

## Chicas Code It Better Sprint

**Girls Code It Better Sprint** es una "probada" del club Girls Code It Better. En **un único encuentro de 3 o 4 horas**, de hecho, se ofrece a las chicas participantes la oportunidad de involucrarse con un pequeño reto y descubrir el potencial creativo de la tecnología a través de la creación de un producto digital original y personalizado.

Los objetivos del GCIB Sprint son:

- **Aprendizaje práctico:** demostrando un ejemplo concreto de lo que se puede crear con la tecnología.
- **Desarrollo de la creatividad:** permitir que las niñas participen en una actividad creativa satisfactoria.
- **Empoderamiento digital:** dar a las niñas la oportunidad de jugar con la tecnología creativa

Los pilares del GCIB Sprint son:

- **Duración de 3 o 4 horas** para dar un sabor no demasiado complejo pero cautivador de la experiencia.
- **Presencia de 2 entrenadores** para garantizar el apoyo a todas las chicas participantes; al menos 1 de los 2 entrenadores debe tener experiencia específica con el área tecnológica creativa correspondiente.
- **Participaron 20 niñas de entre 11 y 14 años.** Es posible ampliar la iniciativa a las niñas de 14 a 19 años, pero este grupo de edad requiere una planificación más compleja. Es posible que los participantes ya tengan habilidades avanzadas, lo que hace necesario desarrollar actividades más complejas e involucrar recursos adicionales para garantizar un nivel adecuado de desafío y aprendizaje.
- Un verdadero desafío inicia el trabajo y requiere que las chicas diseñen y construyan una solución original, no solo ejecuten y copien comandos.
- La tecnología y las herramientas tecnológicas se utilizan como un medio creativo y no como un fin (no es "un curso de programación" sino un "club de creatividad digital")
- **Los Sprints de Girls Code It Better se pueden organizar tanto en línea como en persona.**

## Crea tu Sprint Girls Code It Better

### Diseñando un Sprint Girls Code It Better

- **Área tecnológica.** Elige el área tecnológica y la herramienta que quieres proponer a las chicas. Para los clubes online, recomendamos dar prioridad a la programación, la realidad virtual o el modelado 3D porque son más fáciles de gestionar a distancia.
- **Entrenadores.** Identifica a 2 entrenadores que podrán guiar a las niñas durante el GCIB Sprint. Al menos uno de los dos entrenadores debe tener fuertes habilidades en el área tecnológica elegida. El segundo entrenador debe tener habilidades en el campo educativo con el grupo de edad de las niñas participantes.
- **Desafío.** Con la ayuda de los entrenadores, elige un desafío pequeño y concreto que sea cautivador y atractivo para las niñas. Algunos ejemplos que te ayudarán a entender mejor a qué nos referimos con desafío:



- Crea un cuestionario interactivo para ayudar a aquellos que no conocen Italia a descubrirla.
  - Crea un producto que te permita ordenar tu escritorio o estación de trabajo.
  - Crea una galería/museo dedicado a una figura histórica conocida.
- Ejemplo. Pide a los entrenadores que creen un pequeño producto que se pueda usar como ejemplo de una solución al desafío inicial. Recuerda siempre que es posible que las niñas no estén familiarizadas con el área tecnológica, por lo que mostrarles un ejemplo será fundamental.

Dentro del Sprint de Girls Code It Better, elegir el reto adecuado es fundamental, por lo que te indicamos algunas de las características fundamentales de un "buen" reto: las 3A del reto

- **Activo:** Debe permitir a las niñas crear activamente y no solo actuar.
- **Atractivo:** Debe ser cautivador para las niñas involucrarlas y atraerlas.
- **Auténtico:** debe referirse a la creación de un proyecto real que responda a una necesidad auténtica, no a un problema genérico y "escolástico".

## Organizando un Sprint de Girls Code It Better

o **Fecha y hora.** Elige una fecha y hora para su GCIB Sprint en consulta con los entrenadores. Trata de elegir un día de la semana y un horario que permita que participen tantas niñas como sea posible.

o **Ubicación.** Elige si quieres hacer tu Sprint de Girls Code It Better en línea o en persona en un lugar físico. Si va a ser en línea, configura una sala de Google Meet (o similar) y anota el enlace. Si será presencial, elige un lugar al que se pueda llegar fácilmente y que permita que 20 niñas trabajen cómodamente.

o **Herramientas.** Prepara todo lo que necesitas para tu GCIB Sprint. Si es en línea, los entrenadores y las niñas deberán tener un dispositivo con acceso a Internet, un micrófono y una cámara web. Si es presencial, necesitarás una pantalla táctil para los entrenadores, un dispositivo para cada chica y una conexión a internet para conectar los dispositivos. Puedes optar por pedirle a las niñas que traigan su propio dispositivo, pero será más complejo de conectar y administrar. Dependiendo del área tecnológica elegida, pueden ser necesarias otras herramientas de hardware, e.g. 3D impresora.

o **Reclutamiento.** Dar a conocer la iniciativa a través de publicaciones y carteles en las redes sociales. Difundir la iniciativa a la comunidad local, las escuelas y el público objetivo en las redes sociales pidiéndoles que también la compartan. Indica un método de registro (por ejemplo, a través de un formulario de Google que haya preparado o por teléfono). Recuerda solicitar una dirección de correo electrónico para enviar información detallada. En esta etapa, puedes pedir permiso a los padres para tomar fotos, siguiendo las pautas legales de tu país.

o **Recordatorio.** Cerca de la fecha del Sprint del GCIB se envía un correo electrónico a todos los participantes inscritos recordándoles la cita e indicándoles cómo participar, por ejemplo, el enlace de Google Meet y el equipo necesario para el Sprint en línea o instrucciones específicas para llegar a la ubicación física. Indica un número de teléfono de referencia para cualquier problema o solicitud.

## Realización de un Sprint de Girls Code It Better

1. **Bienvenidos.** Los entrenadores dan la bienvenida a las niñas en el espacio físico o en el espacio en línea, ayudando a las niñas que pueden tener dificultades para acceder o encontrar la ubicación.
2. **Presentación.** Los entrenadores se presentan mostrando quiénes son y su experiencia. Pueden utilizar algunas diapositivas que hayan preparado o mostrar su trabajo.
3. **Implicación.** Les hacen a las chicas algunas preguntas introductorias para que puedan presentarse y romper el hielo. En esta etapa también es posible tener a las niñas ya trabajando con los dispositivos proponiendo actividades sencillas como crear un pequeño avatar digital. Esto también les permitirá conectar los dispositivos a la red Wi-Fi.
4. **Lanzamiento del reto.** Los entrenadores explican a las chicas en qué consiste el reto y que tendrán que crear un producto-solución al reto lanzado.
5. **Ejemplo.** Los entrenadores pueden sugerir a los participantes que "jueguen" con el modelo de ejemplo que han preparado para ayudarlos a comprender lo que pueden crear y tener una base para el logro.
6. **Acceso.** Los entrenadores proporcionan a las chicas instrucciones sobre cómo acceder a la herramienta tecnológica elegida. En esta etapa, los entrenadores también dan una breve descripción general de la herramienta para ayudar a las niñas a navegar por el entorno creativo.
7. **Base.** Los entrenadores guían a las chicas en la creación de la base del producto a partir del modelo de ejemplo. Esta fase es importante porque permite a las chicas descubrir los controles básicos y empezar a crear un producto.
8. **Personalización.** Partiendo de la base creada, las chicas personalizan su producto añadiendo detalles originales, modificando algunas características del producto y añadiendo sus propias ideas.
9. **Compartición.** Cada chica podrá mostrar a las demás participantes su producto original utilizando la pantalla del aula o compartiendo pantalla en el caso de los clubes online. Los demás participantes podrán dar su opinión.

## Ejemplos de diseño

Desafiar	Producto	Herramienta
<b>Creación de un videojuego de apuntar y hacer clic para proteger el medio ambiente</b>	Sencillo videojuego programado con basura que "vuela" y hay que atrapar	Makecode (Código de creación) Arcada
<b>Crea una historia programada que cuente la historia de la vida de una mujer prominente en la ciencia y tecnología</b>	Una historia por escenas (estilo teatral) que cuenta la historia de la mujer elegida	Arañar o Makecode (Código de creación) Arcada
<b>Crea un cuestionario interactivo para ayudar a aquellos que no conocen Italia a descubrirla</b>	Cuestionario interactivo con preguntas sobre Italia (se puede agregar una parte de narración como ejemplo anterior)	Arañar o Scratch para CS Primero
<b>Crea una galería/museo dedicado a una figura histórica conocida</b>	Museo virtual con una narración escenificada de la vida de un personaje (si el nivel de experiencia y el tiempo permitir, también se puede conectar al modelado 3D)	Minecraft o Cospaces Edu
<b>Crea un tour virtual para descubrir un lugar específico de Italia</b>	Sencillo tour virtual 360 con uno de los lugares icónicos	Minecraft o Cospaces Edu
<b>Crea un producto que te permita ordenar tu escritorio o estación de trabajo</b>	El portalápices y el soporte para borradores se unen en una base	Tinkercad o SketchUp
<b>Crear un producto que represente un carácter importante para la ciencia y la tecnología</b>	Avatar 3D de un personaje histórico con un modelo que representan uno o más de los caracteres Descubrimientos	Tinkercad o SketchUp
<b>Crea un producto que te permita descubrir un monumento italiano</b>	Pequeño diorama con monumento histórico estilizado y ambientación	Tinkercad o SketchUp