

Lección 18:
Haz que suceda

Lección 18 Visión General: La lección 18 explora el concepto de envío de mensajes y cómo usar y cómo usar múltiples bloques de mensajes en ScratchJr.

Ideas poderosas de la informática: Estructuras de control

Ideas poderosas de la alfabetización: Recursos literarios

I. Introducción: ¡Pasar el bastón!

- Explique a los niños que cuando los corredores corren en equipo, se pasan un palo llamado bastón.

II. Iniciando el círculo tecnológico: ¡El bastón que baila!

- ¡Elige un objeto de la clase para que sea el palo de baile! Explíqueles a los niños que el bastón de baile será como el bastón de la carrera de relevos, ¡solo que les dirá cuándo empezar a bailar en lugar de competir!
- Cada niño tendrá un turno para bailar y hacer movimientos divertidos, pero SOLO cuando obtenga el bastón de baile.

III. Tiempo de ScratchJr: Hacer un mensaje

- Presente el Bloque de envío de mensajes y explique cómo los personajes pueden enviarse mensajes entre sí para señalar cuándo iniciar sus programas. El bloque Comenzar al recibir mensaje se puede utilizar en lugar del bloque Bandera verde.
- Los niños hacen su propio proyecto utilizando bloques de mensajes de al menos 2 caracteres.

IV. Cerrando el círculo tecnológico: Compartir creaciones

- Los niños comparten sus creaciones con la clase.

Vocabulario:
Mensaje

Bloques ScratchJr:
Comenzar al recibir
mensaje
Enviar mensaje

