



# PLANEACIÓN PRIMARIA

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 (60 minutos)	Estrategia de evaluación
Sesión 1	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

