

Nivel: Primaria	Grado: segundo	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Interacción entre objetos, cambios de apariencia y simulación de escenarios en Scratch	Temporalidad: 09-23 de Enero 2026
<p><b>Campo De Formación Académica:</b> Programación</p> <p><b>Propósito:</b> Que los estudiantes comprendan cómo la interacción entre objetos y los cambios de apariencia permiten simular situaciones del entorno real, fortaleciendo el pensamiento secuencial mediante la creación de animaciones significativas en Scratch</p> <p><b>Desempeño:</b> Los estudiantes crearán animaciones donde un objeto reaccione al ser tocado, simulando el crecimiento de una planta, y desarrollarán una segunda animación que represente el cambio de escenario del amanecer mediante la interacción de objetos como el sol y la luna.</p> <p><b>Estándar:</b> Utiliza herramientas de programación visual para crear animaciones interactivas que representen situaciones del entorno, aplicando secuencias lógicas y eventos.</p> <p><b>Estrategia del modelo constructivista a implementar:</b> Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en la experimentación y la representación de situaciones reales, donde los estudiantes construyen el conocimiento al observar cómo los bloques afectan el comportamiento de los objetos.</p> <p><b>Materiales:</b> Dispositivo móvil o Computador portátil Con acceso a Scratch</p> <p><b>Evidencias o productos que entregará:</b> Entrega de solución a retos propuestos en Scratch</p>		
Sesión 1	<b>Sesión</b> (60 minutos)	<b>Estrategia de evaluación</b>
	Los estudiantes crearán una animación donde una planta cambie su apariencia o posición al tocar un objeto, simulando su crecimiento mediante bloques de movimiento, control y apariencia.	observación del uso correcto de bloques de interacción, verificación de la secuencia lógica y revisión de que la animación responda al evento de tocar el objeto..
Sesión 2	Se desarrollará una animación que represente el amanecer, utilizando objetos como el sol y la luna para simular el cambio de escenario mediante movimientos y cambios de apariencia.	revisión del funcionamiento de la animación, comprobación del uso de bloques de apariencia y movimiento, y participación activa durante la explicación del proyecto.

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