

CÓDIGO ESCUELA 4.0

PRIMEROS PASOS



ETIQUETAR

Agrupar todos los dispositivos recibidos, hacer un inventario y etiquetarlos. Esto nos permitirá llevar un control exhaustivo y nos facilitará el reporte de incidencias.

1

INSTALAR APPS

- **APPs Photon:** Photon Coding (alumnado) y Photon Edu (docentes), Photon Robot, Classwise (repositorio).



2

+ APPS

- **APPs BeeBot y Bluebot:** Blue-Bots y Blue's Blocs.
- **VinciBot:** MatataCode
- **TaleBot:** MatataCode
- **Echidna** (Software PC)

3



MANEJO VÍA WEB

VinciBot
Lego Spike Prime
MicroBit
MBot
TaleBot



4

ACTUALIZAR DISPOSITIVOS

VinciBot Firmware:

VinciBot

Firmware upgrade instruction

Hub Lego Spike Prime:

**Arreglando el hub
LEGO SPIKE Prime**



5



QR JUEGOS DE MESA

(PARA DOCENTES)

Pegar en cada caja el código QR enlazado a las instrucciones de juego, así como elaborar fichas visuales de cómo se juega.

6



GESTIÓN DE DISPOSITIVOS

Centralizar o localizar con claridad dónde está cada recurso. Una opción interesante puede ser tener un formulario de préstamo unificado para todo el centro.

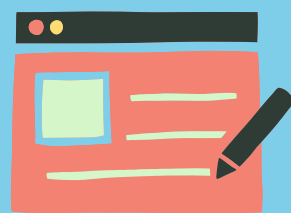


7

PLAN DIGITAL

Podemos incluir en nuestro Plan Digital de Centro una hoja anexa con "Recomendaciones de uso" de todos los materiales de robótica recibidos.

8



SITE RECURSOS

Las páginas de referencia de Escuela 4.0 por parte del C.P. Juan de Lanuza son:

[Web oficial Código Escuela 4.0](#)

[AEDUCAR Código Escuela 4.0](#)

OTROS SITES

Dar a conocer el **SITE del CP La Almunia**. En él encontrarán más de 50 REA (recursos educativos) y situaciones de aprendizaje para llevar al aula. Diseñadas por otros docentes.

9

