

Lección 17: ¿Puedes oírme?

Ideas poderosas de la informática	Representación, hardware / software
Poderosas ideas de alfabetización	Herramientas de comunicación y lenguaje, edición y sensibilización de la audiencia
PTD	Comunicación
Paleta de virtudes	Mentalidad abierta
Los estudiantes podrán...	● Identificar diferentes medios para expresar emociones (por ejemplo, expresiones faciales, movimientos corporales, ruidos, palabras, etc.). ● Usar el bloque decir en ScratchJr ● Grabar un clip de sonido con éxito utilizando la grabadora de sonido en ScratchJr. ● Utilizar bloques de sonido grabados en un programa ScratchJr.
Vocabulario	● Grabar: usar su tableta para guardar su voz para escucharla más tarde ● Sentimiento: experimentar una emoción
Preparación del maestro	● Leer el plan de la lección. ● Tener lista la presentación de diapositivas de “Caras de sentimiento” para proyectar o imprimir las páginas. ● Tener lista la diapositiva de Herramientas de comunicación para proyectarla o imprimirla.

Introducción

- **Muchas emociones** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)
 - Comparta imágenes de 3 caras de sentimientos diferentes (sonriendo, llorando, enojado) y luego pregunte a los estudiantes qué nos dicen estas caras sonrientes.
 - Discuta con los estudiantes: ¿cómo sabe cuándo sus amigos están felices? ¿Tristes? ¿Enojados?

Iniciando el Círculo tecnológico

- **Herramientas de comunicación** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)
 - Muestre el Cuadro de anclaje para herramientas de comunicación y hable sobre todas las formas en que podemos comunicar nuestros pensamientos y sentimientos.
 - Palabras
 - Voces

El plan de estudios Coding As Another Language for ScratchJr (CAL – ScratchJr) – para Jardín de Infantes © [2020 - 2025] DevTech Research Group. Algunos derechos reservados.

El plan de estudios Coding As Another Language for ScratchJr (CAL – ScratchJr) – para Jardín de Infantes está licenciado bajo Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. Para ver una copia de esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>. Esta licencia requiere que quienes reutilicen el material den crédito al creador. Usted puede distribuir, mezclar, adaptar y crear a partir de este material en cualquier medio o formato, pero debe licenciar el material modificado bajo los mismos términos e indicar qué ha cambiado con respecto al original. No se puede utilizar ni adaptar esta obra con fines comerciales.

- Discuta cuál es la diferencia entre palabras y voces, hable sobre cómo la forma en que suenan las voces le dice algo.
- Caras
- Cuerpos
- ¡Pregúntele si pueden pensar en otras formas! ScratchJr? ¿Números? ¿Dibujos?

Tiempo desconectado

- **Actividad de expresión** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)
 - Dígame a los estudiantes que ahora van a practicar sus herramientas de comunicación. Haga que los estudiantes se levanten y formen un círculo. ¡Dígame a los estudiantes que les va a dar un mensaje y una herramienta y ellos tendrán que comunicar ese mensaje con su herramienta!
 - Mensajes: "Estoy feliz", "Hola", "Estoy cansado", "Me siento tonto".
 - Herramientas: Sonidos con voces, cuerpos, caras (*omite palabras para esta actividad, ¡convírtala en una actividad de movimiento tonto!*).

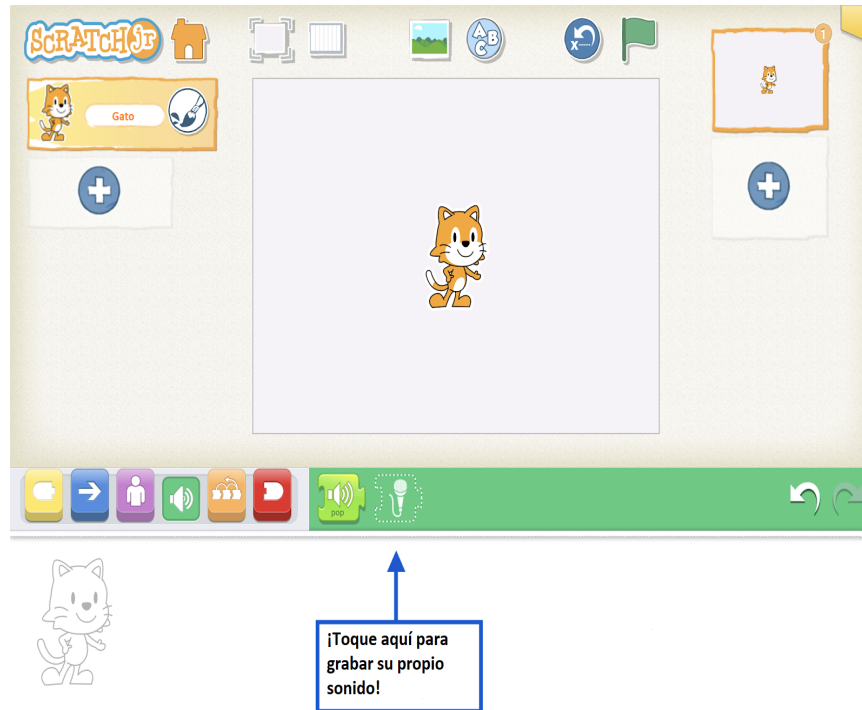
Tiempo de ScratchJr

Desafío de estructura:

- **¡Exprésate!** (*Tiempo sugerido: 10 minutos*)
 - ¡Dígame a los estudiantes que en ScratchJr, pueden usar palabras y voces para hacer que sus personajes se comuniquen!
 - Presente el bloque Decir.
 - Los estudiantes pueden usar el bloque Decir para que su personaje diga algo. Toque el Bloque Decir para usar el teclado del dispositivo para agregar texto.



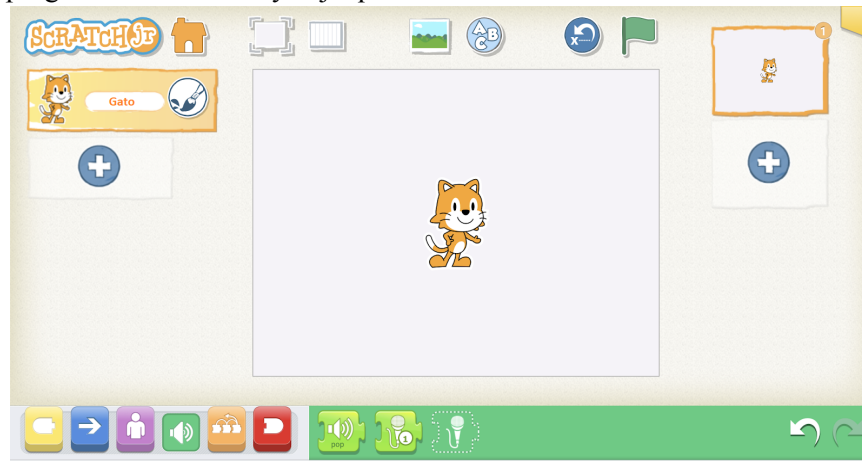
- Uso del bloque Reproducir sonido grabado:
 1. En la paleta de bloques, haga clic en el símbolo de sonido verde. Dentro de ese menú, haga clic en el bloque Reproducir sonido grabado con el borde punteado.



2. Toque el botón con el punto rojo para **grabar** su sonido. Cuando haya terminado de grabar, presione el mismo botón con el punto rojo para detener la grabación. Luego, toque la marca de verificación.



3. ¡Ahora tienes tu propio sonido grabado para usar en tu programa! Arrastre el nuevo bloque que apareció (el micrófono con un número al lado) al área de programación. Tócalo y deje que los estudiantes se escuchen a sí mismos.



¡Aquí está su nuevo sonido grabado!

- Mientras estás en el área del bloque verde, introduce el Bloque Pop. Recuerde a los estudiantes que los diferentes bloques de colores significan cosas diferentes. ¡Verde significa bloques de sonido! Demuestre que, al agregar el Bloque Pop en el código de un personaje, se producirá un ruido "pop". Si no escuchas un sonido de "pop" cuando ejecutas el código de tu personaje, ¡verifica el volumen en tu dispositivo!



Exploración Expresiva:

- ¡Déjame escucharte! (*Tiempo sugerido: 15 minutos*)
 - Utilizando el proyecto de carrera de la lección anterior, haga que los estudiantes agreguen una nueva página con todos los competidores juntos.
 - Usando el bloque Reproducir sonido grabado, bloque pop, etc. Pídales que graben un mensaje donde los corredores cuenten a todos cómo se sintieron durante y después de la carrera.
 - Ejecute todo el programa nuevamente.

Cerrando el círculo tecnológico

- **Reproduce tu sonido** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)

- Pida a algunos estudiantes que compartan su proyecto “Déjame escuchar cómo te sientes con la clase”. Anime a los estudiantes a mostrarles a sus compañeros su código, felicitar los proyectos de los demás y hacerse preguntas.

Oportunidades de diferenciación

- **Desafío extra**

- Para los estudiantes que necesitan un desafío adicional, anímelos a que intenten practicar el bloque Comenzar al presionar de la Lección 15 y el bloque de la grabadora de sonido de esta lección, para programar dos personajes hablando entre sí.