

ACCÉSIT 2010:
"MUJERES DE DIFERENTES CULTURAS".
MARÍA RUBIO MARTÍNEZ . C. TÍO JORGE.



ACCÉSIT 2010:
"MUJERES DIFERENTES PERO IGUALES".
TERESA VÁZQUEZ. C. SANTO DOMINGO DE SILOS.



ACCÉSIT 2010:
"DÍA DE LA MUJER LIBRE".
NUBILA ELHOSSINI. C. MARÍA MOLINER.



casa de la mujer*

XVI concurso de dibujo infantil
Con la informática chicas y chicos aprendemos,
nos divertimos y nos comunicamos

8 de marzo Día Internacional de la Mujer 2011



PRIMER PREMIO 2010. "MUJERES DE DIFERENTES CULTURAS". SANDRA BENITO MARQUÉS. C. SAN VICENTE DE PAÚL.

XVI CONCURSO DE DIBUJO INFANTIL

8 de marzo

ADA, LA ENCANTADORA DE NÚMEROS

Ada está enferma en la cama y su tía Raquel acaba de llegar a casa para pasar la tarde con ella:

—¡Hola Ada! ¿Cómo estás? —dice la tía Raquel mientras se acerca a ella para darle un abrazo.

—Ya estoy mucho mejor —responde Ada—, esta mañana he ido con papá al médico y me ha dicho que el lunes ya podré salir de casa.

—¡Qué bien que te estés curando tan deprisa! Bueno, ¿qué te apetece que hagamos esta tarde?, ¿jugar a las cartas?, ¿ver una peli?

—Primero —dice Ada—, voy a hacer un ejercicio que me queda para terminar los deberes.

—¿Qué deberes?, si hace más de una semana que no vas a clase.

—Ah, pero mis compas cada día me dicen por correo electrónico lo que han hecho en clase y los deberes que van mandando. Bueno, me hablan de los deberes y también me cuentan otras cosas más divertidas. Mira, te voy a enseñar unas fotos de la excursión que hicieron ayer.

La tía Raquel observa lo bien que Ada maneja el ordenador y le dice:

—¡Cómo te gustan los ordenadores! ¡En buen momento eligieron el nombre de Ada para ti!, ¡me recuerdas tanto a Ada Byron!

—¿Por qué dices eso, tía? ¿Quién es esa Ada Byron?

—Fue una mujer que nació en Inglaterra hace ya mucho tiempo, en 1815. De pequeña, se ponía enferma con bastante frecuencia y pasaba grandes temporadas sin poder salir de casa, pero como le gustaba mucho leer nunca se aburría. Pasaba muchos ratos leyendo libros de todo tipo, pero los que más le gustaban eran los de matemáticas, jugaba con los cuadrados, con los triángulos y era muy rápida ayudando a su madre a hacer las cuentas de la compra; inventaba acertijos con los números y los enviaba por carta a sus amigos y amigas para que los resolviesen. Uno de los juegos que inventó se llama “El Solitario”.

—Tía —dijo Ada— ¿tú sabes jugar a ese juego?

—Sí, si quieres luego te enseño.

—Vale, pero sigue contándome la historia de Ada Byron.

—Ada creció y eligió estudiar matemáticas porque le seguían gustando muchísimo. Después, trabajó con un importantísimo matemático, juntos llenaban hojas y hojas de cuaderno con números y fórmulas. Pero, fue ella quien inventó un lenguaje de números que sirvió para hacer funcionar los ordenadores que ahora tenemos y que utilizamos para tantas cosas: para que puedas comunicarte con tus amigas y amigos, para hacer tus trabajos, para buscar información...

—¿Sabes qué voy a hacer tía? —dijo Ada entusiasmada—, voy a mandarles a mis compas de clase esta historia por correo electrónico para que la puedan contar mañana en la hora de matemáticas, seguro que les va a gustar.

—Cuéntales también que Ada Byron firmaba sus trabajos sólo con sus iniciales, ¿sabes por qué hacía eso? Porque en aquella época no consideraban que las mujeres fueran capaces de realizar trabajos tan importantes y, aunque sus amigos la llamasen “La encantadora de números”, la sociedad de esa época no valoraba a mujeres que estudiaban, trabajaban y eran tan inteligentes como ella.

—Les voy a buscar una foto de Ada Byron y se la mando también, ¿te parece bien?

—Lo que me parece es que manejas de maravilla el ordenador. ¡En buen momento eligieron el nombre de Ada para ti!

ACTIVIDADES

REFLEXIONAMOS:

—O — — — —

R — — — —

—D —

— — — — E — — — — — — —

— — — — N

— — — — — A — — — — —

— — — — — D —

—O — — — — — — — —

— — — — — — — — R — —

- MEDIO QUE UTILIZAMOS PARA COMUNICARNOS EN INTERNET (CORREO)
- “EL LÁPIZ DEL ORDENADOR” (RATÓN)
- NOMBRE DE LA PROTAGONISTA DEL CUENTO (ADA)
- ¿QUÉ ESTUDIÓ LA PROTAGONISTA DEL CUENTO? (MATEMÁTICAS)
- APELLIDO DE LA PROTAGONISTA DEL CUENTO (BYRON)
- ¿CÓMO SE LLAMA LA PROFESIÓN DE LAS PERSONAS QUE TRABAJAN CON ORDENADORES? (INFORMÁTICO/A)
- ¿CÓMO SE LLAMA LA PARTE DEL ORDENADOR EN LA QUE ESTÁN LAS LETRAS? (TECLADO)
- ¿QUÉ JUEGO INVENTÓ LA PROTAGONISTA DEL CUENTO? (SOLITARIO)
- ¿EN QUÉ PAÍS NACIÓ LA PROTAGONISTA DEL CUENTO? (INGLATERRA)

¿Por qué firmaba Ada Byron utilizando sólo sus iniciales?

COMENTAMOS:

Los ordenadores los podemos utilizar en clase y en casa para muchas actividades, y en algunos trabajos son muy necesarios. Nombra profesiones en las que se utilicen de alguna manera los ordenadores. Al hacer esta lista nombra las profesiones en femenino y en masculino.

Después pondremos la lista en común y la comentaremos.

ENTREVISTAMOS:

Elige una mujer cercana (una profesora del colegio, tu madre, una vecina, etc.) que utilice el ordenador para hacerle una entrevista:

Nombre y edad

¿Para qué utilizas el ordenador?

¿Dónde y cómo aprendiste?

¿Qué es lo que más te gusta de lo que haces con el ordenador?

¿Sabes quién fue Ada Byron?

DIBUJAMOS:

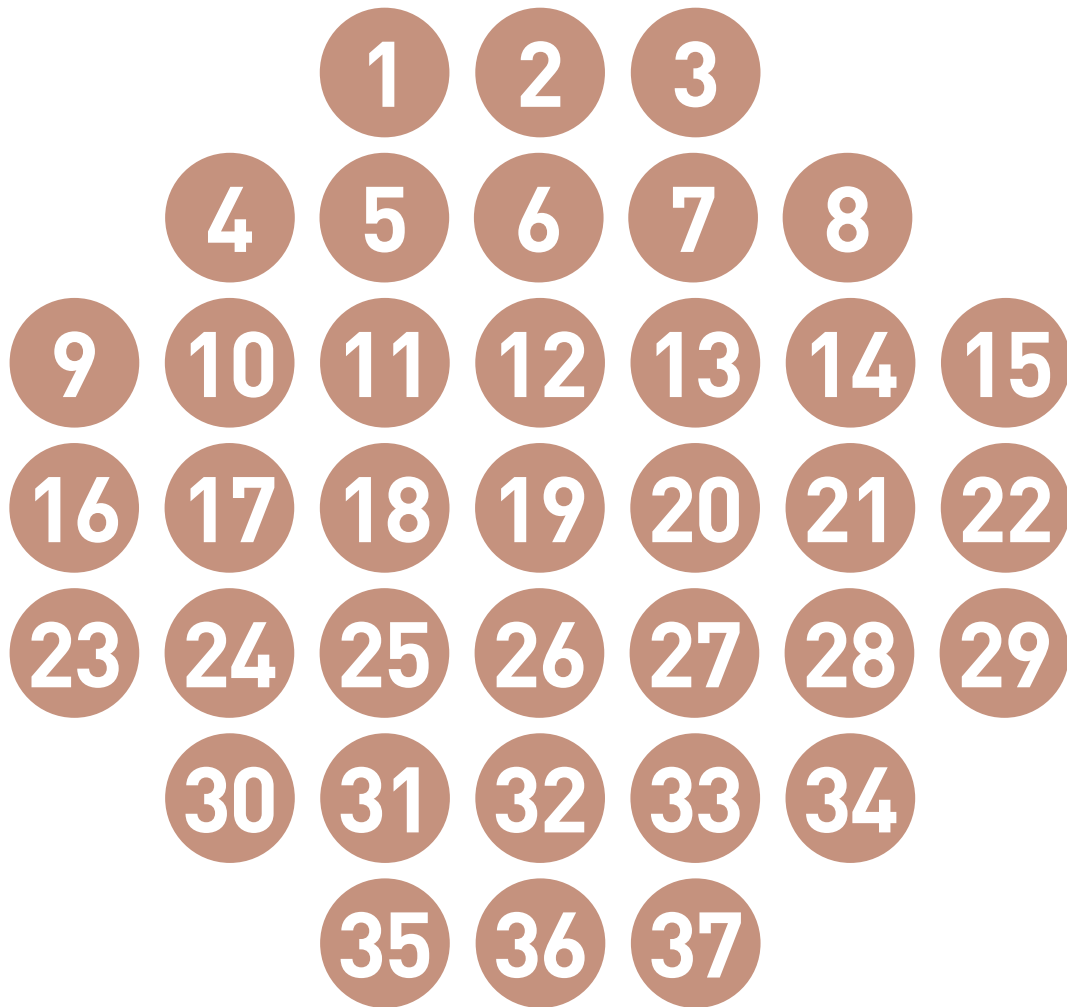
Sabiendo que los ordenadores son tan importantes en nuestras vidas, dibujaremos a chicos y chicas, mujeres y hombres utilizando el ordenador para estudiar, investigar, inventar, trabajar...

Más información sobre Ada Byron en esta página:

http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/mate/imagina/mate31.htm

EL JUEGO DE ADA BYRON

“El solitario”



Colocar una ficha en cada casilla del tablero (pueden ser botones o cualquier otro objeto).

OBJETIVO DEL JUEGO:

El juego consiste en dejar únicamente una ficha en el tablero.

MODO DE JUEGO:

a) Quitamos una ficha del tablero, la que se quiera, para poder comenzar.

b) Entonces, una ficha puede pasar a ocupar ese hueco saltando sobre otra ficha, a la que se come y se retira del tablero.

Ejemplo: Si quitamos, por ejemplo, la ficha 25. Las fichas 11, 23, 35 y 27 pueden ocupar la casilla 25 saltando respectivamente sobre las fichas 18, 24, 31 o 26, retirando del tablero la ficha sobre la que han saltado (la 18, la 24, la 31 o la 26).

c) Las fichas sólo se pueden mover saltando sobre otras, y siempre en ángulo recto, es decir, en vertical u horizontal, nunca en diagonal.