



EDUCACIÓN
GABINETE DE IGUALDAD
PARA TODAS LAS PERSONAS



Exploradoras Digitales

Día Internacional de las niñas en las TIC



Créditos y licencia:

GOBERNADOR DEL ESTADO DE NUEVO LEÓN

SAMUEL ALEJANDRO GARCÍA SEPÚLVEDA

SECRETARIO DE EDUCACIÓN

JUAN PAURA GARCÍA

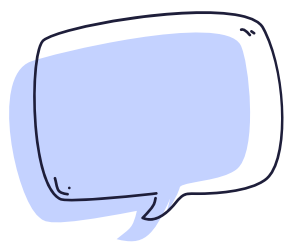
Elaboración:

Guía elaborada por **Verónica Raquel Martínez Rivera, Elizabeth Rivera Castro y Elda Liliana Guerrero Cruz**, en colaboración con ChatGPT (OpenAI), como parte de las iniciativas para fortalecer la alfabetización digital y el uso pedagógico de la inteligencia artificial en educación básica.

Licencia:

Exploradoras Digitales© 2026 por Verónica Raquel Martínez Rivera, Elizabeth Rivera Castro y Elda Liliana Guerrero Cruz tiene licencia CC BY-NC-SA 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>





INTRODUCCIÓN: DÍA DE LAS NIÑAS EN LAS TIC.

El Día Internacional de las Niñas en las TIC es una iniciativa promovida por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), que busca **inspirar a niñas y jóvenes a interesarse por la tecnología, la innovación y la inteligencia artificial.**

A pesar de los avances, aún existen estereotipos que hacen pensar que la tecnología es un área “para hombres”. Este tipo de creencias puede limitar la participación de las niñas desde edades tempranas. Por ello, es fundamental generar espacios donde puedan **explorar, crear y sentirse capaces dentro del mundo digital.**

Este taller está diseñado para que las niñas **descubran que ellas también pueden ser creadoras de tecnología,** desarrollando habilidades, confianza y curiosidad.



Objetivos del taller

Dirigido a: niñas de 10 a 12 años

Nuestra misión:



- Despertar la curiosidad por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la inteligencia artificial a través de actividades dinámicas y creativas.



- Fortalecer la confianza y la participación, promoviendo que las niñas expresen sus ideas sin miedo.



- Cuestionar estereotipos de género de manera sencilla, ayudándolas a reflexionar sobre quién puede crear tecnología.



- Fomentar la creatividad digital, mediante la creación de una imagen y un cuento utilizando herramientas de inteligencia artificial.



Mensaje clave para las niñas

Las niñas no solo pueden usar la tecnología... **también pueden crearla y transformarla.**

La tecnología está en todo lo que usamos hoy, y detrás de ella hay personas que un día tuvieron una idea y se atrevieron a intentarlo. Tú también puedes hacerlo.

No necesitas saberlo todo desde el inicio. Lo importante es **tener curiosidad, hacer preguntas y confiar en tus ideas.**

A veces, parece que la tecnología no es para niñas, pero eso no es verdad:



Tu voz importa



Tus ideas valen



Tú puedes crear cosas increíbles



El futuro también es tuyo, y tú puedes construirlo.



MUJERES QUE INSPIRAN EN LAS TIC

Pioneras en tecnología



Ada Lovelace: fue la primera persona en escribir un algoritmo para una máquina, mucho antes de que existieran las computadoras modernas. Su visión ayudó a imaginar lo que hoy conocemos como programación.

Grace Hopper: desarrolló uno de los primeros lenguajes de programación y ayudó a que las computadoras fueran más fáciles de usar. También popularizó el término “bug” en programación.

Margaret Hamilton: lideró el equipo que creó el software de navegación del Apolo 11, permitiendo que el ser humano llegara a la Luna de forma segura.

Mujeres mexicanas en tecnología



Katya Echazarreta: es la primera mujer mexicana en viajar al espacio. Su historia inspira a las niñas a soñar en grande y romper barreras.

Ana Karen Ramírez: fundadora de Epic Queen, una iniciativa que busca acercar la tecnología a niñas y jóvenes en México.

Mujeres actuales en tecnología




Reshma Saujani: creó una organización que ha enseñado programación a miles de niñas en el mundo, promoviendo la igualdad en tecnología.

Fei-Fei Li: es una de las figuras más importantes en inteligencia artificial y ha trabajado para hacer esta tecnología más humana y accesible.



Actividad 1:

¿QUIÉNES CREAN Y TRABAJAN LA TECNOLOGÍA?

 **Nuestra meta:** Romper el mito de que la tecnología "no es para niñas" y conectar con la pasión personal.

Misiones

La actividad se organiza en dos momentos complementarios que permiten, primero, **explorar las ideas previas de las niñas** y, después, **construir colectivamente un concepto de tecnología**.

En un primer momento, las alumnas representan a través de un dibujo a una persona que "trabaja con tecnología", tal como ellas la imaginan. Este ejercicio busca hacer visibles sus ideas iniciales, creencias y posibles estereotipos.

En un segundo momento, se realiza una lluvia de ideas en la que las niñas expresan qué entienden por tecnología. A partir de sus respuestas, se construye una definición sencilla y cercana a su realidad.

Estas dos actividades se desarrollan utilizando herramientas digitales específicas:



Dibujo de ideas previas (Padlet): espacio donde las alumnas comparten su dibujo y una breve explicación sobre quiénes creen que crean y trabajan la tecnología.



Lluvia de ideas (Miro): ¿Qué es la tecnología? tablero colaborativo donde las alumnas escriben sus ideas en formato de notas (post-its), permitiendo visualizar la diversidad de respuestas del grupo.

Ambos momentos se complementan con una reflexión guiada por la o el docente, cuyo objetivo es **identificar patrones en las respuestas (como la presencia de estereotipos)** y abrir la conversación hacia una visión más inclusiva de la tecnología.

Modalidades de aplicación

Esta actividad puede desarrollarse en tres modalidades, dependiendo de la infraestructura disponible en cada escuela. En todos los casos, se busca que las alumnas participen activamente, expresen sus ideas y reflexionen en conjunto.





Actividad 1:

¿QUIÉNES CREAN Y TRABAJAN LA TECNOLOGÍA?



A continuación, se presentan tres modalidades para su implementación. La o el docente puede elegir la que mejor se adapte a su contexto.

El mapa de mis sueños



 1: Descubre la actividad

La o el docente explica al grupo que elaborarán un dibujo sobre quiénes creen que trabajan en tecnología.

- **Modalidad digital:** comparte el enlace de Padlet.
- **Modalidad guiada:** proyecta el tablero de Padlet como referencia.
- **Modalidad desconectada:** entrega la hoja impresa o indica trabajar en la libreta.



 2: ¡Crea tu dibujo!

Las alumnas realizan un dibujo de una persona que “crean y trabajan con tecnología”, tal como la imaginan y escriben una frase breve como descripción.

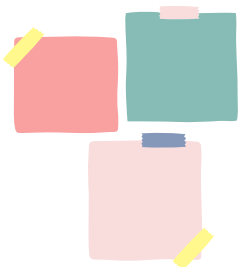
- **Modalidad digital:** lo hacen en hoja o digital y lo preparan para subirlo.
- **Modalidad guiada y desconectada:** lo hacen en su libreta o en la hoja impresa (Anexo 1).




 3: ¡Comparte tu dibujo!

Las alumnas comparten su trabajo junto con una frase breve.

- **Modalidad digital:** suben su dibujo a Padlet con la frase.
- **Modalidad guiada:** la docente comparte pantalla con algunos dibujos.
- **Modalidad desconectada:** algunas alumnas comparten su dibujo; la docente escucha y retoma ideas clave.



 4: Explora tus ideas – ¿Qué es la tecnología?

Queremos construir una definición colectiva a partir de las ideas de las alumnas.

- **Modalidad digital:** La o el docente comparte el enlace de Miro. Cada alumna agrega un post-it con su respuesta.
- **Modalidad guiada:** Las alumnas comparten sus respuestas en voz alta. La o el docente las escribe en Miro proyectado (como post-it).
- **Modalidad desconectada:** Las alumnas escriben su respuesta en el Anexo 2 o libreta. La o el docente registra las ideas en el pizarrón simulando post-it.



Actividad 1:

¿QUIÉNES CREAN Y TRABAJAN LA TECNOLOGÍA?

▶▶ Continuación



👁️ 5: Revisemos juntas

La o el docente guía la observación de las respuestas.

- Lee algunas ideas en voz alta.
- Agrupa respuestas similares.
- Señala patrones en los dibujos (por ejemplo, si predominan figuras masculinas).

(Este paso es igual en las tres modalidades, solo cambia el medio: pantalla o pizarrón).



💬 6: Reflexiona y comparte

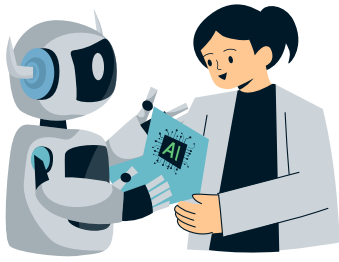
A partir de lo observado, abre el diálogo con el grupo utilizando las siguientes preguntas, promueve la participación de las alumnas y la reflexión colectiva.

- ¿Qué dibujaron?
- ¿Aparecieron más hombres que mujeres?
- ¿Por qué creemos que pasa eso?
- ¿Conocemos niñas o mujeres que también crean tecnología?



💖 Cierra con ideas clave:

Por años nos contaron historias con pocos nombres de mujer, haciéndonos creer que la tecnología era un club ajeno. Pero siempre hemos estado ahí: creando, programando y rompiendo barreras. Hoy, esos nombres salen a la luz para recordarte que **tú tienes la misma chispa creativa que ha transformado el mundo.**



Actividad 2: IMAGINAMOS UNA AMIGA TECNOLÓGICA

🎯 **Nuestra meta:** Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico a través del diseño de una asistente tecnológica que resuelva problemas reales en la vida de las niñas, utilizando herramientas de inteligencia artificial.

🖋️ **Misión: De la Idea al Píxel**

La actividad se organiza en varios momentos complementarios que permiten: primero, **imaginar una solución tecnológica**, después, **estructurarla a partir de ideas propias**, y finalmente, **visualizarla mediante herramientas de inteligencia artificial**.

Diseña a tu aliada, las alumnas crean una amiga o asistente tecnológica que ayude a resolver problemas de niñas de su edad. Mediante preguntas guía, definen la identidad de su aliada: ¿Qué reto real de una niña de su edad resuelve? ¿Cómo se ve? ¿Cuál es su nombre? Este ejercicio activa la empatía y la creatividad, permitiendo reconocer que la tecnología es una herramienta poderosa para ayudar a los demás.

El código de las palabras, las alumnas traducen su idea a un **prompt** estratégico. Aprenden que para obtener resultados asombrosos de una IA, la claridad en sus instrucciones es su mejor herramienta. Se desarrolla el pensamiento lógico al aprender a comunicar una visión de manera exacta.

En el laboratorio de imágenes, las alumnas utilizan una herramienta de IA para generar la imagen de su asistente. Se fomenta la experimentación: si el resultado no es el esperado, ajustan su instrucción y vuelven a intentar. En tiempo real, su pensamiento se materializa en una representación digital única.

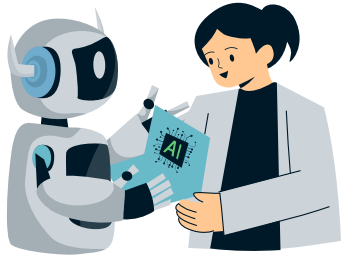
Estas actividades se desarrollan utilizando herramientas digitales específicas:

- **Creación de imagen con inteligencia artificial (Gemini u otra):** espacio donde las alumnas ingresan su prompt y generan una imagen de su amiga o asistente tecnológica.
- **Perfil de la asistente tecnológica (formato o anexo):** herramienta que guía a las alumnas en la definición de su idea, permitiéndoles estructurar sus respuestas antes de crear su imagen.

Durante el proceso, se promueve la experimentación, permitiendo que las alumnas ajusten su descripción para mejorar el resultado obtenido.

Ambos momentos se complementan con una reflexión guiada por la o el docente para descubrir cómo cada una utilizó la tecnología no solo para crear una imagen, sino para **expresar una solución** que hace del mundo un lugar **mejor para otras personas**.





Actividad 2: IMAGINAMOS UNA AMIGA TECNOLÓGICA



A continuación, se presentan tres modalidades para su implementación. La o el docente puede elegir la que mejor se adapte a su contexto.

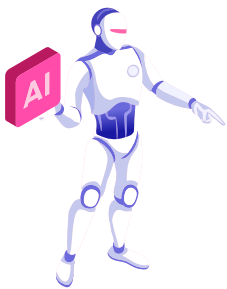
Procedimiento:

💡 1: Inicio creativo

La o el docente explica al grupo que crearán una amiga o asistente tecnológica que ayude a resolver problemas a niñas de su edad.

Ejemplo:

El mundo necesita herramientas creadas por niñas para niñas. Se presenta a Lía como la primera integrante de esta red: una amiga que organiza tareas, cuida el descanso y siempre habla con respeto. Tiene colores morado y verde, lleva audífonos brillantes y una mochila con herramientas digitales.



- **Modalidad digital:** presenta el ejemplo en pantalla.
- **Modalidad guiada:** explica la actividad y puede escribir un ejemplo en el pizarrón.
- **Modalidad desconectada:** explica la actividad con apoyo de la hoja impresa.

👤 2: Creación del perfil

Las alumnas responden al "Perfil de Innovación": ¿Cómo se llama? ¿Cuál es su misión secreta? ¿Qué reto de una niña de su edad va a resolver?

- **Modalidad digital:** completan el perfil en formato digital o en hoja.
- **Modalidad guiada o desconectada:** lo hacen en su libreta o en la hoja impresa (Anexo 3).

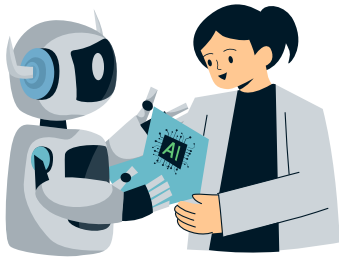


✍️ 3: El código creativo

Las alumnas destilan su idea en una descripción poderosa (prompt), aprendiendo que la claridad es el puente entre el sueño y la realidad.

- **Modalidad digital:** cada alumna redacta su prompt siguiendo la guía: "Crea una imagen de..."
- **Modalidad guiada y desconectada:** construyen uno o varios prompts en grupo con apoyo de la docente y escriben una descripción detallada de su asistente como base del prompt (Anexo 4).





Actividad 2: IMAGINAMOS UNA AMIGA TECNOLÓGICA



Continuación.



4: Laboratorio de prototipado

¡Inicia la renderización! Utilizan la IA para dar vida visual a su aliada.

- **Modalidad digital:** utilizan una herramienta de IA (como Gemini u otra) para generar su imagen.
- **Modalidad guiada:** la docente genera una o varias imágenes en conjunto con el grupo.
- **Modalidad desconectada:** las alumnas dibujan cómo imaginan a su asistente tecnológica (Anexo 5).



5: Mejora del resultado

Iteración: Si el resultado no es perfecto, no es un error, es una oportunidad de "**Ajuste de Sistema**". Reflexionan y pulen su descripción para que la imagen refleje fielmente su visión original.

- **Modalidad digital:** ajustan su prompt y generan una nueva versión.
- **Modalidad guiada:** proponen cambios y la o el docente modifica el prompt en conjunto.
- **Modalidad desconectada:** mejoran su dibujo o agregan detalles (Anexo 6).



6: Galería

Las alumnas presentan a su asistente, compartiendo no solo la imagen, sino el valor humano detrás de ella.

- **Modalidad digital:** muestran su imagen en pantalla o la comparten en plataforma.
- **Modalidad guiada:** explican su idea en voz alta al grupo.
- **Modalidad desconectada:** muestran su dibujo y lo explican.



7: Círculo de saberes

La o el docente guía una charla sobre el impacto social de sus creaciones: "¿Cómo su asistente hace la vida de alguien más fácil?", "¿Qué descubrieron sobre su capacidad para crear tecnología?".




Cierra con ideas clave:

Hoy demostraron que la tecnología no es algo que simplemente 'se usa'; es algo que se imagina y se construye para mejorar la vida de las personas. Ustedes ya no son solo espectadoras, son las arquitectas de las soluciones del mañana.



Actividad 3:

CREA UNA HISTORIA DONDE UNA NIÑA CAMBIA EL MUNDO CON TECNOLOGÍA

 **Misión:** Fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la expresión de ideas mediante la creación de una historieta donde una niña utiliza la tecnología para generar un impacto positivo en su entorno.

Relatos con poder digital

La actividad se organiza en varios momentos complementarios que permiten: primero, **imaginar una historia con impacto social**, después, **desarrollarla con herramientas de inteligencia artificial**, y finalmente, **reflexionar y mejorar las ideas creadas**.

Las alumnas no solo inventan una historia; diseñan una narrativa de impacto social. Utilizan a la Aliada Digital creada en la misión anterior para protagonizar una aventura donde la tecnología resuelve un problema real de su comunidad. Conectan la empatía con la innovación.

A través de instrucciones estratégicas (prompts), las alumnas guían a la IA para transformar su guion en una historieta visual. En este proceso, aprenden que la precisión en su lenguaje es lo que permite que una idea abstracta se convierta en una narrativa visual clara.

Esta es la etapa más importante: el diálogo con la tecnología. Las alumnas revisan, cuestionan y ajustan el resultado inicial. No se conforman con lo primero que la IA entrega; editan y mejoran la historieta hasta que refleje fielmente su visión original.

Estas actividades se desarrollan utilizando herramientas digitales específicas:

- **Creación de historieta con inteligencia artificial (Gemini u otra):** espacio donde las alumnas generan su historia a partir de un prompt estructurado.
- **Edición y mejora de contenido:** proceso en el que las alumnas ajustan su historia, corrigen detalles y fortalecen su personaje y narrativa.

Al finalizar, la o el docente guiará un círculo de reflexión para reconocer que la tecnología es un megáfono poderoso. Sirve para contar historias que importan, expresar ideas únicas y, sobre todo, para visualizar cambios positivos que las niñas y mujeres pueden liderar en su entorno.





Actividad 3:

CREA UNA HISTORIA DONDE UNA NIÑA CAMBIA EL MUNDO CON TECNOLOGÍA



A continuación, se presentan tres modalidades para su implementación. La o el docente puede elegir la que mejor se adapte a su contexto.

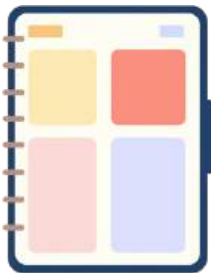
Procedimiento:



1: El guion

Las alumnas diseñan una aventura de cambio. Es momento de ver a nuestra "Aliada Digital" en acción.

- **Modalidad digital:** presenta el ejemplo de historietita en pantalla.
- **Modalidad guiada:** explica la actividad y puede mostrar o describir un ejemplo al grupo.
- **Modalidad desconectada:** explica la actividad con apoyo del Anexo 6.



2: Planeación de la historia

Las alumnas imaginan una situación real donde una niña utiliza la tecnología para resolver un problema de su comunidad.

- **Modalidad digital:** escriben ideas en su dispositivo o libreta.
- **Modalidad guiada y desconectada:** construyen la historia en grupo con apoyo de la docente, lo hacen en su libreta.

3: Storyboard Tecnológico

Las alumnas redactan un "Súper Prompt" que describa su historietita. Aprenden que la IA es su asistente de producción, pero ellas son las dueñas de la visión creativa.

Se guían con una estructura como:

👉 "Crea una historietita de 6 viñetas acerca de..."

- **Modalidad digital:** cada alumna redacta su prompt en la herramienta.
- **Modalidad guiada:** construyen un prompt en conjunto con apoyo de la o el docente.
- **Modalidad desconectada:** escriben su historia de forma detallada como base del prompt (Anexo 6).

Prompt



 Add Yours



Actividad 3: CREA UNA HISTORIA DONDE UNA NIÑA CAMBIA EL MUNDO CON TECNOLOGÍA



Continuación.

 4: Generación de la historieta

Ejecutan la instrucción y observan cómo sus palabras se transforman en una narrativa visual completa.



- **Modalidad digital:** utilizan Gemini (u otra herramienta) para generar su historieta.
- **Modalidad guiada y desconectada:** la elaboración de la historieta se realiza de manera conjunta entre la o el docente y el grupo: las alumnas se encargan de dibujar cada viñeta en sus libretas u hojas de trabajo (Anexo 7).

 5: Edición

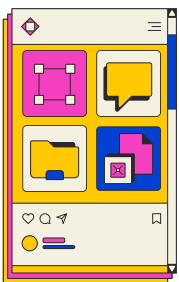
Las alumnas observan el resultado y realizan ajustes.



- **Modalidad digital:** dialogan con la IA, cuestionan los cuadros, ajustan los diálogos y mejoran la estética.
- **Modalidad guiada:** proponen cambios y la o el docente ajusta la historieta con el grupo.
- **Modalidad desconectada:** corrigen o mejoran su historia, dibujos y lo plasman en el Anexo 8.

 6: Tercera llamada

Las alumnas presentan su historieta al grupo.



- **Modalidad digital:** comparten su historieta en pantalla o en Padlet.
- **Modalidad guiada y desconectada:** explican su historia en voz alta y/o muestran sus dibujos y narran su historia (Anexo 7 y 8).

 7: El gran estreno

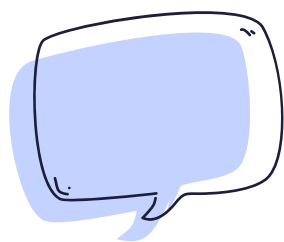
La o el docente guía una charla no solo técnica, sino emocional: "¿Cómo ayudó la tecnología en esta aventura?", "¿Qué sintieron al ver su idea convertida en una historia con impacto?"



 El mundo necesita tu código:

Por años, la tecnología se diseñó sin escuchar la voz de las niñas. Hoy, ustedes han demostrado que cuando personas con visiones diferentes —como ustedes— crean y proponen, los resultados son increíbles. ¡Sigamos creando!

THE END



INTRODUCCIÓN: DÍA DE LAS NIÑAS EN LAS TIC.

Cierre sugerido para la o el docente.

Hoy no solo aprendieron sobre tecnología...

🌟 **hoy demostraron que pueden crearla.**

Cada idea que tuvieron, cada dibujo, cada historia...

💡 **es una prueba de que ustedes pueden imaginar soluciones que el mundo necesita.**

La tecnología no es solo para expertos,
no es solo para adultos,
y definitivamente **no es solo para hombres.**

🚀 **También es para ustedes.**

Ustedes pueden:

- 🌟 **crear apps**
- 🌟 **inventar soluciones**
- 🌟 **contar historias que inspiren**
- 🌟 **ayudar a otras personas**

Y lo más importante...

💖 **pueden cambiar el mundo desde lo que son, lo que sienten y lo que piensan.**

Nunca duden de sus ideas.

Nunca piensen que no pueden.

👂 **Su voz importa.**

👂 **Sus ideas valen.**

👏 **Desde SENL creemos en ustedes y en todo lo que pueden lograr. No están solas, estamos con ustedes en este camino.**

🚀 **El futuro no solo se usa... se crea.**

💖 **Y ustedes ya empezaron a construirlo.**



Ligas de interés



Padlet:

<https://padlet.com>



Miro:

<https://miro.com>



Gemini:

<https://gemini.google.com/app>



Chatgpt:

<https://chatgpt.com>

ANEXO 1



Padlet

Eida Liliana Guerrero Cruz • 1h

¿Quiénes crean y trabajan la tecnología?

Comparte tu dibujo en nuestro muro + ...

E Eida Liliana Guerrero Cruz
hace unos 19 minutos

Gilberto Marchand.

Yo creo que hombres que son ingenieros o cosas así.

+ Añadir comentario

E Eida Liliana Guerrero Cruz
hace unos 22 minutos

Lucía Guerrero

Gente muy inteligente.

+ Añadir comentario



ANEXO 2

The image shows a Miro board interface with a central grid of sticky notes. The board title is "¿Qué es la tecnología?". The top toolbar includes icons for navigation, a search bar, and a "Compartir" button. The bottom toolbar contains various drawing and editing tools. The sticky notes are arranged in a 3x3 grid. The top-left note is pink, the top-middle is yellow, and the top-right is orange. The middle-left note is purple, the middle-middle is light blue, and the middle-right is red. The bottom-left note is teal and contains text, the bottom-middle is green, and the bottom-right is light blue. The bottom-most note is pink and contains text.

¿Qué es la tecnología?

La tecnología son cosas como los celulares, las computadoras y las apps que usamos todos los días para comunicarnos, jugar o hacer tareas.
- Vilma Flores

La tecnología es todo lo que ayuda a hacer cosas más fáciles, como robots, máquinas o programas que nos ayudan a aprender o resolver problemas.
- Juan B.

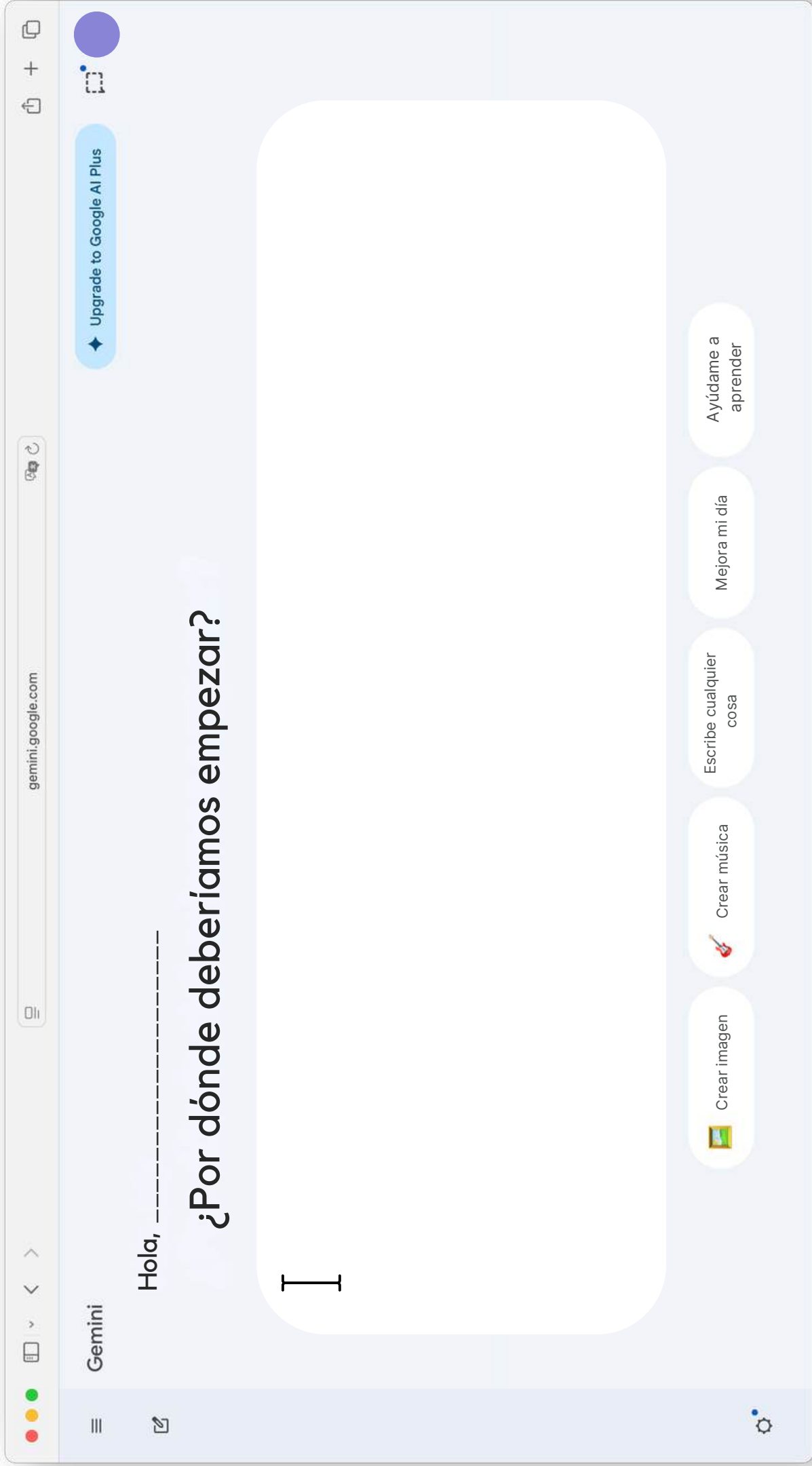
ANEXO 3

The image shows a screenshot of a Canva workspace. At the top, the browser address bar displays 'canva.com'. The Canva interface includes a top navigation bar with icons for 'Archivo', 'Redimensionar', 'Editar', 'Presentar', and 'Compartir'. The main workspace features a blue header with the text 'TALLER NIÑAS EN LAS TIC' and a profile form template. The form is titled 'Perfil de nuestra amiga o asistente tecnológica' and contains the following fields:

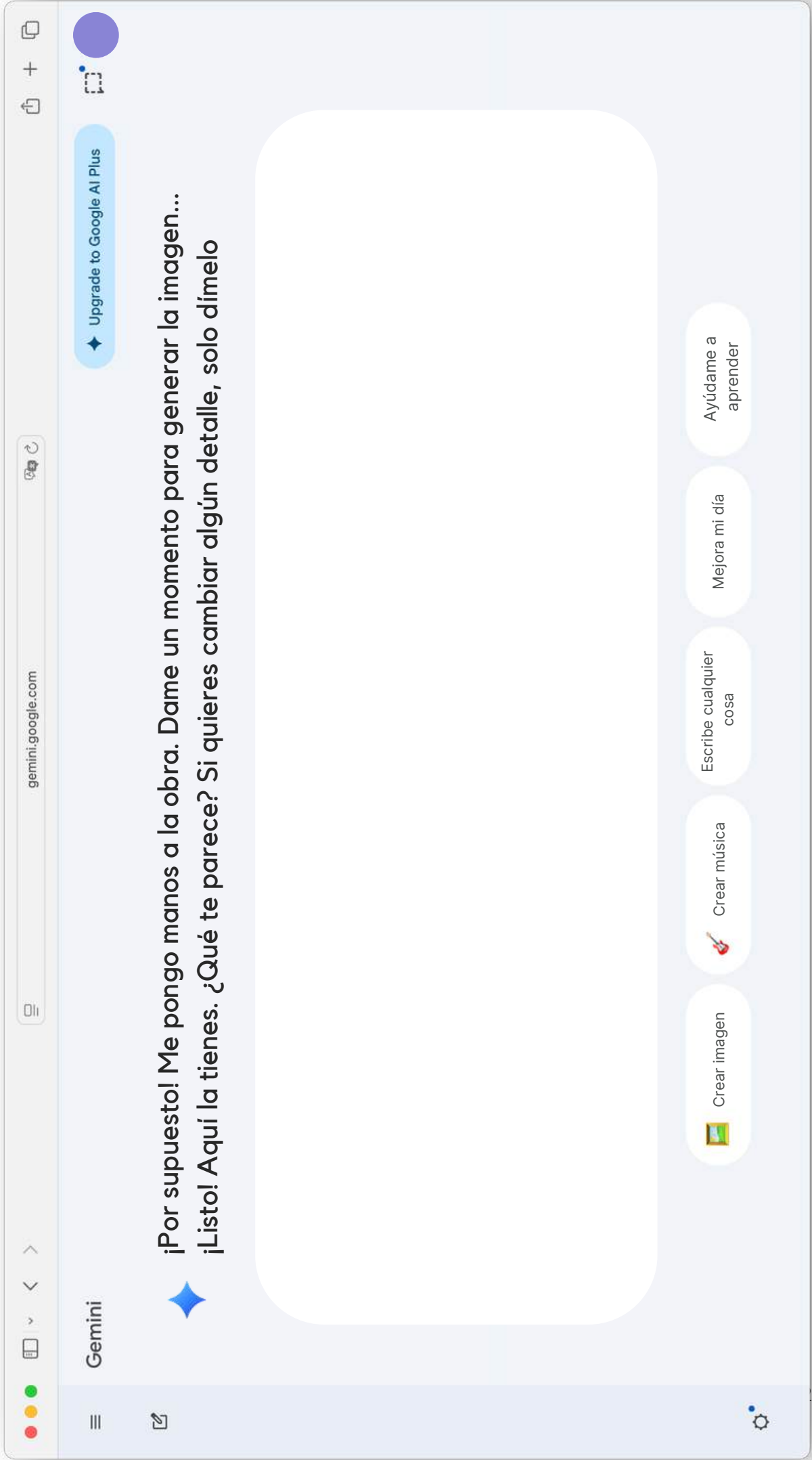
- Nombre: _____
- Edad: _____
- Descripción: _____
- ¿Qué hace?: _____
- ¿A qué ayuda?: _____
- ¿Qué problema resuelve?: _____
- ¿Qué la hace especial?: _____

The bottom of the workspace shows a toolbar with various design tools like 'Plantillas', 'Elementos', 'Texto', 'Marca', 'Subidos', 'Herramient...', 'Proyectos', and 'Apps'. The bottom status bar indicates 'Multimedia...', 'Notas', 'Temporizador', '57%' zoom, and 'Páginas 7 de 7'.

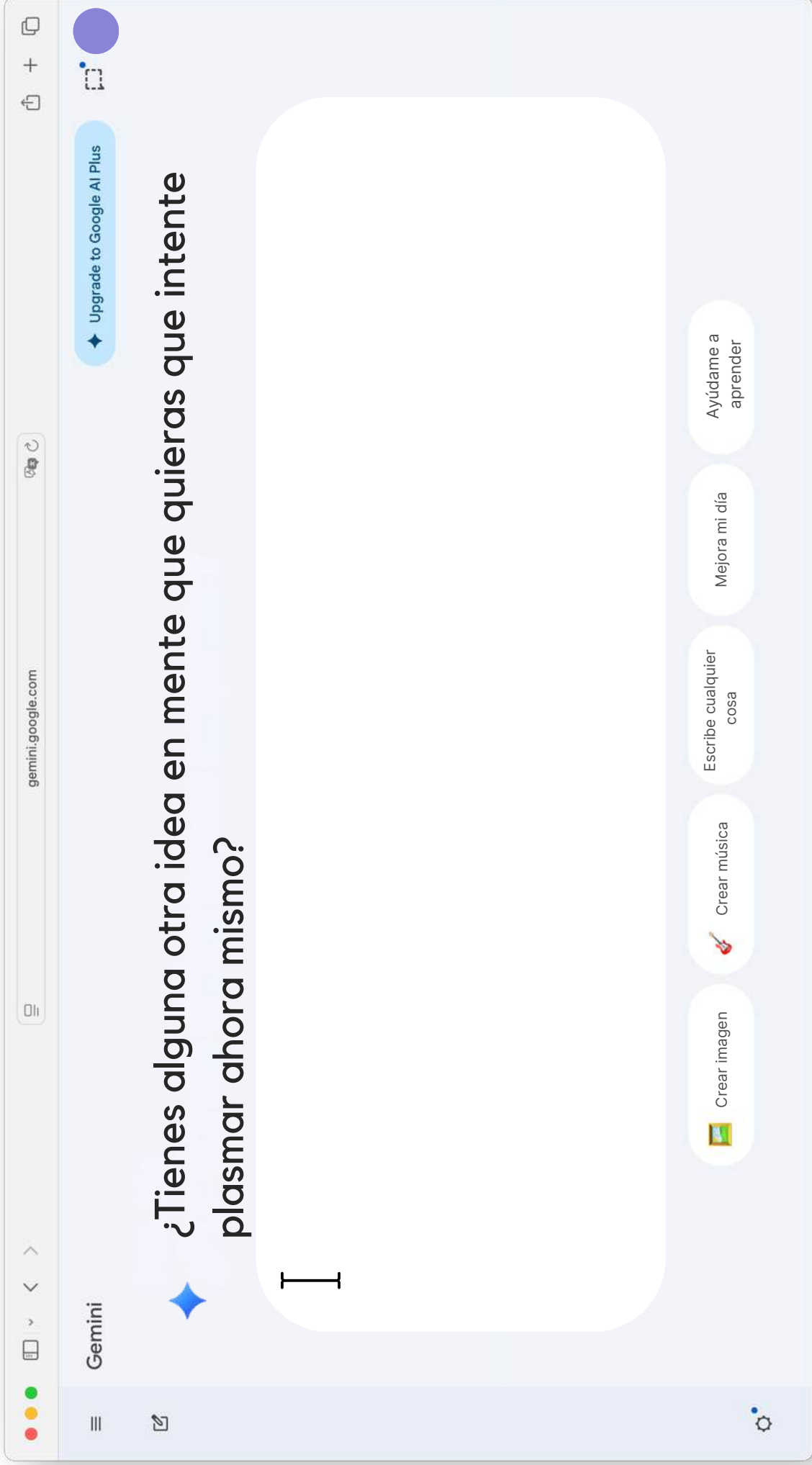
ANEXO 4



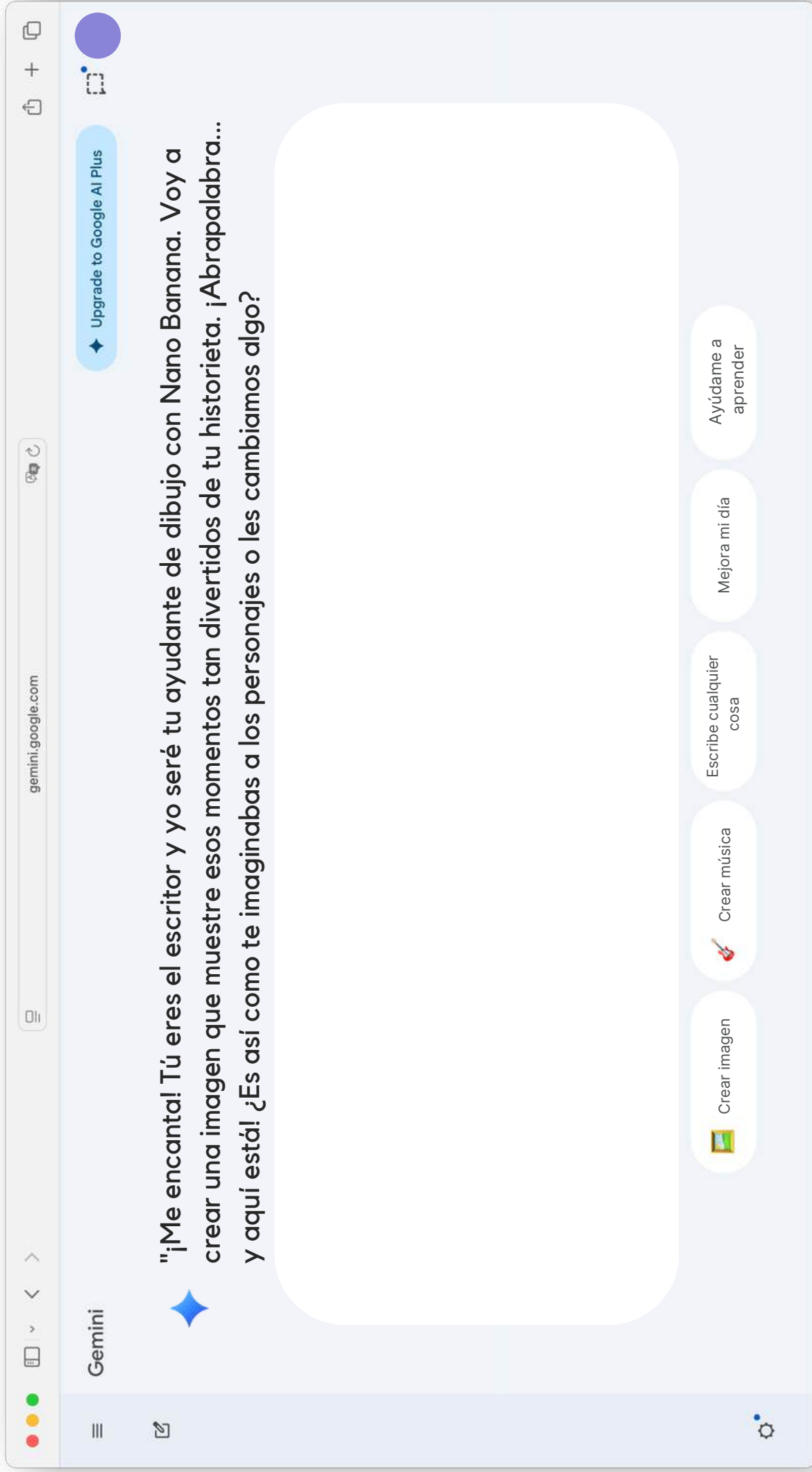
ANEXO 5



ANEXO 6



ANEXO 7



ANEXO 8

padlet.com

Padlet

Eida Liliana Guerrero Cruz • 4m

Nuestras historietas 🎨

Eida Liliana Guerrero Cruz hace un minuto

Verónica Martínez

Me encanto mi historieta 🌸

+ Añadir comentario

+ Publicar



EDUCACIÓN
GABINETE DE IGUALDAD
PARA TODAS LAS PERSONAS



Exploradoras Digitales

Día Internacional de las niñas en las TIC

