

 **Educativo**

 **Innovador**

 **Creativo**

 **Curricular**

 **Formativo**

 **Pedagógico**

Róbo-ed RK1





Róbo-Ed Nivel Robokids

El Nivel Robokids contiene material para construir más de 15 robots con instrucciones fáciles de seguir, incluye sensores, motores y una serie de tarjetas para programar los robots además un manual donde se explica paso a paso el armado de los robots, el material es recomendado para usuarios de 5-7 años.

Funciona con 4 baterías AA.

Contenido

El kit Róbo-ed RK1 consta de 176 piezas divididas de la siguiente manera:

85 Piezas de Plástico Bloques

2 Ruedas Grandes

2 Motores de Corriente Directa

1 Bocina

1 Sensor Infrarrojo

1 Lector de Tarjetas

64 Tarjetas de Códigos

10 Cables

2 Led

3 Sensores de Contacto

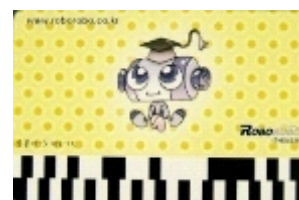
1 Bloque Electrónico (CPU)



Bloque Electrónico (CPU)



Lector de Tarjetas



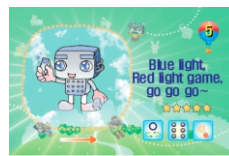
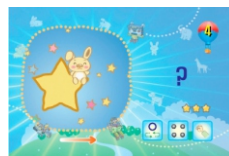
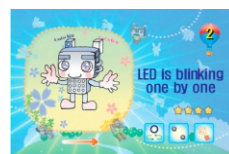
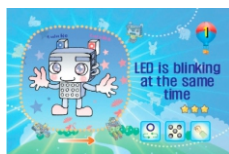
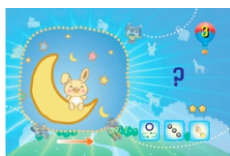
Para programar los movimientos de los robots cada modelo cuenta con una serie de tarjetas en las cuales, cada tarjeta tiene un código de barras que programa un movimiento distinto para el robot.

RK1

Armado 3 -- Cabezota

Tarjetas 1 - 5

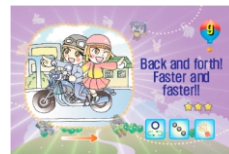
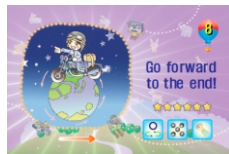
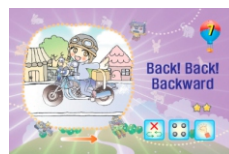
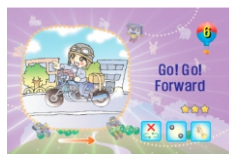
Programa diferentes rutinas con las luces led.



Armado 4 -- Motocicleta

Tarjetas 6 - 9

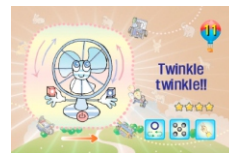
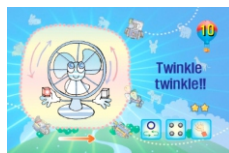
Programa el motor para que la motocicleta realice diferentes movimientos.



Armado 5 -- Abanico

Tarjetas 10 - 13

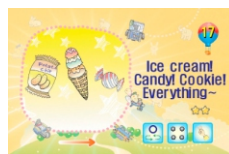
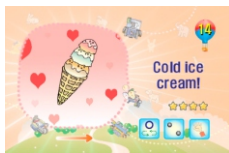
Programa el motor para que realice diferentes movimientos y cambios de velocidad el abanico y la bocina con un sonido.



Armado 6 -- Supermercado

Tarjetas 14 - 17

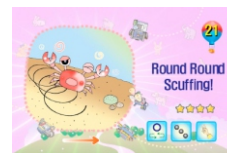
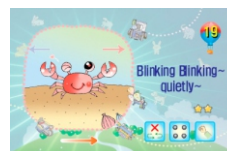
Programa el motor para que realice diferentes movimientos y los leds para hacer distintas secuencias.



Armado 7 -- Cangrejo

Tarjetas 18 - 21

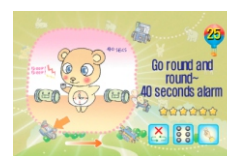
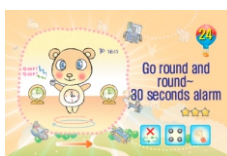
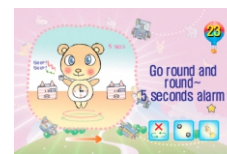
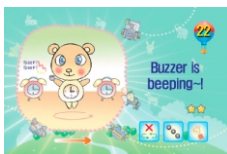
Programa el motor para que realice movimientos y los leds para simular a un cangrejo.



Armado 8 -- Oso bailarín

Tarjetas 22 - 25

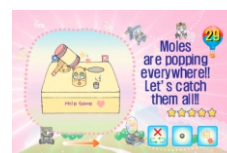
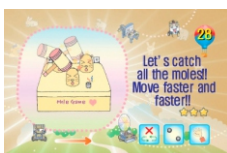
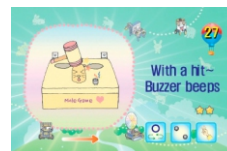
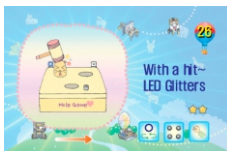
Programa el motor para que realice diferentes movimientos de baile y sonidos con la bocina.



Armado 9 -- Guacamole

Tarjetas 26 - 29

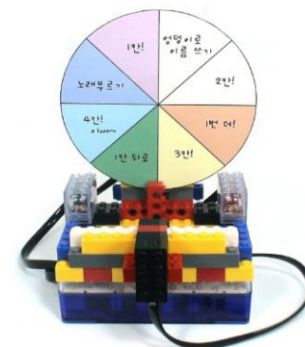
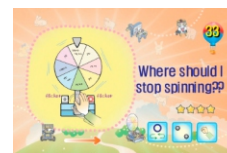
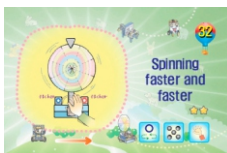
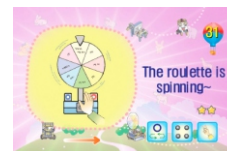
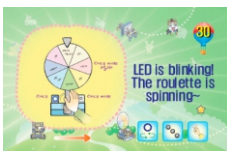
Programa los leds y los sensores de contacto de forma aleatorio para hacer un juego de reflejos y la bocina con un sonido cuando atina el golpe.



Armado 10 -- Ruleta

Tarjetas 30 - 33

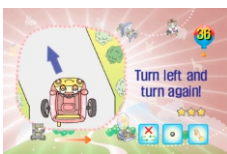
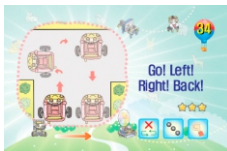
Programa el motor para que la ruleta realice movimientos al azar y así poder jugar al juego de toma todo.



Armado 11 -- Carro

Tarjetas 34 - 37

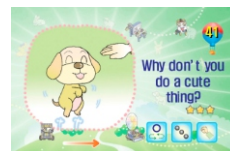
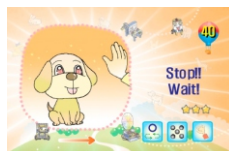
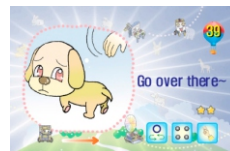
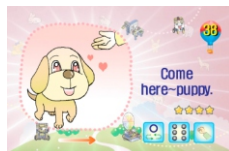
Programa los motores para que el carro realice diferentes movimientos definiendo rutas.



Armado 12 -- Perro

Tarjetas 38 - 41

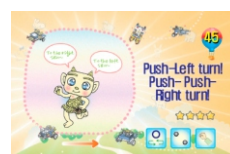
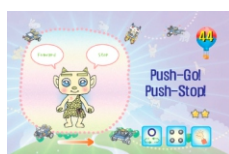
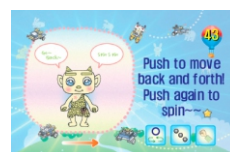
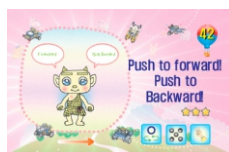
Programa el sensor infrarrojo para que detecte movimientos y active los motores para que realice diferentes movimientos.



Armado 13 -- Humanoide Gigante

Tarjetas 42 - 45

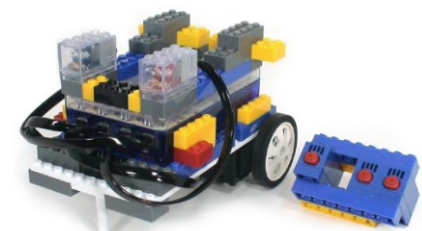
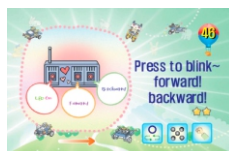
Programa los sensores de contacto para que al presionarlo el motor realice diferentes movimientos.



Armado 14 -- Carro control remoto

Tarjetas 46 - 49

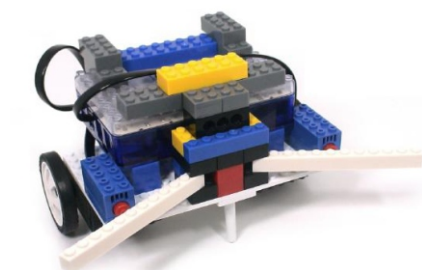
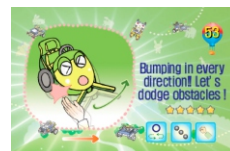
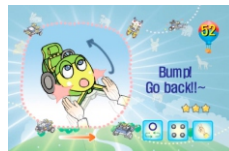
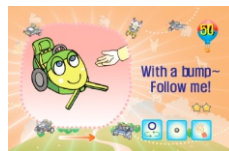
Programa los sensores de contacto para crear un control remoto alámbrico y poder mover el robot.



Armado 15 -- Insecto

Tarjetas 50 - 53

Programa sensores de contacto para simular los movimientos de un insecto.



Tarjetas adicionales

Melodías y Movimientos

