



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



*Alevines (12 a 14 años)*

**2º turno: 8 de julio al 19 de julio de 2019**

Sesión	Descripción
1	<p><b>Recepción, presentación de temario e introducción al sistema operativo a utilizar.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción de los alumnos y presentación del Campus.</li> <li>• Presentación en el aula del temario.</li> <li>• Reparto de camisetas, identificaciones y memorias USB.</li> <li>• Tutorial de uso de <b>Linux</b>, la imagen del sistema a utilizar y uso de los ordenadores del aula.</li> <li>• Descanso</li> <li>• Integración Grupal.</li> <li>• Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana en un blog.</li> </ul>
2	<p><b>Retoque de imágenes, liberación de fotografías, Proyecto de cómic, todo ello orientado al tema de la tabla periódica. mBots.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior.</li> <li>• Retoque de fotografías con <b>GIMP</b>.</li> <li>• <b>mBots</b></li> <li>• Descanso.</li> <li>• Formación de grupos para la realización del proyecto (previsto 2 participantes/grupo)</li> <li>• Creación de logos para los grupos formados (identificadores de grupo)</li> <li>• Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana en un blog.</li> </ul>
3	<p><b>AppInventor. Realización de un proyecto relacionado con la tabla periódica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior.</li> <li>• Introducción de <b>AppInventor</b>, uso del programa y su interfaz.</li> <li>• Descanso</li> <li>• Realización de un proyecto con AppInventor relacionado con la tabla periódica.</li> <li>• Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana en un blog.</li> </ul>
4	<p><b>Comienzo del trabajo en grupos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior.</li> <li>• Proyecto a realizar. Se explicará el proyecto elegido.</li> <li>• Descanso</li> <li>• Reparto de tareas correspondientes del proyecto a los integrantes de cada grupo.</li> <li>• Comienzo del proyecto</li> <li>• Redacción de lo aprendido a lo largo de la mañana en un blog.</li> </ul>
5	<p><b>Criptografía. Codificación de mensajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comienzo de la sesión con un resumen del día anterior.</li> </ul>



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



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.