

Nivel: Primaria	Grado: Cuarto	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Introducción a la robótica mediante el uso de bloques de sensores en Scratch.	Temporalidad: 09-23 de Enero 2026
<p>Campo De Formación Académica: Programación</p> <p>Propósito: Que los estudiantes comprendan cómo los sensores permiten que un sistema robótico perciba su entorno y tome decisiones, utilizando Scratch para simular situaciones reales como la detección de distancia y el funcionamiento de un semáforo.</p> <p>Desempeño: Los estudiantes crearán animaciones en Scratch donde un personaje reaccione a la distancia de un objeto para esquivarlo y desarrollarán una simulación de semáforo en la que el personaje se mueva únicamente cuando la luz esté en verde.</p> <p>Estándar: Comprende cómo los sensores permiten que un sistema robótico responda a estímulos del entorno, aplicando estos conceptos mediante herramientas de programación visual.</p> <p>Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en la exploración y la simulación, donde los estudiantes construyen el conocimiento al experimentar con bloques de sensores y observar el comportamiento del personaje.</p> <p>Materiales: Cuaderno y Dispositivo móvil o Computador portátil Con acceso a Scratch</p> <p>Evidencias o productos que entregará: Ejercicios desarrollados en Scratch</p>		
Sesión 1	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
	Los estudiantes crearán un ejercicio en Scratch donde el personaje detecte la cercanía de un objeto y cambie su movimiento para esquivarlo, utilizando bloques de sensores y control.	observación del uso correcto del sensor de distancia, verificación de la lógica aplicada y revisión del funcionamiento de la animación.
Sesión 2	Se desarrollará una animación que simule un semáforo, donde el personaje solo se mueva cuando “la luz” esté en verde, relacionando el uso de sensores o envío de mensaje con normas de la vida real.	revisión del comportamiento del personaje según el color del semáforo, uso adecuado de bloques