

Clases Online Techmakers

Sexta semana · Del 20 al 24 de abril

Nivel T (1° EPO a 3° EPO)

Sesión 11

- **Actividad:** Programamos el videojuego "La Princesa glotona" en MakeCode Arcade
- **Competencia:** Programación
- **Fecha emisión en directo:** 22 de abril a las 17.00h
- **Duración:** 1 hora

Sesión 12

- **Actividad:** Usando y transformando recursos en Minecraft Education
- **Competencia:** Creatividad Digital, STEAM
- **Fecha emisión en directo:** 23 de abril a las 17.00h
- **Duración:** 1 hora

Nivel M (4° EPO a 6° EPO)

Sesión 11

- **Actividad:** Técnicas avanzadas de creación de videojuegos en MakeCode Arcade
- **Competencia:** Programación
- **Fecha emisión en directo:** 22 de abril a las 16.00h
- **Duración:** 1 hora

Sesión 12

- **Actividad:** Usando y transformando recursos en Minecraft Education. Elaboración de circuitos y mecanismos – Nivel M
- **Competencia:** Creatividad Digital, STEAM
- **Fecha emisión en directo:** 23 de abril a las 16.00h
- **Duración:** 1 hora

Nivel TM (Secundaria)

Sesión 11

- **Actividad:** Videojuegos avanzados en MakeCode Arcade. Vectores e iteraciones
- **Competencia:** Programación
- **Fecha emisión en directo:** 22 de abril a las 18.00h
- **Duración:** 1 hora

Sesión 12

- **Actividad:** Usando y transformando recursos en Minecraft Education. Elaboración de circuitos y mecanismos – Nivel TM
- **Competencia:** Creatividad Digital, STEAM
- **Fecha emisión en directo:** 23 de abril a las 18.00h
- **Duración:** 1 hora

Notas adicionales

Aviso del enlace a la retransmisión de las sesiones

En los equipos "Aula Virtual" de Microsoft Teams en los que estén involucrados los alumnos de Techmakers se anunciarán con suficiente antelación los recordatorios para el comienzo de las sesiones y además se indicarán los enlaces web a los que deben acceder los alumnos para presenciar las emisiones en directo de las sesiones planificadas.

Grabación de las sesiones

Cada una de las emisiones en directo de cada sesión se grabarán para subirlas posteriormente a sus respectivos equipos en Microsoft Teams, de manera que los alumnos que no pudieran presenciar la emisión en directo o aquellos que quieran volverla a ver podrán hacerlo cuando el vídeo se suba en su equipo horas después de la conclusión de la sesión.