

Lista de Vocabulario (CAL-K)

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.
- **Idiomas:** métodos basados en reglas para compartir información e ideas
- **ScratchJr:** lenguaje de programación con imágenes

Lección 2:

- **Programador:** una persona que escribe instrucciones en las computadoras para decirles qué hacer.

Lección 3:

- **Orden:** la forma en que se configura una lista de cosas. El orden importa tanto en lenguajes humanos como informáticos.
- **Algoritmo:** instrucciones para que una computadora resuelva un problema en un orden particular.

Lección 4:

- **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
- **Hardware:** los objetos que usamos cuando usamos computadoras, como la cpu, tableta, teclado o mouse.
- **Software:** los programas de computadora que usamos cuando usamos las computadoras, como la aplicación ScratchJr.

Lección 5:

- **Símbolos:** elementos o imágenes que tienen un significado.

Lección 6:

- **Personaje:** una persona o un animal en una historia.
- **Escena:** una parte de toda una historia.

Lección 7:

- **Lluvia de ideas:** una especie de planificación que implica pensar en muchas ideas

Lección 8:

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

Lección 9:

- **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.
- **Ciclo:** algo que se repite

Lección 10:

- **Autor:** una persona que escribe un libro.

Lección 11:

- **Fondo:** la parte de una imagen que se encuentra detrás del objeto principal
- **Escena:** una parte de toda una historia.
- **Escenario:** donde tiene lugar una historia
- **Comienzo:** la primera parte de una historia
- **Medio:** la parte intermedia de una historia
- **Fin:** la parte final de una historia.

Lección 12:

- **Página:** donde se escribe o dibuja un libro o una historia
- **Cuadrícula:** líneas que se cruzan entre sí para formar muchos cuadrados.

Lección 13:

- **Apariencia:** la apariencia de alguien o algo.

Lección 14:

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

Lección 15:

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 utilicen 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.

N/A

Lección 16:

- **Lento:** moverse de una manera que requiere más tiempo
- **Rápido:** moverse de una manera que requiere menos tiempo
- **Regresar:** volver a donde comenzaste

Lección 17:

- **Grabar:** usar su tableta para guardar su voz para escucharla más tarde
- **Sentimiento:** experimentar una emoción

Lección 18:

- **Esperar:** permanecer en su lugar antes de comenzar. Esperar se refiere al proceso de quedarse.
- **Pausar:** detenerse en su lugar antes de reiniciar. Pausar se refiere al acto de detenerse.

Lección 19:

- **Repetir:** hacer algo de nuevo
- **Patrón:** algo ordenado de forma repetida

Lección 20:

- **Expresión:** una forma de mostrar sentimientos a través de la cara o el cuerpo.

Lección 21:

N/A

Lección 22:

N/A

Lección 23:

N/A

Lección 24:

N/A