

**Lección 9 Descripción General:** Los niños exploran el bloque Sacudir (Shake) de KIBO, que hace que el robot se mueva de un lado a otro

**Ideas Poderosas de la Informática:** representación, Hardware/Software, Algoritmos

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

### I. Actividad 1: Canción “¿Qué debería hacer KIBO hoy?”

- Canta una canción para presentar un nuevo bloque KIBO: Sacudir.

#### Vocabulario:

Sacudir

### II. Actividad 2: Bloque del día: Sacudir

- Muestre a los niños el bloque sacudir y participe en una discusión sobre este bloque que KIBO puede hacer.

#### Bloques y habilidades

#### de KIBO:

Bloque Sacudir

### III. Actividad 3: Programador Dice

- Juega un juego (similar a “Simón Dice”) que permite a los niños representar las acciones de cada bloque KIBO.

### Oportunidades de Diferenciación

Haga que el juego sea más desafiante agregando la regla de que el programa debe tener sus bloques Begin y End antes de ejecutar las acciones del programa.