

Lista de Vocabulario (CAL-Segundo Grado)

Lección 1:

- **Lenguajes de programación:** lenguaje utilizado por las computadoras.
- **Código:** texto escrito en un lenguaje de programación para decirle a una computadora qué hacer.
- **ScratchJr:** lenguaje de programación con imágenes

Lección 2:

- **Algoritmo:** instrucciones para que una computadora resuelva un problema en un orden particular.
- **Programar:** dar a una computadora un número de instrucciones.
- **Programador:** una persona que escribe instrucciones en las computadoras para decirles qué hacer.

Lección 3:

- **Vocabulario de interfáz**
 - **Escenario:** donde está el personaje y ocurre la acción en ScratchJr
 - **Secuencia de comandos de programación:** bloques de ScratchJr encastrados juntos.
 - **Área de programación:** donde el programa está escrito en ScratchJr
 - **Paleta de bloques:** donde están los bloques en ScratchJr

Lección 4:

- **Parámetro:** una instrucción numérica que le dice a ScratchJr cuántas veces debe hacer algo

Lección 5:

- **Proceso de diseño:**
 - **Preguntar:** para usar una pregunta
 - **Imaginar:** hacer una idea en tu mente
 - **Planificar:** decidir qué hacer y cómo hacerlo.
 - **Crear:** hacer algo
 - **Probar:** para ver si funciona tu idea y cómo funciona
 - **Mejorar:** hacer algo mejor
 - **Compartir:** para mostrarles a los demás lo que hiciste.

Lección 6:

- **Bug:** un error en un programa de computadora

Lección 7:

- **Depuración:** para encontrar problemas en un programa de computadora e intentar resolver el problema de diferentes maneras.

Lección 8:

N/A

Lección 9:

- **Mensaje:** algo que se comunica por escrito, hablado o mediante señales.

Lección 10:

- **Programación paralela:** cuando dos o más programas se ejecutan al mismo tiempo

Lección 11:

N/A

Lección 12:

N/A

Lección 13:

- **Repetir:** hacer algo de nuevo

Lección 14:

- **Bucle:** algo que se repite
- **Ciclos de repeticiones en bucle:** un programa que se repite dentro de un programa que se repite.

Lección 15:

- **Condicional:** algo que solo sucederá si sucede algo más primero.

Lección 16:

N/A

Lección 17:

N/A

Lección 18:

- **Causa:** una razón por la que pasa algo
- **Efecto:** algo que sucede debido a otra cosa

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

El plan de estudios Coding As Another Language for ScratchJr (CAL – ScratchJr) – para Segundo Grado 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.

Lección 19:

N/A

Lección 20:

N/A

Lección 21:

N/A

Lección 22:

N/A

Lección 23:

- **Gratitud:** estar agradecido

Lección 24:

N/A