

## Lección 8: ¡Encuentra ese error!

Ideas poderosas de la informática	Proceso de diseño, Depuración
Ideas poderosas de alfabetización	Proceso de escritura, Edición y conciencia de la audiencia
Desarrollo tecnológico positivo (PTD)	Colaboración, Construcción Comunitaria
Paleta de virtudes	Perdón, Perseverancia, Mente abierta, Paciencia
Los niños podrán	<ul style="list-style-type: none"><li>● Localizar errores o "errores" en el código ScratchJr.</li><li>● Solucionar errores en ScratchJr.</li><li>● Discutir los proyectos de ScratchJr con sus compañeros.</li></ul>
Vocabulario	
Preparación del maestro	<ul style="list-style-type: none"><li>● Leer el plan de la lección.</li><li>● Imprimir el <a href="#">Diario de diseño de la lección 8</a> para cada niño o consultar el <a href="#">Diario de diseño completo</a>.</li><li>● Tener una pestaña abierta con la presentación en diapositivas del <a href="#">gráfico de anclaje del proceso de diseño</a> lista para ser proyectada.</li><li>● Imprimir la presentación de diapositivas del <a href="#">gráfico de anclaje de la lista de estrategias</a> o prepárese para proyectarla.</li><li>● Tener disponible <a href="#">Grace Hopper: reina del código informático</a> por Laurie Wallmark (ISBN-13: 9781338784343).</li></ul>

### Introducción

- **Veo veo - Edición ScratchJr** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)
  - Haz que los niños piensen en la interfaz ScratchJr y todos los bloques, herramientas, etc.
  - Juega al Veo Veo dando pistas de la interfaz de ScratchJr para ejemplificar: .
    - Ejemplo - “Veo veo algo de color naranja que tiene bigotes y está sonriendo”
    - Respuesta - “Es Cat, el gato de ScratchJr.”
  - El niño que adivina correctamente, continuará el juego dando pistas de algo en ScratchJr para que otros compañeros de clase lo adivinen.

### Iniciando el círculo tecnológico

- **Releer "Grace Hopper: reina del código informático"** (*Tiempo sugerido: 15 minutos*)
  - Resalte el proceso de depuración de Grace con la polilla y las estrategias (comprobando el programa) que probó para averiguar qué estaba mal con Mark II.

### Tiempo de ScratchJr

#### *Explorando expresiones:*

- **Finalizar Proyectos** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)
  - Los niños finalizarán su programa de errores y se prepararán para compartir con otro niño.
- **Juego de eliminación de errores** (*Tiempo sugerido: 10 minutos*)
  - En parejas, los niños se turnan para compartir sus programas y explicar lo que pretenden hacer. Luego, encuentran los errores en el código del socio.
  - Esta podría ser una buena oportunidad para presentar el neumónico "Soy un CODIFICADOR" para los momentos frustrantes durante el juego de depuración si los niños tienen dificultades para identificar algún error. Los profesores pueden recordar a los estudiantes que utilicen el neumónico cuando encuentren desafíos en el proceso de codificación.
  - Haga que los niños celebren el proceso de depuración aplaudiendo / animando / diciendo "¡Adiós, Error!" Cuando se encuentre el error en cada programa.

### Tiempo de palabras

- **Documentando Errores** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)
  - Pide que registren los errores que encontraron en el juego de su compañero en la Lección 8 del Diario de Diseño.
    - Esto es similar a cómo tanto Grace Hopper como los programadores documentan los errores que encuentran en sus programas.

### Cerrando el círculo tecnológico

- **Reflexión sobre la Eliminación de errores** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)
  - Los niños comparten verbalmente los errores que encontraron en los programas de los demás y las estrategias que utilizaron para encontrarlos.
  - Guíelos usando estas preguntas:
    - ¿Qué notaste en el programa que te hizo pensar en un error?
    - ¿Cómo se dio cuenta de que el programa de su socio tenía un error?
    - ¿Dónde buscaste el error?
    - ¿Cómo depurarías el código de tu socio?

- Agregue cualquier estrategia nueva utilizada a la Presentación con el listado de Estrategias.

### **Oportunidades de diferenciación**

- **Link Audiolibro**
  - Comparte [\*Grace Hopper: Reina del código informático\*](#), si no se puede acceder al libro físico o si se enseña en formato virtual.