



| Nombre del Anexo o Actividad              | Tipo de Actividad                            | Concepto de Programación Clave                                                           | Requerimientos o Reglas Principales                                                                                                                                                                                                                                                                   | Materiales Necesarios                                                   | Objetivo de Aprendizaje                                                                                                   | Fuente |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Anexo 1.1: El Reto de la Lleva Congelada  | Simulación en Scratch / Reto de programación | Condicionales y Simulación                                                               | Debe haber 4 objetos. 3 de un color y 1 diferente (la lleva). Movimiento aleatorio y rebote en bordes. La lleva es más rápida. Existe un 'tacho' (zona segura). Si la lleva toca a otro objeto fuera del tacho, lo congela y cambia su color. Si un objeto libre toca a uno congelado, lo descongela. | Copia del Anexo 1.1, Computador con Scratch.                            | Programar una simulación de juego aplicando reglas lógicas y movimientos condicionales.                                   | [1]    |
| Anexo 1.2: Juego de Cartas con Algoritmos | Desconectada (Juego de lógica)               | Expresiones lógicas y condicionales (Si-Entonces-Si no)                                  | Tomar una carta y esperar a que todos tengan una. Si la carta tiene letra, gana 3 puntos; si no, gana los puntos de la carta. Comparar puntajes: si ganó más que los demás, gana; si hay empate, empata; si no, pierde.                                                                               | Baraja de cartas de póker, Copia del Anexo 1.2, Papel bond o cartulina. | Interpretar, evaluar y valorar expresiones lógicas y condicionales en un algoritmo representado por un diagrama de flujo. | [1]    |
| Condicionales en la Vida Diaria           | Introductoria / Reflexión                    | Expresiones condicionales                                                                | Identificar situaciones cotidianas que sigan la estructura: Si (condición), entonces (acción). Ejemplos: 'Si es sábado, entonces no voy a la escuela'.                                                                                                                                                | Hojas de papel o cuaderno.                                              | Proponer ejemplos de expresiones condicionales basadas en la experiencia cotidiana.                                       | [1]    |
| Reto La lleva congelada                   | Programación en Scratch / Simulación         | Movimiento aleatorio, detección de colisiones, condicionales y cambios de estado (color) | 4 objetos; la lleva se mueve más rápido; zona segura en el primer cuadrante; la lleva congela al tocar (si no están en zona segura); otros objetos descongelan al tocar al congelado; gana quien congele a todos en menor tiempo.                                                                     | Computador con software Scratch                                         | Programar una simulación del juego de 'la lleva' integrando lógica de movimiento, zonas de seguridad y cambio de estados. | [2]    |
| Lógica con Cartas (Inferred)              | Desconectada (Unplugged)                     | Algoritmos y condicionales                                                               | Uso de reglas lógicas basadas en el valor o color de las cartas para determinar acciones.                                                                                                                                                                                                             | Baraja de cartas                                                        | Comprender el funcionamiento de los condicionales en situaciones cotidianas y juegos de lógica.                           | [2]    |
| Anexo 1.2 Un algoritmo para jugar         | Actividad desconectada                       | Algoritmos y Condicionales (Diagrama de Flujo)                                           | Tomar carta boca abajo, voltearla, comparar puntajes basado en si la carta tiene letra o número, determinar si hay empate o ganador (mayor puntaje) y asignar puntos (3 puntos o el valor de la carta).                                                                                               | Mazo o baraja de cartas de póker                                        | Seguir, probar y modificar un algoritmo mediante un diagrama de flujo para ejecutar un juego de lógica y competencia.     | [3]    |

[1] Guía 4. Congélate 6º - Sesión 1.pdf

[2] Anexo 1.1 Reto La lleva congelada.pdf

[3] Anexo 1.2 Un algoritmo para jugar.pdf