

Campus Infantil de Software Libre

12ª edición

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

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 (Patata caliente).
2	Imágenes de los gases nobles y otros elementos de la tabla periódica. 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 TUX PAINT (Programa libre para editar imágenes).- Descanso.- Formación de grupos para el proyecto (grupos de 2 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).- Programación sin ordenador bailando.- 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 un robot esquiador, el 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	La tabla periódica <ul style="list-style-type: none">- Resumen del día anterior.- Montaje y desmontaje de un ordenador. Los niños verán un ordenador por dentro para que tengan conciencia de la diferencia entre software y hardware y cómo las piezas se ensamblan y cuál es la función de cada una de las piezas. Buscar los componentes de cada uno de ellos y relacionarlo con los elementos de la tabla periódica.- Descanso- Trabajo en grupo para el proyecto.

6	Seguridad en Internet. Creación de un blog por un grupo. <ul style="list-style-type: none">- Explicación de navegación segura por la red.- Ofimática. Como hacer una presentación con TUX TYPING.- Hacer entradas en el blog sobre los proyectos.- Descanso.- Escornabot.- Seguir con el proyecto.
7	Publicidad y marketing. Impress. Descanso. <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.- 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.
8	Presentación de proyectos a los compañeros. <ul style="list-style-type: none">- Presentación a los compañeros del material realizado el día anterior sobre lo que han realizado en el proyecto y apuntar sugerencias de sus compañeros.- Publicación de resultados del proyecto el blog y documentación del mismo.- Descanso- Actividades con Scratch.- Publicación.
9	Diseño con hardware libre. <ul style="list-style-type: none">- Finalización de los proyectos.- Ensayar presentación y votar quienes lo presentan de forma oficial.- Descanso- Realización de un cartel para el proyecto.- Actividades con KALZIUM y Gcompris.
10	Jornada de puertas abiertas. <ul style="list-style-type: none">- Realización de la encuesta- Preparar exposición de proyectos.- 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



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



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.