

**Lección 11 Descripción General:** Los niños exploran cómo los programas, al igual que las historias, tienen un principio, un medio y un final.

**Ideas Poderosas de la Informática:** Proceso de Diseño, Algoritmos

**Ideas Poderosas de la Alfabetización:** secuenciación, herramientas de comunicación, proceso de escritura, narración

### I. Actividad 1: Canción del Proceso de Diseño

- Cante la canción del proceso de diseño para presentar todos los pasos necesarios para hacer o diseñar algo.

### II. Actividad 2: Secuenciar una historia

- Lea un libro que tenga un comienzo, una mitad y un final claros. Durante la lectura en voz alta, invite a los niños a identificar los detalles clave del libro.

### III. Actividad 3: El Orden Importa

- Muestre 3 imágenes del libro y pida a los niños que organicen las imágenes en orden de acuerdo con la secuencia del libro. Involucre a los niños en una discusión sobre por qué es importante el orden de la historia.

### Oportunidades de Diferenciación

Se proporciona un libro alternativo con una secuencia clara.

### Vocabulario:

Autor  
Ingeniero  
Orden  
Programa