

# Campus Infantil de Software Libre

## 12ª edición

### 1º Turno (24 de Junio a 5 de Julio de 2019)

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 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 (Gesto paranoico)</li></ul>
2	<b>Imágenes elementos de la tabla periódica. 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 imágenes con Mypaint (Programa libre para editar imágenes).</li><li>- Descanso.</li><li>- Formación de grupos para el proyecto (grupos de 2 participantes).</li></ul>
3	<b>Programación con Scratch. Proyecto de creación de un juego con Scratch.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Resumen del día anterior (este resumen será publicado en el blog del Campus Infantil, para que compartan en las redes su experiencia).</li><li>- Manejo del programa Scratch (Nociones de programación con esta plataforma de programación de software libre).</li><li>- Descanso.</li><li>- Creación de juegos y animaciones con Scratch relacionados con elementos de la tabla periódica.</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 un muñeco esquiador que se moverá solo, usamos pajitas y otros materiales, además, será decorado.</li><li>- Descanso.</li><li>- Elección del nombre del grupo (relacionado con la tabla periódica).</li><li>- Repartición del material e inicio de proyecto.</li></ul>
5	<b>El reciclaje. Inclusión de componentes recicladas en el proyecto.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Resumen del día anterior.</li><li>- Montaje y desmontaje de un ordenador. Los niños verán un ordenador por dentro para que tengan conciencia de la diferencia entre software y hardware además de conocer los elementos(cobre, silicio, ...) con los que se han construido las piezas que lo forman.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descanso.</li> <li>- Trabajo en el proyecto.</li> </ul>
6	<p><b>Seguridad en Internet.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de navegación segura por la red.</li> <li>- Ofimática. Cómo hacer una presentación con Impress (programa libre para hacer presentaciones)</li> <li>- Descanso.</li> <li>- Publicación de resultados del proyecto en el blog y documentación del mismo.</li> </ul>
7	<p><b>Publicidad y marketing. Impress. Presentaciones de los proyectos por grupos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de qué es la publicidad.</li> <li>- Elección de un eslogan y un logo para su grupo.</li> <li>- Uso de Impress y realización de una presentación por cada grupo sobre el proyecto. Cada uno hará una y votarán entre todos cuál usar para colgarla en el blog.</li> <li>- Descanso.</li> <li>- Grabación de vídeo de cada grupo y subida al blog.</li> <li>- Seguir con el proyecto.</li> </ul>
8	<p><b>Presentación de proyectos a los compañeros.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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>- Realización de ejercicios con Mbot.</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>
9	<p><b>Diseño con hardware libre.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización de ejercicios con Escornabots.</li> <li>- Finalización de los proyectos y decidir quién se lo queda, por sorteo.</li> <li>- Descanso.</li> <li>- Realización de un cartel del proyecto.</li> <li>- Ensayar presentación y votar quienes lo presentan de forma oficial.</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>- 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 recogidas 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 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 consejería 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.