

PLANEACIÓN PRIMARIA

Nivel: Primaria	Grado: Cuarto	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Uso de eventos, mensajes y sensores en Scratch para la creación de animaciones interactivas.	Temporalidad: 26 de Enero- 13 de febrero 2026

Campo De Formación Académica: Programación

Propósito: Que los estudiantes fortalezcan el uso de eventos y mensajes en Scratch, e introduzcan el manejo de sensores para crear animaciones interactivas donde los personajes respondan a cambios del entorno y a eventos del usuario.

Desempeño: Los estudiantes desarrollarán animaciones en Scratch donde utilicen mensajes, detección de colisiones y sensores (incluido el sensor de video) para controlar acciones, movimiento, dirección y velocidad de los personajes según diferentes condiciones.

Estándar: Diseña y construye animaciones interactivas utilizando eventos, mensajes y sensores, demostrando comprensión de la relación entre condiciones del entorno y el comportamiento de los personajes.

Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en la experimentación y el desarrollo de proyectos, donde los estudiantes construyen su conocimiento al crear y modificar animaciones en Scratch.

Materiales: Cuaderno y Dispositivo móvil o Computador portátil Con acceso a Scratch

Evidencias o productos que entregará: Ejercicios desarrollados en Scratch

	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
Sesión 1	Los estudiantes finalizarán y revisarán el ejercicio del semáforo, donde un objeto cambia de color y envía mensajes a un personaje para que realice distintas acciones. Además, se desarrollará una animación donde el personaje avanza y, al detectar un toque con otro objeto, cambia su dirección de movimiento, reforzando el uso de eventos y condiciones.	Revisión del proyecto en Scratch, verificación del uso correcto de mensajes, detección de colisiones y cambio de dirección del personaje.
Sesión 2	Se presentarán los bloques de sensores de video que ofrece Scratch. Los estudiantes crearán una animación donde el personaje realice una acción específica al detectar movimiento a través de la cámara, comprendiendo cómo el programa interactúa con el usuario.	Observación del funcionamiento de la animación, uso adecuado del sensor de video y participación activa durante la actividad.
Sesión 3	Los estudiantes desarrollarán una animación donde el escenario tenga tres colores diferentes. Mediante el uso de sensores, el personaje cambiará su velocidad de desplazamiento según el color del fondo en el que se encuentre, integrando sensores, movimiento y control de velocidad.	Revisión del proyecto final, verificación del cambio de velocidad según el color del escenario y retroalimentación sobre la lógica aplicada.