



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



FUNDACIÓN ESPAÑOLA
PARA LA CIENCIA
Y LA TECNOLOGÍA



Alevines (12 a 14 años)

1^{er} turno: 24 de junio al 5 de julio de 2019

Sesión	Descripción
1	<p>Recepción, presentación de temario e introducción al sistema operativo a utilizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los alumnos y presentación del Campus. • Presentación en el aula del temario. • Reparto de camisetas, identificaciones y memorias USB. • Tutorial de uso de Linux, la imagen del sistema a utilizar y uso de los ordenadores del aula. • Descanso • Integración Grupal. • Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana en un blog.
2	<p>Imágenes libres, GIMP, licencias Creative Commons, todo ello orientado al tema de la tabla periódica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior. • Búsqueda de imágenes libres CC relacionadas con la tabla periódica. • Edición de imágenes con GIMP (programa de edición de imágenes de código libre) • Descanso. • Formación de grupos para la realización del proyecto (previsto 2 participantes/grupo) • Creación de logos para los grupos formados (identificadores de grupo) • Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana en un blog.
3	<p>Scratch: programación por bloques.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior. • Introducción a Scratch, uso del programa y su interfaz. • Descanso • Realización de un proyecto con Scratch • Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana en un blog.
4	<p>Comienzo del trabajo en grupos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior. • Proyecto a realizar. Se explicará el proyecto elegido, en este caso, la figura de un esquiador con un motor incorporado que se mueve. • Descanso • Reparto de tareas correspondientes del proyecto a los integrantes de cada grupo. • Comienzo del proyecto • Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana en un blog.
5	<p>Hardware: componentes de un ordenador. Reciclaje. Mbots.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior. • Desmontaje de un ordenador. Análisis de las piezas que tiene y sus componentes.



	<ul style="list-style-type: none">• Asignación por grupos para el análisis de un determinado componente y los elementos químicos por los que está formado.• Descanso• mBots• Trabajo en el proyecto del esquiador.• Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana en un blog.
6	Ofimática. Arduino. <ul style="list-style-type: none">• Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior.• Conceptos básicos de ofimática. Edición de textos con Libre Office Writer, editor de textos de código libre.• Descanso.• Realización de ejercicios de programación con Arduino.• Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana en un blog.
7	Publicidad y marketing. HTML. ScornaBots. <ul style="list-style-type: none">• Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior.• Publicidad, cómo hacer un cartel publicitario.• HTML: cómo realizar presentaciones. Bluefish, LyX.• Descanso.• Grabación del vídeo recuerdo del proyecto.• ScornaBots.• Proyecto del esquiador.• Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana en un blog.
8	Presentación de los proyectos. <ul style="list-style-type: none">• Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior.• Últimos retoques de los proyectos y exposición de los mismos.• Descanso.• Exposición de proyectos hasta terminar. Elección de un grupo para exponerlo ante el resto de grupos de otras edades.• Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana.
9	Cartel y proyecto terminado. <ul style="list-style-type: none">• Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior.• Realización de un cartel (relacionado con la sesión 7) orientado hacia el proyecto.• Ensayo de la exposición del grupo elegido. Sugerencias y dudas.• Descanso• Lilipads• Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana.
10	Jornada de puertas abiertas. <ul style="list-style-type: none">• Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior.• Comentar la experiencia vivida durante el Campus.• Realización de la última entrada del blog, comentado dicha experiencia, comentarios, opiniones, etc.



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



FUNDACIÓN ESPAÑOLA
PARA LA CIENCIA
Y LA TECNOLOGÍA



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).
- 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.