

Campus Infantil de Software Libre

11ª edición

2º Turno (9 al 20 de Julio de 2018)

Grupo de 7 a 9 años

Sesión	Descripción
1	Recepción Presentación de Tux (mascota 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 (Círculo revoltoso).
2	Búsqueda y modificación de imágenes. Juegos con imágenes libres. <ul style="list-style-type: none">- Buscar imágenes libres ¿Por qué es necesario respetar los derechos de autor?.- Edición de imágenes con GIMP (Programa libre para editar imágenes).- Mi cara de mil maneras.- Descanso.- Formación de grupos para el proyecto (grupos de 4-5 participantes).- Creación de logos e imágenes de los grupos, será su identificación de grupo.
3	La programación sin ordenador. Scratch. Descanso. Proyecto modificar un Juego con Scratch. <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 Scratch (Nociones de programación con la plataforma de programación de software libre, Scratch)- Descanso.- Creación de juegos y animaciones con Scratch.
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.- Juegos de probabilidad.- Descanso.- Montaje de un ordenador para que ellos aprendan a conocer sus piezas.
6	Seguridad en Internet. Creación de un blog por un grupo. <ul style="list-style-type: none">- Explicación de navegación segura por la red.

	<ul style="list-style-type: none"> - Hacer entradas en el blog sobre los proyectos. - Hablar sobre redes sociales. - Descanso. - Publicación de resultados del proyecto en el blog y documentación del mismo.
7	<p>Diseño con hardware libre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realización de ejercicios con Arduino. - Finalización de los proyectos y decidir quién se lo queda, por sorteo. - Descanso - Mostrar cómo pueden buscar nuevos proyectos en Internet de forma autónoma.
8	<p>Publicidad y marketing. Impress. Descanso. Presentaciones de los proyectos por grupos. Publicación.</p> <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	<p>Presentación de proyectos a los compañeros.</p> <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	<p>Jornada de puertas abiertas.</p> <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.



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



- Para cualquier problema, puede llamar a la directora de la Oficina de Software Libre, a través del siguiente número: 654279921 (Maribel).
- 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.