

KOKORO
KIDS



MUJERES VALIENTES

La importancia de reconocer y valorar a
nuestras referentes.





A lo largo de la historia, el nombre de muchas mujeres que han **luchado por sus derechos** ha quedado en el olvido.

Creemos en la importancia de **reconocer, valorar y respetar** a todas aquellas personas que lucharon por tener una vida mejor.

El conocimiento es un arma muy poderosa y la infancia es el momento perfecto para poder concienciar sobre la importancia de respetar y valorar el pasado para luchar por un futuro mejor.

Este dossier **no** está dirigido a una edad específica, es un material muy flexible y adaptable a todo tipo de público.

Objetivos:

- Fomentar la curiosidad.
- Descubrir a mujeres que han hecho historia.
- Concienciar sobre la importancia de la igualdad.
- Proporcionar referentes.
- Promover la creatividad, el pensamiento crítico y secuencial y la empatía.

¿Qué encontrarás en este dossier?

- 3 biografías en forma de cuento explicando la vida de tres mujeres referentes.
- Un total de 7 actividades de diferentes tipos.
- Fichas descargables con recortables.
- Láminas descargables.
- QR con juegos.

Ada Lovelace



Sobre Ada...

Ada nació en Londres  en 1815.

Solía estar enferma muy a menudo y eso hizo que se pasara la mayor parte del tiempo estudiando.

En esa época no era común que las niñas estudiaran ciencia, pero ella tuvo suerte y contó con grandes profesores que le inspiraron.

A Ada le encantaban las matemáticas y luchó por sus sueños. Conoció a Charles Babbage con quien colaboró en un experimento muy importante: **la máquina analítica**.

¿Qué querían que hiciera esa máquina? **Cálculos matemáticos muy difíciles**.

Ada fue la primera persona que reconoció el **potencial de los ordenadores**, se adelantó al concepto de **programación**.

Escribió lo que hoy se considera el primer **algoritmo** destinado a ser procesado por una máquina,

Ella vio que la máquina no solo serviría para hacer cálculos y sugirió que podrían ser utilizadas para música, textos, etc.

¡TODA UNA FUTURISTA!





ACTIVIDAD 1: Programadores

Juego de introducción a la programación en el que los niños van a jugar a ser “programadores” y “robots” para crear una secuencia simple de pasos.

Material necesario:

- Ficha 1 (tantas copias como parejas haya)

Agrupación:

- Parejas

Tiempo de dedicación:

- 20 minutos

Objetivos:

- Desarrollar el pensamiento computacional al diseñar instrucciones.
- Introducir el concepto de algoritmo simple ya que hacen una secuencia ordenada de pasos
- Comprender y aplicar el concepto de secuenciación.
- Fomentar la coordinación y la colaboración.

Paso a paso:

1. Divide a los niños en parejas: uno será el "programador" y el otro será el "robot".

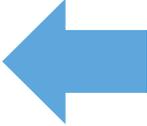
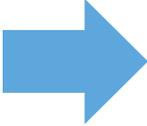
2. Los "programadores" tienen que crear pasos o instrucciones simples para que los "robots" hagan. **"da tres pasos hacia adelante
"gira a la izquierda"**

3. Pueden crear una coreografía de baile o marcar una meta y realizar un circuito. ¡Dejad volar vuestra imaginación!

Robot

Programador

DIRECCIONES

	 delante/ arriba	
Izquierda 		Derecha 
	 detrás/ abajo	



ACTIVIDAD 2: La vida de Ada

Creación de un cómic sobre la vida de Ada Lovelace utilizando su imaginación y aplicando lo aprendido en la biografía.

Material necesario:

- Plantillas: Encontrarás tres diferentes (según la dificultad que quieras) en las fichas 2,3 y 4.
- Ficha 5 de recortables.
- Colores, lápices, goma y sacapuntas
- Tablet/ordenador

Agrupación:

- Individual/parejas/grupos (¡A tu elección!)

Tiempo de dedicación:

- 60 minutos

Objetivos:

- Desarrollar el pensamiento creativo a través de la creación de una historia coherente.
- Investigar sobre la vida de Ada Lovelace y comprender y asimilar la información.
- Fomentar la comunicación y la expresión a través de la creación de diálogos.

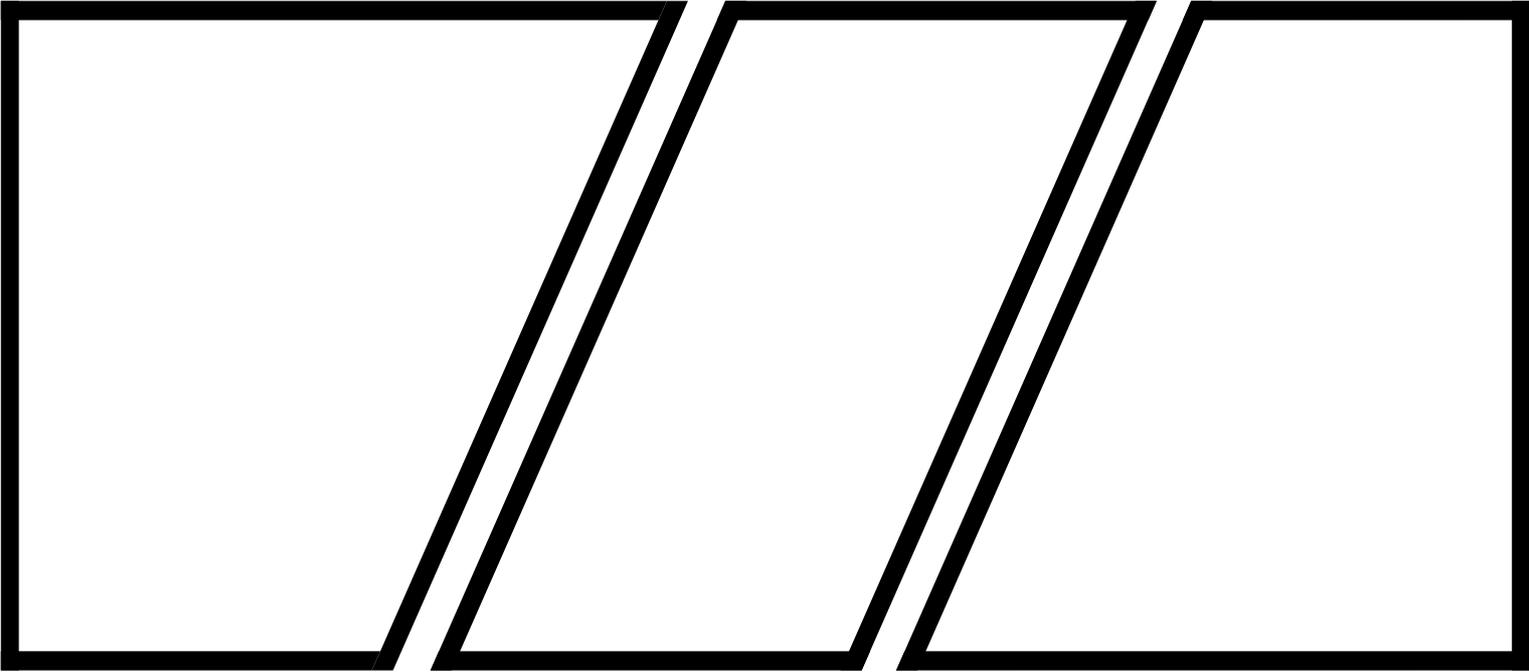
Paso a paso:

1. Escoge como quieres que trabajen esta actividad: individualmente, por parejas o grupos.
2. Escoge las plantillas que quieres que usen (fichas 2,3 y 4)
3. Reparte las plantillas y la ficha 5 de recortables.
3. El objetivo principal de la actividad es que creen un cómic sobre Ada Lovelace, pueden buscar información en internet o bien utilizar la biografía de este dossier como punto de partida.
4. Es importante remarcar la importancia de ser creativos, son libres de crear la historia que consideren mientras sea coherente.

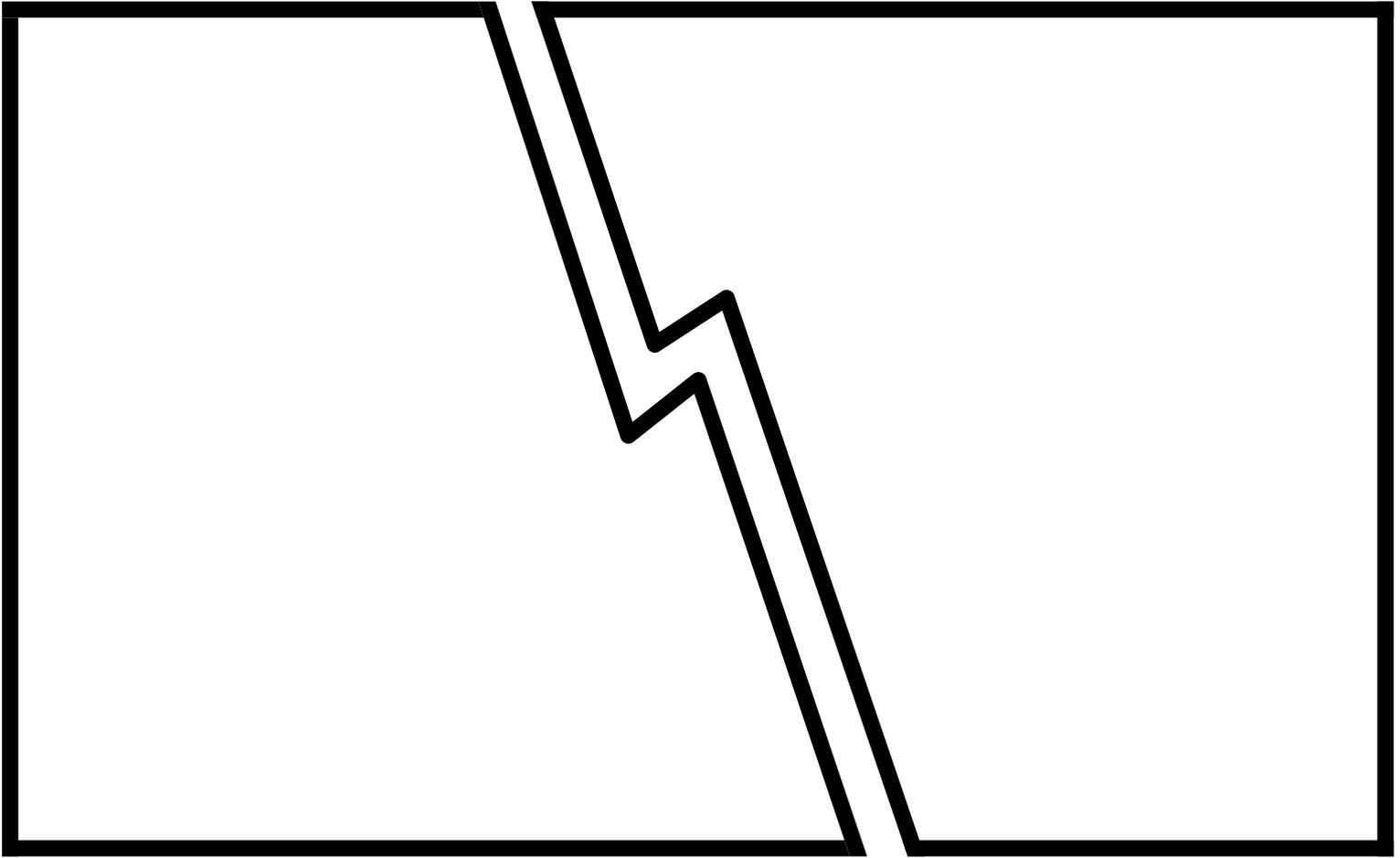
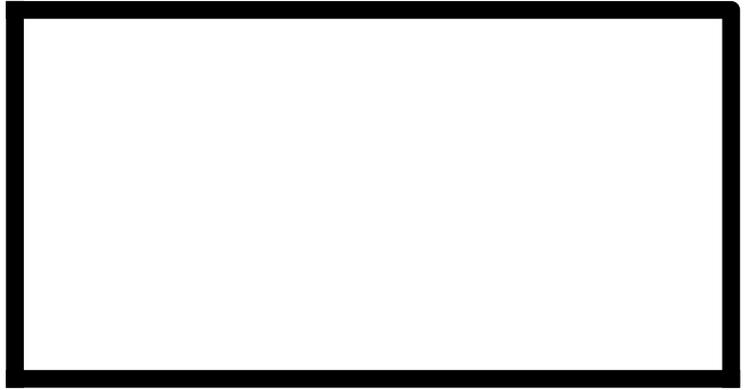
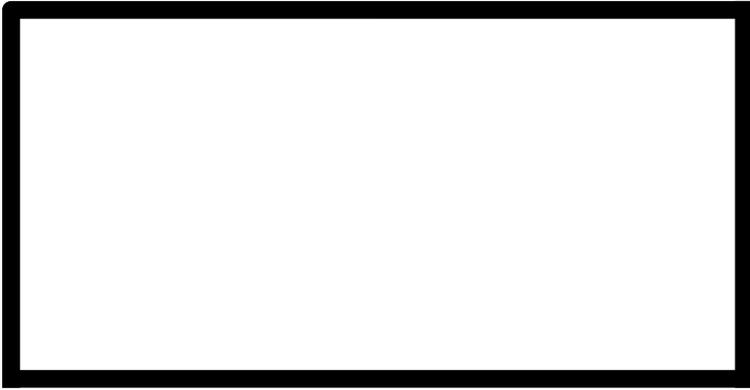
Ficha 2



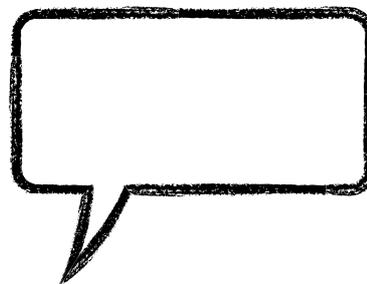
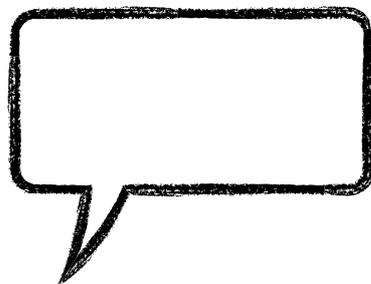
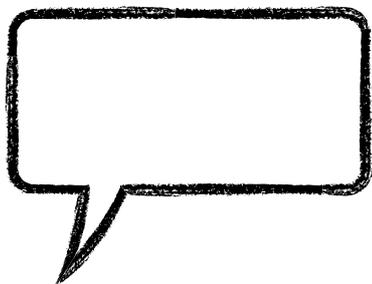
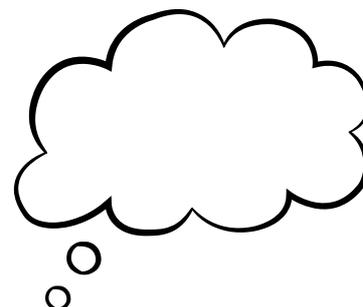
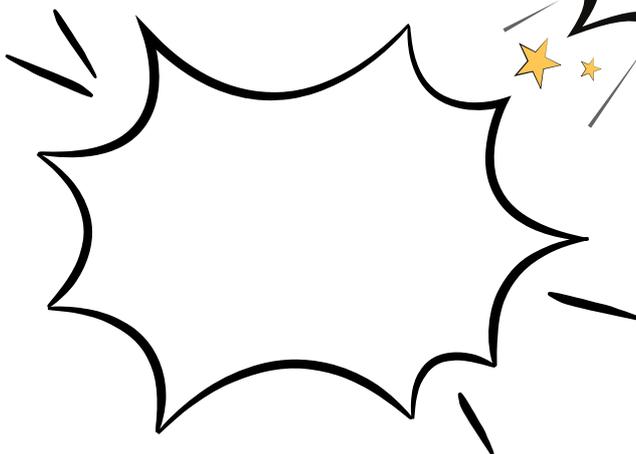
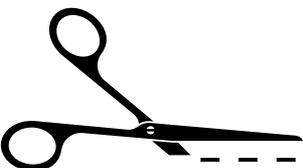
Ficha 3



Ficha 4



Ficha 5



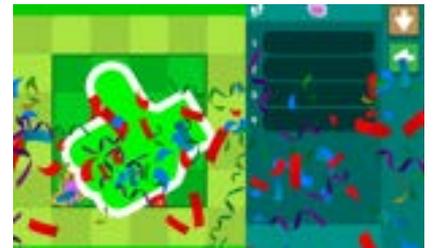
ACTIVIDAD 3: Juego de codificación

Uno de los juegos de nuestra app es el “Mice and Coding”.
Es el recurso perfecto para trabajar:

- El conteo
- La lateralidad
- La secuencia
- La posición en el espacio
- La orientación

¿Cómo se juega?

El objetivo es guiar al ratón hacia el queso evitando los obstáculos. En la parte derecha hay diferentes flechas y hay que ordenarlas según el camino que queremos que siga nuestro ratón.



¿Cómo puedo conseguirlo?

Te dejamos el QR para que puedas descargarte nuestra app.



Judy Chicago



Sobre Judy:

Judy nació en 1939 en Chicago. 

Desde pequeña tenía mucho interés por el arte y la justicia social y tuvo un papel relevante porque usó su arte para hablar sobre la **importancia de las mujeres en la historia y en el mundo del arte.**

Judy utiliza todo tipo de herramientas y técnicas, desde pequeñas piezas cerámicas a grandes instalaciones, que suelen hablarnos del papel de las mujeres en la historia y cultura.

Ella quería que todos supieran lo importantes que son las mujeres en el mundo y cómo su arte podía ayudar a contar esas historias.

Imagina juntar a las grandes mujeres que han hecho historia en una mesa, pues esto hizo Judy en una de sus obras más famosas **“The Dinner Party”**

Quiso demostrar lo increíble que son las mujeres y cuántas cosas importantes han hecho a lo largo de la historia. Por eso creó una mesa enorme y puso platos para 39 mujeres importantes de diferentes épocas: científicas, artistas, líderes, etc. Cada plato en la mesa tenía una decoración especial que representaba a una de estas mujeres.





Actividad 1: “The dinner party”

Crear un plato de celebración inspirado en la obra de Judy “The dinner party”, cada uno elige una figura histórica, mitológica o contemporánea que admire o que considere importante y deberá representarla en su plato.

Material necesario:

- Ficha 6: Dinner party
- Ficha 7 (Podéis usar platos de plástico/cartón)
- Cartulina, lápices de colores, pegamento, purpurina, papel de seda de colores, etc.

Agrupación:

- Individual/parejas/grupos (¡A tu elección!)

Tiempo de dedicación:

- 60-90 minutos

Objetivos:

- Fomentar la creatividad al utilizar la imaginación para crear un plato único.
- Promover la expresión personal al plasmar sus intereses, valores y admiración por una figura específica a través del arte.
- Fomentar la investigación y el aprendizaje al buscar información sobre sus referentes.

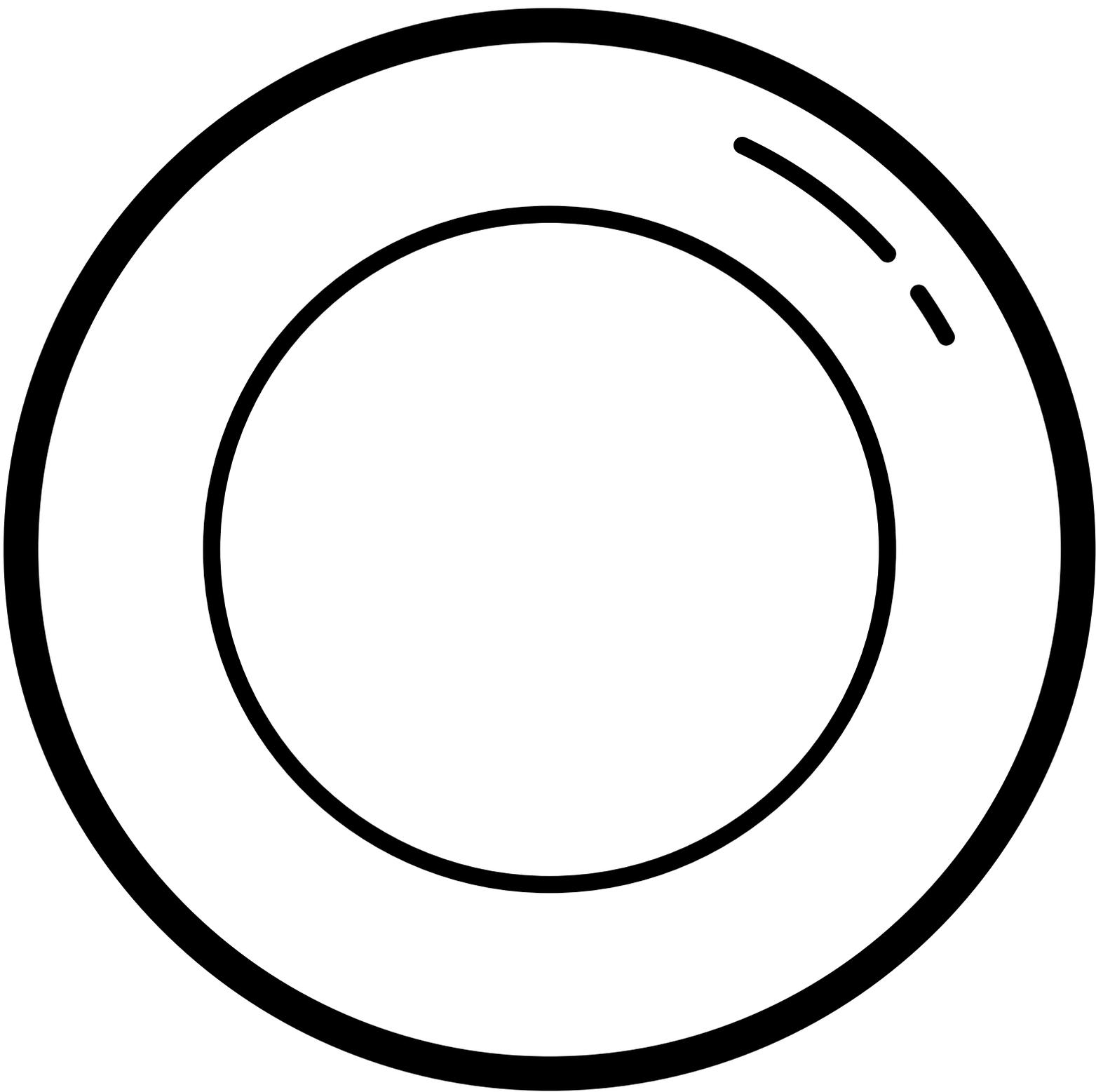
Paso a paso:

1. Escoge la agrupación para la realización de la actividad: individual, parejas, grupos,...
2. Proyecta o enseña la obra de Judy Chicago. Muestra además ejemplos de los diferentes platos. Es importante que puedan ver ejemplos y que entiendan el concepto de arte que se les presenta.
3. Reparte el material y explica la actividad.
4. Fomenta la exploración, la curiosidad y la creatividad, evita juzgar. Deben crear algo único y significativo para ellos.

Ficha 6



Ficha 7





Actividad 2: Collage de empoderamiento

Se hará un collage con distintos elementos (palabras, imágenes, textos) de diferentes formatos (dibujos, periódicos, fotos, revistas,...) para reafirmar la importancia de reconocer y valorar el trabajo de las grandes mujeres que lucharon por sus derechos.

Material necesario:

- Ficha 8 y 9 con recortables
- Cartulina grande, periódicos, revistas, papel, imágenes, colores, pegamento.
- Tablet/ordenador para buscar información

Agrupación:

- Individual/parejas/grupos (¡A tu elección!)

Tiempo de dedicación:

- 60-90 minutos

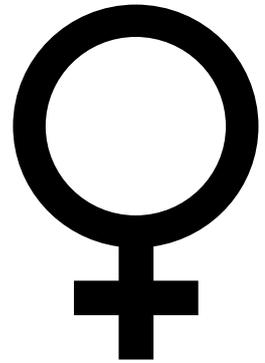
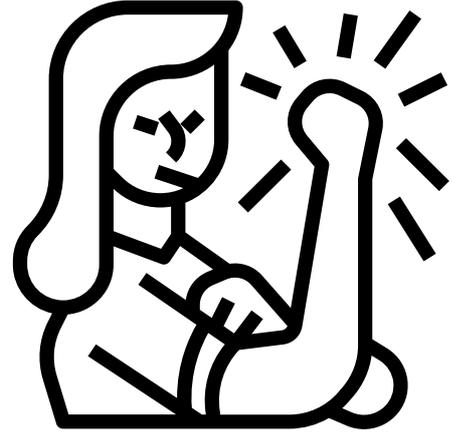
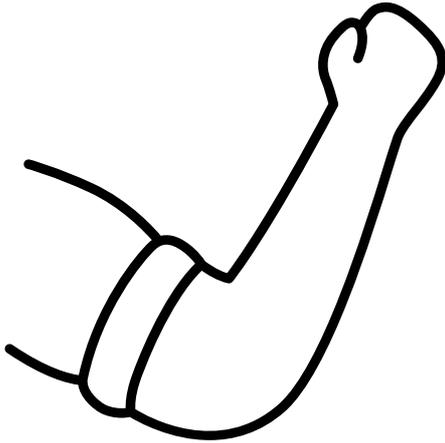
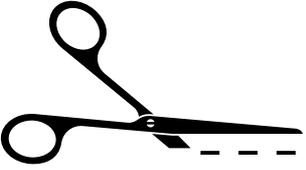
Objetivos:

- Fomentar el pensamiento creativo a través de la creación de un collage.
- Promover la investigación y la selección de información.
- Reafirmar la importancia de la igualdad.

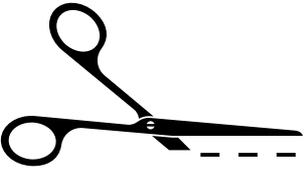
Paso a paso:

1. Decide la agrupación y reparte diferentes materiales.
2. Explica la actividad y deja claros los objetivos.
3. Fomenta la exploración, la investigación y la creatividad. Que cada uno exprese un mensaje claro a través del arte.

Ficha 8



Ficha 9



PODER
FEMENINO

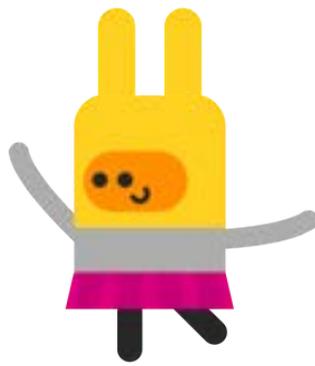
RESPECTO



Sororidad

mujer

Mary Shelley



Sobre Mary...

Mary Shelley fue una escritora muy famosa que nació en Inglaterra en el año 1797.

Mary siempre estuvo interesada en las **historias y la escritura**, y le gustaba mucho leer libros.

Una noche, mientras cenaba con algunos amigos, tuvieron la idea de hacer un concurso de quién podía escribir la mejor historia de terror, ella tuvo la idea para su libro más famoso, "**Frankenstein**" cuenta la historia de un científico llamado Víctor Frankenstein, quien crea un monstruo en su laboratorio. Tuvo tanto éxito que se convirtió en una primeras novelas de ciencia ficción.

Mary es una figura influyente en la historia de la literatura **¡Gracias por ser una gran referente!**





Actividad 1: Crea tu propio monstruo.

Diseño de su propia versión del monstruo de "Frankenstein". Explorarán sus características físicas y qué lo hace único, para crear su propio monstruo, fomentando así la creatividad y la expresión artística.

Material necesario:

- Ficha 10: descripción de Frankenstein.
- Ficha 11 con recortables.
- Cartulinas, colores, pegamento, tijeras,... (el material dependerá de cada uno)
- Tablet/ordenador para buscar información.

Agrupación:

- Individual/parejas/grupos (¡A tu elección!)

Tiempo de dedicación:

- 60 minutos

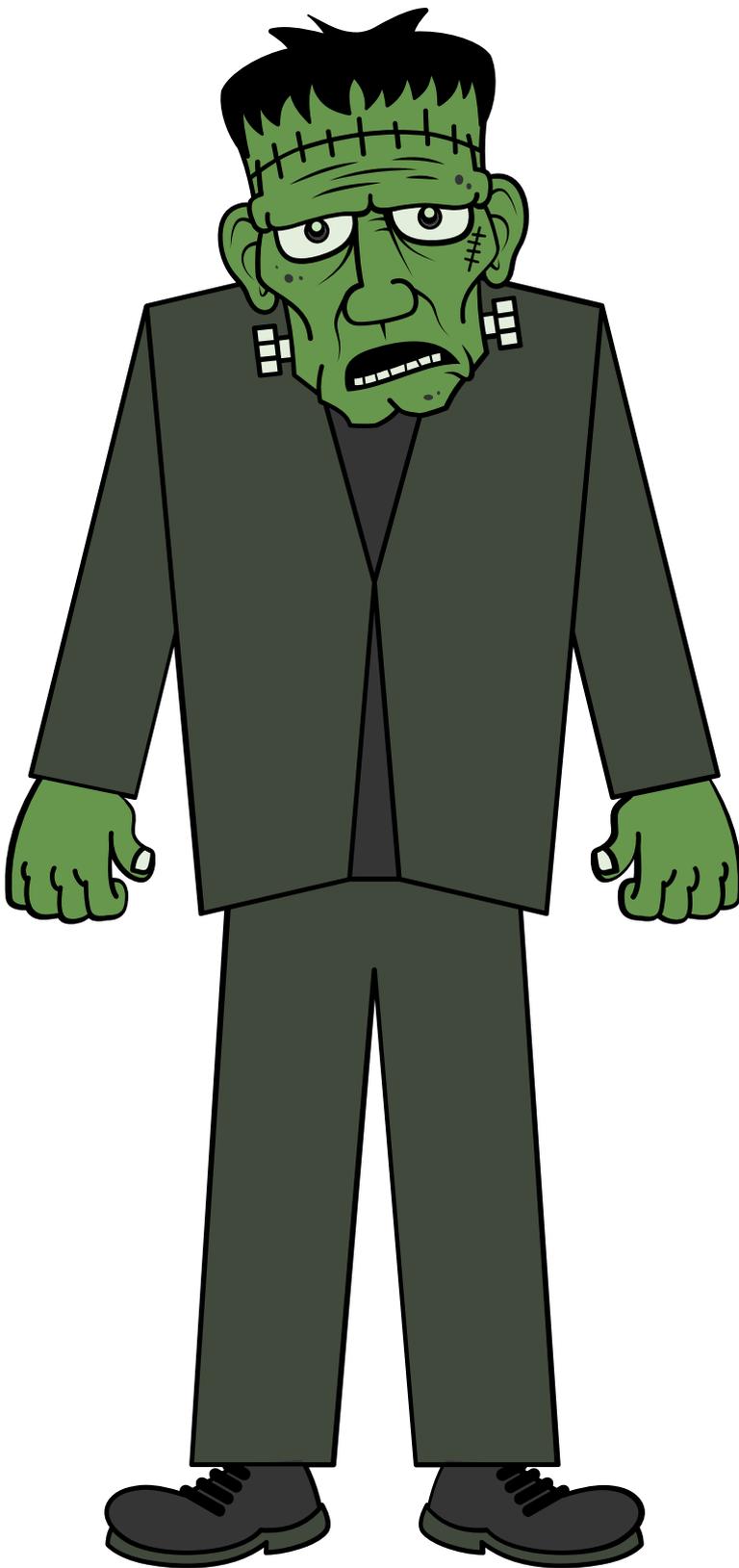
Objetivos:

- Fomentar la expresión artística y la creatividad a través del diseño de un monstruo único.
- Promover la confianza y la autoexpresión al permitir compartir sus ideas y creaciones con los demás, celebrando su individualidad y creatividad.

Paso a paso:

1. Decide la agrupación.
2. Reparte los materiales.
3. Primero, explica la historia de Frankenstein, utiliza la ficha 10 como referencia y haz una lluvia de ideas con sus características.
4. Pide a los alumnos que, partiendo de Frankenstein, creen su propio monstruo con los materiales que quieran, después tendrán que compartirlo con los demás.

Ficha 10



Es tan grande como un oso. Tiene la piel de un color un poco extraño como verde o amarillo.

Su cuerpo está cubierto de cicatrices y costuras.

Tiene unos ojos grandes y brillantes, de un color amarillo.

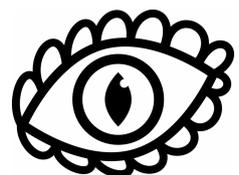
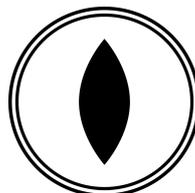
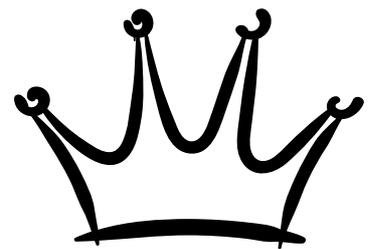
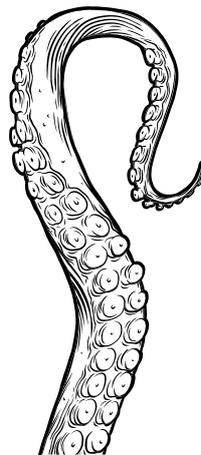
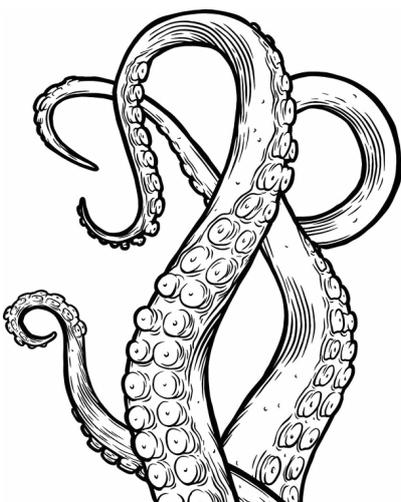
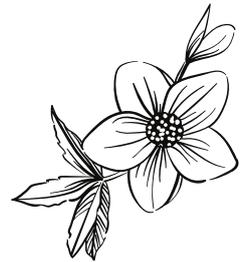
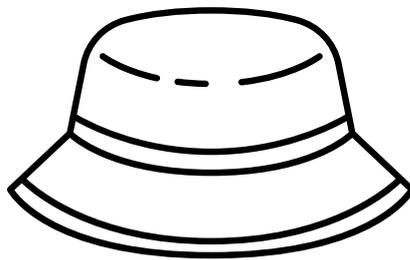
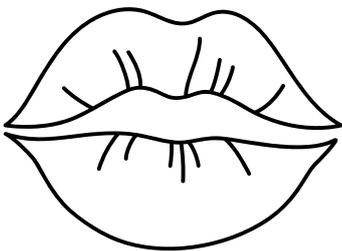
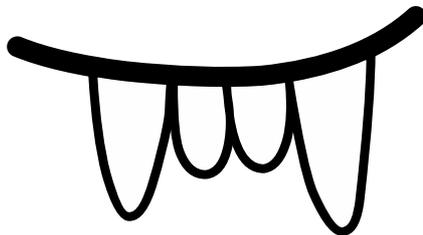
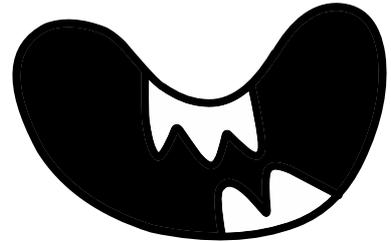
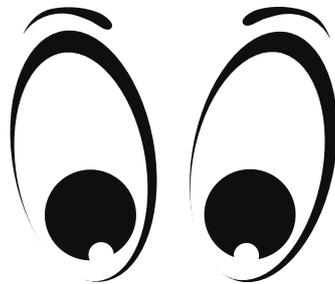
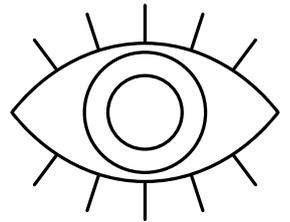
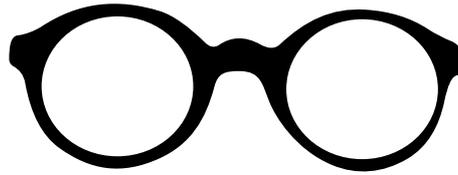
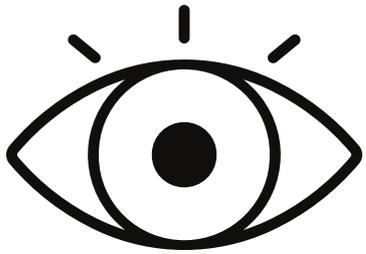
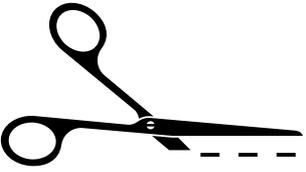
Sus brazos y piernas son largos y fuertes, como los de un gigante, y sus manos y pies son grandes y torpes.

Parece aterrador por fuera, pero tiene sentimientos como los de cualquier otra persona.

Se siente muy solo y triste porque la gente lo rechaza y le tiene miedo solo por su aspecto.

A pesar de todo, es inteligente y curioso, y le gusta aprender sobre el mundo que lo rodea.

Ficha 11



Actividad 2: La vida paralela de Frankenstein

Crear un cuento de la vida de Frankenstein partiendo de la historia que se encuentra en la ficha 10.

Material necesario:

- Ficha 10 con la referencia de Frankenstein.
- Ficha 12.
- Tablet/ordenador para buscar información

Agrupación:

- Individual/parejas/grupos (¡A tu elección!)

Tiempo de dedicación:

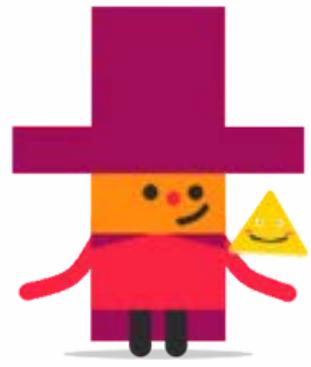
- 60 minutos

Objetivos:

- Fomentar la creatividad a través de la expresión literaria.
- Trabajar la expresión escrita y aspectos de la lengua como: gramática, ortografía, sintaxis y vocabulario.

Paso a paso:

- 1.Reparte la ficha 10 para poner en contexto sobre la vida de Frankenstein.
- 2.Explica la actividad.
- 3.Fomenta la exploración, creatividad e imaginación.
- 4.Permite que compartan sus creaciones y que opinen, de manera constructiva y asertiva, sobre los trabajos de los demás.



Soy inteligente

Soy valiente



Soy capaz



Soy importante

Soy suficiente

Soy fuerte



KOKORO
KIDS

**Pisa fuerte,
y nunca te
pares.**

**KOKORO
KIDS**

**GO
GIRLS!**