

**Lección 26 Descripción General:** Los niños comienzan a planear cómo se verán ellos y cómo se verá su amigo robot

**Ideas Poderosas de la Informática:** Proceso de Diseño

**Ideas Poderosas de la Alfabetización:** Proceso de Escritura, Herramientas de Comunicación, Secuenciación, Narración

### I. Actividad 1: Canción Proceso de Diseño

- Cante la canción del proceso de diseño para presentar todos los pasos necesarios para hacer o diseñar algo.

### II. Actividad 2: Programando mi amigo KIBO

- Invite a los niños a preguntar e imaginar 3 cosas que su propio amigo robot KIBO puede hacer. Modele cómo los niños pueden planificar y dibujar estas acciones en sus propios organizadores gráficos.

### III. Actividad 3: Comenzar Programación del Proyecto Final

- Haga que los niños trabajen para crear su programa KIBO utilizando sus hojas de planificación. Proporcione pautas generales para los proyectos finales de los niños (por ejemplo: debe tener al menos 5 bloques e incluir luces y/o el bloque Wait For Clap)

### Oportunidades de Diferenciación

#### Vocabulario:

Plan  
Crear