

Lección 16:
¡Necesita
velocidad!

Lección 16 Visión General: La lección 16 presenta nuevos bloques para controlar la velocidad en ScratchJr. Los niños programan una carrera en ScratchJr.

Ideas poderosas de la informática: Estructuras de control, modularidad, representación, proceso de diseño.

Ideas ponderosas de la alfabetización: Proceso de escritura, conciencia fonológica

I. Introducción: ¡Avance rápido!

- Haga que los niños aplaudan a diferentes velocidades (rápido, lento). Luego, haga que los niños traten de decirle al trabalenguas "Zorro zorro pide socorro con un gorro" tanto rápido como lento.

II. Iniciando el círculo tecnológico: Reglas de la carrera

- Discuta las reglas y los elementos de una carrera. ¿Cuáles son los elementos centrales de una carrera (punto de partida, distancia de carrera, etc.)?

III. Tiempo de ScratchJr: Preparando nuestra Carrera y ScratchJr es una carrera!

- Presente y demuestre el bloque de velocidad. Usando el bloque de Velocidad, los personajes de ScratchJr pueden moverse a diferentes velocidades (rápido, regular, lento, también llamado "correr, caminar, gatear").
- Revise la herramienta de cuadrícula.
- Los niños usarán la cuadrícula para asegurarse de que todos los personajes comiencen en el mismo lugar. Revise las reglas de una carrera: 1) Para ser justos: todos los corredores comienzan en el mismo lugar y viajan la misma distancia hasta la línea de meta y 2) Los corredores deben regresar a la salida (use el bloque Ir a la salida) cuando terminen la carrera.

IV. Cerrando el círculo tecnológico: Compartir proyectos

- Los niños comparten su proyecto "Es una carrera" con la clase. Los niños pueden adivinar qué personaje creen que ganará la carrera, ¡cuenten en voz alta cuántos estudiantes creen que ganará cada personaje!

Vocabulario:

Lento

Rápido

Regreso

Bloques ScratchJr:

Establecer velocidad

