

Lección
11:
El cuento
de nuestra
aula

Lección 11 Visión General: La lección 11 anima a los niños a revisar un proyecto ScratchJr existente con un enfoque en agregar varias páginas y cambiar fondos. Los niños terminan y comparten sus proyectos de “Historia de la clase” de la Lección 10.

Ideas poderosas de la informática: Algoritmos, depuración, proceso de diseño

Ideas poderosas de la alfabetización: Secuenciación, proceso de escritura

I. Introducción: Historia en una oración

- Haz que los niños traigan sus diarios de diseño con sus oraciones y lean sus oraciones en orden (el maestro debe indicar cuándo es el turno de cada niño).

III. Tiempo de ScratchJr: Terminando el cuento de nuestra clase

- Los niños finalizan sus proyectos, con un enfoque en agregar nuevas páginas a sus proyectos y cambiar el fondo según sea necesario.
- Recuerde a los niños que prueben y depuren sus programas.

IV. Cerrando el círculo tecnológico: Compartir Creaciones

- Los niños comparten sus proyectos con la clase en orden, comenzando con la oración del maestro. Para el turno de cada niño, el niño debe leer la oración y compartir su proyecto.

Bloques ScratchJr:
Reproducir sonido
grabado

