

Lección 16: ¡Necesita velocidad!

Ideas poderosas de la informática	Estructuras de control, modularidad, representación, proceso de diseño
Poderosas ideas de alfabetización	Proceso de escritura, conciencia fonológica
PTD	Creación de contenido, elecciones de conducta
Paleta de virtudes	Paciencia
Los estudiantes podrán...	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar el Bloque de velocidad establecido en ScratchJr. ● Utilizar el bloque Ir al inicio en ScratchJr.
Vocabulario	<ul style="list-style-type: none"> ● Lento: moverse de una manera que requiere más tiempo ● Rápido: moverse de una manera que requiere menos tiempo ● Regresar: volver a donde comenzaste
Preparación del maestro	<ul style="list-style-type: none"> ● Leer el plan de la lección. ● Imprima la Lección 16 Verificación de la comprensión de cada estudiante o abra las diapositivas de Verificación de comprensión de la lección 16.

Introducción

- **¡Avance rápido!** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)
 - Haga que los estudiantes aplaudan a diferentes velocidades (**rápido, lento**). Luego, haga que los estudiantes traten de decirle al trabalenguas “Zorro pide socorro con un gorro” tanto rápido como lento.

Iniciando el Círculo tecnológico

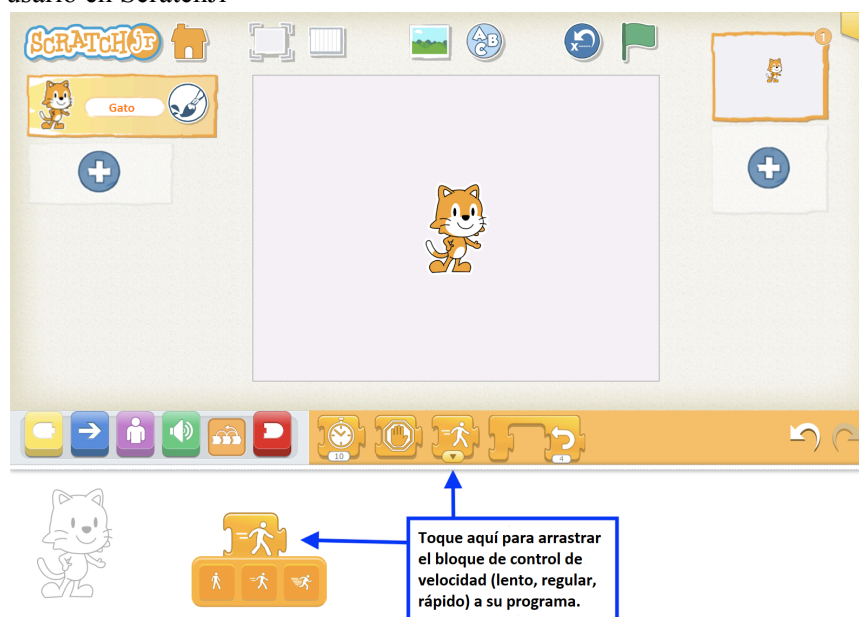
- **Reglas de la carrera** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)
 - Analice con los estudiantes las reglas y los elementos de una carrera.
 - ¿Cuáles son los elementos centrales de una carrera (punto de partida, distancia de carrera, etc.)?

Tiempo de ScratchJr

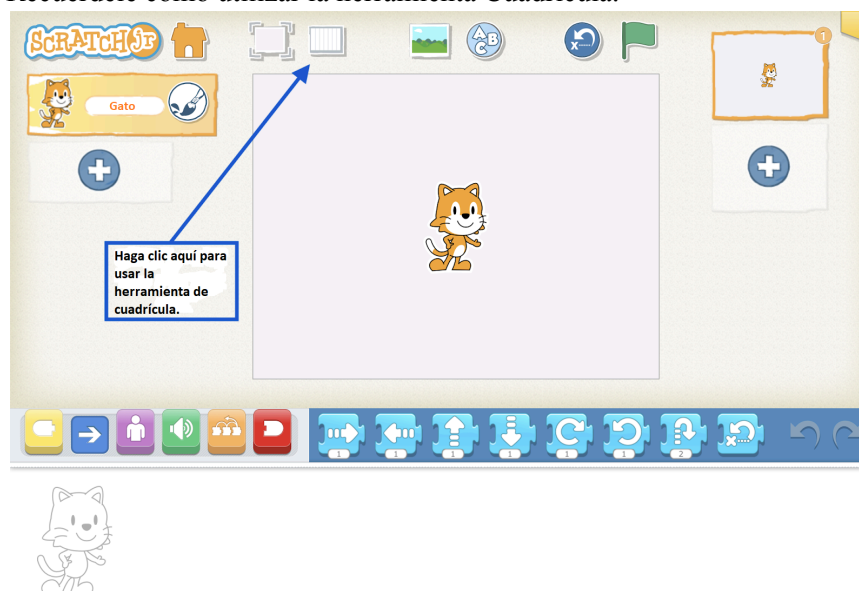
Desafío de estructura:

- **Preparando nuestra carrera** (*Tiempo sugerido: 10 minutos*)
 1. Presente el bloque Establecer velocidad.
 2. Usando el Bloque de velocidad fija, los personajes de ScratchJr pueden moverse a diferentes velocidades (rápido, regular, lento, también llamado “correr, caminar,

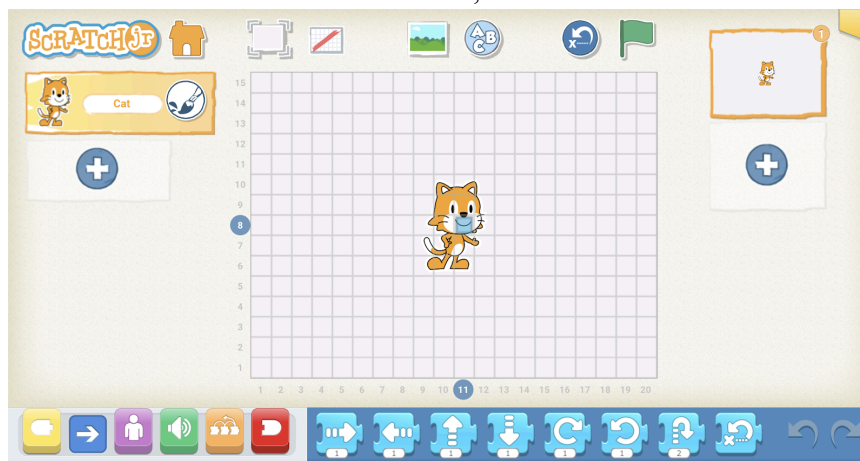
gatar”). Puede presentar el Bloque de velocidad establecida y demostrar cómo usarlo en ScratchJr



3. Recuérdele cómo utilizar la herramienta Cuadrícula.



4. Para eliminar la herramienta Cuadrícula, vuelva a hacer clic en el mismo icono.



5. Presente el bloque Ir al inicio. Este bloque será útil para los estudiantes ya que sus corredores deberán regresar al punto de partida después de la carrera.



Toque aquí y arrastre el bloque Ir para iniciar a su programa.

Lección 16 Verificación de la comprensión: Antes de comenzar un proyecto, verifique que sus alumnos comprendan los nuevos conceptos que acaban de aprender. Lea cada pregunta a los estudiantes y pídales que respondan con un pulgar hacia arriba para decir "sí" o un pulgar hacia abajo para decir "no". Deténgase y vuelva a explicar los conceptos según sea necesario.

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.

Exploración Expresiva:

- **ScratchJr es una carrera:** *(Tiempo sugerido: 15 minutos)*
 - Los estudiantes deben usar la herramienta Cuadrícula para asegurarse de que todos los personajes comiencen en el mismo lugar. Revisa las reglas de una carrera:
 - Para ser justos: todos los corredores comienzan en el mismo lugar y viajan la misma distancia hasta la línea de meta.
 - Los corredores deben volver a comenzar a usar el bloque Ir a inicio cuando terminen la carrera.



- Pida a los estudiantes que programen más de un personaje cada uno (dos o tres). Luego, en grupos de tres, pídale que junten los dispositivos para hacer una gran carrera de relevos.
 - ¿Quién gana la carrera?
 - Si cambias el orden de los dispositivos, ¿qué sucede?
 - ¿Qué parte de la carrera fue la más divertida?

Cerrando el círculo tecnológico

- **Compartir proyectos** *(Tiempo sugerido: 10 minutos)*
 - Los estudiantes comparten su proyecto de carrera con la clase.
 - Los estudiantes pueden adivinar qué personaje creen que ganará la carrera, ¡cuenten en voz alta cuántos estudiantes creen que ganará cada personaje!

- También anime a los estudiantes a mostrarles a sus compañeros su código, felicitar los proyectos de los demás y hacerse preguntas.

Oportunidades de diferenciación

- Desafío adicional
 - En grupos de tres, pida a los estudiantes que programen una carrera de relevos.