

KOKORO
KIDS

Historias de
mujeres
valientes:
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"**


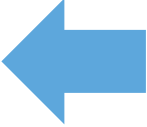
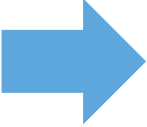

3. Pueden crear una coreografía de baile o marcar una meta y realizar un circuito. ¡Dejad volar vuestra imaginación!

Ficha 1

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 y 3.
- Ficha 4 de recortables.
- Colores, lápices, goma y sacapuntas
- Tablet/ordenador

Agrupación:

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

Tiempo de dedicación:

- 60 minutos

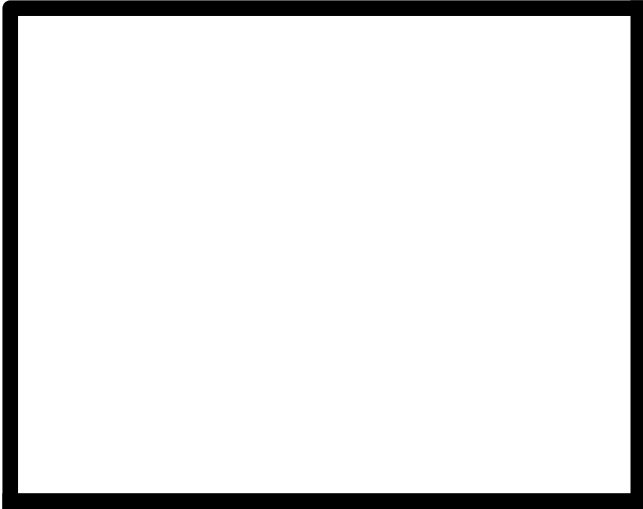
Objetivos:

- 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.

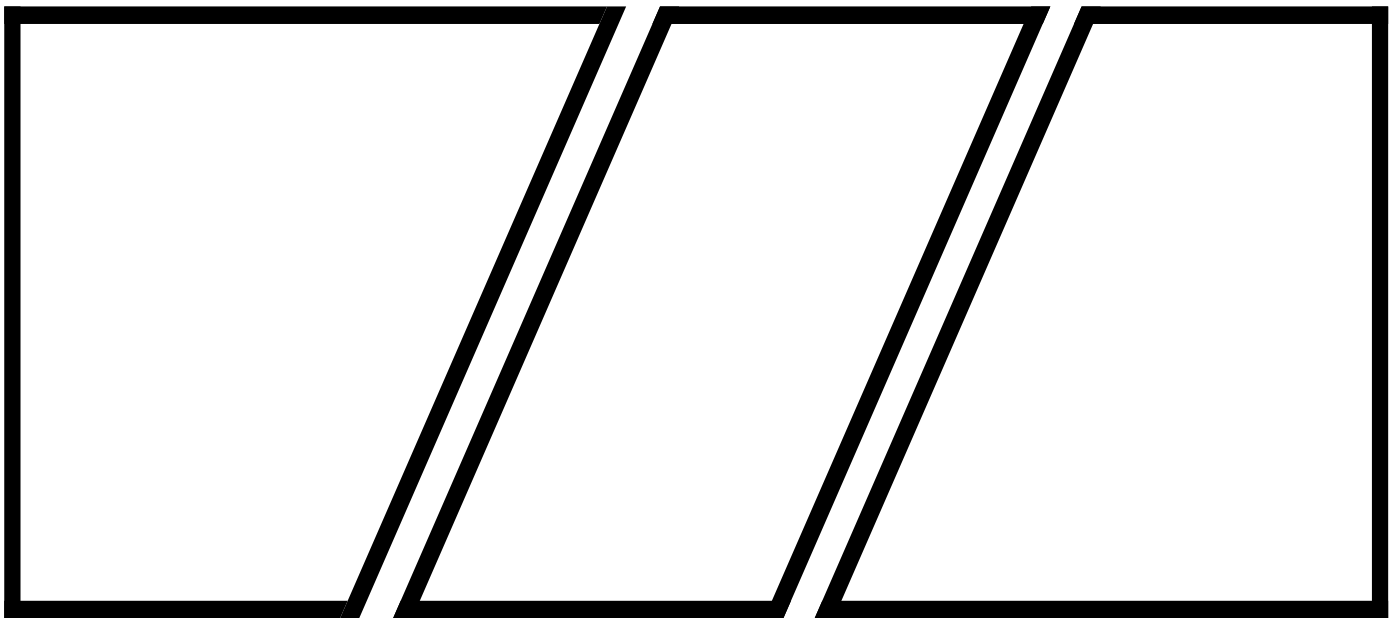
Paso a paso:

1. Escoge como quieres que trabajen esta actividad: individualmente, por parejas o grupos.
2. Escoge las plantillas que quieres que usen (fichas 2,3)
3. Reparte las plantillas y la ficha 4 de recortables.
3. El objetivo principal de la actividad es que creen un comic 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.

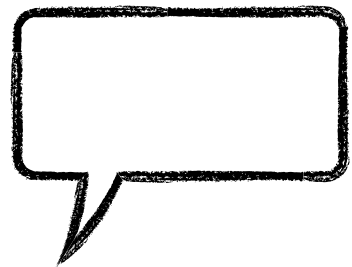
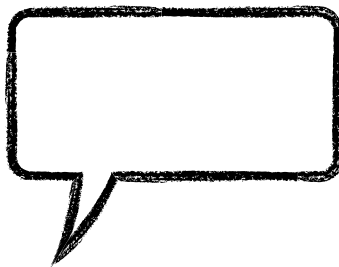
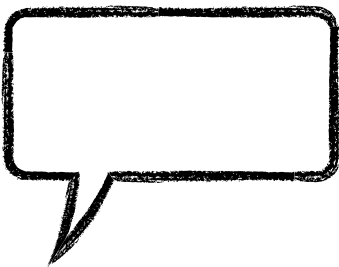
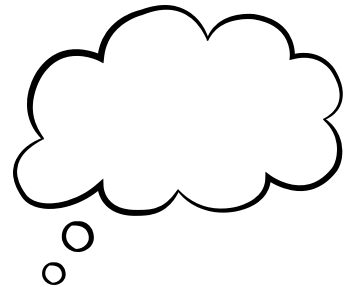
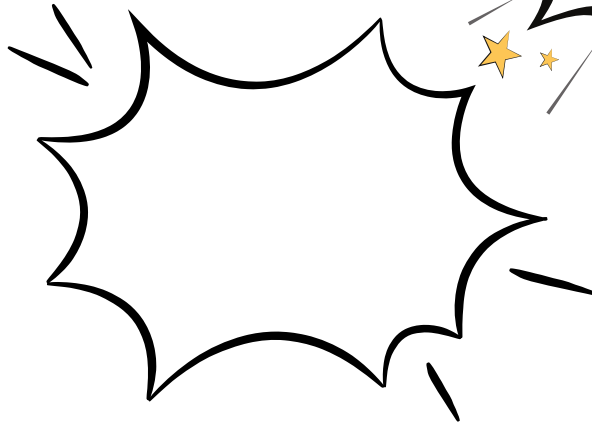
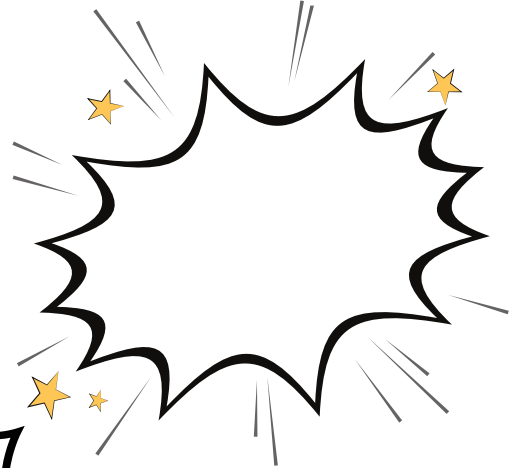
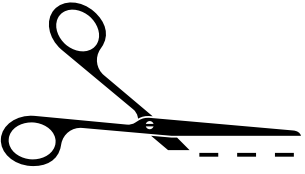
Ficha 2



Ficha 3



Ficha 4



ACTIVIDAD 3:

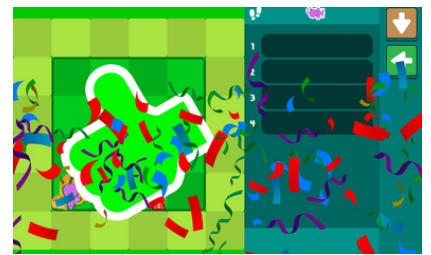
Juego de codificación

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 queramos que siga nuestro ratón.



¿Cómo puedo conseguirlo?

Te dejamos el QR para que puedas descargarte nuestra app.

