



Las extraescolares más innovadoras

Inteligencia artificial, programación, robótica,
diseño 3D y ¡mucho más!



¡Miles de niños y niñas han aprendido con nosotros!



El itinerario más completo

De los 6 a 14 años y con modalidad presencial y online.



Método propio

Aprenderán con las mejores herramientas y con contenidos, hardware y software propios.



Metodología creativa y divertida

Basada en la filosofía STEAM, el aprendizaje cooperativo por proyectos y el Design Thinking.



Fácil y flexible

Nosotros nos ocupamos de todo y nos adaptamos a tus necesidades.

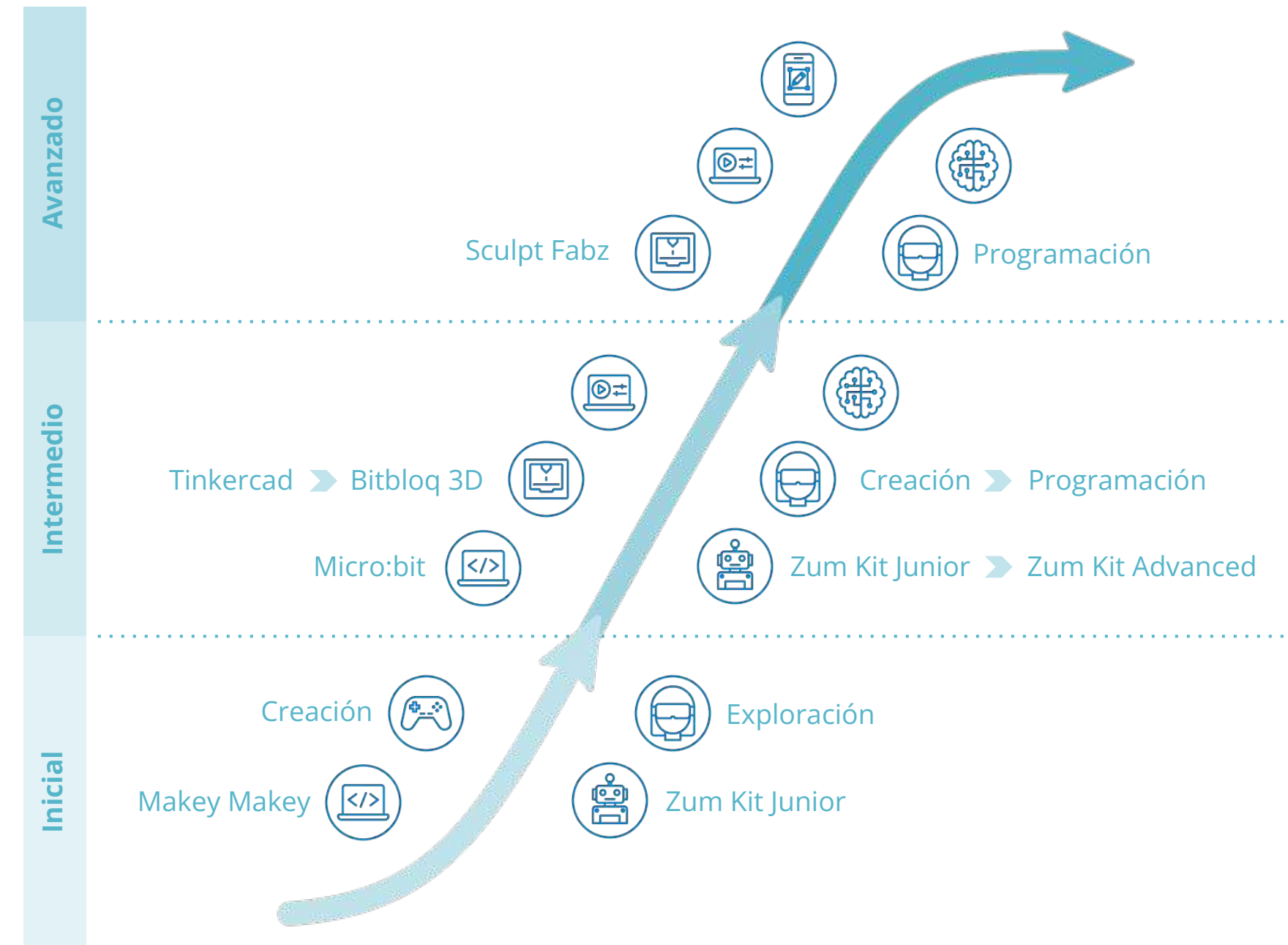
Itinerario bMaker Academy

De 6 a 14 años y organizado por niveles para garantizar un aprendizaje secuenciado

| Nivel | Cursos recomendados | Modalidad presencial | | Modalidad online | |
|----------------|---------------------|--|---|--|--|
| Inicial 1 | 1º y 2º Primaria | Programación con Makey Makey Exploración de mundos virtuales | Robótica con Zum Kit Junior Creación de videojuegos | | |
| Inicial 2 | 1º y 2º Primaria | Programación con Makey Makey (2) Exploración de mundos virtuales (2) | Robótica con Zum Kit Junior (2) Creación de videojuegos (2) | | |
| Intermedio 1.A | 3º y 4º Primaria | Diseño 3D con Tinkercad Programación con Micro:bit | Creación de mundos virtuales Robótica con Zum Kit Junior (3) | Diseño 3D con Tinkercad Programación | Creación de mundos virtuales Diseño audiovisual |
| Intermedio 1.B | 3º y 4º Primaria | Diseño 3D con Tinkercad (2) Programación con Micro:bit (2) | Creación de mundos virtuales (2) Robótica con Zum Kit Junior (4) | Diseño 3D con Tinkercad (2) Programación (2) | Creación de mundos virtuales (2) Diseño audiovisual (2) |
| Intermedio 2.A | 5º y 6º Primaria | Inteligencia artificial Diseño 3D con Bitbloq 3D Programación con Micro:bit (3) | Programación de mundos virtuales Robótica con Zum Kit Advanced Diseño audiovisual | Inteligencia artificial Diseño 3D con Bitbloq 3D Programación (3) | Programación de mundos virtuales Diseño audiovisual (3) |
| Intermedio 2.B | 5º y 6º Primaria | Inteligencia artificial (2) Diseño 3D con Bitbloq 3D (2) Programación con Micro:bit (4) | Programación de mundos virtuales (2) Robótica con Zum Kit Advanced Diseño audiovisual (2) | Inteligencia artificial (2) Diseño 3D con Bitbloq 3D (2) Programación (4) | Programación de mundos virtuales (2) Diseño audiovisual (4) |
| Avanzado 1 | 1º y 2º ESO | | | Diseño y programación de apps móviles Inteligencia artificial (3) Diseño 3D con Sculptfab | Programación de mundos virtuales (4) Diseño audiovisual (5) |
| Avanzado 2 | 1º y 2º ESO | | | Diseño y programación de apps móviles (2) Inteligencia artificial (4) Diseño 3D con Sculptfab (2) | Programación de mundos virtuales (5) Diseño audiovisual (6) |

Itinerario bMaker Academy

Trabajarán todas las competencias digitales de Primaria y Secundaria y las tecnologías clave para su futuro:



Modalidad presencial y online

Elige la que mejor se adapte a ti



Presencial

Convertible en online para garantizar su continuidad

- Impartida por nuestros docentes especializados.
- Grupos reducidos (de 9 a 15 alumnos por grupo).
- Clase de 1 o 2 horas/semana.



Online

- Clases interactivas en tiempo real, impartidas por expertos en docencia online.
- El alumnado puede participar desde casa.
- Grupos reducidos (de 8 a 12 alumnos por grupo).
- Clase de 1,5 horas/semana.



Posibilidad de impartirlo en varios idiomas

Método propio

Los alumnos y alumnas aprenderán con las **mejores herramientas** y con **contenidos, hardware y software desarrollado por nuestro equipo**.



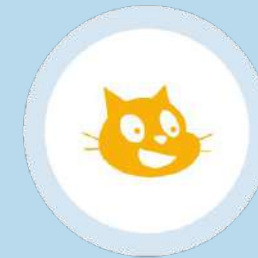
Bitbloq Robotics Jr



Bitbloq Robotics



Bitbloq 3D



Scratch



App Inventor



CoSpaces

Zum Kit Junior

Kit sencillo y seguro para **niños y niñas de hasta 12 años**. Los componentes son resistentes a golpes gracias a sus carcasas protectoras, los cables se conectan y desconectan fácilmente con sus cabezales telefónicos y las cintas de cierre por contacto les permiten unir los sensores y actuadores como quieran.



Zum Kit Advanced

Para **chicos y chicas a partir de 11 años**. Es fácil de utilizar, resistente y seguro. Mantiene los componentes de la placa y la electrónica a la vista para ofrecer un conocimiento técnico más profundo. No es un juguete, es electrónica real.



Metodología creativa, práctica y divertida

Nuestra metodología está basada en la filosofía STEAM, la gamificación, el Design Thinking y el aprendizaje cooperativo por proyectos.

Con ella, niños y niñas:

- Pasan de usuarios a creadores de tecnología.
- Aprenden a superar cualquier reto con ingenio e imaginación.
- Desarrollan sus competencias técnicas, creativas y emocionales.
- Impulsan sus resultados académicos y se preparan para el futuro.



Metodología creativa, práctica y divertida

Aprendizaje Hands On

Parten de retos que no tienen una solución única y deben superar aplicando sus conocimientos técnicos e imaginación. Ellos son los protagonistas de su aprendizaje: porque lo que se ve se recuerda y lo que se hace se aprende.



1. INVESTIGA

Exploran cómo utilizar la tecnología para crear sus proyectos.



2. IDEA

Emplean su imaginación y creatividad para diseñarlos.



3. CONSTRUYE

Desarrollando sus proyectos aprenden a crear tecnología de forma práctica.



4. ¡TESTEA!

¡Ningún invento ha terminado hasta que funciona!

¿Qué opinan de bMaker Academy?

“

Mi hija lo ha pasado tan bien que hemos acabado comprando un Zum Kit Junior para que siga aprendiendo de una forma divertida en casa. ¡Muchas gracias por acercar la tecnología de una manera tan amena a nuestros peques!

Álvaro

Padre de una alumna de 6 años

“

Es el entorno perfecto para despertar su interés por la robótica y la programación y abrirles la puerta a seguir explorando por su cuenta.

Julio

Padre de dos alumnos de 8 años

“

Le preguntamos a nuestro hijo por qué quería seguir en las extraescolares y nos contestó: “porque es muy guayyyy” con una sonrisa de oreja a oreja. ¿Qué más podemos pedir si además de divertirse se está acercando de forma sana y natural a las nuevas tecnologías? Totalmente recomendable.

María

Madre de un alumno de 6 años

“

Es una actividad muy interesante y creativa que despierta el interés de los pequeños y les abre la mente a conceptos nuevos. Las clases son muy divertidas, están adaptadas a todas las edades y les adentra en un mundo diferente y nuevo para ellos.

Blanca

Madre de dos alumnas de 6 y 9 años

EDUCACIÓN 3.0
LÍDER INFORMATIVO EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

“Prepara a los jóvenes para un futuro laboral cuyo epicentro será la tecnología.”

elEconomista

“Una innovadora extraescolar donde los niños y niñas aprenden a crear su propia tecnología y trabajan la programación, los mundos virtuales, la inteligencia artificial o el diseño 3D con un enfoque STEAM.”

 **EL MUNDO**
SaPOs y PRINCEsas

“Las actividades extraescolares más tecnológicas, creativas y divertidas.”

Magisterio

“La extraescolar a la que todos se quieren apuntar.”

Un proyecto educativo de Macmillan Education y BQ Educación

Macmillan Education es una de las editoriales educativas más importantes de España. Estamos convencidos de trabajar mano a mano con los docentes para elaborar materiales educativos de alta calidad y de confianza y apoyar a los usuarios de nuestros productos para que saquen el máximo provecho nuestras publicaciones.

macmillaneducation.es

BQ Educación es pionera en educación tecnológica en España. A través de sus productos, soluciones y proyectos alimenta las competencias creativas, técnicas y emocionales de pequeños y mayores. Cuenta con más de 1,5 millones de usuarios y más de 1 millón de niños han aprendido con ellos.

educacion.bq.com



www.tech-campus.es
info@tech-campus.es

bq | Educación  macmillan
education