Lista de Vocabulario (CAL-K)

Lección1:

- 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.

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/

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:
 - o **Preguntar:** para usar una pregunta
 - o **Imaginar:** hacer una idea en tu mente
 - **Planificar:** decidir qué hacer y cómo hacerlo.
 - Crear: hacer algo
 - o **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/

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

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/