

## La primera persona en programar una máquina

Contesta libremente. No son preguntas para evaluarte, sino para motivar y generar un pequeño debate en clase.

**1** ¿Por qué era famoso el padre de Ada?

---

---

---

---

**2** Si haces una búsqueda comprobarás que Babbage es un ingeniero y científico conocido y que Lovelace no lo es tanto a pesar de la importancia de su programa. ¿A qué crees que puede ser debido?

---

---

---

---

**3** ¿Conoces algún inventor español que desarrollara máquinas de calcular a comienzos del siglo XX?

---

---

---

---





7

Según la UNESCO el 35% de los estudiantes de carreras STEM son mujeres. En España el porcentaje de mujeres que estudian carreras relacionadas con TIC es del 13% según la EOI.

No existe ninguna razón que justifique la diferencia de estudiantes entre mujeres y hombres. Podría ser simplemente una consideración social en la que las mujeres son asociadas generalmente a papeles con un carácter más social, como maestras, enfermeras, etc., donde son mayoría. Quizás esto sea un sinsentido tan grande como el que se vista de rosa a las niñas y de azul a los niños.

### Te proponemos un juego

Una start-up ha creado un juguete capaz de “*crear tu propio robot*”, que se llama Megabot, para niños mayores de 10 años. Sus pruebas iniciales muestran que el juguete tiene éxito por igual entre las niñas y los niños. La empresa necesita diseñar los embalajes para la venta del juguete. Como es una empresa con recursos reducidos no puede permitirse producir embalajes diferenciados para niñas y niños.

Tampoco dispone de un departamento de diseño por lo que pide ayuda para diseñar los embalajes con un carácter neutral en relación al género del público al que va dirigido.

Vuestra misión es organizaros en grupos mixtos con el fin de diseñar el embalaje, para lo que debéis hacer una investigación del mercado y comprobar cómo son los juguetes de la competencia.

*¿Qué robots de juguete existen en el mercado?*

*¿Qué nombres tienen?*

*¿A qué grupos de edad van dirigidos?*

Analizad los embalajes:

*¿Qué imágenes se ven en el embalaje?, ¿qué o quién se ve en ellas?*

*¿Qué palabras usan para describir el juguete robot?, ¿parecen más “masculinas” o “femeninas”?*

*¿Cuántas veces usan las palabras “él” o “ella”?*

*¿De qué color son los juguetes?*

*¿Qué colores predominan en los embalajes?*

*Si hay fotos de niños en los embalajes, ¿de qué colores van vestidos? ¿Hay niñas?*

- Para vuestro embalaje neutro tendréis que plantearos colores que no sean asociados habitualmente a niños ni a niñas, ¿cuáles creéis que pueden ser?
- Diseñad vuestro embalaje usando dibujos o fotos, mentadlo usando algún programa informático.