

Lección 23 Descripción General: Los niños identifican patrones repetitivos en canciones y programas KIBO

Ideas Poderosas de la Informática: Representación, Estructuras de Control, Modularidad

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

I. Actividad 1: Canción de Repetición

- Cante o toque una canción que tenga palabras o frases repetidas. Pida a los estudiantes que identifiquen lo que se repite en la canción.

II. Actividad 2: Bucle de Repetición

- Explique cómo KIBO también puede repetir sus acciones. Introduce los bloques Comenzar repetición y Terminar repetición, haciendo la conexión nuevamente con la portada y la contraportada de un libro. Señale que la tarjeta de parámetros le dice a KIBO cuántas veces debe repetir las acciones.

III. Actividad 3: Sigue Adelante

- Modele un programa KIBO que tenga un patrón repetitivo: Comienzo-Adelante- Adelante-Adelante-Fin (Begin-Forward-Forward-Forward-End). Pregunte e involucre a los niños en una discusión sobre el patrón repetitivo.

Oportunidades por Diferenciación

Discuta otras estrategias además de repetir bucles para crear programas largos, como escanear bloques varias veces.

Vocabulario:

Parametro
Patrón
Repetir

Bloques y habilidades de KIBO:

Repetir bloques con
parámetros numéricos