Física. Esta experiencia STEAM introductoria ofrece dos unidades de siete lecciones de 45 minutos cada una, alineadas con los contenidos curriculares (curso medio y superior de primaria), que comprenden multitud de recursos tales como videos inspiradores y hojas de trabajo impresas para estimular a los alumnos y despertar su interés, además de planes de lección, videos para el profesor, rúbricas de evaluación y actividades adicionales de matemáticas y lengua castellana que sirven de apoyo al docente. BricQ Motion Prime cuenta con el respaldo de un exhaustivo programa de formación profesional. A partir de 6 años.



LEGO EDUCATION SET DE EXPANSION V2 SPIKE PRIME REF 333-45681



El kit de piezas extra SPIKE Prime te permitirá construir casi cualquier cosa que imagines y darle vida. Participe en el apasionante mundo de las competiciones de robótica con el set de expansión SPIKE Prime de LEGO Education. Con 603 elementos, entre ellos, ruedas grandes, engranajes banana, un sensor de color y un motor grande, esta ampliación del set SPIKE Prime (Ref.: 333-45678) brinda más de 10 horas de aprendizaje STEAM que inspirarán a los profesores y alumnos de primero y segundo de secundaria a crear modelos más avanzados, preparándoles al mismo tiempo para el divertido y desafiante mundo de las competiciones de robótica. **IMPORTANTE:** Esto es un Set de expansión. Necesitas del Set Inicial SPIKE Prime (Ref.: 333-45678). Elementos LEGO Technic y System en una nueva paleta cromática, con 2 ruedas grandes, engranajes con forma de plátano, un motor grande y un sensor de color. Ahora incluye la placa de creador que ayuda a integrar de forma fácil y rápida tus dispositivos SBC preferidos. Unidad «Listos para competir», con más de 10 horas de aprendizaje STEAM de acuerdo con los contenidos curriculares. Incluye apoyo docente y completas unidades didácticas online. A partir de 10 años.

LEGO EDUCATION SPIKE PRIME - KIT ROBOTICA EDUCATIVO REF 333-45678



El set LEGO Education SPIKE Prime es la herramienta de aprendizaje STEAM para estudiantes del primer ciclo de Educación Secundaria. Combinando coloridos elementos de construcción LEGO, un hardware fácil de usar y un lenguaje de programación intuitivo de arrastrar y soltar basado en Scratch, SPIKE Prime involucra continuamente a los estudiantes en actividades de aprendizaje lúdico para pensar críticamente y resolver problemas complejos, independientemente de su nivel de aprendizaje. Desde sencillos proyectos de iniciación hasta ilimitadas posibilidades de diseño creativo, SPIKE Prime ayuda a los estudiantes a aprender las habilidades esenciales de STEAM y del siglo XXI necesarias para convertirse en las mentes innovadoras del futuro ... ¡mientras se divierten! El corazón del sistema SPIKE Prime es el HUB programable. Este dispositivo avanzado pero fácil de usar, con forma de ladrillo, cuenta con 6 puertos de entrada / salida, matriz de luz 5x5, conectividad Bluetooth, un altavoz, giroscopio de 6 ejes y una batería recargable. El SPIKE Prime Set también incluye motores y sensores de alta precisión que, junto con una gran variedad de elementos coloridos de construcción de LEGO, permiten a los estudiantes diseñar y construir divertidos robots, dispositivos dinámicos y otros modelos interactivos. El entorno de programación intuitivo para tablets y ordenadores toma los mejores elementos del popular lenguaje de programación basado en Scratch, creando un sistema que encantará a profesores y alumnos. Además del material de introducción, la aplicación viene con 3 planes de unidades de contenido STEAM alineados con el currículo que se enfoca en Ingeniería y Ciencias de la Computación. Diseñadas para estudiantes del primer ciclo de Secundaria y optimizadas para sesiones de aprendizaje de 45 minutos. A partir de 10 años.



LEGO EDUCATION SPIKE ESSENTIAL - KIT ROBOTICA EDUCATIVO
REF 333-45345

SPIKE Essential, que forma parte del concepto de aprendizaje de LEGO®, brinda cinco unidades que contienen cada una ocho lecciones de 45 minutos de contenidos STEAM alineados con el currículo. Cada lección comprende completos planes de lección en línea con actividades adicionales de matemáticas y lengua. Además, proporcionamos rúbricas de evaluación y videos de apoyo docente. Cuatro figuras reconocibles con identidades y características diversas para fomentar la resolución de problemas y el aprendizaje socioemocional. Incluye dos motores pequeños, un sensor de color, una matriz de luces de color 3x3 y un hub pequeño inteligente con dos puertos de E/S, conectividad Bluetooth, sensor giroscópico de seis ejes y una batería recargable de iones de litio con puerto micro-USB para carga y conexión. El set de 449 piezas incluye además una selección de los conocidos ladrillos LEGO y elementos de repuesto para una construcción intuitiva y fácil. Resistente caja de almacenamiento con bandejas clasificadas por colores para facilitar la gestión en clase. La aplicación SPIKE, inspirada en el lenguaje de programación Scratch, adecuada a la edad y basada en iconos y palabras, ayuda a los alumnos a desarrollar sus capacidades de programación. A partir de 6 años.



LEGO EDUCATION BRICQ MOTION PRIME SET
REF 333-45400

BricQ Motion Prime de LEGO Education despierta el interés de los alumnos de secundaria por el aprendizaje STEAM a medida que experimentan con las fuerzas, el movimiento y las interacciones en un contexto deportivo. Este set de 562 elementos incluye una amplia selección de elementos especiales tales como engranajes, ruedas, bolas, pesos y componentes neumáticos, cuatro minifiguras y más, mientras que las bandejas clasificadas por colores facilitan el proceso de construcción y hacen que recoger al final de la clase sea rápido y eficiente. También se incluyen elementos de repuesto, además de instrucciones de construcción impresas con ideas de inspiración que ayudan a los alumnos a explorar la Física. Esta experiencia STEAM introductoria ofrece una unidad de siete lecciones de 45 minutos cada una, alineadas con los contenidos curriculares, que comprenden multitud de recursos tales como videos inspiradores y hojas de trabajo impresas para estimular a los alumnos y despertar su interés, además de planes de lección, videos para el profesor, rúbricas de evaluación y actividades adicionales de matemáticas y lengua castellana que sirven de apoyo al docente. BricQ Motion Prime cuenta con el respaldo de un exhaustivo programa de formación profesional. A partir de 10 años.





LEGO EDUCATION HUB SPIKE PRIME
REF 333-45601

Avanzado pero fácil de usar, el Hub grande de LEGO Technic es un dispositivo con forma de ladrillo que incluye 6 puertos de entrada/salida para conectar a una serie de sensores y motores, una matriz personalizable de 5 x 5 luces, conectividad Bluetooth, altavoz, giroscopio de 6 ejes, batería recargable de iones de litio y un puerto USB micro para conectarse a tabletas y ordenadores compatibles. Además, el Hub grande es compatible con elementos LEGO Technic para crear robots divertidos, dispositivos dinámicos y otros modelos interactivos. Sistema operativo MicroPython integrado con procesador de 100 MHz adaptativo. Memoria ampliable con almacenamiento de 20 programas. Batería de iones de litio de 2.000 mAh y gran capacidad para un uso prolongado entre cargas. Modos «Descargar y ejecutar» y «Streaming directo» para explorar y jugar programando con agilidad. Ejecución autónoma para una mayor movilidad y menor latencia. Diseñado para construir y volver a construir con rapidez. A partir de 10 años.



LEGO EDUCATION HUB SPIKE ESSENTIAL
REF 333-45609

El potente pero sencillo LEGO Technic Small Hub combina y controla los motores LEGO Technic, los sensores y otros elementos LEGO para crear divertidos modelos interactivos. Con 2 puertos de entrada/salida, conectividad Bluetooth, giroscopio de 6 ejes y una batería recargable con puerto de carga y conexión micro USB, el Small Hub es el corazón de cualquier modelo SPIKE Essential. Batería recargable de iones de litio. Para usar con motores y sensores LEGO Technic. Controla tu Small Hub con la aplicación gratuita SPIKE para tabletas y ordenadores. A partir de 6 años.



LEGO STEAM PARK
REF 333-45024

295 ladrillos LEGO DUPLO, incluyendo engranajes, pistas, poleas, barcos y figuras. 8 cartas a doble cara con ideas inspiradoras para la construcción de 16 modelos. 5 cartas con ideas de actividades para inspirar el aprendizaje lúdico. Existen materiales de apoyo adicionales que se pueden descargar desde el portal de LEGO Education. A partir de 3 años.



KIT DE APRENDIZAJE INDIVIDUAL PRIME
REF 333-2000480

Este kit diseñado para Secundaria de 110 piezas se basa en el sistema de construcción LEGO Technic, diseñado para construir fácilmente una gran variedad de modelos tales como máquinas, animales y juegos, que se construyen de manera rápida y sencilla. Es el complemento ideal para el kit LEGO Education SET BricQ Motion Prime (333-45400) y del kit LEGO Education SPIKE Prime – Kit Robótica Educativo (333-45678)



KIT DE APRENDIZAJE INDIVIDUAL ESSENTIAL
REF 333-2000481

Este kit diseñado para Primaria de 102 piezas brinda una amplia gama de elementos decorativos y ladrillos LEGO apilables que despiertan la imaginación e inspiran a construir una gran variedad de creaciones. Es el complemento ideal para el kit LEGO Education SET BricQ Motion Essential (333-45401) y del kit LEGO Education SPIKE Essential – Kit Robótica Educativo (333-45345)



FISCHERTECHNIK ROBOTICS FIRST
REF 337-560843

Este Kit es ideal para iniciar de forma divertida y emocionante a los niños en el mundo de la informática y la robótica gracias a sus componentes. Contenido: en total incluye 380 piezas, incluidos BT Smart Controller como control, Software de control ROBO Pro Light, 2 motores XS, 2 barreras de luz LED, 2 fototransistores, 2 pulsadores, soporte para pila de 9V. Recomendado a partir de 6 años.





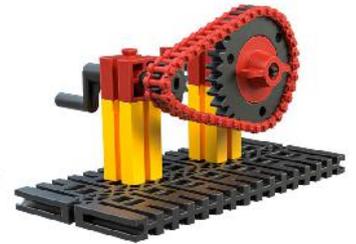
FISCHERTECHNIK H2 FUEL CELL CAR
REF 337-559880

Este kit permite construir un coche de pila de combustible y luego ponerlo en marcha con la ayuda del hidrógeno. Contenido: en total incluye 117 piezas, incluida 1 celda de combustible y fuente de alimentación de 3v. Recomendado a partir de 6 años.



FISCHERTECHNIK CLASS SET GEARS
REF 337-559887

¿Cómo funciona una rueda dentada cónica, una transmisión por correas o un mecanismo de cremallera? Los jóvenes descubridores podrán resolver estas y muchas otras preguntas mediante 15 modelos y doce experimentos. Contenido: 16 conjuntos individuales con 100 piezas por caja. En total incluye 1600 piezas. Recomendado a partir de 6 años.



FISCHERTECHNIK RENEWABLE ENERGIES
REF 337-559881

Este kit explica la generación, el almacenamiento y el uso de electricidad a partir de fuentes de energía naturales. Contenido: en total incluye 268 piezas, incluidos 2 panel solar 1V, 1 motor solar, 1 Goldcap, 1 LED, 1 Fuel Cell, 1 transformador de tensión y 1 multímetro. Recomendado a partir de 6 años.



STEM: SET DE ACTIVIDADES DE MAQUINARIA
REF 137-2824

Set para aprender las fuerzas y leyes de la física que hay detrás de las máquinas. Contiene 6 máquinas simples de plástico, 10 cartas de actividad y guía de actividades multilingüe. Edad Recomendada: De 5 a 9 años.



SKYE EL UNICORNIO
REF 137-LER3105

Descubre la magia de la codificación con esta mascota unicornio que está lista para la diversión temprana de STEM. Codifica junto a las mágicas aventuras del libro de hechizos. Incluye: Escenario de juegos MagiCoder, 12 Tarjetas de codificación, 1 Varita, 1 MagiCoder, Guía de inicio rápido multilingüe. Recomendado de 4 a 10 años.



STEM: SET DE ACTIVIDADES FUERZAS Y MOVIMIENTO
REF 137-2822

Incluye: Péndulo con marco. 2 pistas de plástico con diferentes texturas, 2 coches en miniatura, 2 bloques de distintos pesos. 10 cartas de actividad y guía de actividades multilingüe. Edad Recomendada: De 5 a 9 años.



ROBOT BEE BOT RECARGABLE
REF 234-IT10077

Bee-Bot® es un punto de partida perfecto para enseñar para la robótica infantil trabajando control, lenguaje direccional y programación. Se mueve en pasos de 15 cm y gira en 90°. Suministrado con un cable USB para recargar. Es el robot de iniciación a la programación más popular.



ROBOT BLUEBOT
REF 234-IT10082

Robot ideal como punto de partida para el aprendizaje de la Robótica y codificación. Puede ser controlado de forma inalámbrica a través tablet (a través de APP gratuita) o PC/MAC. Ideal para interactuar con otros Bee-Bots y Blue-Bots. Se puede grabar audio para reproducirlo y confirmar cuando se introducen los comandos.



MALETÍN PARA GUARDAR BEE BOT Y BLUEBOT
REF 234-IT10294



LECTOR DE INSTRUCCIONES TAC TILE BLUETOOTH
REF 234-IT01118

Una forma única y extremadamente divertida de programar el Blue-Bot®, coloca las losetas de instrucciones en el lector, pulsa "go" y verás a tu robot completar el recorrido. Incluye 25 losetas con instrucciones. Los azulejos pueden ser colocados en forma vertical o apaisada dependiendo de cómo el niño quiera diseñar su programa. Características principales: conectividad Bluetooth, 10 ranuras de posición, recargable, altavoz, conexión de hasta tres unidades juntas. Compatible con las baldosas estándar y de extensión.



ESTACIÓN DE CARGA
BEE BOT Y BLUEBOT
REF 234-IT10213

Una estación de carga para hasta seis Bee-Bot's® o Blue-Bot's® recargables. Se conecta a la corriente. Fácil de transportar.



SET 6 BEE-BOTS CON
ESTACIÓN DE RECARGA
REF 234-IT10079



BLUEBOT BLUETOOTH CLASS PACK
REF 234-IT10080

Puede programar Blue-Bot® con una amplia gama de tablets, PC, Mac o nuestro propio Tac-Tile Reader. La aplicación para tablets presenta una serie de desafíos y problemas de programación para que los niños resuelvan construyendo el programa correcto. Este paquete incluye una estación de acoplamiento recargable para que no tenga que preocuparse por el almacenamiento o las baterías. Contenido: 6 x Blue-Bot's® y 1 estación de acoplamiento para recargar.



SET DE 6 CARCASAS SUJETA LÁPICES PARA BEE BOT
REF 234-IT10114

Coloca la carcasa haciendo clic sobre la BeeBot y agrega un bolígrafo al hueco portabolígrafos. Tu robot está listo para pintar mientras realiza sus recorridos. Set de 6 carcasas de colores surtidos. Hechas de un plástico de alta calidad que está diseñado para soportar el día a día en la escuela.



SET DE 6 CARCASAS PUSHER PARA BEE BOT Y BLUEBOT
REF 234-IT10112

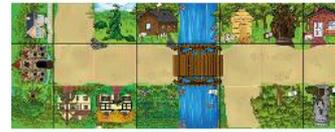
Las carcasas permiten que las BeeBot puedan empujar objetos de un destino a otro con este juego de empujadores/pushers Bee-Bot®/Blue-Bot®. Set de 6 carcasas de colores variados. Se adapta tanto a Bee-Bot® como a Blue-Bot® de forma sencilla mediante un clic.





BEE BOT STARTER SET
REF 234-EL00399

Todo lo que necesitas para comenzar con Bee-Bot® y enseñar el control, el lenguaje direccional y la programación. Bee-Bot® puede moverse con precisión en pasos de 15 cm, girar 90 ° y recuerda hasta 40 pasos. Contenido: 1 Bee-Bot® recargable, 1 isla del tesoro, 1 alfombra de calle, 2 rejillas transparentes, 49 cartas de secuencia y 10 casillas blancas con clip.



BLUEBOT BLUETOOTH MAT PACK
REF 234-EL00517

Ahorre tiempo y dinero al comprar 6 Blue-Bot's®, una estación de acoplamiento y 3 alfombrillas juntas. Blue-Bot®, habilitado con Bluetooth es una introducción perfecta a la programación para niños de 5 a 11 años. Su Blue-Bot® en pantalla imita su Blue-Bot® físico en el piso. Contenido: 6 Blue-Bot's®, 1 estación de acoplamiento para recargar, 1 alfombra de granja, 1 estera de la isla del tesoro y 1 alfombra de cuento de hadas



TAPIZ RECUADROS PARA BEEBOT
4X6 REF 234-IT10125
5X5 REF 234-IT10126
8X8 REF 234-IT10127

Puedes elegir el número de cuadrículas de la matriz: 4x6, 5x5 y 8x8 recuadros. Personaliza tu propio tapete insertando tus propias fotos y dibujos en este tapiz transparente. Crea tus propias tarjetas para apoyar cualquier tema interdisciplinario. Programa Bee-Bot® para trabajar en tus propias temáticas e historias.



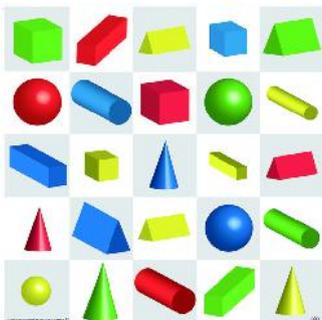
BEE BOT TAPIZ CASILLERO
REF 234-ITSGRID

Tapete transparente de 16 casillas. Esta cuadrícula clara de 4 x 4 se puede utilizar para ayudar con la programación de rutas. Coloque el tapete encima de las alfombras y mapas existentes o simplemente pida a los alumnos que diseñen el suyo.



BEE BOT TAPIZ FORMAS, COLORES Y TAMAÑOS
REF 234-IT00854

Para familiarizarse con las formas, colores y tamaños.



3D SHAPES TAPIZ
REF 234-IT01075

Para Bee-Bot® y Blue-Bot®. Formas en 3D. Tapiz de 75x75 cm.



CARRETERA PARA BEE BOT Y BLUEBOT
REF 234-IT01050

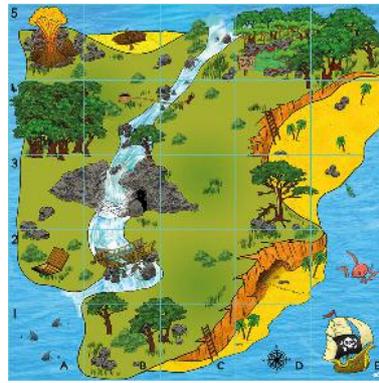
Módulos con diseño de carreteras para crear infinitas posibilidades de rutas realistas. Contiene 25 piezas de carretera, para construir un camino y que los estudiantes programen el robot para seguir su ruta. También contiene 4 piezas extras que pueden ser usadas para añadir complejidad al reto.



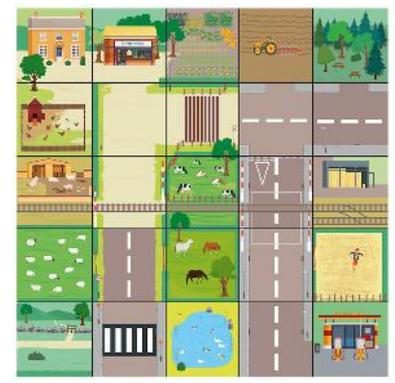
TAPIZ CALLE PARA BEEBOT
REF 234-IT10131



BEE BOT TAPIZ ALFABETO
REF 234-IT00853



BEE BOT TAPIZ ISLA DEL TESORO
REF 234-ITSMAT1



BEE BOT TAPIZ CAMPO
REF 234-IT10144



MUSICODE
REF 77-388445

Actividad STEM. Un material evolutivo para implementar actividades de escucha, expresión y codificación/descodificación asociando sonidos, gestos, imágenes y símbolos. El niño descubre el interés de codificar la información visual y auditiva mediante símbolos; esos códigos adoptados por el grupo que se pueden yustaponer y combinar para facilitar la lectura, la memorización y la transmisión. Los niños producen series de sonidos y ritmos con los siguientes elementos: pequeños instrumentos de percusión, percusiones corporales, objetos variados... Traducen esos sonidos y sus gestos por imágenes (fotos, dibujos, símbolos) para mantener el trazo de los ritmos creados y van a inventar incluso su propia escritura codificada. Contenido: Guía didáctica de 10 páginas, 46 tarjetas magnéticas de las cuales 7 vienen en blanco para escribir con rotuladores borrables con agua, 1 CD con 29 pistas de audio y 3 pistas de video, que también pueden descargarse de internet. A partir de 3 años.



SET ACTIVIDADES VAMOS A CODIFICAR
REF 137-2835

Este set proporciona una introducción básica a la codificación y a la ingeniería mientras que desarrolla un interés en las materias relacionadas con la ciencia y la tecnología desde una edad temprana. Incluye: 20 colchonetas de espuma, 20 tarjetas de codificación, 2 piezas de robot, 2 fichas con temas de artes, 2 fichas de aspecto primaveral, 2 fichas de flechas, 2 fichas de X. Recomendado a partir de 5 años.



PRIMEROS RECORRIDOS CODIFICADOS
REF 77-343162

Taller autocorrector con actividades lúdicas que le acercan a los niños a la codificación y desplazamiento sobre curadrículas. Cada niño dispone de una rejilla de plástico transparente bajo la que colocará una lámina de cuadrícula. Siguiendo las indicaciones de su "tira de instrucciones" que le dirán como finalizar el recorrido. Las láminas están ambientadas en dos entornos de juego: El mar y el bosque. Edad recomendada: a partir de 3 años.



CODE&GO: RATÓN ROBOT MATEMÁTICAS
REF 137-2861

Integra el mundo de la codificación con conceptos básicos matemáticos. Un divertido juego de mesa en donde se desarrollan conceptos clave para el aprendizaje de las matemáticas. Incluye: tablero de doble cara de 50 cm x 25 cm, 11 tarjetas de números (0-20), 2 dados numéricos, un dado de operaciones, Guía de actividades. Recomendado para uso individual o grupos reducidos. Edad Recomendada: De 5 a 9 años.



ROBOT BOTLEY CODIFICAR
REF 137-2936

Botley es un robot que fue diseñado y creado para fomentar las habilidades de codificación temprana. Funciones lógicas como: Avanzar, Girar a la izquierda o derecha, Paso atrás, Detectar y evitar objetos, bucles de repetición. Recomendado para uso individual o actividades en grupos reducidos. Mide 13 (An) x 7 (Al) x 8.5 (Prof) cm. Funciona con pilas (no incluidas). Contiene 40 cartas de codificación. De 5 a 9 años.



JUEGO DE LÓGICA ROBOT RATÓN
REF 137-2831

El objetivo de juego es que el Ratón Colby alcance el queso. Incluye tarjetas de actividad para construir uno de los laberintos, o pueden crear propios. Una vez construido el laberinto, las tarjetas de codificación se utilizan para crear una ruta paso a paso hasta el final. Colby entonces tendrá que ser programado con los botones de colores en su espalda para hacer su camino a través del laberinto. Estas actividades prácticas y experimentos desafían a los niños a pensar críticamente, participar en la resolución de problemas creativos y adquirir habilidades para la ciencia, la tecnología, la ingeniería y los campos relacionados con las matemáticas. Incluye: Ratón Robot, 16 rejillas de laberinto verde, 22 paredes púrpura del laberinto, 3 túneles anaranjados, Cuña de queso, 30 tarjetas de codificación de doble tamaño y 10 tarjetas de actividades de doble cara. Colby mide 10 cm aproximadamente y necesita 3 pilas AAA (no incluidas). Edad recomendada: a partir de 5 años.



CODE&GO: RATÓN ROBÓTICO
REF 137-2841

Divertido juego de mesa para aprender a codificar. Este kit brinda un contacto cercano con actividades en las que llama su atención y abre el espectro a nuevos entretenimientos educativos. Incluye: un ratón robótico de 10 cm y requiere 3 pilas AAA (no incluidas). Edad Recomendada: De 4 a 9 años.



CODE&GO: RATONMANÍA
REF 137-2863

Divertido juego de mesa para aprender a codificar. Tablero de 40,5 x 40,5 cm. 90 tarjetas de codificación: 40 hacia adelante, 20 hacia la derecha, 20 hacia la izquierda, 10 hacia atrás y 12 cuñas de queso. 8 cartas de juego, 8 paredes de laberinto y 4 modelos de ratones robot. Dado e instrucciones. Número de jugadores: de 2 a 4 jugadores. De 5 a 9 años.



CRIATURAS CODIFICADORAS: DINOSAURIOS
REF 137-LER3082

Los personajes de este juego serán sus primeros amigos de codificación. Dos dinosaurios codificadores enseñan los primeros conceptos STEM a través de la codificación y el juego. Incluye retos de codificación basados en el juego con los dinos y también permite el juego libre creando tus propios retos. Recomendado a partir de 4 años.



CRIATURAS CODIFICADORAS: CACHORROS
REF 137-LER3080

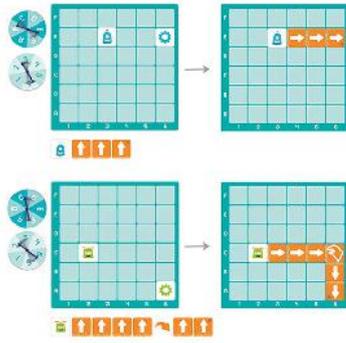
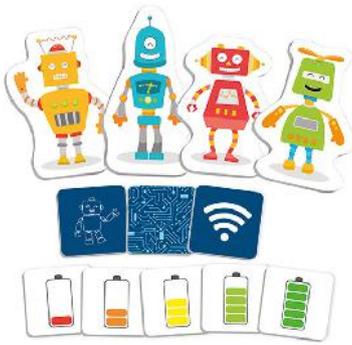
Los personajes de este juego serán sus primeros amigos de codificación. Estos juguetones cachorros codificados enseñan los primeros conceptos STEM a través de la codificación y el juego. Incluye retos de codificación basados en el juego con los cachorros y también permite el juego libre creando tus propios retos. Recomendado a partir de 4 años.



BOTLEY 2.0 ACTIVITY SET
REF 137-LER2938

Robot codificador Botley con un conjunto de actividades fáciles de usar y que ofrecen múltiples formas de codificar para los que están aprendiendo a codificar y programar. Ideal tanto para los principiantes como para los jóvenes codificadores experimentados. Los ojos de Botley 2.0 se iluminan y también puedes cambiar el color. Apaga las luces y mira cómo se hace un espectáculo de luces y se baila al ritmo de la música. El robot Botley 2.0 mide 13 cm de ancho x 7 cm de alto x 8.5 cm de profundidad. Requiere 5 pilas AAA no incluidas. Recomendado a partir de 5 años.





ROBOCODING: COORDENADAS Y CODIFICACIÓN BÁSICA REF 13-20521

¿Codificar sin ordenador? ¡Es la mejor forma de empezar! Aprende las coordenadas y tus primeros conceptos de codificación. Ayuda a descubrir que cada reto se puede dividir en secuencias de pequeños pasos. Coordenadas, secuencias, pensamiento lógico, resolución de problemas y aprendizaje cooperativo. Recomendado de 4 a 8 años.

JUEGO DE CODIFICACION REF 60-16129

Primeros pasos para aprender sobre la programación de una forma divertida, pero sin chips ni pantallas! Entre otros aspectos pedagógicos aprenderemos el lenguaje de direcciones, las secuencias, la resolución de problemas... Incluye diferentes tipos de material, como dibujos con una secuencia para llegar a un objetivo, muros para dificultar el camino... Dimensiones: 30x30x1.5 cm. Recomendado a partir de 4 años.



TALLER QUADRIFICACIÓN REF 77-342817

Actividad STEM. Diseñado para realizar recorridos sobre una cuadrícula con piezas magnéticas de distinta naturaleza y cuyas cantidades pueden venir impuestas. La organización del taller es muy flexible y práctica: los niños, cada uno con una lámina y 23 piezas magnéticas fácilmente diferenciables por su color, pueden trabajar juntos en una de las 24 fichas de actividades. Las 24 fichas de actividades están organizadas en 4 series de 6 fichas de dificultad progresiva. Contenido: 24 fichas de actividades, 4 series de 6 fichas, 2 láminas magnéticas de doble cara, 46 piezas magnéticas: 23 piezas con flechas rojas y 23 con flechas violetas, y guía didáctica. Recomendado a partir de los 4 años.



EDISON WHY BRICKSROBOT V 2.0 REF 335-WHY001

Whybricks es un conjunto de construcción educativa que ayuda a dar vida a los conceptos de ciencias, es compatible con Edison y Lego, y sirve para aprender STEM y robótica educativa. Los Whybricks contienen 2100 piezas para permitir que 10 estudiantes trabajen individualmente con 210 piezas cada uno. Hecho para durar con piezas de construcción de excelente calidad. Cada kit de Whybricks contiene bloques de construcción, vigas, clavijas, engranajes y otras piezas. Las piezas individuales de Whybricks están diseñadas con tacos y agujeros que son compatibles con cualquier sistema de construcción compatible con ladrillos LEGO. Whybricks es un enfoque práctico y atractivo para la enseñanza de las ciencias físicas. El kit del sistema de construcción y los planes de lecciones funcionan a la perfección para ser un recurso educativo completo de STEM. Con Whybricks, los educadores pueden aprovechar la curiosidad innata de los estudiantes y explorar las ciencias físicas de manera significativa. Whybricks ayuda a que el aprendizaje sea divertido y relevante, con extensiones STEM significativas a través de la ingeniería. Completo con guías gratuitas para maestros y materiales para estudiantes escritos en niveles de lectura apropiados para el grado. Alineado con el plan de estudios de ciencias físicas: al final de la escuela primaria, secundaria y principios de la escuela secundaria. Opciones flexibles de gestión del aula para 10 estudiantes que trabajan de forma independiente. Edad recomendada: a partir de 8 años.





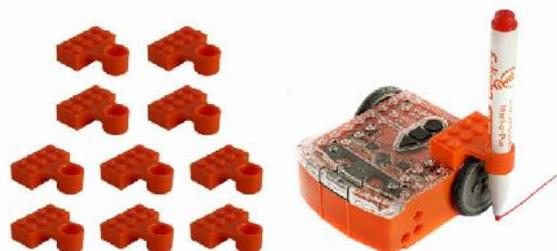
EDISON ROBOT V 3.0
REF 335-EDR001

EDISON es un robot para aprender e inventar, un coche inteligente que puede ver y oír gracias a los diferentes sensores que tiene instalados. EDISON detecta y esquiva obstáculos, comienza a moverse con el sonido de una palmada, rastrea líneas siguiendo su recorrido, detecta la luz y además se comunica con otros robots EDISON. Da vida a tus construcciones de LEGO con EDISON, son completamente compatibles o elige el kit de construcción EdCreate (Ref. 335-EDL001). La tecnología y la robótica están por todas partes. Edison es compatible con LEGO, fácil de programar y tiene programas precargados que se activan pasando por encima de un código de barras. Aparte de la función de programas precargados, se puede programar con EDBlocks, programación por bloques perfecto para la iniciación, EdScratch, nivel intermedio con lenguaje híbrido, o EdPy, programación con Python, para programación más avanzada. Edison V3 ahora contiene una batería interna recargable, lista para ser alimentada a través de USB-A con cualquier fuente de alimentación. Programable por USB: Da rienda suelta a una creatividad infinita a través de la programación con conectividad USB. Microchip mejorado: Descubre capacidades sin precedentes con un microchip mejorado, que permite un procesamiento avanzado y más rápido para una experiencia de aprendizaje enriquecida. Recomendado a partir de 4 años.



ED CREATE
REF 335-EDL001

El kit de construcción EdCreate Edison es un sistema de construcción que consta de 115 bloques de construcción, clavijas, engranajes y otras partes entrelazadas. Las piezas individuales EdCreate están diseñadas con espárragos y agujeros compatibles con los robots Edison y cualquier otro sistema de construcción compatible con ladrillos LEGO. Un kit EdCreate se puede usar para crear cinco EdBuilds diferentes y una variedad de otros desafíos de ingeniería y diseño. El kit también se puede ampliar con otras partes del sistema de construcción compatibles con LEGO. El sistema EdCreate se puede usar con robots Edison para completar cinco proyectos EdBuild: EdTank, EdDigger, EdRoboClaw, EdCrane, y EdPrinter. Los proyectos EdBuild requieren niveles progresivos de capacidades de codificación, lo que los convierte en un complemento perfecto para la programación de Edison y el plan de estudios de robótica. A partir de 5 años.



ED SKETCH PEN HOLDER
REF 335-EPH001

Cada caja contiene 10 sujeciones. A partir de 5 años.



EDISON SPARE SKID 20 PCKS
REF 335-ESS001

Todos los robots Edison se envían con un patín incluido, ubicado en la parte inferior del robot cerca del sensor de seguimiento de línea. Este patín es la pequeña protuberancia clara ubicada en la parte inferior del robot. Ayuda a mantener la parte delantera de Edison fuera de la superficie debajo del robot. Permite que Edison utilice correctamente el sensor de seguimiento de línea para leer códigos de barras, seguir líneas y ejecutar otros tipos de programas. Puede quitar el patín transparente de su robot sacando el patín del chasis naranja de Edison. En general, esto solo es necesario cuando está realizando proyectos de construcción e ingeniería con Edison, incluidos EdCreate EdBuilds. Cada caja contiene 20 patines de repuesto.



EDISON SAPE PARTS PACK
REF 335-ESP001

El pack de piezas de repuesto incluye recambios para todas las piezas desmontables de Edison. Contenido: 1 x EdComm cable, 1 x Puerta de la batería (incluye muelles), 3 x Patines transparentes, 2 x Ruedas y 2 x Neumáticos



ED SKETCH MARKER PEN
REF 335-EMP001

Los accesorios EdSketch incorporan el arte a los proyectos de programación. El EdSketch Marker Pen es un rotulador de borrado en seco para pizarras blancas y papel. EdSketch es el complemento perfecto para promover la creatividad y las ideas abiertas en la programación de robótica. Cada caja contiene 10 rotuladores de diferentes colores. A partir de 5 años.



EDISON EDCOMM CABLE 10 PCK
REF 335-EDK001

Diseñados específicamente para soportar entornos de uso intensivo, como las escuelas. Contiene 10 cables EdComm. A partir de 5 años.





ROBOT PHOTON EDUCACIÓN INTERDISCIPLINAR REF 338-PHOTROBOT

El robot Photon es una herramienta educativa que ayuda a los profesores a gestionar todo tipo de clases, desde la programación hasta las matemáticas o los idiomas. Recomendado a partir de 3 años.



PHOTON SUSTAINABLE ENERGY KIT REF 338-PHOTSEG

Este Kit se ha diseñado para ayudar a formar una actitud de respeto por el entorno natural y promover comportamientos proambientales. Contenido: 2 Photon robot, 10 Actividades, 2 Magic Dongle, 32 Hojas de trabajo, 1 alfombra de dibujo, 3 hojas de recorte de personaje, 1 soporte para rotuladores, 3 rotuladores notas en papel, 1 dado y piezas de juego, 19 imán de neodimio, 1 paño de limpieza para la alfombra. Recomendado de 6 a 11 años.



PHOTON ROBOTICS AND CODING KIT REF 338-PHOTROBCOD

Este set permite codificar y programar el Robot Photon utilizando BBC micro:bit. Desafía a escribir su propio código Python y JavaScript. Contenido: 2 Photon Robots, 2 Magic Dongle, 2 BBC micro:bit v2, 2 Neodymium, 2 adaptadores micro:bit, 2 AAA portapilas + pilas, 2 USB A corto, 2 USB A largo, 1 microUSB corto, 1 microUSB largo. Recomendado a partir de 3 años.



PHOTON EARLY EDUCATION KIT REF 338-PHOTEAEAD

Kit diseñado para el desarrollo integral de los más pequeños. Comprende actividades para el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico. Contenido: 1 Photon Robot, 50 actividades, 3 hojas de trabajo, 52 hojas de símbolos, 1 alfombra educativa, 1 cubo educativo, 300 palos de colores, 2x26 pulseras amarillas y azules, tarjetas. Recomendado de 3 a 6 años.



PHOTON PHYSICS KIT REF 338-PHOTPHYSICS

El Photon Physics Kit se ha creado para introducir nuevos métodos de enseñanza de la física y permitir a los estudiantes redescubrir la materia. Contenido: 2 Photon Robot, 10 actividades, 1 Magic Dongle, 2 dinamómetros, 2 calibradores, 2 reglas, 2 cintas métricas, 1 cronómetro, 1 linterna, 1 lupa, 2 arnés pesas, almohadillas de base multicolor. Recomendado de 12 a 14 años.



PHOTON ARTIFICIAL INTELLIGENCE KIT REF 338-PHOTAIDK

Kit adecuado para los primeros cursos de primaria y para los cursos 4-6. Contenido: 1 Photon Robot, 10 actividades ruta A, 10 actividades ruta B, 1 tablet mount, 1 alfombra educativa Smart City, 19 tarjetas, 9 modelos de construcción, 54 carteles, 1 Roadblock, 1 juego de soportes para tarjetas de memoria, 1 Tic-tac-toe tablero/refrigerador, 19 Tic-tac-toe tarjetas/alimentos. Recomendado de 7 a 12 años.



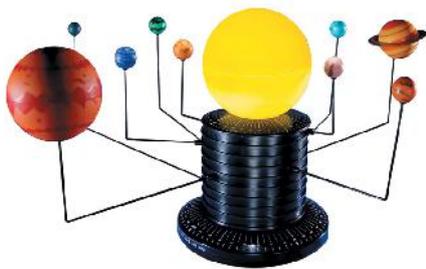
PHOTON SPECIAL EDUCATION KIT REF 338-PHOTSEK

Hemos diseñado el Kit de Educación Especial para ayudar a los alumnos que tienen problemas con los trastornos sociales y mejorar la experiencia general de aprendizaje de todos los alumnos. Contenido: 1 Photon robot, 50 actividades, 2 alfombra educativa, 5 set fichas. Recomendado de 3 a 11 años.



ELECTROKIT 198 EXPERIMENTS REF 1-99116

Primeros pasos en el mundo de la electrónica. Los portapilas, motores, altavoces, hélices, interruptores, portabombillas con bombillas, imanes, etc, se conectan sin herramientas para crear los 198 montajes que aparecen en el manual. Contenido: 1 placa, 29 elementos y 1 folleto. Recomendado a partir de 8 años.



SISTEMA SOLAR MOTORIZADO
REF 137-5287

El modelo presenta el Sol y ocho planetas girando alrededor suyo. Requiere 4 pilas AA (no incluidas). Incluye una guía didáctica con información muy interesante sobre el sistema solar. Edad recomendada: a partir de 8 años.



SISTEMA SOLAR INFLABLE
REF 137-2434

El set incluye nueve planetas, el sol y la luna. En distintos tamaños según el tamaño de cada planeta. Edad Recomendada: De 5 a 9 años.



PROYECTOR DEL FIRMAMENTO
CIENCIA PRIMARIA
REF 137-LER2830

Proyector con imágenes del cielo y del espacio. Incluye: 3 discos, con 8 imágenes en cada uno (24 imágenes en total). Cuenta con un asa de fácil transporte, apagado automático. Requiere 3 pilas AAA, no incluidas. El proyector mide unos 18 cm. de altura. Recomendado a partir de 3 años.



GLOBO TERRÁQUEO INFLABLE 67,5 CM
REF 137-2438



LABORATORIO DE CIENCIAS REACCIONES ARCOIRIS
REF 137-LER2894

Este juego de laboratorio de 14 piezas es una forma divertida de introducir a los más pequeños en la ciencia, la química y el trabajo con equipos de laboratorio a través de experimentos divertidos y fáciles de repetir. Realiza 10 experimentos seguros para los niños que fomentan la curiosidad y desarrollan habilidades de observación, pensamiento de causa y efecto y resolución de problemas. Contenido: 1 base Reacciones Arcoiris, 3 tubos de ensayo cada uno con un tapón, 3 lentes arco iris, 1 embudo, 1 pipeta, 1 cucharilla y Guía de actividades. Recomendado a partir de 4 años.



LABORATORIO DE CIENCIAS VOLCAN EFERVESCENTE
REF 137-LER2895

Este juego de laboratorio de 13 piezas es una forma divertida de introducir a los más pequeños en la ciencia, la química y el trabajo con equipos de laboratorio a través de experimentos divertidos y fáciles de repetir. Realiza 10 experimentos seguros para los niños que fomentan la curiosidad y desarrollan las habilidades de observación, el pensamiento de causa y efecto y la resolución de problemas. Contenido: 1 base Volcán Efervescente, 3 tubos de ensayo con tapón, 1 molde de fósiles de 2 piezas, 1 embudo, 1 pipeta, 1 cucharilla, 2 dinosaurios de juguete y guía de actividades. Recomendado a partir de 4 años.



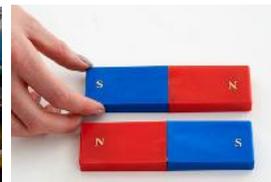
BEAKER CREATURES VOLCAN REACTOR BURBUJEANTE
REF 137-LER3827

Comienza tus aventuras científicas con el Volcán Reactor Burbujeante de Beaker Creatures. Provoca erupciones volcánicas burbujeantes con este set de juegos y experimentos científicos. Realiza 5 experimentos científicos burbujeantes que puedes repetir una y otra vez. Explora la tarjeta de clasificación y el minipóster de este set, repletos de entretenida información científica. Recomendado a partir de 5 años.



HERRADURAS MAGNÉTICAS REF 137-0790

Estos coloridos y poderosos imanes son apropiados para grupos pequeños o bien para aprendizaje individual sobre las fuerzas magnéticas. Cada imán mide 12,5 cm y viene en un set de 6 piezas. Recomendado de 3 a 7 años.



BARRAS MAGNÉTICAS REF 232-50028

2 imanes de 8x2,2x1 cm. Molduras exteriores codificadas por colores: rojo-norte, azul-sur. A partir de 3 años.



SUPER IMANES REF 232-50209

2 imanes de 6 cm. Molduras exteriores codificadas por colores: rojo-norte, azul-sur. A partir de 3 años.



SET DE VARITAS MAGNÉTICAS REF 232-50012

Juego de 2 varitas magnéticas y 100 fichas de plástico de colores ideal para educación primaria. Longitud de la varilla 19 cm, diámetro de las fichas 2 cm. El color de la varita puede variar. A partir de 3 años.



HERRADURA MAGNÉTICA GIGANTE REF 232-50019

Imán de 21 cm. A partir de 3 años.



KIT DE LABORATORIO: MAGNETISMO REF 137-2064

Este Kit de laboratorio de exploración práctica sobre magnetismo. Incluye: 124 piezas para 25 estudiantes. Edad Recomendada: De 5 a 10 años.



STEMS EXPLORERS MAGNET MOVERS REF 137-9295

Juego que responde a grandes preguntas sobre el magnetismo utilizando accesorios del juego. Los niños se pondrán manos a la obra con algunos experimentos planteados incluyendo desafíos prácticos temáticos y juegos completos. Experimentos prácticos exploran lecciones del mundo real sobre el magnetismo.



PEQUEÑO KIT DE MAGNETISMO REF 232-50203

Selección de imanes y materiales en bandeja de plástico con funda de cartón. Incluye barras Alnico, imanes de botón Alnico, bloques y anillos de ferrita, imán de herradura de acero cromado, imán de herradura Alnico, cuadrados de color de caucho magnético, brújulas de ploteo de 19 mm, brújulas de 14,5 mm, varillas de cromo y pieza Lodestone. Incluye estuche de almacenamiento. Recomendado a partir de 6 años.



BARRAS MAGNÉTICAS REF 137-0762

Set de 6 piezas de colores de 20,5 cm. Para el aprendizaje sobre el magnetismo. Edad Recomendada: De 3 a 12 años.



SET DE VARITAS MAGNÉTICAS CON CANICAS REF 232-50016

Juego de 2 varitas magnéticas y 20 canicas de plástico de colores ideal para educación primaria. Longitud de la varita 19 cm, diámetro de las canicas 1,5 cm. El color de la varita puede variar. A partir de 3 años.



MICROSCOPIO DIGITAL WIRELESS EASI-SCOPE
REF 234-EL00470

Microscopio digital que se puede controlar a través de una Tablet u ordenador vía WIFI o USB. Aumenta hasta 43 veces en la pantalla del dispositivo y todo en tiempo real. Puedes enseñar a toda una clase lo que se está viendo en el microscopio. También se puede grabar vídeo o tomar fotos. Transmisión digital a 2.4Ghz para una calidad de imagen perfecta.



MI PRIMER MICROSCOPIO
REF 137-5112

Cuenta con dos lentes para poder ver con los dos ojos a la vez. Recubiertas de goma suave. Con rueda de enfoque y ocho aumentos. Necesita 3 pilas AAA no incluidas. Medidas: 18 x 21 cm. Edad recomendada: a partir de 3 años.



SET JOVEN EXPLORADOR
REF 137-2777

Lupa con ampliación x4,5 y área de visualización de 11 cm de diámetro. Incluye una pinza de 15 cm de largo de fácil agarre. Los colores pueden variar. Edad recomendada: a partir de 3 años.



MICROSCOPIO ZOOMY 2.0
REF 137-LER4429-B

¡Haz zoom en el mundo que te rodea! Este microscopio digital de mano todo en uno, recientemente actualizado, ofrece una perspectiva totalmente nueva para el estudio científico temprano, y es fácil de usar para los niños pequeños. Ahora en un azul vibrante, Zoomy 2.0 aumenta hasta 54x y permite a los estudiantes analizar de cerca la estructura de los objetos con más detalle que nunca. Compatible con PC y Mac. Recomendado a partir de 4 años.



MEGALUPAS
REF 137-2774

6 lupas grandes con aumento de x4.5 en colores surtidos. Cada lupa mide 20 cm de largo. Edad Recomendada: De 3 a 7 años.



CAJA DE LUZ Y SET DE LENTES ÓPTICAS
REF 232-48227

Completo juego para el estudio avanzado de la luz y la óptica, con experimentos para mostrar la refracción y la reflexión a través de prismas y lentes de distintas formas, la división de la luz en los colores del arco iris, cómo se utiliza la reflexión interna en los cables de fibra óptica y las lentes adecuadas para corregir la miopía y la hipermetropía. Incluye una caja de rayos de 3 haces (cada haz disponible en dos colores: blanco o rojo), 12 lentes y prismas acrílicos transparentes, notas para el profesor y 9 tarjetas de trabajo para los alumnos. Pilas: 3 x AAA (no incluidas). Recomendado a partir de 8 años.



BINOCULAR
REF 137-2421

Prismáticos de plástico duraderos y translúcidos ofrecen un aumento de 6x con lente de 35mm. de diámetro.



PRISMÁTICOS
REF 137-2818

Lentes de aumento que amplían 6x. La zona ocular cuenta con unas gomas suaves para no hacerse daño. Medidas: 14 x 12,5 cm de ancho. Edad recomendada: a partir de 3 años.



PRISMÁTICOS PARA INSECTOS
REF 137-5091

Los primáticos tiene dos lupas 3x y 2x. Tapa de cierre con agujeros de aire. La parte inferior es un frasco transparente para contener el objeto a observar. Medidas: 19,5 x 12,5 x 12,5 cm. Edad recomendada: a partir de 3 años.



MICROSCOPIO
REF 137-2760

Microscopio diseñado para los niños, muy fácil de manejar y utilizar. Incluye una lente que aumenta x 20 el tamaño de los objetos. La parte donde se apoya el ojo está recubierta de goma suave. El visor se puede desmontar. Medidas: 20.5 cm de largo. Recomendado a partir de 3 años.

