

Sesión	Descripción
1	<p>Recepción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los alumnos y presentación del Campus. • Presentación en el aula del temario. • Reparto de camisetas, identificaciones. • Integración Grupal. • Uso de los ordenadores del aula (Usuarios y contraseña). • Descanso. • Explicación de uso de Linux (Ubuntu), la imagen del sistema a utilizar y manejo de buscadores para archivos multimedia de libre utilización. • Aprendiendo a usar el teclado con Monkeytype. • Uso avanzado del teclado y ratón. Mayúsculas, tildes, <i>Control</i> y <i>Alt</i>, <i>Enter</i>. Caracteres especiales. • Creación de carpetas, copiar y pegar. • Resumen de lo aprendido a lo largo del día.
2	<p>Imágenes libres, diseño y edición de imagen, recursos libres de derechos, aplicación a nuestros juegos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior. • Redacción de lo aprendido el día anterior en el blog. • Búsqueda de imágenes libres CC. • Edición de imágenes con GIMP. • Descanso. • Creando dibujos digitales basados en pixeles con Piskel. • Resumen de lo aprendido a lo largo del día.
3	<p>Programación por bloques I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior. • Redacción de lo aprendido el día anterior en el blog. • Primeros pasos de programación por bloques con Code.org. • Descanso. • Aprendiendo programación con Blockly Games. • Resumen de lo aprendido a lo largo del día.
4	<p>Programación en Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior. • Redacción de lo aprendido el día anterior en el blog. • Aprendiendo programación con Scratch. • Descanso. • Usamos Scratch para realizar varios proyectos. • Resumen de lo aprendido a lo largo del día.

5	<p>Programación en Micro:bit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior. • Redacción de lo aprendido el día anterior en el blog. • Aprendiendo a programar con Micro:bit. • Descanso. • Usamos Micro:bit para realizar varios proyectos. • Resumen de lo aprendido a lo largo del día.
6	<p>Cutebot</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen de todo lo aprendido la semana anterior. • Redacción de lo aprendido el día anterior en el blog. • Programación de Cutebot. • Descanso. • Creación de un proyecto con Cutebot. • Resumen de lo aprendido a lo largo del día.
7	<p>Makey makey</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior. • Redacción de lo aprendido el día anterior en el blog. • Repaso de programación por bloques con Scratch. • Programación de Makey makey. • Descanso. • Creación de un proyecto con Makey makey. • Resumen de lo aprendido a lo largo del día.
8	<p>Proyecto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior. • Redacción de lo aprendido el día anterior en el blog. • Realización del proyecto del campus. • Descanso. • Continuación y acabado del proyecto. • Resumen de lo aprendido a lo largo del día.
9	<p>Circuitos electrónicos con Arduino. Autoevaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior. • Redacción de lo aprendido el día anterior en el blog. • Montaje de circuitos electrónicos con Sensor Kit de Arduino. • Descanso. • Impress para hacer nuestras diapositivas. • Presentación por parejas de lo que más le ha gustado del campus. • Exposición de las presentaciones. • Resumen de lo aprendido a lo largo del día.



10	<p>Ceremonia de clausura</p> <ul style="list-style-type: none">• Comienzo de la sesión con un resumen de todo lo aprendido en el campus.• Redacción de lo aprendido el día anterior en el blog.• Practicamos lo que más nos ha gustado.• Repaso de todo lo aprendido.• Descanso.• Clausura.
----	---