

PLANEACIÓN PRIMARIA

Nivel: Primaria	Grado: segundo	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Interacción entre objetos, cambios de apariencia y simulación de escenarios en Scratch	Temporalidad: 09-23 de Enero 2026

Campo De Formación Académica: Programación

Propósito: Que los estudiantes comprendan cómo la interacción entre objetos y los cambios de apariencia permiten simular situaciones del entorno real, fortaleciendo el pensamiento secuencial mediante la creación de animaciones significativas en Scratch

Desempeño: Los estudiantes crearán animaciones donde un objeto reaccione al ser tocado, simulando el crecimiento de una planta, y desarrollarán una segunda animación que represente el cambio de escenario del amanecer mediante la interacción de objetos como el sol y la luna.

Estándar: Utiliza herramientas de programación visual para crear animaciones interactivas que representen situaciones del entorno, aplicando secuencias lógicas y eventos.

Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en la experimentación y la representación de situaciones reales, donde los estudiantes construyen el conocimiento al observar cómo los bloques afectan el comportamiento de los objetos.

Materiales: Dispositivo móvil o Computador portátil Con acceso a Scratch

Evidencias o productos que entregará: Entrega de solución a retos propuestos en Scratch

Sesión 1	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
	Los estudiantes crearán una animación donde una planta cambie su apariencia o posición al tocar un objeto, simulando su crecimiento mediante bloques de movimiento, control y apariencia.	observación del uso correcto de bloques de interacción, verificación de la secuencia lógica y revisión de que la animación responda al evento de tocar el objeto..
Sesión 2	Se desarrollará una animación que represente el amanecer, utilizando objetos como el sol y la luna para simular el cambio de escenario mediante movimientos y cambios de apariencia.	revisión del funcionamiento de la animación, comprobación del uso de bloques de apariencia y movimiento, y participación activa durante la explicación del proyecto.

“Una educación emocional para desarrollar competencias para la vida”