



Campus BQ Educación  
¡Tecnología, creatividad y diversión!

bq | Educación



PART OF  ISP SCHOOLS

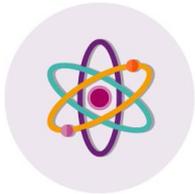
A photograph of a classroom or workshop. In the foreground, a young boy with brown hair is seen from behind, looking at a laptop screen. To his right, a young girl with long blonde hair is also seen from behind, looking towards the right. In the background, another person is partially visible, and there are green chairs and tables. The scene is brightly lit, suggesting an indoor environment.

¡Aprenderán programación,  
robótica y diseño 3D con la  
metodología **más divertida,  
práctica y creativa!**

De 8 a 12 años

# Tecnología, creatividad y mucha **diversión**

En nuestros campus **los niños y niñas pasan de usuarios a creadores de tecnología**, desarrollan sus **competencias digitales** y trabajan **power skills** clave para su desarrollo personal y futuro laboral como la resiliencia, la comunicación o el trabajo en equipo. Nuestra metodología está basada en la filosofía STEAM, el aprendizaje cooperativo basado en proyectos y la gamificación y nuestro enfoque es *hands on*: aprenden superando retos con hardware, software e imaginación. ¡Serán los protagonistas de su aprendizaje!



SCIENCE



TECHNOLOGY



ENGINEERING



ARTS

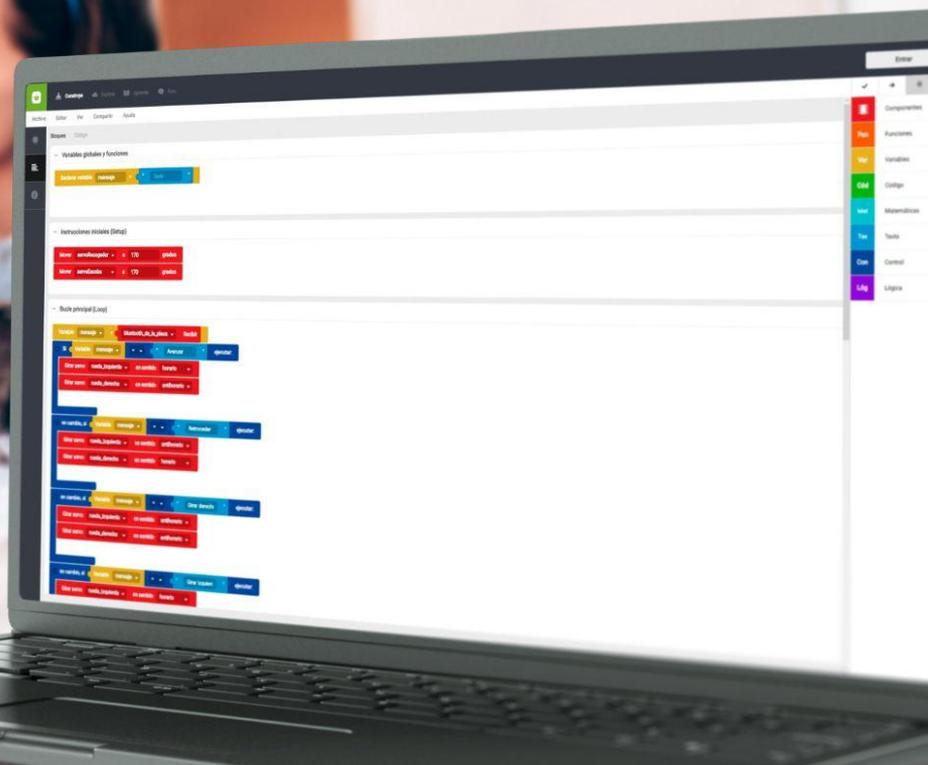


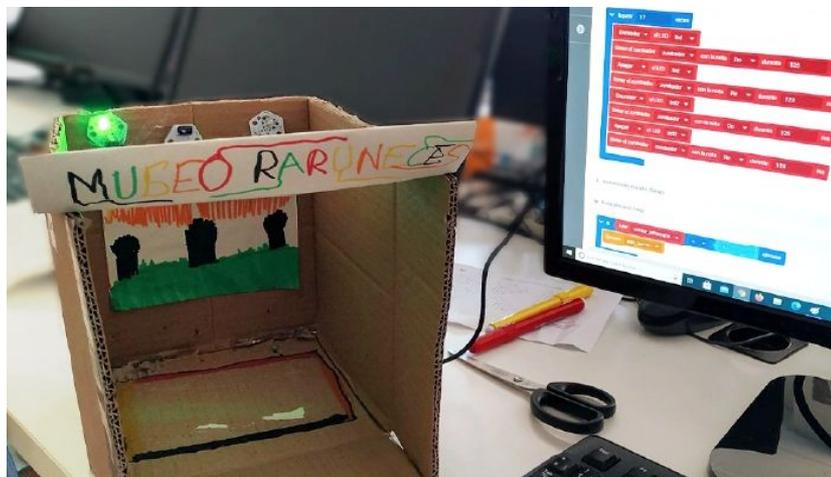
MATHEMATICS

# Nuestros campus

---

Campus con una semana de duración que trabajan diferentes temáticas y tecnologías





## Equipo maker

**24 al 28 de junio**

Máx. 15 alumnos/as por grupo - De 8 a 12 años

Se unirán a los nuevos gurús de la tecnología y solucionarán los problemas de su ciudad con robótica, programación, diseño 3D y mucha imaginación. ¡No habrá reto tecnológico que se les resista!

### ¿Qué harán?

**Lunes**

#### **Los gurús de la tecnología**

Empezarán a buscar soluciones para las impredecibles necesidades de sus habitantes.

**Martes**

#### **¡SOS en el museo!**

¡Los ladrones están robando los cuadros del museo! Diseñarán un sistema de alarma para evitarlo.

**Miércoles**

#### **Un robot para los agricultores**

Desarrollarán un robot que ayude a los agricultores a subir y bajar la fruta y verdura. ¡Están agotados!

**Jueves**

#### **¡Esta granja es un desastre!**

Los animales se escapan, los pájaros atacan la siembra... crearán soluciones para salvar la granja de la ciudad.

**Viernes**

#### **Enséñaselo al mundo**

Pondrán en práctica todo lo aprendido para crear una granja domotizada y mostrársela al mundo.



# Crea tu start-up tecnológica

**1 al 5 de julio**

Máx. 15 alumnos/as por grupo - De 8 a 12 años

Tienen un objetivo: crear su primera start-up tecnológica. Para ello, primero necesitan dominar las tecnologías más demandadas por el sector. De forma divertida y creativa, explorarán la programación, la robótica, el 3D, la realidad virtual o la realidad aumentada y aprenderán a aplicarlas en su entorno.

## ¿Qué harán?

**Lunes**

**¡Crea un sistema de seguridad con la robótica!**

Explorarán la robótica y la electrónica desarrollando un sistema de seguridad que proteja su invento máspreciado.

**Martes**

**¡Somos diseñadores!**

Descubrirán los fundamentos del diseño 3D y los pondrán en práctica a través de divertidos juegos.

**Miércoles**

**Diseño 3D y realidad virtual**

Aprenderán a convertir sus diseños en objetos imprimibles y a crear espacios virtuales, como una galería de arte.

**Jueves**

**Programa la realidad virtual**

Avanzarán en la programación de su espacio y crearán sus gafas de realidad virtual para poder sumergirse en él.

**Viernes**

**¡Descubre la realidad aumentada!**

Descubrirán una nueva herramienta para diseñar sus mundos virtuales y crearán su propia pirámide holográfica para ver proyectos en realidad aumentada.



## Mundos digitales

**8 al 12 de julio**

Máx. 15 alumnos/as por grupo - De 8 a 12 años

¡Se convertirán en exploradores del tiempo! Cada día viajarán a un mundo digital diferente, donde vivirán aventuras y desarrollarán alucinantes videojuegos, animaciones y proyectos con software y electrónica relacionados con la temática de cada mundo. ¡Además, entrenarán una inteligencia artificial!

### ¿Qué harán?

**Lunes**

#### **Navegando en el Pixel Negro**

¡Aprenderán a utilizar la electrónica para reparar su barco pirata y crearán su propio videojuego con él!

**Martes**

#### **Magia potagia**

Deberán fabricar un artefacto mágico con *Micro:bit* y utilizarlo en un duelo de hechizos programables.

**Miércoles**

#### **La academia ninja del clan de las nubes**

Aprenderán a crear videojuegos a partir de sus diseños y los controlarán con un mando muy especial: ¡su propio cuerpo!

**Jueves**

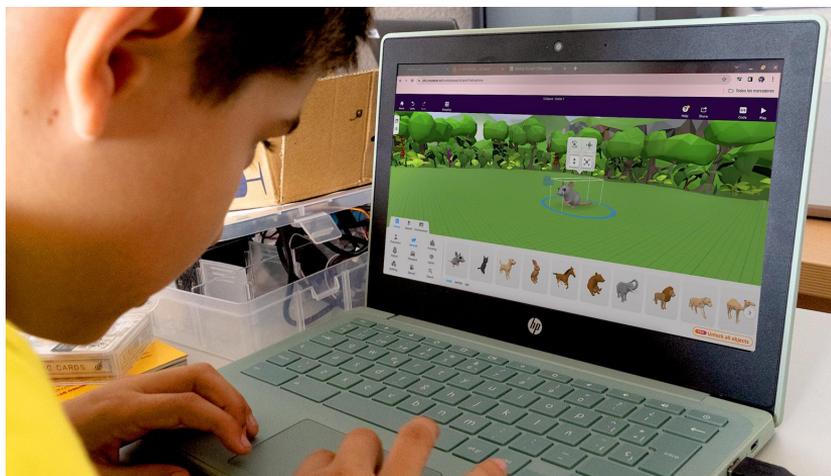
#### **El documental del Dr. Ino Saurio**

Ayudarán a los dinosaurios creando diferentes videojuegos y proyectos electrónicos... ¡y también les grabarán para crear un documental!

**Viernes**

#### **El escarabajo y el águila**

Entrenarán una IA para sorprender a los romanos, que acaban de llegar al Antiguo Egipto. ¡Además, les mostrarán todos los proyectos que han realizado!



## Experimenta la realidad virtual

**15 al 19 de julio**

Máx. 15 alumnos/as por grupo - De 8 a 12 años

Pondrán a prueba sus conocimientos, su ingenio y su creatividad para desarrollar escenarios de realidad virtual cada vez más complejos, como un *escape room* o una montaña rusa. Después, se sumergirán en ellos creando sus propias gafas de realidad virtual customizadas.

### ¿Qué harán?

**Lunes**

#### ¡Crea tus propios objetos!

Se convertirán en diseñadores, creando sus piezas tridimensionales con *Bitbloq 3D*.

**Martes**

#### Escenarios virtuales

¡Imaginarán sus propios espacios de realidad virtual y comenzarán a diseñarlos con *CoSpaces Edu*!

**Miércoles**

#### It's alive!

Programarán el escenario y los personajes para que cobren vida e interactúen entre ellos. Después, ¡se sumergirán en su espacio con las gafas de realidad virtual que habrán creado!

**Jueves**

#### ¡Hora de subir y bajar!

¡Diseñarán y programarán una montaña rusa virtual con *CoSpaces Edu*!

**Viernes**

#### Escape room de despedida

Pondrán en práctica lo aprendido para desarrollar un *escape room* virtual y sorprender al mundo.



# Construye una smart city

**22 al 26 de julio**

Máx. 15 alumnos/as por grupo - De 8 a 12 años

¿Te imaginas despertarte dentro de 100 años y tener que crear tu propia ciudad inteligente? Diseñarán, construirán y automatizarán una metrópoli con electrónica, programación e impresión 3D. Además, crearán coches futuristas y construirán el espacio estrella de su ciudad: ¡el parque de atracciones!

## ¿Qué harán?

**Lunes**

### **Dale luz a tu ciudad**

Comenzarán a construir su ciudad y la iluminarán con tecnología LED inteligente.

**Martes**

### **Una ciudad tridimensional**

Crearán una sala de conciertos para su metrópoli con los componentes del *Zum Kit* (zumbador) y diseñarán sus elementos en 3D.

**Miércoles**

### **Conviértela en una urbe inteligente**

Construirán y programarán un coche del futuro e inventarán vehículos con los que desplazarse por la localidad.

**Jueves**

### **Crea un parque de atracciones**

Desarrollarán emocionantes atracciones para divertir a los habitantes (¡grandes y pequeños!) de la urbe.

**Viernes**

### **Enséñaselo al mundo**

¡Personalizarán y añadirán los últimos detalles a su ciudad antes de presentarla ante su familia y amigos/as!

# Así es una semana de **campus**

Cada semana es independiente: ¡pueden venir a una o a varias!

Horario	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:00 - 9:00	Ampliación de horario de mañana				
9:00 - 10:00	<b>Actividad 1</b>	<b>Actividad 3</b>	<b>Actividad 6</b>	<b>Actividad 8</b>	<b>Actividad 10</b>
10:00 - 11:00		<b>Actividad 4</b>			
11:00 - 11:30	Descanso				
11:30 - 12:30	<b>Actividad 2</b>	<b>Actividad 5</b>	<b>Actividad 7</b>	<b>Actividad 9</b>	<b>Actividad 11</b>
12:30 - 14:00					
14:00 - 16:00	Ampliación de horario de tarde: comedor y actividad de ocio, deporte y cultura				

# Precios y fechas

Cinco cursos de 25 horas semanales cada uno

Fechas: 24 a 28 de junio / 1 a 5 de julio / 8 a 12 de julio / 15 a 19 de julio / 22 a 26 de julio

Inscripciones en [educacion.bq.com/campus](https://educacion.bq.com/campus)

Concepto	Horario	Precio por semana y niño/a
Actividad principal	9:00 a 14:00 h	169 €
Ampliación de horario	8:00 a 9:00 h	40 €
Comedor y actividad lúdica	14:00 a 16:00 h	75 €

**Promoción: 149 €** para inscritos antes del 15 de mayo o para alumnos/as del centro con el código CAMPUSA124

\*Cada campus es independiente.  
No es necesario haber participado en las semanas anteriores y el contenido no se repite de una semana a otra.



# Qué opinan de **nuestros campus**

“

Mi hija mayor ha asistido a dos ediciones de los campus y desde el primer momento ha estado muy contenta. La pequeña ha ido por primera vez este verano y también ha salido encantada. Es un campamento en el que **de verdad coinciden diversión y aprendizaje y la organización es muy buena en todos los sentidos**. Sin duda, es una buena elección.

**Gloria**, madre de dos alumnas de 8 y 10 años

“

Mi hijo Rodrigo ha acudido durante años a los campus y siempre se lo ha pasado muy bien. Este verano tuvo que asistir en silla de ruedas y, a la profesionalidad del profesor, tengo que añadir su **especial atención y dedicación a mi hijo**: en el “recreo” jugaba con él al ajedrez para que se no quedara solo. Por todo, ha venido encantado del campus.

**Ángel**, padre de un alumno de 12 años

“

La experiencia en el campus ha sido muy satisfactoria en todos los aspectos: **buena organización, docentes muy cercanos, el método de aprendizaje muy bien estructurado y una experiencia muy divertida**. El año que viene seguro que repetimos.

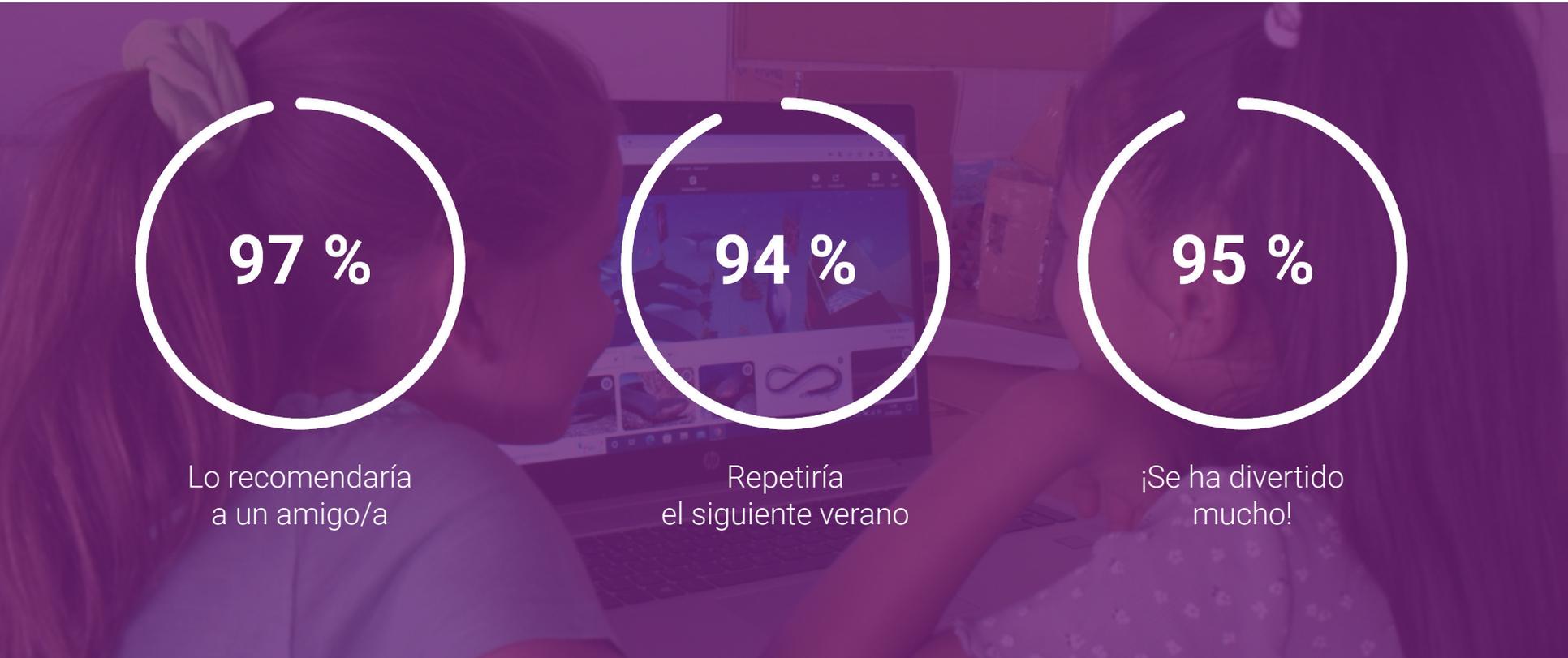
**Ignacio**, padre de un alumno de 10 años

“

Mi hijo aprendió, disfrutó y pasó una semana estupenda **conociendo a niños con las mismas inquietudes que él** hacia la programación y la robótica. El último día, los padres pudimos ver sus “creaciones” y fue una mañana muy divertida.

**Julia**, madre de un alumno de 9 años

# ¿Y nuestros **alumnos y alumnas**?



97 %

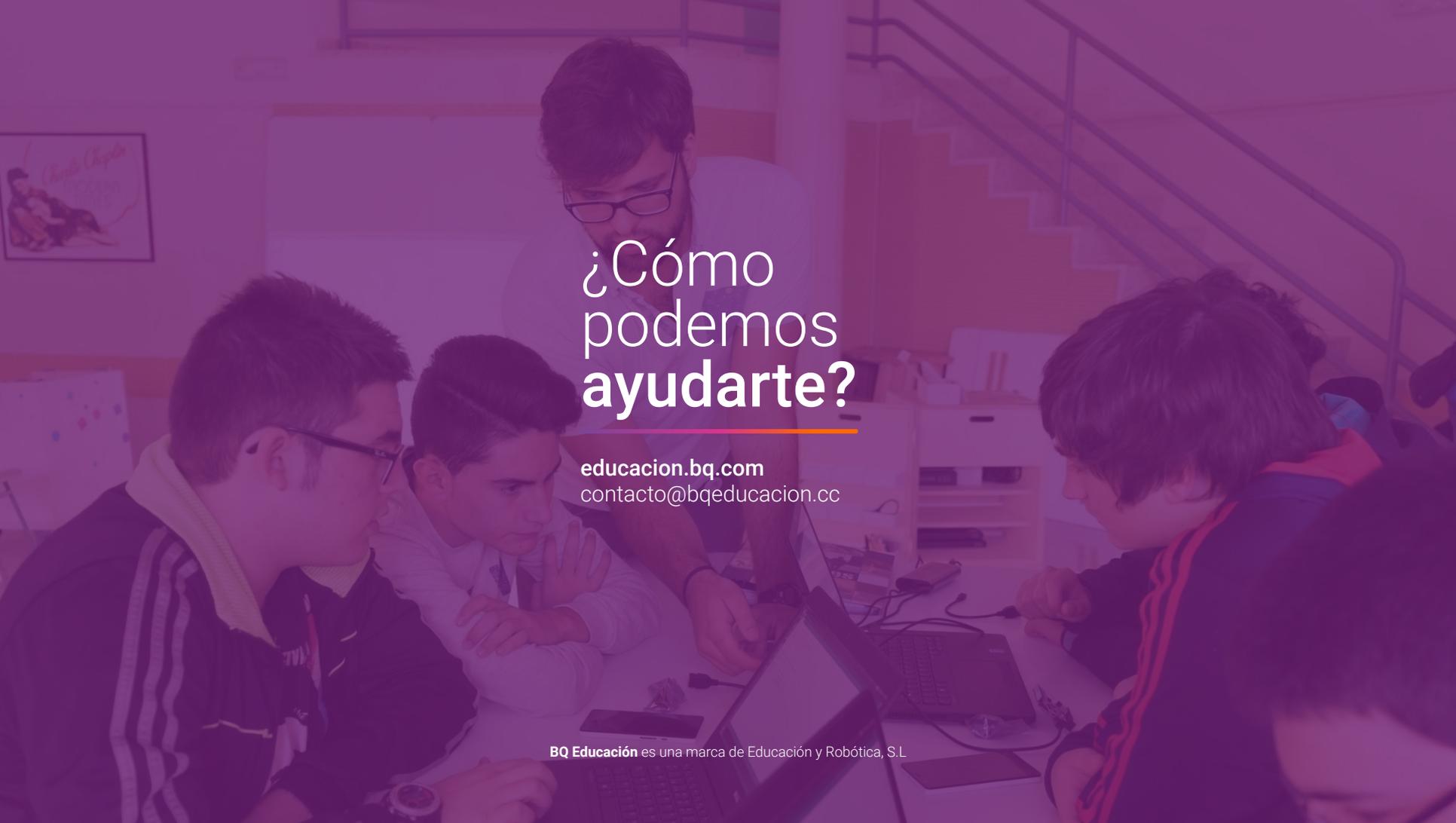
Lo recomendaría  
a un amigo/a

94 %

Repetiría  
el siguiente verano

95 %

¡Se ha divertido  
mucho!

A photograph of a male teacher with glasses leaning over a desk to help a group of male students. The students are focused on their laptops. The scene is set in a classroom with a staircase in the background. The entire image has a purple color overlay.

# ¿Cómo podemos ayudarte?

[educacion.bq.com](http://educacion.bq.com)  
[contacto@bqeduccion.cc](mailto:contacto@bqeduccion.cc)

BQ Educación es una marca de Educación y Robótica, S.L