

## Controla las señales de tránsito

Grado sugerido: Cuarto

Oscar Alejandro Feria Prieto

*Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.*

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: proferoboticauc@gmail.com

## GUÍA: CONTROLA LAS SEÑALES DE TRANSITO

<b>Aprendizajes esperados</b>	<i>Con esta guía podrás alcanzar los siguientes aprendizajes:</i>  <i>Que los estudiantes comprendan el significado y la función de las señales viales a través de la programación y la simulación interactiva. Se espera que los alumnos puedan identificar diferentes señales, entender su importancia para la seguridad vial y programar su comportamiento en escenarios digitales, favoreciendo el desarrollo del pensamiento lógico, la creatividad y el respeto por las normas de tránsito. Además, mediante la gamificación y el trabajo con proyectos en Scratch, los estudiantes aplican conceptos básicos de programación mientras resuelven situaciones relacionadas con la educación vial de manera lúdica y significativa</i>
<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Materiales Requeridos</b>	<i>Ordenador con acceso a Scratch</i>
<b>Actividades para desarrollar</b>	<p><i>Estas son las actividades necesarias para alcanzar los aprendizajes esperados:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <i>Crear un cruce vial en Scratch y desarrollar la lógica de un semáforo que alterne sus luces según intervalos de tiempo establecidos.</i></li> <li>→ <i>Utilizar disfraces y temporizadores para representar de manera realista el ciclo de luces del semáforo.</i></li> <li>→ <i>Programar el comportamiento de un automóvil que reaccione adecuadamente a las señales del semáforo, empleando condicionales y mensajes para gestionar su movimiento.</i></li> </ul> <p><i>Para ingresar a la actividad, favor hacer clic en el enlace que se encuentra en el anexo.</i></p>
<b>Adaptaciones</b>	<p><i>Las adaptaciones están disponibles para estudiantes que tengan alguna capacidad especial, como, por ejemplo. Niños y niñas en condición cognitiva, porque a través de este reto de programación van aprender los conceptos viales que se debe de tener en cuenta cuando se esta caminando por las calles de una ciudad. Realizando una maqueta y haciendo una simulación física o por medio de una aplicación gamificada como scratch que me permite programar este proyecto en un entorno virtual.</i></p> <p><i>Además, los estudiantes pueden trabajar esta actividad con la versión offline o fuera de línea de la aplicación de Scratch (por si no se cuenta con una conexión a internet), descargándola e instalándola en los computadores de la institución o personal.</i></p>
<b>Referencias</b>	<i>Controla las señales de tránsito. (2025, febrero). Recuperado de <a href="https://scratch.mit.edu/projects/1183043369">https://scratch.mit.edu/projects/1183043369</a></i>

## ANEXO

1. Scratch\_Taller 1\_Controla las señales de transito, Link:  
[https://drive.google.com/file/d/1U\\_IfiN8I2DzcVMFJr14wVM5ltukbKwht/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1U_IfiN8I2DzcVMFJr14wVM5ltukbKwht/view?usp=sharing)