

Lección 3:  
Ingrese a  
ScratchJr!

**Lección 3 Visión General:** La lección 3 presenta los conceptos básicos de la interfaz ScratchJr y cómo crear programas simples. Los niños aprenden a manejar tabletas de forma segura mientras exploran la aplicación.

**Ideas poderosas de la informática:** Representación, Hardware/Software  
**Ideas poderosas de la alfabetización:** Herramientas de comunicación y lenguaje

### I. Introducción: ¿Quiénes son estas personas?

- ¡Ilustre que los programadores pueden ser de diferentes orígenes (género, raza, etnia, edad) con imágenes (incluido uno de usted)!

### II. Iniciando el círculo tecnológico: Inicio de ScratchJr

- Presente la tableta y explique cómo manejarla de manera segura con las dos manos. Muestre a los niños cómo abrir la aplicación ScratchJr. Muestre a los niños cómo crear un nuevo proyecto.

### III. Tiempo de ScratchJr: Explorar ScratchJr & guardar proyectos

- Los niños exploran la plataforma y aprenden vocabulario importante de la interfaz (escenario, área de programación, guion de programación, etc.)
- Los niños practican la creación de un programa sencillo con bloques de movimiento. Una vez que los niños terminan con sus programas, aprenden cómo guardar un proyecto con un nombre.
- Los niños disfrutan de tiempo de juego libre para explorar más la aplicación.

### IV. Cerrando el círculo tecnológico: Canción de la limpieza

- Presente la canción de limpieza de tabletas y explique cómo almacenar tabletas de manera segura en el aula o virtualmente.

#### Vocabulario:

Programador

Escenario

Guión de programación

Área de programación

Paleta de bloques

Hardware

Software

