



# PLANEACIÓN PRIMARIA

Nivel: Primaria	Grado: segundo	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Creación de animaciones con cambios de escenario e interacción entre personajes en Scratch	Temporalidad: 26 de Enero- 13 de febrero 2026

**Campo De Formación Académica:** Programación

**Propósito:** Que los estudiantes comprendan cómo los cambios de escenario y la interacción entre personajes permiten representar situaciones y pequeñas historias, fortaleciendo el pensamiento secuencial y la creatividad mediante animaciones en Scratch

**Desempeño:** Los estudiantes crearán animaciones que representen el amanecer usando objetos como el sol y la luna, simularán el despegue de un cohete mediante cambios de escenario y desarrollarán una historia corta o saludo entre personajes aplicando los conceptos aprendidos.

**Estándar:** Utiliza herramientas de programación visual para crear animaciones que integran movimiento, cambios de escenario e interacción entre personajes de forma ordenada y lógica.

**Estrategia del modelo constructivista a implementar:** Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en la creación de historias y simulaciones, donde los estudiantes construyen el conocimiento al relacionar situaciones del entorno con animaciones digitales.

**Materiales:** Dispositivo móvil o Computador portátil Con acceso a Scratch

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

Sesión	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
Sesión 1	Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en la creación de historias y simulaciones, donde los estudiantes construyen el conocimiento al relacionar situaciones del entorno con animaciones digitales.	Los estudiantes desarrollarán una animación que represente el amanecer utilizando objetos como el sol y la luna, aplicando movimientos y cambios de apariencia para simular el cambio de escenario.
Sesión 2	Se creará una animación donde un cohete despegue, utilizando cambios de escenario para representar el paso del tiempo o la altura, reforzando el uso de bloques de apariencia y movimiento.	Se creará una animación donde un cohete despegue, utilizando cambios de escenario para representar el paso del tiempo o la altura, reforzando el uso de bloques de apariencia y movimiento.
Sesión 3	Los estudiantes desarrollarán una animación donde dos o más personajes interactúen mediante un saludo o una historia corta, incorporando cambios de escenario para enriquecer la narrativa.	evaluación del proyecto, verificación de la interacción entre personajes, uso de cambios de escenario y creatividad aplicada

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