

Lección 2: R.E.S.P.E.T.O!

Ideas poderosas de la informática	Hardware/Software
Ideas Poderosas de alfabetización	Conciencia fonológica, herramientas de comunicación y lenguaje
Desarrollo tecnológico positivo (PTD)	Comunicación, elecciones de conducta, Construcción comunitaria
Paleta de virtudes	Generosidad, Gratitud, Paciencia
Los estudiantes podrán...	• Manejar una tableta de forma segura. • Describir y definir el rol de un programador.
Vocabulario	• Programador: una persona que escribe instrucciones en las computadoras para decirles qué hacer.
Preparación del maestro	• Leer el plan de la lección. • Memorice la canción de limpieza y ábrala antes de que comience la clase.

Introducción

- **Juego de cumplidos** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)
 - Establezca una conexión con lo que los estudiantes aprendieron la lección anterior: mencione la importancia de la comunicación.
 - Todos van y dicen algo agradable sobre la persona sentada a su lado. Los estudiantes pueden felicitar algo que otro estudiante haga o algo que les parezca interesante sobre sus compañeros (ropa, intereses, pasatiempos, etc.). El maestro puede comenzar el juego felicitando al estudiante que está a su lado con algo como: "Me gusta que siempre levantes la mano en el tiempo de clase".

Iniciando el círculo tecnológico

- **Introducción a la programación** (*Tiempo sugerido: 15 minutos*)

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.

- Para comunicarnos, necesitamos el lenguaje. Las palabras nos ayudan a expresar lo que necesitamos decir. Pregúnteles a los estudiantes si es que recuerdan como decir “hola” en diferentes maneras. Déjelos compartir lo que recuerdan.
- Introduzca a los estudiantes que aprenderemos sobre un lenguaje de programación llamado ScratchJr. Explique que esta clase le enseñará cómo convertirse en **programador**. ¿Qué es un programador? ¡Un programador es alguien que escribe instrucciones para que las computadoras funcionen!

Tiempo desconectado

- **El programador dice** (*Tiempo sugerido: 10 minutos*)
 - Dígalos a los estudiantes que esta clase se trata de aprender a ser programadores, y un juego al que jugarán mucho es *el programador dice*. *El programador dice* es como *Simón dice*, pero el programador nos dice qué hacer. Más adelante en el plan de estudios jugaremos *Programmer Says* con bloques ScratchJr y programas escritos, pero por hoy lo tocaremos verbalmente como *Simón dice*.
 - El maestro da instrucciones diciendo "El programador dice _____". (Por ejemplo, "El programador dice que se toque la nariz"). Todos los estudiantes completan la tarea. Luego, el maestro dice una instrucción sin decir "El programador dice" (por ejemplo, "Toca tu nariz"). Cuando no se menciona al programador, los estudiantes no realizan la tarea.
 - Comience con el maestro como programador y luego dé un turno a algunos estudiantes .

Tiempo de ScratchJr

- **Respetando nuestras herramientas** (*tiempo sugerido: 10 minutos*)
 - **Discutir:** Dígalos a los estudiantes cómo nuestras reglas nos ayudan a respetarnos unos a otros y a respetar nuestras herramientas. Explique a los estudiantes qué significa respeto y cómo tratar nuestras herramientas con cuidado es una forma de respeto. Enfatique que tratar nuestras herramientas con respeto es una elección que debemos hacer cada vez que las utilizemos.
 - Nuestra principal herramienta para esta clase es una tableta. Presente la tableta y explique cómo manejarla de manera segura: sosténgala con las dos manos, úsela sentado, no corra con las tabletas.
 - **Actividad:** Dé a los estudiantes la oportunidad de decidir cuáles son las formas seguras e inseguras de sostener la tableta. Modele los siguientes comportamientos y deje que los estudiantes aprueben el buen comportamiento de la tableta y desapruében el mal comportamiento de la tableta.
 - Sostenga la tableta mientras salta hacia arriba y hacia abajo o mientras corre (pulgar hacia abajo).
 - Coloque la tableta hacia abajo y luego aléjese (pulgar hacia arriba).
 - Sostenga la tableta con una mano (pulgar hacia abajo).
 - Sostenga la tableta en su cabeza (pulgares hacia abajo).
 - Trabaje en una tableta en su regazo o en una mesa (pulgar hacia arriba).

Cerrando el círculo tecnológico

- **Limpiando la programación** (*Tiempo sugerido: 5 minutos*)
 - Presente la Canción para limpiar la tableta y hable sobre dónde guardarán los estudiantes sus tabletas después de la clase
 - Termine la lección pregúnteles a los estudiantes como ser respetuosos con amigos y materiales.

(con la melodía de Itsy Bitsy Araña)
Apagamos las tabletas y las guardamos
Nos divertimos mucho, pero el día se acabó.
usamos ambas manos y caminamos sin correr
Guardamos las tabletas y la canción se terminó