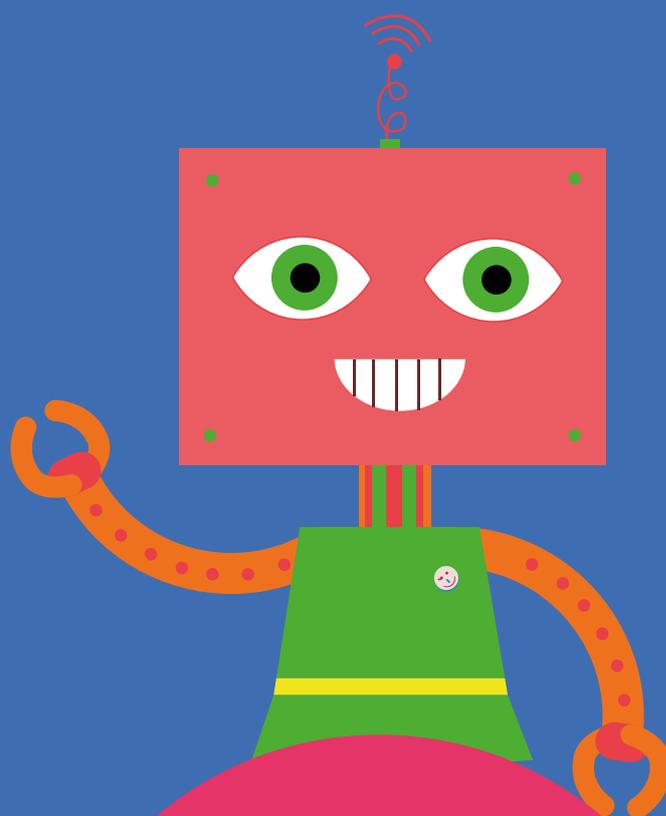


Actividades

Día Internacional de la Niña

11 de octubre



**Programando
para cambiar
el mundo**



Propuesta

Cuando las niñas aprenden a codificar, se convierten en agentes de cambio en sus escuelas y comunidades. Las niñas y adolescentes pueden crear tecnología para hacer del mundo un lugar mejor.

Objetivo

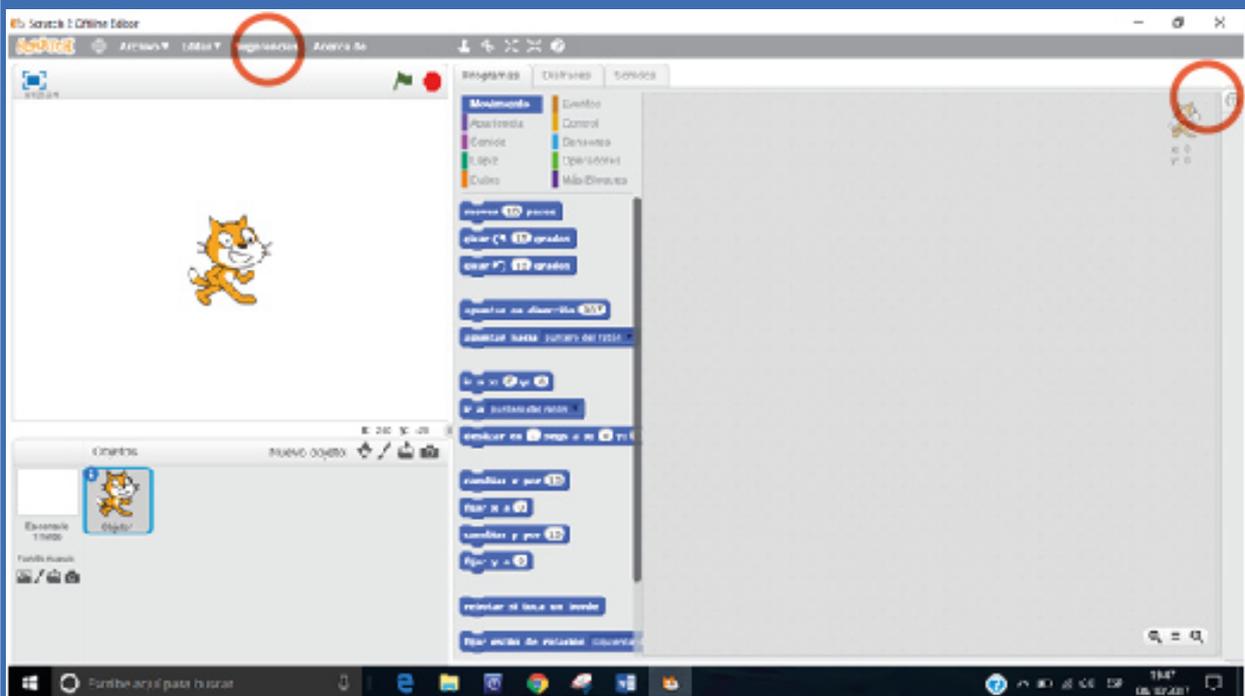
- Eliminar la brecha de género que predomina en el ámbito de la tecnología.
- Promover la programación entre la niñas y adolescentes, como un lenguaje que les permita crear y expresarse.
- Motivar y potenciar el conocimiento y el entusiasmo de las niñas y adolescentes por la tecnología.
- Abordar los desafíos que las niñas y adolescentes enfrentan en su vida cotidiana al incorporar la tecnología de modo que sean capaces de entenderla y utilizarla de manera segura.

Dinámica

A partir de una idea/frase motivadora, que tendrá que estar visible y en lo posible ilustrada, se desarrolla un proyecto de programación en Scratch, tomando como ayuda los tutoriales y/o tarjetas Scratch.

Los ejemplos que acompañan a cada propuesta están desarrollados en la versión Scratch 2.0, y es indistinto trabajarlo en la modalidad en línea o fuera de línea.

Si necesitás ayuda podés consultar en la página de [preguntas frecuentes](#).



- Se recomienda desarrollar la actividad en grupos de 2 a 4 niñas.
- Es preciso la presencia de al menos una netbook por grupo.
- Para trabajar fuera de línea es necesario tener instalado Scratch 2.0 instalado ([ver tutorial](#))



1. Cuidemos el ambiente

Te proponemos crear un juego sencillo para mantener libre de basura una zona de recreación. La idea es que cuanto más basura logre limpiar el jugador, más puntos va a obtener.

Frase motivadora

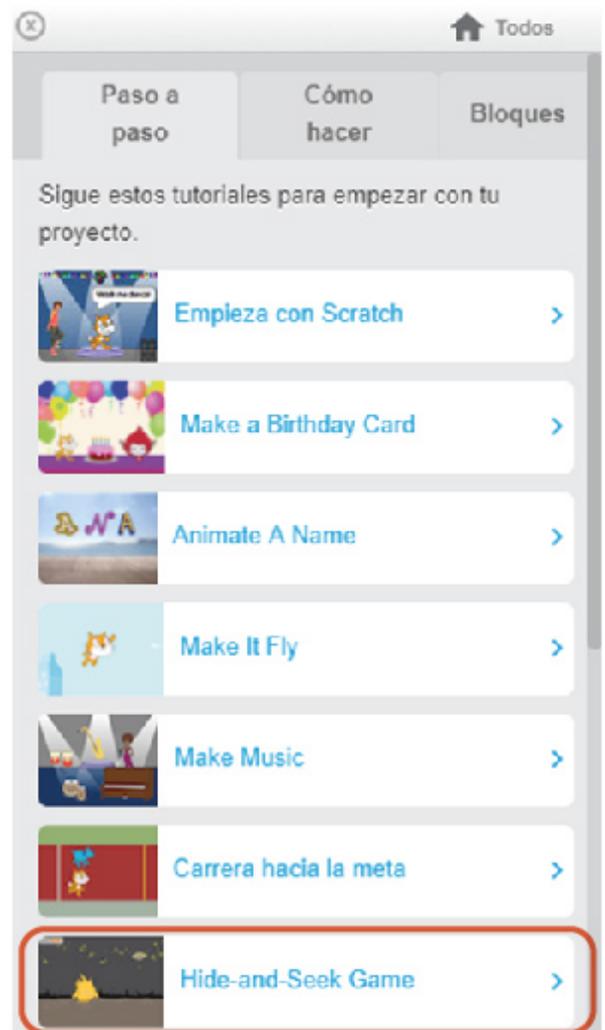
"Todo junto es basura, por separado es un recurso". Convertite en una luchadora en defensa del Medio ambiente y de la separación de residuos.

Referencias

- Podés ver y descargar el [código de ejemplo](#).
- Este juego se realiza en base al tutorial **Hide and Seek Game** (Esconder y buscar), de la pestaña **Paso a Paso** en la ayuda de Scratch. Puede accederse directamente al tutorial a través de este [enlace](#).

Desafíos

- Este juego puede mejorarse
- haciendo que termine el juego cuando el jugador logra 10 puntos.
 - agregándole música de videojuego
 - agregando otros objetos a modo de basura
 - haciendo que los objetos basura aparezcan cerca de la mesa y los bancos (se resuelve con el bloque ir a, con x e y dentro de un intervalo de valores).



2. ¿Qué están haciendo en la escuela?

Te proponemos crear un diálogo entre chicas sobre los proyectos que están haciendo en la escuela.

Frase motivadora

Las chicas serán las futuras líderes políticas, maestras, doctoras, innovadoras, presidentes, científicas, ingenieras, si solo nos aseguramos de que reciban educación.

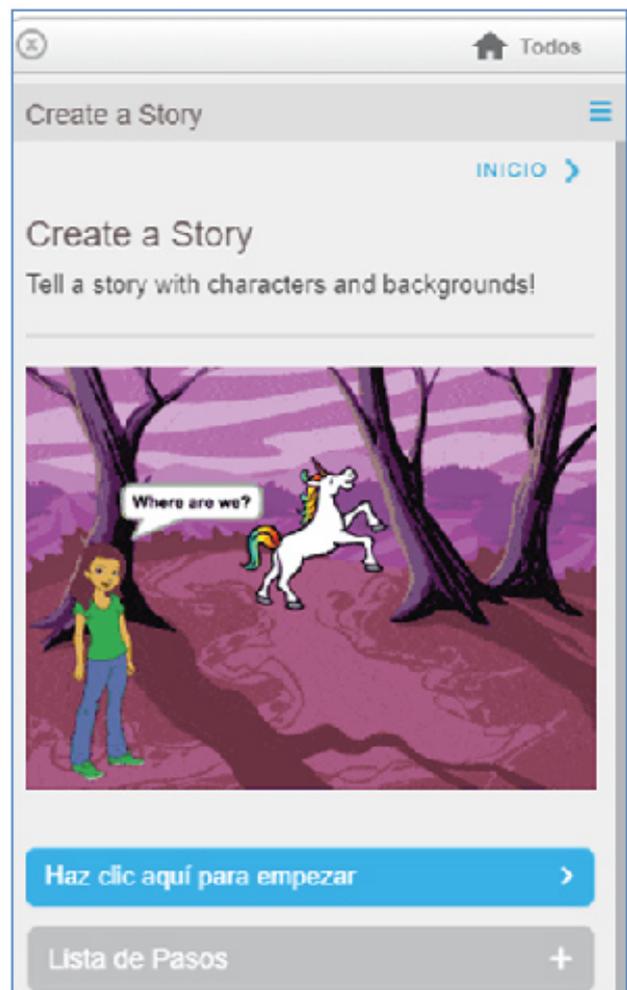
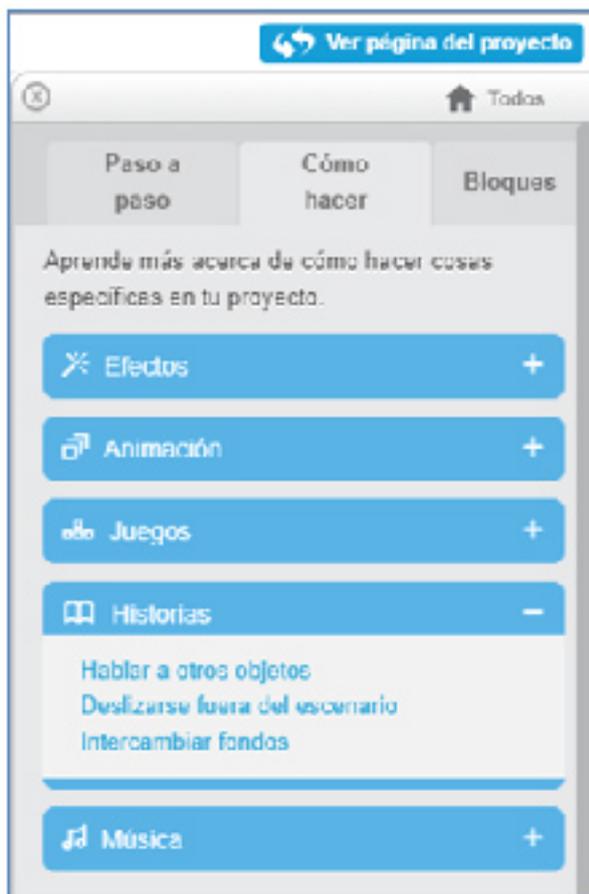
“Cuando las chicas aprenden, pueden cambiar el mundo”.

Referencias

- Podés ver y descargar el [código de ejemplo](#).
- Esta propuesta se realiza en base a los tutoriales **Historias** y **Create a Story** de las pestañas **Cómo hacer** y **Paso a Paso**, respectivamente, en la **Ayuda de Scratch**.

Desafíos

- grabar los diálogos y agregarlos al proyecto
- hacer que los personajes sigan su camino luego del diálogo
- realizar cambios de escenarios



3. Tu vida en internet

Te proponemos crear un juego de preguntas y respuestas sobre el cuidado de la privacidad en internet.

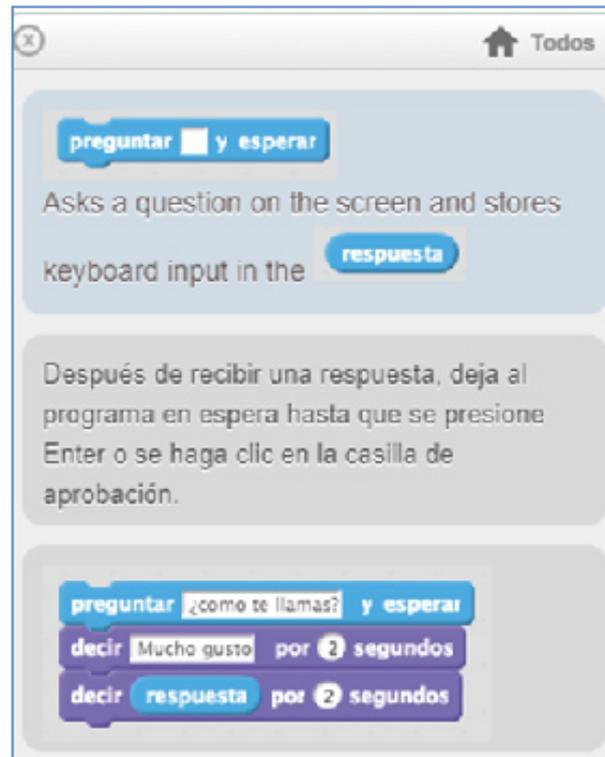
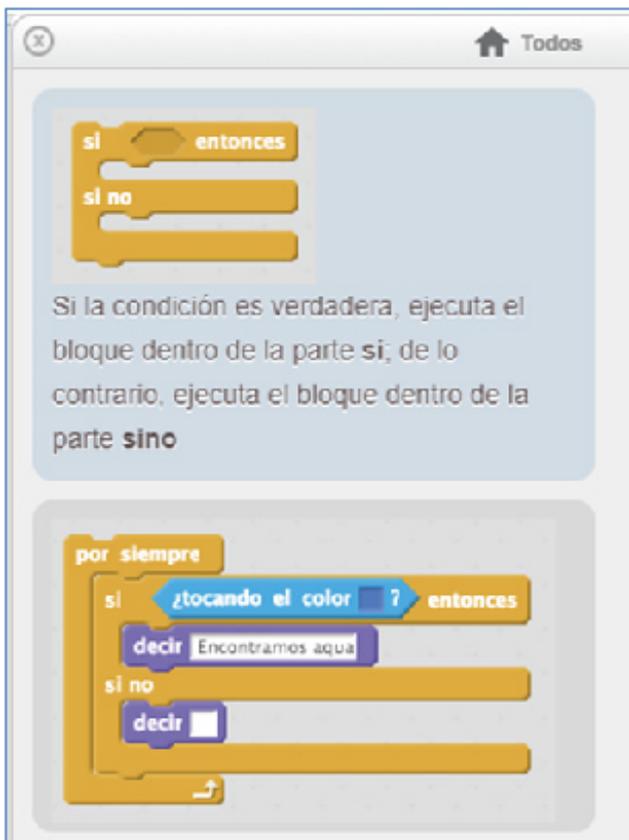
Frases motivadoras

“Poné a la tecnología de tu lado y disfrutá de todo lo que tiene para ofrecerte. Navegá segura.”

Referencias

- Podés ver y descargar el [código de ejemplo](#).
- La ayuda para la actividad se accede a través de la pestaña **Bloques**, en la categoría de **Control** para el **bloque Si -Entonces-si no**, y en la categoría **Sensores** para los bloques **Preguntar y esperar**, y **Respuesta**.





Desafíos

- agregar y/o cambiar preguntas
- incluir animación y efectos (ver tutorial Efectos en la pestaña Cómo hacer)
- incluir sonido (ver tutorial Tocar música de fondo en la categoría Música de la pestaña Cómo hacer)
- incluir puntaje para contar las respuestas correctas (ver tutorial Mantener puntaje de la categoría Juegos en la pestaña Cómo hacer)
- crear escenarios con la descripción de lo que sería una actitud segura para ser mostrados cuando el jugador no elige la opción correcta o hacer que el personaje diga cuál sería una actitud segura

Preguntas incluidas en el juego:

1) Si estás chateando con un extraño y te hace preguntas incómodas, ¿qué hacés?

- seguís charlando
- cortás la conversación

2) Si estás chateando con un extraño y te pide que enciendas la webcam, ¿qué hacés?

- Nunca prendo la webcam con desconocidos
- siempre tengo prendida la webcam

3) Si un amigo publica fotos y datos tuyos en una red social, ¿qué hacés?

- nada, porque yo siempre publico fotos de mis amigos
- Le pido que me avise antes de publicar algo sobre mi

4. Decilo con un rap

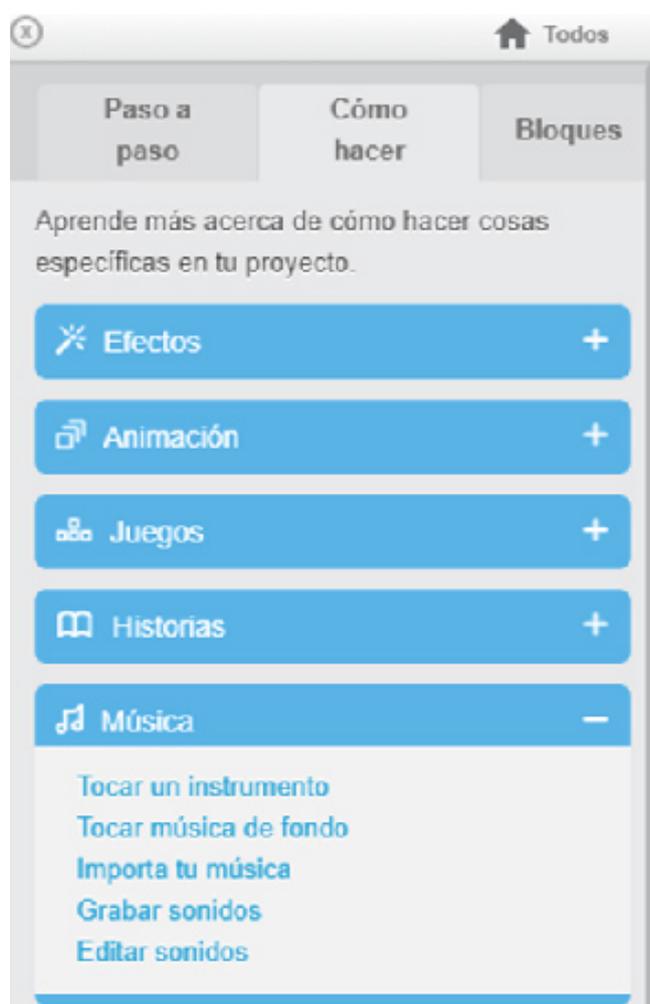
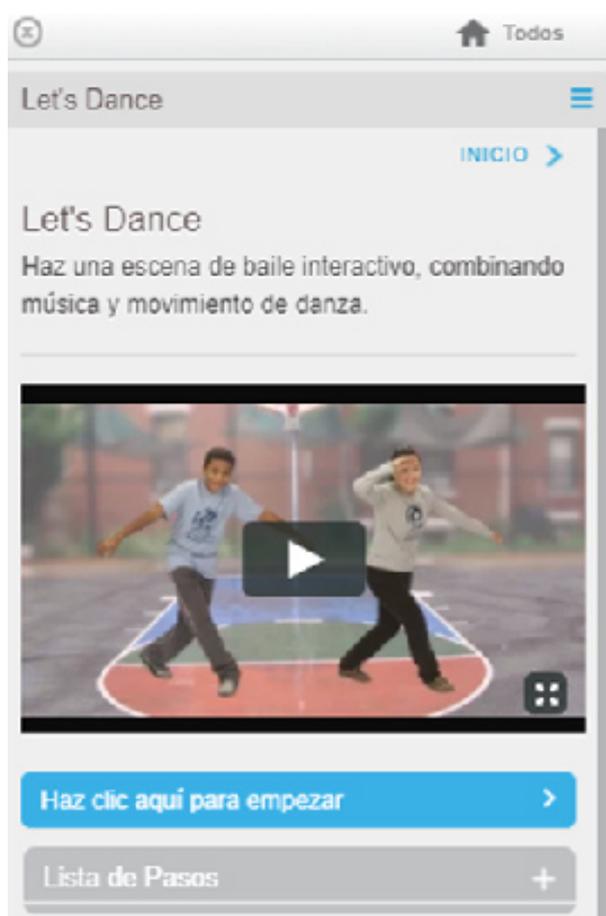
Te proponemos armar una coreografía y escribir un rap con todo lo que quieras decir.

Frase motivadora

“¡Decilo con una canción! Y que se escuche”

Referencias

- Podés ver y descargar el [código de ejemplo](#).
- La actividad está basada en el tutorial **Let's dance (Bailemos)**, de la pestaña **Paso a Paso** de la **ayuda de Scratch**.
- La ayuda para grabado de sonido, importar música y/o inclusión de sonidos en el proyecto se accede a través de los tutoriales de la categoría **Música**, en la pestaña **Cómo hacer**.



Desafíos

- agregar más personajes en la coreografía
- realizar cambios de escenarios
- personalizar la animación agregando fotos propias
- incluir tu rap favorito
- crear y grabar tu propio rap

5. Las chicas pueden ser... ¡lo que quieran!

Te proponemos ser una diseñadora de moda y animar remeras de distintos diseños con el editor de pinturas, aplicación de efectos y sonido.

Frase motivadora

Mecánica de auto, economista, química, jugadora de fútbol, artista, programadora. Las chicas pueden ser... ¡lo que quieran! Y vos, ¿que vas a ser?

Referencias

- Podés ver y descargar el [código de ejemplo](#).
- A la ayuda para los efectos se accede a través del **tutorial Efectos**, de la pestaña **Cómo hacer** y la ayuda para agregar música se accede a través del **tutorial Música, Tocar música de fondo** de la pestaña **Cómo Hacer**.
- Los disfraces del objeto pueden crearse a partir de las imágenes de la biblioteca de Scratch y editarlas con el editor de pinturas.



Fuentes

http://www.un.org/es/events/girlchild/pdf/UNICEF_mensajes_principales.pdf

<https://plan-international.org>

<http://motto.time.com/4526281/international-day-girl-2016/>

https://en.wikipedia.org/wiki/International_Day_of_the_Girl_Child#External_links

<http://eleconomista.com.mx/sociedad/2016/10/11/10-datos-dia-internacional-nina>

<https://www.educ.ar/noticias/130726/chicas-en-tecnologia-las-mujeres-programan-y-crean>

