



Todos los conocimientos que maneja cada una de estas **Sesiones** han sido vistos durante las clases regulares, además, incluimos una carpeta de **Recursos de apoyo** en la solución de los retos y actividades de cada sesión, estos recursos incluyen teoría, imágenes y software para uso en casa.

Para la exitosa solución de las actividades les pedimos lean las siguientes sugerencias:

- En edades de 5 a 10 años recomendamos, la asistencia de un adulto para el manejo de recursos digitales y la solución de actividades.
- En edades a partir de los 11 años, recomendamos la asistencia de un adulto sólo para el manejo de recursos digitales si hubiera que realizarse alguna ejecución o instalación de Software.
- Los avances obtenidos por los alumnos durante las sesiones en casa, serán revisados por los profesores al retomar las clases para reafirmar los resultados.

A continuación, la descripción respecto al uso del software:

1. Para la ejecución de los simuladores de electrónica (*CrocClip - LiveWire*) se necesita Windows como sistema operativo. Si se cuenta con iOS, Linux o algún otro, la solución sería alguna aplicación propia del sistema que funcione como “Máquina Virtual”.
2. El simulador *CrocClip* es una aplicación ejecutable, es decir que no requiere instalación, incluso es directamente el ícono de acceso el “cocodrilo”, sus archivos tienen .ckt como extensión.
3. El simulador *LiveWire* es una carpeta ejecutable, tampoco requiere instalación, pero el acceso está dentro de la carpeta de archivos que contiene por sí misma el ícono de acceso “batería azul y rojo” y debe permanecer dentro de dicha carpeta, sus archivos tienen .lvw como extensión.
4. El único programa que requiere instalación es *Arduino Software (IDE) 1.8.12* para los niveles avanzados y se deben dar permisos de administrador en el equipo a instalar, accediendo al siguiente link de descarga: <https://www.arduino.cc/en/Main/Software>
5. Algunas carpetas de Recursos están comprimidas en formato RAR, para minimizar tamaños, actualmente todos los equipos cuentan con aplicaciones para descomprimir, para acceder al contenido basta con dar doble clic.
6. Aún sin poder hacer uso de los softwares, las actividades están diseñadas para ocupar imágenes proporcionadas dentro de cada sesión o trazar líneas de unión en algún editor como Word, Power Point, Paint o similares y así poder resolverlas.