

**Lección 7 Descripción General:** Los niños juegan un juego para aprender sobre los bloques Comienzo (Begin) y Fin (End) de KIBO: los dos bloques en cada programa KIBO

**Ideas Poderosas de la Informática:** Representación, Hardware/Software, Algorithms

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

### I. Actividad 1: Canción de las Partes del Robot

- Cante y baile con la canción las Partes del Robot que presenta las diversas partes del robot KIBO y cómo se programa el robot.

### II. Actividad 2: Bloques de Comienzo y Fin

- Presente los bloques Comienzo (Begin) y Fin (End) de KIBO, que le dicen a KIBO cuándo comenzar y cuándo detener su programa. Conecte estos bloques a las portadas y contraportadas de un libro.

### III. Actividad 3: Luz Roja, Luz Verde

- Juegue un juego para reforzar que el color verde significa “ir” y el color rojo significa “parar”.

### Oportunidades de Diferenciación

Muestre a los niños una imagen de una señal de alto o un semáforo y discuta el significado de cada color.

### Vocabulario:

Inicio  
Fin

### Bloques y habilidades de KIBO:

Partes del Robot KIBO  
Bloques de inicio/fin