

La carrera de animales

Grado sugerido: Primero

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](#)

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

GUÍA: LA CARRERA DE ANIMALES

Aprendizajes esperados	<p>Con esta guía podrás alcanzar los siguientes aprendizajes:</p> <p>Que los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento lógico y secuenciación al programar el movimiento de personajes en un entorno lúdico. A través de la creación y animación de una carrera, los niños aprenden a organizar instrucciones en orden, experimentar con bloques de programación visuales con scratch junior y resolver problemas de manera creativa. Además, fortalecen su capacidad para planificar, analizar y representar acciones, mientras fomentan la creatividad, la colaboración y la expresión personal al personalizar personajes y escenarios.</p>
Duración	<p>90 minutos</p>
Materiales Requeridos	<p>Ordenador o tablet con acceso a Scratch Junior.</p>
Actividades para desarrollar	<p>Estas son las actividades necesarias para alcanzar los aprendizajes esperados:</p> <p style="text-align: center;">→ Diseñan un circuito con líneas de salida y meta, eligen personajes y programan su movimiento para competir en una carrera virtual.</p> <p>Para ingresar a la actividad, favor hacer clic en el enlace que se encuentra en el anexo.</p>
Adaptaciones	<p>Las adaptaciones están disponibles para estudiantes que tengan alguna capacidad especial, como, por ejemplo. Niños y niñas en condición cognitiva, porque a través de la programación los niños se introducen en los bloques de repetición y movimiento. Ya que pueden programar diferentes animales para participar en la carrera. Además, se les puede imprimir las plantillas donde ellos pueden también programar de manera desconectada.</p> <p>Además, los estudiantes pueden trabajar esta actividad con la versión offline o fuera de línea de la aplicación de Scratch Junior (por si no se cuenta con una conexión a internet), descargándola e instalándola en los computadores de la institución o personal.</p>
Referencias	<p>Guía de bloques Scratch Junior, https://drive.google.com/file/d/1BqVvynt2z31-DVg0G8ukgJcvLriZtEG6/view?usp=sharing</p> <p>Plantilla de Bloques 1, https://drive.google.com/file/d/1Zy6oRE5OzZcpxFzNpRwhll8oDX4sfvuE/view?usp=sharing</p> <p>Fondo o escenario de la historia, https://drive.google.com/file/d/1w2Y4E149m_Ps5F-pb0F7V41DXY94VJlv/view?usp=sharing</p> <p>Personajes de la historia, https://drive.google.com/file/d/1pgaLI-wHHjayxZK0ByeIeTf3xDmQUnO8/view?usp=sharing</p> <p>La carrera, https://drive.google.com/file/d/1xPF_suDEEcnR3dEuPwYUi1-OZR2XmM32/view?usp=sharing, https://drive.google.com/file/d/1bXN412XsF7UzOWkEFRxpKVltt983FyPr/view?usp=sharing</p>

ANEXO

1. Scratch Junior_Taller 3_La carrera de animales, Link:
https://drive.google.com/file/d/1Qp2sB2sG_wB1EPmp-LkMcHAUymiRkTnl/view?usp=sharing