

Resumen

¡Estamos muy emocionados de que estes liderando este taller! Tu trabajo va a impactar las vidas de los participantes de tu taller, y les dará las herramientas necesarias para que sean entusiastas de las Ciencias de la Computación.

Empoderar a los jóvenes para convertirse en entusiastas de las Ciencias de la Computación es sumamente importante porque les dará recursos para que puedan hablar con inteligencia y pasión sobre algo que les importa. Además, los ayudará a desarrollar confianza y liderazgo, ¡todo mientras traemos los derechos cívicos a la vida! Y más importante, este taller puede llevar a un mayor acceso a la educación de las Ciencias de la Computación para todos los jóvenes, asegurando que estén listos para cualquier carrera que quieran hacer.

Hemos armado este documento para ayudarte a entender qué va a funcionar mejor con tu audiencia mientras organizas el workshop. En cada sección, hemos resaltado algunos datos clave así como algunas preguntas para ayudarte a aplicar estos principios al taller.

OBJETIVO

En última instancia, queremos empoderar a los jóvenes para que puedan enfrentar aquellas situaciones que sean importantes para ellos - en este caso, es la educación en Ciencias de la Computación. Además, queremos generar entusiasmo por las Ciencias de la Computación, y que este se extienda más allá de este taller. Todos los participantes deberían terminar el taller con una clara idea sobre cómo pueden incorporar este trabajo en sus vidas, y cómo usar esta guía para ayudarlos.

Considerando el objetivo mencionado arriba, cuáles son los próximos pasos que quieres que los participantes del taller tomen para asegurarse que continúen su trabajo?





PREPARÁNDONOS

REALIZACIÓN DE UN TALLER

Durante el taller deberás usar el presentador de Power Point que acompaña a este documento. También, tendrás que ser capaz de motivar a los participantes a explorar los recursos disponibles, incluyendo la Guía del Changemaker, material digital y data. El taller se divide en cuatro partes:

Por qué estamos aquí

En esta sección se hará una introducción sobre la importancia de la informática, y se desmitificará el concepto de lo que significa ser un entusiasta por las Ciencias de la Computación.

Cómo ser un entusiasta por las Ciencias de la Computación

En esta sección los participantes recibirán inspiración de parte de otros entusiastas, quienes presentarán los principios básicos para convertirse en un (entusiasta) partidario, fanático, no sé) de la informática. Los participantes trabajarán juntos en situaciones hipotéticas que ayuden a fomentar el entusiasmo por esta ciencia.

División en grupos y establecimiento de objetivos

Los participantes serán divididos en grupos para explorar diferentes tipos de conocimientos en Ciencias de la Computación y trabajar en los objetivos establecidos.

¿Qué sigue?

Esta sección terminará la presentación en un tono alto, y empoderará a los participantes del taller a considerar qué han aprendido e identificar los pasos a seguir en el futuro.

Cambia el contenido y las imágenes de esta presentación según lo consideres. Nadie conoce a los participantes de tu taller tan bien como tú, así que si tienes algo para romper el hielo o si crees que hay información innecesaria, ¡puedes cambiarla!

REQUERIMIENTOS

PARA PRESENTADORES

- Computadora, proyector, y superficie para proyectar. Como parte del taller, vas a necesitar proyectar un PowerPoint para que los participantes del taller puedan ver el contenido.
- Un explorador web moderno que soporte HTML5, elementos de <video>, y subtítulos.
- Acceso a Internet
- El deck de presentación.

PARA PARTICIPANTES

- Una computadora o dispositivo (de escritorio, laptop, tablet) con un explorador web moderno y acceso a Internet.
- Si los participantes no cuentan con acceso a dispositivo propios, considera realizar el taller en una biblioteca pública o en una escuela para que puedan compartir sus computadoras.



AGENDA

Mientras que hay muchas diapositivas en la presentación, deberías planear cómo dedicar el tiempo a cada una de ellas, pensando en cómo poder romper el hielo, insertar un video o una actividad, entre otras. Aquí hay algunos consejos.

SI TIENES DOS HORAS...

Este taller fue diseñado para ser realizado en dos horas. Aquí encontrarás una agenda general para identificar cuánto tiempo utilizar para cada parte del taller. Lo más importante es permitir el tiempo suficiente para establecer objetivos y armar los grupos de trabajo:

- Parte 1. ¿Por qué estamos aquí? - 20 minutos.
- Parte 2. ¿Cómo ser un entusiasta? - 35 minutos
- Parte 3. División en grupos y objetivos - 45 minutos
- Parte 4. ¿Cómo seguimos? - 20 minutos

SI TIENES UNA HORA...

Entendemos que no todos los facilitadores no disponen de dos horas para realizar el taller con sus participantes. Por suerte, hay algunas formas de usar el deck para que el taller solo tome una hora. Todas las actividades (incluyendo las actividades de investigación y las charlas para romper el hielo) que sucedan en el taller pueden ser más cortas para ajustarse a sus necesidades. Debajo encontrarás una agenda con los tiempos recomendados para cada sección, junto con las sugerencias de las diapositivas que pueden ser eliminadas del taller.

- Parte 1. ¿Por qué estamos aquí? - 10 minutos.
En la diapositiva de “¿Qué son las Ciencias de la Computación?”, puedes acortar de 5 a 3 claves, para generar más impacto.
- Parte 2. ¿Cómo ser un entusiasta? - 15 minutos
En la diapositiva “Continúa, y no renuncies”, trata de usar dos o tres GIFs en lugar de cuatro. Considera eliminar la actividad “Desarrolla tu Narrativa”
- Parte 3. División en grupos y objetivos - 35 minutos
Eliminen la diapositiva “Dos verdades y una mentira” y eliminen el quiz. Puedes dividir el grupo en tres formas de entusiasmo de forma aleatoria, y notifiquen a los participantes que estarán habilitados a tomar el quiz.
- Parte 4. ¿Cómo seguimos? - 10 minutos

TIPS DE COMUNICACIÓN

¡Prepara el escenario para los participantes del taller asegurando que todos sepan que su voz importa! Aquí tienes algunas reglas para tener en cuenta cuando organices tu grupo antes de que el taller empiece:

1. Toma espacio, y haz espacio. Si sientes que estás hablando mucho, ¡tal vez lo estás haciendo! Haz espacio para otros. Si no estás hablando demasiado, ¡no tengas miedo de expresarte!
2. ¡Ninguna idea es una mala idea!
3. Si tienes muchas ideas, pero no te sientes con ganas de expresarlas, escríbelas y asegúrate de poder hablar de ellas con tu grupo en cuanto te asignen uno.

TONO DEL TALLER

Si te es posible, personaliza el taller a los objetivos de los participantes. Crea una experiencia que inspire creatividad, curiosidad y posibilidad.

Considera esta nota sobre el tono del taller y piensa sobre el tono ideal para tu taller. ¿Qué puedes hacer en tu taller para que la atmósfera sea más relajada y creativa?



LO QUE FUNCIONA BIEN

Cuando hablamos con jóvenes sobre el entusiasmo por las Ciencias de la Computación, consideren:

- **Mostrar que el entusiasmo implica el uso de la creatividad para resolver problemas. Los jóvenes aman la sensación de resolver problemas. Encuentren formas de ayudarlos a celebrar las pequeñas victorias a lo largo del taller, y conéctenlas con el resultado total mostrando lo que quieren alcanzar con el entusiasmo por las Ciencias de la Computación**
- **Usen la palabra “tú” en lugar de “alguien” o “cualquiera”. Lo más específicos que sean, mejor. Tu audiencia va a querer sentir que el taller fue hecho a medida para ellos, y no para cualquiera.**
- **Trabajen en grupos. Para aquellos que no estén familiarizados con este trabajo, el entusiasmo parece una actividad solitaria, y puede apagar a tus participantes. Trata de construir tus actividades en grupo con mucha interacción, en lugar de hacerlo de forma individual.**

LO QUE NO FUNCIONA

Hay mensajes que pueden alejar a los jóvenes del entusiasmo por las Ciencias de la Computación:

- **No utilices el estereotipo de hombre. Enfócate en resaltar que las Ciencias de la Computación son para todos, y que algunas personas del taller pueden incluso estar trabajando para garantizar una mejor accesibilidad a las Ciencias de la Computación para las mujeres específicamente.**
- **No digas que ser entusiasta por las Ciencias de la Computación es “fácil”. No lo es, y los participantes del taller lo saben. Enfócate en que es posible.**
- **Sé consistente y eviten el uso de ciertos términos. No usen palabras como “computar”, o “crear tecnología”. En su lugar, usen “Ciencias de la Computación”, “STEM” o “programación” si les es posible.**