**Jungle**

Tres obstáculos principales, hoyo, caja o rama. Es un camino formado por nosotras. Antes las niñas se juntan y forman 3 equipos para formar “combinaciones” de cómo se hace un salto, una rodeada por la derecha o por la izquierda, como se agacha, todo para pasar los objetos antes mencionados. Las niñas comienzan con “jugadores humanos” en el inicio y tienen que llegar al final, tienen cartas básicas como arriba, abajo, derecha, izquierda, adelante, atrás y las cartas que “contengan” las instrucciones que pensaron antes. Las de afuera lanzan el dado y dependiendo del número son las cartas que pueden usar. La meta es que hagan al principio funciones complejas para facilitar el movimiento.

Cartas de flechas plastificadas

Libretas

Plumas

Carteles simbolizando los obstáculos

**Armar carros**

Toda buena programadora sabe que un código eficiente es siempre la meta. En esta actividad las niñas serán divididas en 4 grupos, las maquiladoras, las del cuerpo del carro, las de las llantas y las transportistas. La maestra escribirá la cantidad de autos y especificaciones que quiere. Solo las maquiladoras pueden ver esto y deben anotar por separado la cantidad de cosas que requieren del grupo del cuerpo del carro y de las de las llantas. Las transportistas son las únicas que pueden recoger materiales o llevar los papeles del encargo. Todos los materiales deberán ser enviados en sobres. Los diferentes grupos no pueden hablar entres si, el único medio de comunicación es por los papelitos de material. En la primera ronda se piden 5 carros, y no tiene límite de tiempo. En la segunda ronda se piden 5 carros pero con 1:30 min de tiempo. La ronda final es pedir constantemente carros en 2 min y ver cuales son la mayor cantidad que sacan. El objetivo es que las niñas aprendan que un código mejor organizado trabaja más rápido y con menos probabilidades de equivocarse.

Materiales:

Impresiones de cuerpos de carros de colores plastificados y con un velcro atrás

Impresiones de ruedas de carros de colores plastificados y con un velcro atrás

Libretas

Plumas

Papeles en blanco plastificados y con la otra parte de velcro atrás

Sobres

**Receta de cocina**

* 1. Describir una receta de cocina en código, un grupo hará entradas, otras comidas y otras postres
  2. Se dice que eso es una función y ahora harán un picnic, se pide que nombren su función cuidando que el nombre sea válido y eligen el orden de las comidas en la función principal (picnic).

**James Bond**

Es un juego en el que todas estan en circulo y una persona en medio. La persona de en medio señala a los del círculo y da instrucciones de que debe de hacer, si no está atenta, pierde y pasa al centro. Son poses de tres personas, es decir la persona señalada debe ser ayudada por las que tiene a lado. La poses son: James Bond, Reloj Cucu, Licuadora, Tostadora, Elefante.