



# RECURSOS STEAM

Educação STEAM é um modelo de ensino focado em cinco disciplinas fundamentais: Ciências (Science), Tecnologia (Technology), Engenharia (Engineering), Artes (Arts) e Matemática (Maths).



# RECURSOS STEAM

Os fundamentos da Educação STEAM estão na investigação, pensamento crítico e aprendizagem baseada em processos. Todo o conceito de aprendizagem STEAM e a sua abordagem baseiam-se em levantamento e aprofundamento de questões. O objetivo é fazer perguntas que não possam, ou dificilmente poderiam ser colocadas ao Google. A curiosidade dá início à pesquisa por soluções para um determinado problema e ser criativo nessa busca é crucial. Tudo isto significa que as Humanidades, na Educação STEAM, são parte integrante da aprendizagem e é essa a tendência que dota os jovens de competências que os tornarão melhores profissionais no futuro.



## Desenvolver Competências NA PRÁTICA

A metodologia STEAM promove a motivação dos alunos, tornando a aprendizagem mais interativa. Os alunos são desafiados a usar mais a sua criatividade em atividades práticas que cruzam vários conhecimentos.

## Aprendizagem INTERDISCIPLINAR

STEAM tem a função, não só de destacar as cinco áreas essenciais, mas também de as interligar, incentivando a aprendizagem interdisciplinar com foco na aplicação prática do conhecimento adquirido.

## Alunos Preparados PARA O FUTURO

O século XXI trouxe uma vaga de novas profissões ligadas essencialmente às novas tecnologias e um dos grandes objetivos desta abordagem é preparar os estudantes do presente para o mercado de trabalho de amanhã.

# DIFERENTES RECURSOS PARA ALUNOS DE TODAS AS IDADES

MARCA	NÍVEL DE ESCOLARIDADE						
	Pré-Escolar	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Secundário	Universitário	Ensino Técnico
	CLASS VR						
	KUBO						
	STEAM KIT						
	LEARN TO CODE						
	MAKER/CREATORS						
	WEEMAKE						
	MAGICIAN LITE						
	AI STARTER						
	MAGICIAN						
	MG400						
	CR SERIES						
	MOOZ 2 PLUS e MOOZ 3						
	FLASHFORGE						



## ROBOT KUBO

Com o KUBO e o seu método de programação usando TagTiles, os alunos podem ser facilmente orientados para um pensamento computacional e uma programação intuitiva - sem necessidade de linguagens avançadas.

Permite melhorar competências de criatividade, colaboração, pensamento crítico e comunicação, preparando os alunos para o futuro.

Pré-Escolar  
até 2º Ciclo



Plug & Play  
Sem Ecrãs



Multidisciplinar  
e Versátil



Currículo Extenso  
Disponível em  
Português



Simple e  
Intuitivo

Ensine os Primeiros Passos na  
**PROGRAMAÇÃO**



Programação  
**SEM ECRÃS**



Utilize o Kubo Play para  
**TREINO EM CASA**

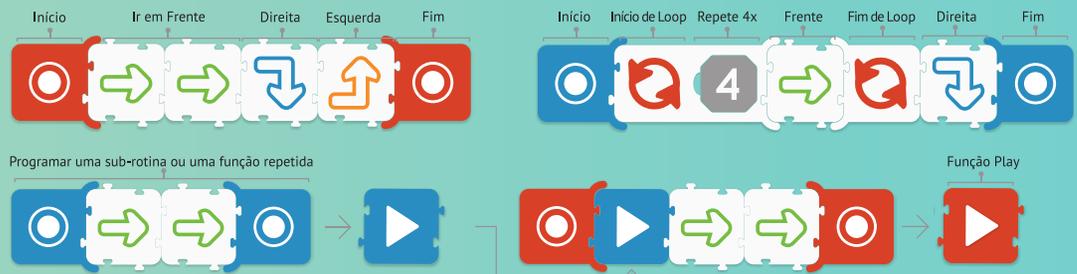


# TÃO SIMPLES COMO MONTAR UM PUZZLE!

## KUBO CODING STARTER SET



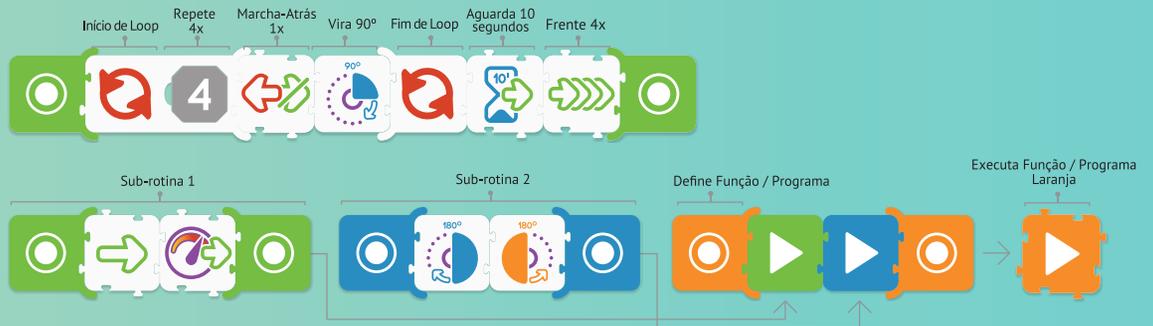
Introduz conceitos de rotas, funções, loops e sub-rotinas.



## KUBO CODING+



Adiciona unidades de tempo, distância, velocidade e direção.



## KUBO CODING++



Introduz eventos, variáveis e condições.



## KUBO CODING MATH

O Kubo Coding Math permite que os alunos pratiquem exercícios básicos de matemática ou combinem esses conhecimentos com programação. Para que o Kubo avance no mapa, terão de resolver vários problemas de matemática ao longo do percurso!





## KUBO PLAY

O Kubo Play facilita a aprendizagem, porque amplia a experiência do aluno com um método híbrido. Esta versão digital do Kubo permite complementar a versão hands-on, na qual os alunos continuam a explorar as potencialidades do robot em casa ou em qualquer lugar. O Kubo Play é uma solução com mais de 100 atividades lúdicas para os seus alunos.



## MAPAS

Com um pouco de imaginação, não há limites para o Kubo! Existem vários mapas criados pela Kubo Education, prontos para impressão, que são ótimas alternativas ao mapa standard, exclusivo do kit Coding Starter Set. Pode até criar os seus mapas no portal ou ainda imprimir a grelha em branco para que os seus alunos desenhem os seus próprios cenários e desafios. Estimule a criatividade dos mais novos, incentivando-os a criar histórias em torno dos seus mapas personalizados.

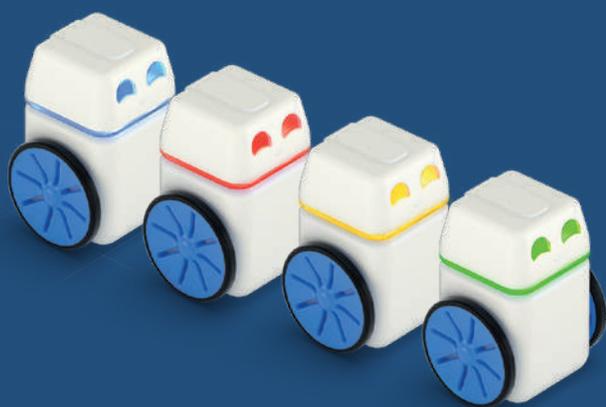


## KUBÓPOLIS

O Kubópolis é um mapa desenhado e concebido exclusivamente pela BCN, com o intuito de oferecer um mapa de maior dimensão para o simpático robot Kubo. Com este mapa, mais alunos poderão usar vários robots em simultâneo, criando tarefas na cidade do Kubo.

## PORTAL PARA PROFESSORES

O Portal Kubo Education está repleto de folhas de trabalho para download, com atividades, tarefas de avaliação e ideias sobre como utilizar o robot Kubo. Imprima os seus mapas personalizados, prepare os seus planos de aula e testes e usufrua de guias específicos para completar os objetivos do currículo de programação.



## PORQUÊ O ROBOT KUBO?

O Kubo permite uma aprendizagem híbrida, conciliando exercícios hands-on com exercícios em formato digital, para treino em casa. Está enquadrado com a metodologia STEAM, é interdisciplinar e muito divertido, potenciando a criatividade, o pensamento computacional e crítico e a lógica para resolver problemas.



## O QUE VEM NA CAIXA?

### KIT CODING STARTER SET

- Conjunto de TagTiles: 46 unidades
- Mapa de Atividades dividido em 4 peças puzzle fácil de montar e arrumar
- Cabo micro USB para carregamento elétrico
- Robot Kubo

### KIT CODING+

- Conjunto de TagTiles: 36 uni. adicionais

### KIT CODING++

- Conjunto de TagTiles: 44 uni. adicionais

### KIT CODING MATH

- Conjunto de TagTiles: 50 uni. adicionais





Steelcase

Gratnells

Promethean

Microsoft

Lenovo

logitech

EPSON  
EXCEED YOUR VISION

KUBO

SAM  
LABS

DOBOT

CLASSVR

BEEVERYCREATIVE

FG  
FEDERICO GINER

WEEEMAKE

AVer

xerox

PrintAnyWay



**BCN, SA**

**ENCONTRE-NOS EM:**

Parque Empresarial da Madalena  
Rua Maurício Lourenço de Oliveira, 158  
4405-034 Vila Nova de Gaia

**SAIBA MAIS EM:**

[www.bcnsistemas.pt](http://www.bcnsistemas.pt)

**COMPRE EM:**

[www.bcnonline.pt](http://www.bcnonline.pt)

**CONTACTE-NOS:**

[geral@bcnsistemas.pt](mailto:geral@bcnsistemas.pt)  
222 073 510