

# Campus Infantil de Software Libre

## 11ª edición

### 2º Turno (9 al 20 de Julio de 2018)

#### Grupo de 9 a 12 años

Sesión	Descripción
1	<b>Recepción Presentación de Tux (mascota de linux) para que se habitúen al sistema que van a utilizar todos los días.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Presentación en el salón de actos.</li><li>- Presentación en el aula del temario y reparto de camisetas e identificaciones.</li><li>- Explicación sobre qué es Linux y tutorial de uso del ordenador del aula.</li><li>- Descanso.</li><li>- Integración Grupal (Una persona especial).</li></ul>
2	<b>Imágenes de mascotas, animales y naturaleza. Juegos con imágenes libres.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Buscar imágenes libres ¿Por qué es necesario respetar los derechos de autor?.</li><li>- Edición de fotografías con GIMP (Programa libre para editar imágenes).</li><li>- Realización de un cubo con imágenes previamente retocadas.</li><li>- Descanso.</li><li>- Formación de grupos para el proyecto (grupos de 4-5 participantes).</li><li>- Creación de logos e imágenes de los grupos, será su identificación de grupo.</li></ul>
3	<b>Programación con CodeBug.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Resumen del día anterior (este resumen podrá ser publicado en el blog del Campus Infantil, para que compartan en las redes su experiencia).</li><li>- Manejo del programa CodeBug (Nociones de programación con la plataforma de programación de software libre, CodeBug)</li><li>- Descanso.</li><li>- Creación de juegos y animaciones con CodeBug.</li></ul>
4	<b>Trabajo en grupos. Interacción entre grupos.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Resumen del día anterior.</li><li>- 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.</li><li>- Realización de una máquina de burbujas en Scratch. (Software libre de libre)</li><li>- Descanso</li><li>- Repartición de tareas a realizar dentro del proyecto e inicio de proyecto.</li></ul>
5	<b>Azar, probabilidad, números aleatorios.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Incluyendo funciones de azar con Scratch.</li><li>- Juegos de probabilidad.</li><li>- Descanso.</li><li>- Montaje de un ordenador para que ellos aprendan a conocer sus piezas.</li></ul>
6	<b>Seguridad en Internet. Creación de un blog por un grupo.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Explicación de navegación segura por la red.</li><li>- Hacer entradas en el blog sobre los proyectos.</li><li>- Hablar sobre redes sociales.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descanso.</li> <li>- Publicación de resultados del proyecto en el blog y documentación del mismo.</li> </ul>
7	<p><b>Diseño con hardware libre.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización de ejercicios con Arduino.</li> <li>- Proyecto de un semáforo para ciegos con Arduino.</li> <li>- Finalización de los proyectos y decidir quién se lo queda, por sorteo.</li> <li>- Descanso</li> <li>- Mostrar cómo pueden buscar nuevos proyectos en Internet de forma autónoma.</li> </ul>
8	<p><b>Publicidad y marketing.</b> Impress. Descanso. Presentaciones de los proyectos por grupos. Publicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de qué es la publicidad.</li> <li>- 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.</li> <li>- Descanso</li> <li>- Seguir con el proyecto.</li> </ul>
9	<p><b>Presentación de proyectos a los compañeros.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Impress, la alternativa libre para hacer presentaciones</li> <li>- Presentación a los compañeros del material realizado el día anterior sobre lo que han realizado en el proyecto y apuntar sugerencias de sus compañeros.</li> <li>- Grabación de Video de cada grupo y subida al blog</li> <li>- Descanso</li> <li>- Terminar proyecto, crear la entrada con todo lo que han hecho en el proyecto, particularidades de su proyecto y de su equipo.</li> </ul>
10	<p><b>Jornada de puertas abiertas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización de la encuesta</li> <li>- Preparar exposición de proyectos.</li> <li>- Elección de un portavoz por aula y presentación sobre lo que más les ha gustado para que hable en la Clausura (opcional)</li> <li>- Última entrada en el Blog.</li> <li>- Entrega de diplomas y de materiales</li> <li>- Descanso</li> <li>- Clausura</li> </ul>

### 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.