

Lección 10 Descripción General: Los niños exploran el bloque Spin de KIBO, que hace que el robot gire

Ideas Poderosas de la Informática: Representación, Hardware/Software, Algoritmos

Ideas Poderosas de la Alfabetización: Alfabeto y Correspondencia Letra-Sonido, Caracterización, Secuenciación

I. Actividad 1: Canción “¿Qué debería hacer KIBO hoy?”

- Canta una canción para presentar un nuevo bloque KIBO: Girar.

Vocabulario:

Girar

II. Actividad 2: Bloque del día: Girar

- Muestre a los niños el bloque Spin y participe en una discusión sobre este bloque que KIBO puede hacer.

Bloques y habilidades

de KIBO:

Bloque Girar

III. Actividad 3: Programador Dice

- Juega un juego (similar a “Simón Dice”) que permite a los niños representar las acciones de cada bloque KIBO.

Oportunidades de Diferenciación

Haga que el juego sea más desafiante agregando la regla de que el programa debe tener sus bloques Comienzo y fin antes de ejecutar las acciones del programa.