

Nivel: Primaria	Grado: Primero	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Primeros pasos en programación visual con scratch Jr y Lightbot.	Temporalidad: 29 de Septiembre- 10 de Octubre 2025
<p><b>Campo De Formación Académica:</b> Programación</p> <p><b>Propósito:</b> Familiarizar a los estudiantes con el pensamiento computacional, desarrollando habilidades iniciales de secuenciación y lógica a través de actividades lúdicas en plataformas visuales que promueven la creatividad, la exploración y la resolución de problemas.</p> <p><b>Desempeño:</b> Los estudiantes serán capaces de crear una animación sencilla en Scratch Jr. utilizando bloques de movimiento y apariencia, y de aplicar secuencias básicas de instrucciones en Lightbot para resolver retos iniciales.</p> <p><b>Estándar:</b> Uso de herramientas tecnológicas para representar ideas y resolver problemas de manera creativa, aplicando secuencias simples de instrucciones en un entorno de programación visual.</p> <p><b>Estrategia del modelo constructivista a implementar:</b> Se aplicará una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado donde los estudiantes experimentaran con las herramientas propuestas, probando, equivocándose y corrigiendo en un ambiente lúdico.</p>		
<p><b>Materiales:</b> tablet o computador con acceso a Scratch Jr. y App Lightbot,</p> <p><b>Evidencias o productos que entregará:</b> Ejercicios desarrollados en Scratch Jr y avances en los niveles iniciales del juego Lightbot</p>		
Sesión 1	<b>Sesión</b> (60 minutos)	<b>Estrategia de evaluación</b>
	Los estudiantes explorarán el entorno de Scratch Jr. y crearán una animación sencilla utilizando bloques de movimiento y apariencia (mensajes). Se fomentará la creatividad al permitirles inventar una pequeña historia con personajes que se desplacen y se “Comuniquen ” con un mensaje	Evaluación mediante la observación de la participación de los estudiantes, la capacidad de seleccionar los bloques adecuados, y conectarlos en el orden correcto
Sesión 2	Se introducirá el juego Lightbot como herramienta para aprender programación por bloques. Los estudiantes resolverán los primeros niveles, comprendiendo la importancia de organizar las instrucciones en el orden correcto.	Evaluación a través de observación de la capacidad para resolver los niveles iniciales de la app lightbot

