

Nivel: Primaria	Grado: Primero	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Uso de eventos y envío de mensajes en Scratch Jr.	Temporalidad: 26 de Enero- 13 de febrero 2026
<p>Campo De Formación Académica: Programación</p> <p>Propósito: Que los estudiantes comprendan cómo los eventos y el envío de mensajes en Scratch Jr permiten controlar el comportamiento de los personajes, fortaleciendo el pensamiento lógico y la secuencia de instrucciones mediante animaciones interactivas.</p> <p>Desempeño: Los estudiantes crearán animaciones en Scratch Jr donde los personajes respondan a eventos como presionar el personaje y recibir mensajes, y aplicarán estos conceptos para mover un personaje mediante flechas y resolver un recorrido tipo laberinto.</p> <p>Estándar: Utiliza herramientas de programación visual para crear animaciones interactivas, aplicando eventos y secuencias lógicas para controlar el movimiento y las acciones de los personajes.</p> <p>Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en la exploración y el juego, donde los estudiantes construyen el conocimiento al experimentar con bloques de eventos y mensajes.</p>		
<p>Materiales: tablet o computador con acceso a Scratch Jr.</p> <p>Evidencias o productos que entregará: Ejercicios desarrollados en Scratch Jr.</p>		
	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
Sesión 1	Los estudiantes crearán una animación donde al presionar un personaje se envíen mensajes que desencadenen acciones, explorando el uso de bloques de eventos y mensajes en Scratch Jr.	observación del uso correcto de bloques de presionar personaje y envío de mensajes, y verificación del funcionamiento de la animación..
Sesión 2	Se realizará una animación donde el personaje se mueva al recibir mensajes enviados desde flechas, aplicando lo aprendido sobre eventos y comunicación entre bloques.	revisión del uso adecuado de mensajes para el movimiento, comprobación del control correcto del personaje y participación durante la actividad.
Sesión 2	Los estudiantes utilizarán los eventos y mensajes aprendidos para crear una animación donde el personaje se desplace a través de un laberinto, aplicando secuencias lógicas para llegar a un objetivo.	revisión del funcionamiento del recorrido, uso correcto de eventos y mensajes, y observación del razonamiento lógico aplicado.