

Campus Infantil de Software Libre

11ª edición

2º Turno (9 al 20 de Julio de 2018)

Grupo de 12 a 14 años (Avanzado)

Sesión	Descripción
1	Recepción Presentación de Linux para que se habitúen al sistema que van a utilizar todos los días. <ul style="list-style-type: none">- Presentación en el salón de actos.- Presentación en el aula del temario y reparto de camisetas e identificaciones.- Explicación sobre qué es Linux y tutorial de uso del ordenador del aula.- Descanso.- Integración Grupal (Una persona especial).- Instalación de un Sistema Operativo Libre.
2	Retoque de fotografías, licencias CC. Creación de un audio-cómic. <ul style="list-style-type: none">- Edición de imágenes con GIMP (Programa libre para editar imágenes) e Inkscape.- Descanso.- Proyecto de audio-cómic.- Formación de grupos para el proyecto (grupos de 2 participantes).- Creación de logos e imágenes de los grupos, será su identificación de grupo.
3	Programación con y sin sintaxis. <ul style="list-style-type: none">- Resumen del día anterior (este resumen podrá ser publicado en el blog del Campus Infantil, para que compartan en las redes su experiencia).- Manejo del programa SNAP!, CodeBug y BeetleBlocks (Nociones de programación con las plataformas de programación de software libre)- Descanso.- Creación de juegos y animaciones con Codebug.
4	Trabajo en grupos. Interacción entre grupos. <ul style="list-style-type: none">- Resumen del día anterior.- Explicación del proyecto a realizar. Será una máquina para hacer burbujas con materiales reciclados y decorada, la cual se sorteará entre los miembros que formen cada uno de los grupos.- Descanso- Repartición de tareas a realizar dentro del proyecto e inicio de proyecto.
5	Azar, probabilidad, números aleatorios. <ul style="list-style-type: none">- Incluyendo funciones de azar con Scratch.- Descanso.- Juegos de probabilidad.
6	Seguridad en Internet. Información sobre las redes sociales. <ul style="list-style-type: none">- Explicación de navegación segura por la red.- Hacer entradas en el blog sobre los proyectos.- Hablar sobre redes sociales.

	<ul style="list-style-type: none">- Descanso.- Publicación de resultados del proyecto en el blog y documentación del mismo.- Explicación de HTML para explicar el proyecto.
7	Robots educativos. <ul style="list-style-type: none">- Programación con M-Bots: programación de un robot básico.- Descanso.- Ejercicios con Arduino.
8	Publicidad y marketing. <ul style="list-style-type: none">- Explicación de qué es la publicidad.- Uso de Impress (programa libre para hacer presentaciones) y realización de una presentación por cada grupo sobre el proyecto. Cada uno hará una y votaran entre todos cual usar para colgarla en el blog.- Descanso- Seguir con el proyecto.
9	Presentación de proyectos a los compañeros. <ul style="list-style-type: none">- Impress, la alternativa libre para hacer presentaciones- Presentación a los compañeros del material realizado el día anterior sobre lo que han realizado en el proyecto y apuntar sugerencias de sus compañeros.- Grabación de Video de cada grupo y subida al blog- Descanso- Terminar proyecto, crear la entrada con todo lo que han hecho en el proyecto, particularidades de su proyecto y de su equipo.
10	Jornada de puertas abiertas. <ul style="list-style-type: none">- Realización de la encuesta- Preparar exposición de proyectos.- Elección de un portavoz por aula y presentación sobre lo que más les ha gustado para que hable en la Clausura (opcional)- Última entrada en el Blog.- Entrega de diplomas y de materiales- Descanso- Clausura

Información de interés:

- Los escolares serán recogidos por los monitores cada día en el patio de la Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y Telecomunicación en horario de 8:00 a 9:00 y podrán ser recogidos de 14:00 a 15:00 como horario límite.
- El horario de clases será de 9:00 a 14:00 todos los días.
- Todos los días de 11:00 a 11:30 podrán desayunar. Tienen a disposición la cafetería del centro, máquinas expendedoras y, por supuesto, podrán traer la comida de casa.
- No es necesario traer material de casa ya que se proporcionará lo necesario para el desarrollo del proyecto y de las clases.
- Para cualquier problema, puede llamar a la directora de la Oficina de Software Libre, a través del siguiente número: 654279921 (Maribel).



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



- El teléfono de la conserjería del centro para información general es 958242800 // 958240819 // 958242817.
- Durante el desarrollo de las clases, los escolares estarán acompañados por 3 responsables, el profesor y dos monitores.