



# PLANEACIÓN PRIMARIA

Nivel: Primaria	Grado: Primero	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Uso de bloques de apariencia, movimiento y eventos en Scratch Jr.	Temporalidad: 09-23 de Enero 2026

Campo De Formación Académica: Programación

**Propósito:** Que los estudiantes comprendan cómo los bloques de apariencia, movimiento y eventos en Scratch Jr permiten controlar cuándo un personaje aparece, desaparece y se mueve.

**Desempeño:** Los estudiantes crearán animaciones en Scratch Jr donde un personaje aparezca y desaparezca en diferentes posiciones, use bloques de espera y movimiento, y responda a eventos como tocar el personaje o presionar la bandera.

**Estándar:** Explora y utiliza herramientas de programación visual para crear animaciones sencillas, reconociendo la relación entre instrucciones, eventos y el comportamiento de los personajes.

**Estrategia del modelo constructivista a implementar:** Se implementará una estrategia basada en el aprendizaje mediante el juego y la exploración, donde los estudiantes construyen el conocimiento al experimentar con bloques y observar el resultado de sus acciones.

**Materiales:** tablet o computador con acceso a Scratch Jr.

**Evidencias o productos que entregará:** Ejercicios desarrollados en Scratch Jr.

	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
Sesión 1	Los estudiantes crearán una animación donde un personaje aparezca, desaparezca y se mueva a otra posición utilizando bloques de apariencia, espera y movimiento. Se explorará cómo el orden de los bloques cambia el resultado de la animación.	observación del uso correcto de los bloques de aparecer y desaparecer, verificación del uso de bloques de movimiento y espera, y revisión de la secuencia creada por el estudiante.
Sesión 2	Se retomará la animación para convertirla en un pequeño juego, donde al presionar la bandera el personaje se mueva y se esconda en diferentes lugares, y al tocarlo emita un sonido o muestre un mensaje.	revisión del funcionamiento del juego, comprobación del uso de eventos (bandera y al tocar el personaje) y participación durante la actividad.

**“Una educación emocional para desarrollar competencias para la vida”**