



Girls Who Code en casa

¡Juegos con amigos!



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En la actividad de programación en casa de esta semana, te daremos los materiales para una noche de juegos virtuales. ¿Cómo se llama el juego? “Esto o aquello”. Es uno de nuestros favoritos y puede jugarse de varias maneras, ya sea sin conexión o utilizando una de tus aplicaciones de dibujo preferidas, como Google Drawing o [Sketch.io](#).

Es una excelente manera de conectarte virtualmente con amigas o familiares y aprender los fundamentos de los enunciados condicionales, un concepto importante en las ciencias de la computación. Los enunciados condicionales permiten que las computadoras tomen decisiones y que los científicos de la computación elaboren soluciones más complejas.

Esta actividad funciona mejor si utilizas la función de pantalla compartida para compartir la actividad digitalmente o imprimir las diapositivas para mostrárselas a tu pareja.

Antes de comenzar la actividad, lee acerca de Mursal Hedayat en nuestro artículo destacado “Mujeres en tecnología”. Ella es la fundadora y directora ejecutiva de Chatterbox, una escuela de idiomas en línea que capacita y da empleo a refugiados para que enseñen su lengua nativa en línea y los conecta con alumnos en todo el mundo.

Artículo destacado «Mujeres en tecnología»: Mursal Hedayat



Mursal Hedayat es la fundadora y directora ejecutiva de Chatterbox, una escuela de idiomas en línea que capacita y da empleo a refugiados para que enseñen su lengua nativa en línea y los conecta con alumnos en todo el mundo. Mursal tuvo la inspiración de crear Chatterbox después de llegar con su madre al Reino Unido como refugiadas procedentes de Afganistán. Ambas fueron recibidas con calidez en el Reino Unido, pero su madre no encontró muchas oportunidades de empleo. Mursal no estaba satisfecha con la situación y quiso ayudar a los refugiados a reconquistar todo su potencial en sus nuevos países.

La misión de Chatterbox es mejorar la vida de los refugiados no solo al darles empleo, sino también al fortalecer su confianza y sus conexiones con sus comunidades. Es una inspiración para nosotras la manera en que Mursal se basó en la experiencia de su madre como refugiada para ayudar a mejorar la vida de otros. Conoce más sobre su fuente de inspiración para comenzar Chatterbox en este [video](#).

REFLEXIÓN

Ser una experta informática es más que simplemente ser buena programando. Se trata de tener resiliencia para perseverar no obstante los fracasos y los obstáculos.



RESILIENCIA

En la entrevista, Mursal describe su viaje al Reino Unido con su madre como refugiadas cuando tenía tres años de edad. ¿Qué retos tuvo que enfrentar Mursal como refugiada y cómo los superó?

Comparte tus respuestas con un familiar o amigo. Anima a tus amigas y familiares para que lean sobre Mursal y se unan a la charla.



CONSEJOS PARA UNA DIVERTIDA NOCHE DE JUEGOS CON ZOOM

Los juegos con amigas por Zoom te permiten mantenerte en contacto, aunque no puedan verse en persona. He aquí algunos consejos y trucos divertidos para las sesiones de Zoom con tus amigas.

- ★ Usa la [pizarra blanca](#) integrada para crear dibujos. Puedes usar esta función en nuestro juego “Esto o aquello”. O en otros juegos, como Pictionary
- ★ Crea un [fondo virtual](#) en Zoom
- ★ Al jugar con un grupo de amigas, usa la función de [pregunta de encuesta](#) para hacerles preguntas a tus amigas y ver cómo responde el grupo
- ★ Sabemos que estás muy emocionada por enterarte de todo, pero asegúrate de silenciar el micrófono cuando no estés hablando para que todas en la llamada puedan oír con claridad a las demás
- ★ Por último, nos encantaría ver como juegas con tus amigas. Comparte una foto donde convivas virtualmente con tus amistades en las redes sociales, en [@girlswhocode](#)

ESTO O AQUELLO

Un juego sobre enunciados condicionales



DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO “ESTO O AQUELLO”



En este juego, crearás una figura con trazos lineales, personalizada según tus preferencias; por ejemplo, si te gusta Star Wars, dibujarás un sable de luz en la mano de la figura. Tu compañera mostrará una diapositiva con dos o cuatro opciones. Cada opción corresponderá a un elemento diferente que añadirás a la figura que dibujaste. Al final de la actividad, le mostrarás tu dibujo a tu compañera y lo compararás.

Este juego enseña los enunciados condicionales u operaciones que se llevan a cabo si cierta condición es verdadera. Presentamos más acerca de los enunciados condicionales en la diapositiva anterior.



MATERIALES E INSTRUCCIONES

MATERIALES

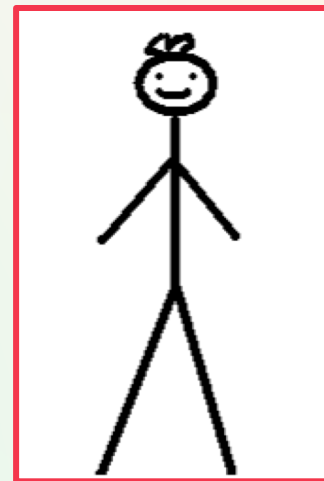
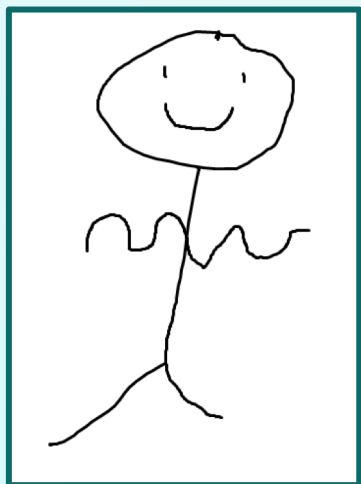
- ★ A continuación te mostramos los elementos que necesitas para la actividad “Esto o aquello”:
- ★ Papel
- ★ Creyones, lápices de colores o marcadores
- ★ (Opcional) Usa [Google Drawing](#) o [Sketch.io](#) para crear un dibujo digital

INSTRUCCIONES

- ★ Cada persona tendrá unos 30 segundos para dibujar una figura humana con trazos lineales.
 - Puedes añadir algunos rasgos faciales, como ojos, boca, nariz, cabello y accesorios (aretes, anteojos, etc.)
- ★ Se te mostrará una serie de temas en esta presentación. Cada tema tiene un elemento asociado, escrito debajo de él.
- ★ Debes **seleccionar un** tema y dibujar el elemento en tu figura.
- ★ Solo tendrás 30 segundos en cada ronda para seleccionar tu tema y dibujar, así que elige con rapidez.

DIBUJA TU FIGURA CON TRAZOS LINEALES

Toma 30 segundos ahora para dibujar tu figura con trazos lineales.



RONDA DE EJEMPLO: PELÍCULAS

STAR WARS

Sable de luz

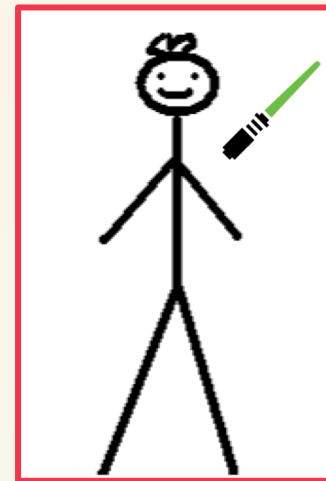
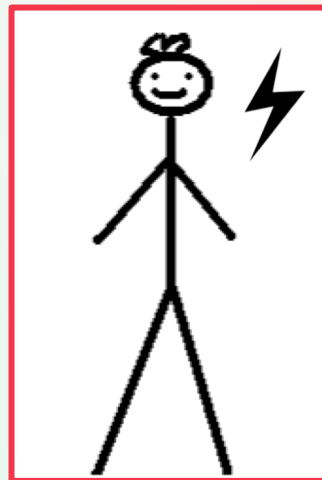


Hay dos opciones.
Debes seleccionar una.

SI te gusta STAR WARS,
ENTONCES dibuja un
sable de luz.

SI te gusta HARRY
POTTER, **ENTONCES**
dibuja una cicatriz en
forma de rayo.

Solo puedes seleccionar
una opción.



HARRY POTTER

Cicatriz en forma de rayo



RONDA 1: SUPERNATURAL

ZOMBIS

Ojos muertos



Ahora hay cuatro opciones.
Selecciona una.

SI te gusta la opción que
aparece arriba,

ENTONCES dibuja el
elemento que está *debajo* en
tu figura de trazos lineales.

EXTRATERRESTRES

Antena



HOMBRES LOBO

Orejas de lobo



VAMPIROS

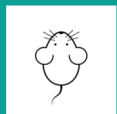
Colmillos



RONDA 2: ANIMALES

RATÓN

Bigotes



CABALLO

Cola de caballo



Delfín

Aleta



Una vez más, hay cuatro opciones. Selecciona una.

SI te gusta la opción que aparece arriba,

ENTONCES dibuja el elemento que está *debajo* en tu figura de trazos lineales.

CONEJO

Zanahoria



RONDA 3: BEBIDAS

AGUA

Zapatos para el agua



JUGO

Zapatos deportivos



TÉ

Pantuflas



Una vez más, hay cuatro opciones. Selecciona una.

SI te gusta la opción que aparece arriba,

ENTONCES dibuja el elemento que está *debajo* en tu figura de trazos lineales.

REFRESCO

Botas



RONDA 4: SERVICIOS DE TRANSMISIÓN

AMAZON

Atuendo para fiesta
de té



HULU

Vestido rojo



Una vez más, hay cuatro
opciones. Selecciona una.

SI te gusta la opción que
aparece arriba,

ENTONCES dibuja el
elemento que está *debajo* en
tu figura de trazos lineales.

NETFLIX

Traje de tigre



HBO GO

Bata de piel negra



RONDA 5: POSTRES

HELADO

Cono para helado



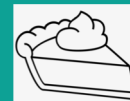
PASTEL

Pastelillo



PAY

Rebanada de pay



Una vez más, hay cuatro opciones. Selecciona una.

SI te gusta la opción que aparece arriba,

ENTONCES dibuja el elemento que está *debajo* en tu figura de trazos lineales.

GALLETAS

Galleta

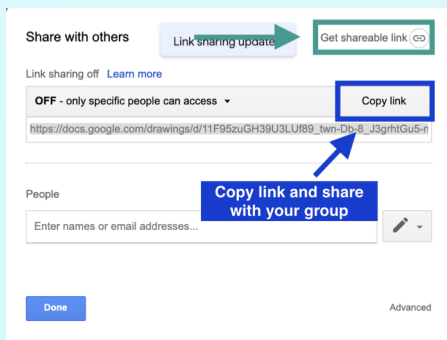


COMPARTE


Comparte tu figura de trazos lineales con tu grupo. Toma una foto del dibujo u obtén un enlace para compartir si creaste un dibujo digital.

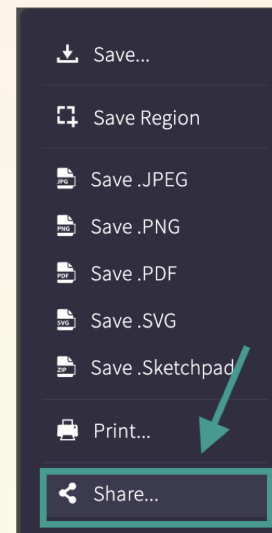
Google Drawing:

1. Haz clic en el botón **Share** (Compartir) en la esquina superior derecha.
2. Haz clic en **Get Sharable Link** (Obtener enlace para compartir).
3. **Copia y pega** el enlace en el chat del grupo.



Sketch.io:

1. Haz clic en el botón  **Export** (Exportar) en la esquina inferior izquierda
2. Haz clic en la opción **Share** (Compartir) del menú.
3. Se abrirá una ventana. Haz clic en **Share** (Compartir) para compartir tu dibujo.
4. **Copia** el enlace provisto y **pégalo** en el chat del grupo.





CONEXIÓN CON LAS CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN



Después de haberte tomado tiempo para reflexionar sobre el contenido de la actividad, piensa en la mecánica del juego. Si preferiste la opción A, entonces realizaste la acción B. Estos son ejemplos de enunciados condicionales, es decir, operaciones que se realizan si cierta condición es verdadera.

Una vez que comiences a reconocer estos patrones, los verás por todas partes, especialmente en juegos. Piensa en “Simón dice”, un juego en el que realizas una acción solamente si comienza con la frase “Simón dice”. O piensa en diversos juegos de mesa, donde solo puedes ganar una batalla o moverte por el tablero si los dados suman más que cierto número. Los enunciados condicionales son cruciales para crear sistemas complejos de instrucciones.