

Nivel: Primaria		Grado: segundo	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación		Tema: Programación de interacciones en Scratch	Temporalidad: 29 de Septiembre- 10 de Octubre 2025
Campo De Formación Académica: Programación			
Propósito: Fortalecer en los estudiantes sus habilidades de pensamiento computacional mediante la creación de proyectos sencillos en Scratch, desarrollando la capacidad de programar movimientos, interacciones entre personajes y respuestas a eventos en un entorno lúdico y creativo.			
Desempeño: Los estudiantes serán capaces de programar dos personajes en Scratch. para simular situaciones cotidianas como una “carrera” o una “conversación”, utilizando bloques de movimiento, mensajes y eventos.			
Estándar: Uso de herramientas tecnológicas como Scratch para representar ideas y resolver problemas de manera creativa, aplicando secuencias de instrucciones e interacciones simples entre personajes en un entorno de programación visual.			
Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se aplicará la estrategia de aprendizaje colaborativo y por experimentación, en la cual los estudiantes construyen conocimiento a través de la interacción con sus compañeros y con el entorno digital.			
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 programarán dos personajes para simular una carrera, utilizando bloques de movimiento y mensajes. Se promoverá la experimentación con diferentes velocidades y trayectorias para comprender cómo el orden de instrucciones influye en el resultado final.		observación directa del trabajo en la aplicación, verificando que los estudiantes logren programar ambos personajes
Sesión 2	Los estudiantes programarán dos personajes que tendrán una breve conversación antes de iniciar la carrera, utilizando bloques de mensajes y uso de diferentes bloques de eventos. Se incentivará la creatividad al permitir que diseñen los diálogos y experimenten con la interacción entre personajes.		Revisión de los proyectos realizados, valorando movimientos o acciones adicionales que cada uno agregue a su solución, además del correcto uso de los bloques de eventos

