



**Código
Escuela 4.0**



CATÁLOGO 2025/26

EDUCACIÓN INFANTIL



ROBOTITOS

El proyecto para
implementar la
Robótica en
Infantil

PACK DE AULA ROBOTITOS 4

El pack de aula Robotitos 4 permite introducir la robótica educativa en Infantil mediante retos manipulativos. Está diseñado para favorecer el trabajo en equipo, la observación y la creatividad desde los primeros años.

Contenido: Caja de bloques de construcción, pack de tarjetas de secuenciación de movimientos, secuenciador de movimientos, 4 campos de actividades y cuaderno de actividades con 30 retos.

Ref. 40116



CAJA DE BLOQUES ROBOTITOS 4

Caja de bloques de construcción compatibles.

Contenido: Caja de 116 bloques de construcción y una base de trabajo de 16 x 16.

Ref. 40114

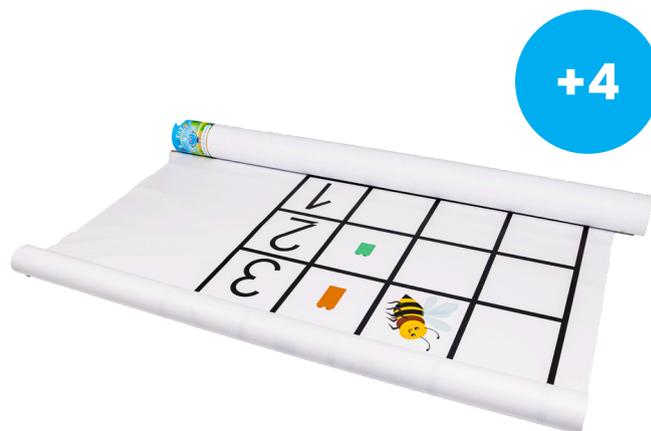


CAMPOS DE ACTIVIDADES ROBOTITOS 4

Cada campo está relacionado con uno o varios retos del cuaderno de Robotitos 4 y propone una forma activa de resolverlos, manipulando piezas y tarjetas sobre el tablero.

Contenido: 4 campos de actividades de 1x1m para realizar 7 retos del cuaderno.

Ref. 40119



PACK DE AULA ROBOTITOS 5

El pack de aula Robotitos 5 acompaña al alumnado en sus primeras experiencias de programación desenchufada. A través de retos y construcciones, se potencia el pensamiento lógico, la coordinación y la expresión oral.

Contenido: Caja de bloques de construcción, pack de tarjetas de secuenciación de movimientos, secuenciador de movimientos, 5 campos de actividades y cuaderno de actividades con 30 retos.



Ref. 40118

CAJA DE BLOQUES ROBOTITOS 5

Caja de bloques de construcción compatibles

Contenido: Contiene 65 bloques de construcción y una base de trabajo de 16x16.

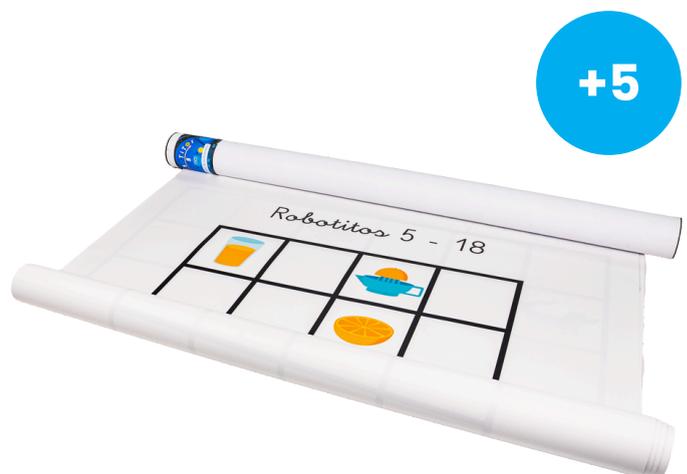


Ref. 40115

CAMPOS DE ACTIVIDADES ROBOTITOS 5

Cada campo está relacionado con uno o varios retos del cuaderno y propone una forma activa de resolverlos, manipulando piezas y tarjetas sobre el tablero.

Contenido: 5 campos de actividades de 1x1m para realizar 8 retos del cuaderno.



Ref. 40120

TARJETAS DE SECUENCIACIÓN DE PROGRAMAS

+4

Pack de tarjetas de aula para secuenciar programas basados en movimientos básicos.

Contenido: 29 tarjetas de programación, tamaño A6. Formato bilingüe (español e inglés) con impresión a doble cara.



Ref. 40121

CUADERNOS DE ACTIVIDADES ROBOTITOS

+4

Los cuadernos de actividades de infantil están divididos según la edad: el cuaderno de 4 años tiene dos secciones, una sobre mecánica con construcciones y otra sobre el secuenciador de movimientos y primeros programas. El cuaderno de 5 años incluye tres secciones, añadiendo una tercera sobre Scratch Jr de manera desenchufada.



	Robotitos 4	Robotitos 5
ISBN	9788412465853	9788412465839

FLOOR CODE GAME

+3

Este juego permite que los alumnos aprendan de sus propias experiencias aspectos básicos de la secuenciación, de una forma dinámica y divertida. De 2 a 6 jugadores.

Contenido: Manual de usuario, 20 losetas gruesas de goma EVA, 30 tarjetas codificadoras con elementos de control en ambas caras, 8 tarjetas de acción y 2 personajes robóticos.



Ref. 40037

EDUCACIÓN PRIMARIA



**TRUETRUE
SCRATCH
CRUMBLE**

ROBOT TRUE TRUE

El mejor robot para el primer ciclo de Educación Primaria.

TrueTrue se programa mediante tarjetas físicas, permitiendo al alumnado vivir en primera persona cómo se diseña y ejecuta una secuencia. También puede programarse desde aplicaciones móviles o con Scratch, adaptándose a diferentes niveles y metodologías.

Contenido: Robot TrueTrue, Mazo de 37 tarjetas de programación, cable de carga y manual de usuario.

Ref. 40255



+6

PACK DE AULA 6 TRUE TRUE

El pack de 6 robots TrueTrue es ideal para su uso en el aula, permitiendo trabajar en pequeños grupos de forma cooperativa. Su formato facilita la gestión del docente y optimiza el aprendizaje activo.

Contenido: 6 Robots TrueTrue, 6 Mazos de 37 tarjetas de programación, 6 cables de carga, un cargador multisalida y manual de usuario.

Ref. 40250



+6

CUADERNOS DE ACTIVIDADES TRUETRUE

Los cuadernos de actividades de TrueTrue, numerados del 1 al 6 en orden de dificultad, sirven como hilo conductor de trabajo en diversas temáticas como lengua, música, matemáticas y ciencias, y están disponibles en español, inglés y euskera.



+6

	TT1	TT2	TT3	TT4	TT5	TT6
ISBN 	9788494852930	9788494852947	9788494852954	9788494982453	9788494982460	9788412026825
	9788494918100	9788494918117	9788494918124	9788494982484	9788494982491	9788412026832
	9791399014501	9791399014525	9791399014563			

+6

PLAY CARDS WITH TRUETRUE

Estas tarjetas permiten que el alumnado cree programas para TrueTrue. Se utilizan en actividades desenchufadas, donde los propios alumnos actúan como si fueran el robot, favoreciendo la comprensión de conceptos básicos de programación de forma lúdica y vivencial.

Contenido: Mazo de 24 tarjetas de programación con cordón.



	Español/Inglés	Inglés/Euskera
Ref	40205	40208

JUEGO DE MESA TRUE TRUE

El juego de mesa de TrueTrue desafía a los jugadores a programar su robot para alcanzar puntos de interés en el tablero y recolectar monedas descubriendo su comunidad.

Contenido: 1 tablero de juego de 1m x 1m, 2 dados, 3 mazos de cartas: 22 cartas de puntos de interés, 32 cartas de acción + 4 tarjetas de instrucciones, 28 monedas, 4 peones de colores, 1 reloj de arena de 1 minuto y un manual de juego.

+6



	Madrid	Cantabria	Asturias	Andalucía	País Vasco	Castilla y León	Baleares
Ref.	40210	40204	40213	40212	40211	40214	40215

CUADERNO DE PEGATINAS TRUETRUE

El cuaderno de pegatinas de TrueTrue es un recurso pensado para el docente lo gestione en el aula. Permite que el alumnado complete las secuencias sin necesidad de colorear, centrando su atención en la programación.

+6



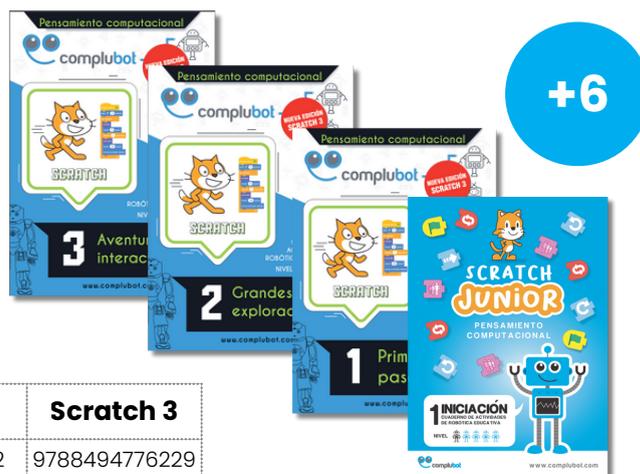
Ref. 40206



TRUETRUE
EL MEJOR ROBOT PARA
APRENDER A PROGRAMAR
EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CUADERNOS DE SCRATCH

Nuestros cuadernos de Scratch fomentan la autonomía del alumnado y les ayudan a reflexionar sobre el programa que están creando. Son una herramienta didáctica clave para consolidar el pensamiento computacional.



	Scratch Junior	Scratch 1	Scratch 2	Scratch 3
ISBN	9791399014570	9788494315497	9788494776212	9788494776229
		9788494918100	9788494918117	9788494982446
		9791399014532	9791399014549	9791399014556

PACK DE AULA CLIC & PLAY

Con el kit Clic & Play puedes utilizar casi cualquier cosa como un teclado.

Contenido: 6 placas Clic & Play, 6 cables USB, 6 packs de 10 cables cocodrilo, 6 pulseras, 6 conjuntos de 10 cables macho-macho y 6 conjuntos de 10 cables de macho-hembra.

	Pack 3	Pack 6
Ref	40301	40302



CUADERNO DE ACTIVIDADES SCRATCH CLIC & PLAY

En este cuaderno aprenderás a crear tus propios proyectos interactivos combinando la programación en Scratch con la placa Clic & Play. Construirás mandos, botones y juegos que reaccionan al tocar, saltar o moverte.

ISBN: 9791399014587



KIT CRUMBLE JUNIOR

Es la solución ideal para iniciarse en el mundo de la robótica educativa a partir del tercer curso de Educación Primaria. Permite construir 50 proyectos de forma sencilla con bloques de construcción, mientras que la programación se realiza con Crumble, un entorno visual por bloques potente y accesible para el alumnado.

Contenido: Placa controladora, 4 sensores, 3 actuadores, 590 bloques de construcción, guía de montaje con 10 proyectos principales, cuaderno de actividades y caja contenedora.

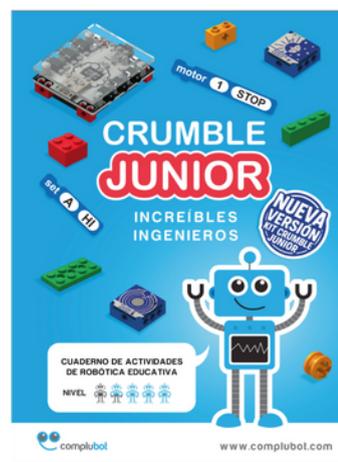
Ref. 40400



CUADERNO DE ACTIVIDADES CRUMBLE JUNIOR

El cuaderno de Crumble Junior es una guía de actividades para el alumno que permite trabajar robótica y programación en primaria a través de 10 proyectos prácticos con bloques de construcción y la placa Crumble.

ISBN: 9791399014518



KIE 1

El KIE (Kit de Iniciación a la Electrónica) introduce al alumnado en conceptos básicos de electricidad, como circuitos abiertos y cerrados, dispositivos en serie y en paralelo, además de un recorrido por energías renovables. Incluye módulos electrónicos pasivos para implementar circuitos lógicos.

Contenido: Un base de trabajo, 10 cables, 10 módulos, 25 tuercas hexagonales, llave de vaso, tarjetas, libreta de proyectos y 3 pilas.

Ref. 40531



CUADERNO DE ACTIVIDADES KIE 1

El cuaderno del KIE es el hilo conductor de trabajo, incluye proyectos con recortables, píldoras de conocimiento sobre energía y retos para realizar en la base de trabajo.

ISBN: 9788412465884



+9

MÓDULO SOLAR DE ALTO RENDIMIENTO

Este módulo solar educativo tiene un voltaje máximo de 6V y una intensidad de 100mA, con alto rendimiento incluso en baja luz. Viene montado, con estructura de soporte, cables de cocodrilos y diodo de bloqueo para poder hacer huertos solares.

Contenido: Módulo solar, cable de cocodrilos rojo y cable de cocodrilos negro.

Ref. 40540



+9

ROBOT MIIBOT

Miibot es un robot educativo, basado en crumble y bloques de construcción. Dispone de múltiples sensores y actuadores para aprender robótica de una manera sencilla y divertida.

Contenido: Placa controladora, 3 sensores y 2 actuadores, 2 motores, 58 bloques de construcción, 2 motores, 5 cables de conexión, cable USB, 3 pilas y caja contenedora.

Ref. 40610



+10



CRUMBLE
PROYECTOS
EDUCATIVOS DE
ROBÓTICA Y
ELECTRÓNICA AL
ALCANCE DE TODOS

CUADERNO DE ACTIVIDADES MIIBOT

El cuaderno de Miibot guía el trabajo educativo con 35 retos que permiten desarrollar proyectos de robótica como sumo, sacapiezas, cuentalíneas, siguelíneas y más.

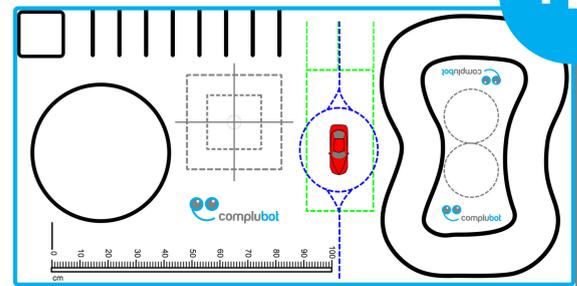
ISBN: 9788412026894



CAMPO DE PRUEBAS

Campo de pruebas de 2x1m, esencial para experimentar, optimizar y perfeccionar las habilidades de programación y robótica en un entorno controlado.

Ref. 40621



KIT CRUMBLE COCODRILOS

El kit de Crumble Cocodrilos fomenta el pensamiento computacional y la programación por bloques, contando con sensores analógicos y digitales, además de retos y proyectos STEAM en su cuaderno de actividades.

Contenido: Placa Crumble, módulos sparkle, motor, 3 módulos led, zumbador, LDR, interruptor, pulsador, 12 cables de cocodrilos, cable USB, portapilas y 3 pilas AA.

Ref. 40705



CUADERNO DE ACTIVIDADES CRUMBLE COCODRILOS

El cuaderno de Crumble Cocodrilos guía el aprendizaje con 8 proyectos STEAM que promueven el pensamiento crítico y la creatividad, además de 60 retos para profundizar en robótica y tecnología.

ISBN: 9788412465877



+10

SMART CRUMBS

Los Smart Crumbs son módulos inteligentes de expansión para Crumble Cocodrilos, que requieren solo un puerto de conexión y alimentación. Es posible conectar hasta 8 módulos diferentes a un solo puerto de la placa Crumble.

Contenido: módulo Smart Crumb - Digit, módulo Smart Crumb - Pitch y un módulo Smart Crumb - Temperature.

Ref. 40710



+10

MATRIZ MINI CRUMBLE COCODRILOS (RGB)

Matriz RGB de 5x5 elementos para darle vida a tus proyectos de crumble. Permite 3 tipos de conectividad: cocodrilos, jack de audio y headers.

Ref. 40714



+10

EDUCACIÓN SECUNDARIA



**CRUMBLE
SCRATCH
COMPLUINO
RASPBERRY PI**

CUADERNOS DE SCRATCH

Nuestros cuadernos de Scratch fomentan la autonomía del alumnado y les ayudan a reflexionar sobre el programa que están creando. Son una herramienta didáctica clave para consolidar el pensamiento computacional.

	Scratch T1	Scratch T2	Scratch T3
ISBN	9788494776243	9788494776274	9788494852909



KIE 2

El KIE 2 permite trabajar circuitos electrónicos avanzados mediante módulos conectables, potenciando el aprendizaje práctico de la electrónica, el pensamiento lógico y la creatividad.

Contenido: base de trabajo, multímetro, actuadores, sensores, componentes pasivos y kit de resistencias.

Ref. 40532



CUADERNO DE ACTIVIDADES KIE 2

En este cuaderno de actividades descubrirás un completo recorrido por el diseño y montaje de circuitos electrónicos. Desde sus principios más básicos, hasta la construcción de huertos solares te enseñaremos todo lo necesario para entender y disfrutar la electrónica.

ISBN: 9788412465884



ROBOT BILBY

El robot Bilby combina diseño 3D y programación por bloques con tecnología Crumble, permitiendo desarrollar habilidades en robótica y pensamiento computacional. Su chasis metálico y sensores integrados lo convierten en un robot móvil versátil y resistente.

Contenido: Placa controladora, estructura, motores, sensor siguelíneas, sensor ultrasonido, cable USB, pilas y herramientas.

Ref. 40805

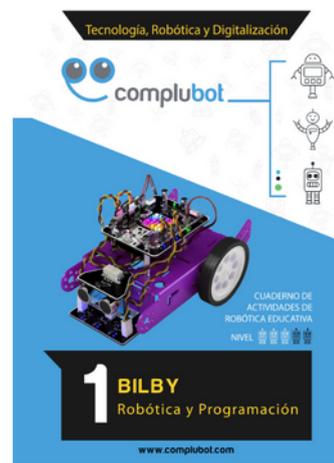


+12

CUADERNO DE ACTIVIDADES BILBY

El cuaderno de Bilby guía el aprendizaje con múltiples retos para dar inteligencia al robot y 4 desafíos específicos para prepararlo para competiciones de robótica educativa.

ISBN: 9788412465860

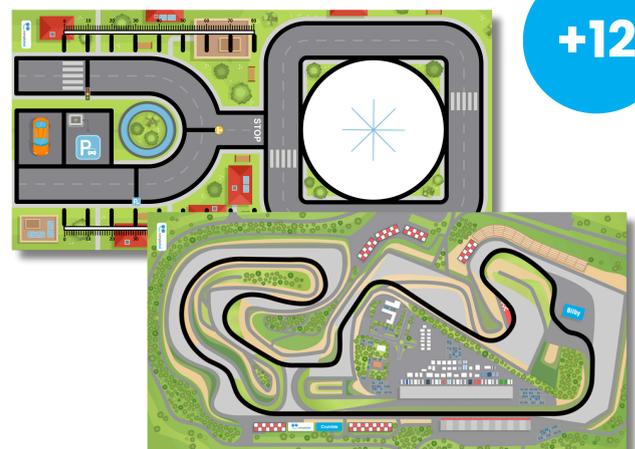


+12

CAMPOS DE PRUEBAS

Campos de pruebas de 2x1m, esenciales para experimentar, optimizar y perfeccionar las habilidades de programación y robótica en un entorno controlado.

	Multiactividad	Circuito
Ref.	40810	40811



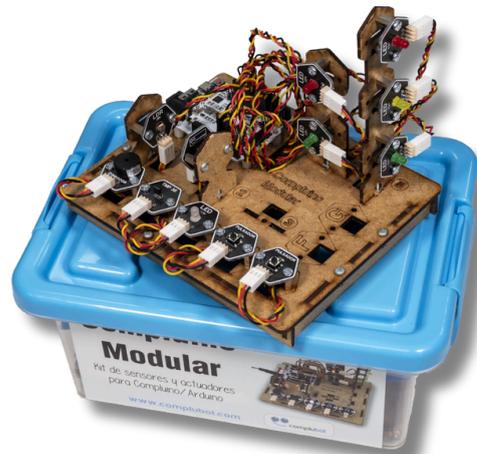
+12

KIT COMPLUINO MODULAR

Compluino Modular simplifica el prototipado electrónico, permitiendo al alumno enfocarse en algoritmia y programación para resolver problemas.

Contenido: placa Compluino, chasis de madera, tornillería, destornillador, cables de conexión tipo Molex, cable USB-C, actuadores, sensores digitales y sensores analógicos.

Ref. 40910



+14

CUADERNO DE ACTIVIDADES COMPLUINO MODULAR

Este cuaderno te introduce en la programación textual de una forma práctica, visual y estructurada. Aprenderás a trabajar con entradas y salidas digitales y analógicas, controlar sensores y actuadores, y montar circuitos que combinan luces, sonidos y movimiento.

ISBN: 9788412465822



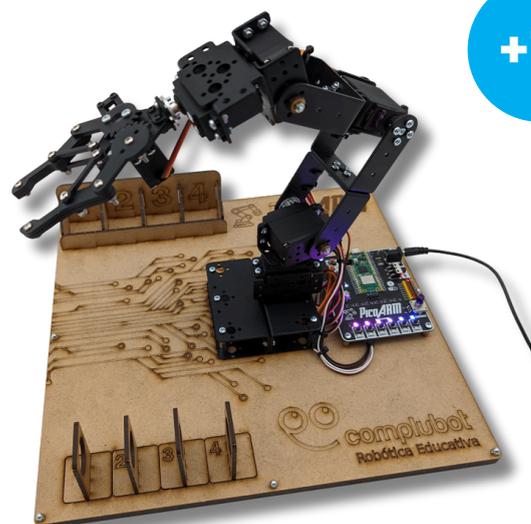
+14

PICOARM

Es un avanzado kit de brazo robótico de 6 ejes, diseñado para entusiastas de la robótica. Con un controlador basado en Raspberry Pi Pico W, ofrece múltiples interfaces de usuario, compatibilidad con diversos lenguajes de programación y una estructura robusta y precisa.

Contenido: Placa controladora PicoARM, base de madera, 6 servos, tornillería, estructura metálica y cable de conexión.

Ref. 40930



+14



LA MEJOR SOLUCIÓN EN ROBÓTICA EDUCATIVA

 C/ Luis Madrona 16, 28806
Alcalá de Henares (Madrid)

 91 2801488

 info@complubot.com

 www.complubot.com

