

# Campus infantil: crea con software libre. 10ª edición

Con el objetivo de difundir las tecnologías de información y comunicación entre los hijos e hijas del personal de la UGR y acercarlos a la programación y al software libre, la Oficina de Software Libre y el resto de la Delegación de la Rectora de la UGR para las Universidad Digital organiza para el Gabinete de Acción Social el 10º Campus de Software Libre. Como en ocasiones anteriores, el objetivo es que las niñas y niños aprendan a crear con los ordenadores en un ambiente lúdico y pedagógico.

El curso va dirigido a niñas y niños de 7 a 13 años.

## **Fechas**

Dos turnos, 26 de junio a 7 de julio y 10 a 21 de julio.

## **Horario**

Horario de clase, 9 de la mañana a las 2 de la tarde; los niños podrán estar en el campus de 8 a 3 de la tarde con presencia de los monitores.

## **Organización**

Tres grupos

- Principiantes, 7 a 9 años. Para quien no haya asistido antes al campus.
- Intermedios, de 9 a 11 años; también para menores que hayan asistido en otra ocasión al campus.
- Veteranos: en principio de 11 a 13 años, pero para todas las edades, pero dirigido sobre todo a los que ya hayan asistido anteriormente al campus, especialmente si lo han hecho en varias ocasiones.

Los grupos serán de 25 personas y un mínimo de 20 personas. En caso necesario, se duplicarán los grupos si hay más de 30 personas en alguno de ellos. En función de preferencias personales, se podrá cambiar a grupos superiores o inferiores.

## **Método**

El método de trabajo estará basado en la ejecución de un proyecto en grupo, desde los más grandes a los más pequeños. Los contenidos explicados en la pizarra serán mínimos y se intentará, sobre todo, la enseñanza personalizada con las dudas que vayan surgiendo y animar a las niñas y niños a que vayan descubriendo por sí solos, preguntando a los profesores y a los compañeros, las posibilidades que tienen las herramientas con las que van a trabajar.

Los alumnos del intermedio y el superior, así como los veteranos podrán llevarse su propio móvil para ir probando los programas que se vayan haciendo y su efecto. En el caso de los veteranos, el objetivo será que cada grupo realice una actividad creativa que puede ir desde hacer un vídeo hasta crear un cómic interactivo. La enseñanza estará personalizada y adaptada al nivel de cada niño.