

Lección 8:
¡Encuentra a ese error!

Lección 8 Visión General: La lección 8 define y celebra el proceso de depuración. Los niños aprenden a identificar algo que sale mal y a pensar en estrategias para resolver problemas.

Ideas poderosas de la informática: Proceso de diseño, depuración

Ideas poderosas de la alfabetización: Proceso de escritura, edición y conciencia de la audiencia

I. Introducción: Veo veo - Edición ScratchJr

- Juega al juego de Veo, veo con el profesor dando el primer ejemplo usando la interfaz. Ejemplo: "Veo algo que es naranja, tiene bigotes y sonríe". Respuesta: "Es el personaje del gato en ScratchJr".
- El niño que adivina, continuará el juego dando pistas de algo en ScratchJr para que otros compañeros de clase lo adivinen.

II. Iniciando el círculo tecnológico: Releer "Grace Hopper: reina del código informático"

- Resalte el proceso de depuración de Grace con la polilla y las estrategias (comprobando el programa) que trató de averiguar qué estaba mal con Mark II.

III. Tiempo de ScratchJr: Finalizar Proyectos & Juego de eliminación de errores

- Los niños finalizan su programa de errores y se preparan para compartir con otro niño.
- Los niños compartirán su programa, incluida la explicación de lo que pretendían que hiciera. Los miembros de su grupo tienen que encontrar el error en el programa.

IV. Tiempo de palabras: Documentando Errores

- Los niños registran los errores que encontraron en el juego de su compañero en su diario de diseño. Esto es similar a cómo Grace Hopper y los programadores documentan los errores que encuentran en sus programas.

V. Cerrando el círculo tecnológico: Reflexión sobre la Eliminación de errores

- Revise el proceso de diseño, ya que la depuración es parte del proceso de creación.
- Revise las estrategias para depurar y editar en el gráfico de anclaje para la lista de estrategias

