

**Lección 2 Descripción General:** Los niños identifican las características claves de cualquier robot y aprenden los procedimientos para usar el robot KIBO

**Ideas Poderosas de la Informática:** Hardware/Software

**Ideas Poderosas de la Alfabetización:** Alfabeto y correspondencia de sonido de letras

### I. Actividad 1: Ser amable y seguro con KIBO y las personas

- Presente normas sobre el uso de KIBO usando un mnemotécnico: K = KIBO..., I = Imagina, B = Buenas, O = Oportunidades

### II. Actividad 2: Es/No es un Robot

- Juegue un juego para clasificar imágenes y videos como robots o no robots y discuta las respuestas de los niños.

### III. Actividad 3: Definiendo un Robot

- Basándose en la actividad anterior, haga una lista sobre lo que es y no es un robot. Sintetice y aclare las respuestas de los niños en una definición de robot.

### Oportunidades de Diferenciación

Reforzar los procedimientos existentes en el aula mientras se introducen las normas KIBO. Se proporcionan diferentes opciones para el juego robot/no robot.

### Vocabulario:

KIBO  
Amable  
Programa  
Robot  
Seguro