



juega a inventar™

STEM Qboidz

3-6



Temática:	Reino animal, vehículos, tecnología, aviación.
Número de piezas:	188
Puntos de conexión:	1300
Proyectos a construir:	90
Tipos de pieza:	Qboidz snap-fit
Características adicionales:	<ul style="list-style-type: none"> • Kits para salón de clases en grupos de 8 a 24 alumnos • Contenedor de plástico para almacenar las piezas • Los proyectos pueden tener duración desde un par de semanas hasta un mes
Material de apoyo incluido:	<ul style="list-style-type: none"> • App gratuita para dispositivos móviles que permite manipular objetos en 3D • Tarjetas de apoyo al maestro (disponibles en mayo 2018 en inglés) • Instrucciones impresas para 26 modelos. Resto en formato digital.
Temas de aprendizaje:	<ul style="list-style-type: none"> • Destreza manual • Percepción de espacio tridimensional • Distinguir colores • Incremento de creatividad conectando ladrillos con varillas • Seguir instrucciones

DIFERENCIADOR ACADÉMICO

E-10

	Lenguaje y comunicación	Pensamiento Matemático	Exploración y comprensión del mundo natural y social	Pensamiento crítico y solución de problemas	Habilidades socioemocionales y proyecto de vida	Colaboración y trabajo en equipo	Convivencia y ciudadanía	Artes	Habilidades digitales
Desarrollo cognitivo		●	●	●		●		●	●
Desarrollo social	●		●		●	●	●	●	
Desarrollo de destreza manual								●	●
Construcción en dos dimensiones		●		●				●	●
Construcción en tres dimensiones		●		●				●	●
Aprendizaje de colores	●	●	●					●	●
Números y matemáticas básicas		●							●
Seguimiento a instrucciones	●			●		●	●	●	●

El kit STEM Qboidz combina el galardonado sistema de conexión snap-fit de Engino® con la característica de bajo esfuerzo de construcción de los bloques apilables. Motiva a los niños de preescolar a desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales y motoras mediante el juego divertido y creativo. El desarrollo de Qboidz está basado en los más recientes principios pedagógicos de STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), buscando que tanto niños como niñas logren obtener los conocimientos, experiencias y habilidades que les ayuden a afrontar los cambios tecnológicos del futuro.



DIFERENCIADOR ACADÉMICO

	Lenguaje y comunicación	Pensamiento Matemático	Exploración y comprensión del mundo natural y social	Pensamiento crítico y solución de problemas	Habilidades socioemocionales y proyecto de vida	Colaboración y trabajo en equipo	Convivencia y ciudadanía	Artes	Habilidades digitales
Desarrollo cognitivo		●	●	●		●		●	●
Desarrollo social	●		●		●	●	●	●	
Desarrollo de destreza manual								●	●
Construcción en dos dimensiones		●		●				●	●
Construcción en tres dimensiones		●		●				●	●
Aprendizaje de colores	●	●	●					●	●
Números y matemáticas básicas		●							●
Seguimiento a instrucciones	●			●		●	●	●	●