

Lección 28 Descripción General: Los niños construyen y prueban sus programas KIBO con sus robots decorados

Ideas Poderosas de la Informática: Proceso de Diseño, Depuración

Ideas Poderosas de la Alfabetización: Proceso de escritura, edición y conocimiento de la audiencia, narración de historias

I. Actividad 1: Historias en una oración

- Reúna a los niños en un círculo comunitario. Comience a contar una historia con una oración e invite a cada niño a compartir una oración para agregar a la historia hasta que cada niño tenga su turno.

II. Actividad 2: Probando y Depurando Programas

- Proporcione tiempo para que los niños realicen cambios y toques finales a sus creaciones robóticas. Anime a los niños a escanear y probar sus programas para asegurarse de que sus decoraciones sean resistentes y estén bien sujetas.

III. Actividad 3: Documentar Proyectos

- Tome fotografías y videos de los proyectos KIBO finales de los niños para guardarlos con fines de documentación y para compartir el trabajo de los niños con las familias y los miembros de la comunidad.

Oportunidades de Diferenciación

Vocabulario:

Probar
Robusto

Bloques y habilidades de KIBO:

Escaneo de bloques
KIBO