



# Mapa de alineación

**Pinion- v.6**

**Etapa: Sparks**

Para edades de 6 y 7 años



# Índice

## Programación

### Programación por bloques Scratch Jr. / Scratch 3.0

SPA101	<a href="#">Práctica: Tejiendo historias</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lenguajes</li> <li>De lo humano y lo comunitario</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: Regalo para ratón</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>De lo humano y lo comunitario</li> </ul>
SPA102	<a href="#">Práctica: Músicos de la naturaleza</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>De lo humano y lo comunitario</li> <li>Ética, naturaleza y sociedades</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: Lava sube, lava baja</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lenguajes</li> <li>Ética, naturaleza y sociedades</li> <li>De lo humano y lo comunitario</li> </ul>
SPA103	<a href="#">Práctica: El baile de la tierra</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lenguajes</li> <li>Saberes y pensamiento científico</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: El sonido de las estaciones</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lenguajes</li> <li>Saberes y pensamiento científico</li> </ul>
SPA104	<a href="#">Práctica: O-Soji</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ética, naturaleza y sociedades</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: El árbol de los recuerdos</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ética, naturaleza y sociedades</li> <li>De lo humano y lo comunitario</li> </ul>

## Automatización

### Máquinas y mecanismos Codey Rocky / Dash

SPA105	<a href="#">Práctica: Aventura cósmica</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lenguajes</li> <li>De lo humano y lo comunitario</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: Luciendo mi luz</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lenguajes</li> <li>Saberes y Pensamiento Científico</li> </ul>
SPA106	<a href="#">Práctica: Tesoro submarino</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saberes y Pensamiento Científico</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: Las joyas del faraón</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lenguajes</li> <li>De lo humano y lo comunitario</li> </ul>
SPA107	<a href="#">Práctica: ShopperBot</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saberes y Pensamiento Científico</li> <li>De lo humano y lo comunitario</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: Patitas que guían</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ética, Naturaleza y Sociedad</li> <li>De lo humano y lo comunitario</li> </ul>



## Maker

### Procesos de construcción Herramientas y materiales

SPA108	<a href="#">Práctica: Secreto Lunar</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguajes</li> <li>• Saberes y pensamiento científico</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: MiniMe</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguajes</li> <li>• Saberes y pensamiento científico</li> <li>• De lo humano y lo comunitario</li> </ul>

SPA109	<a href="#">Práctica: Al son del cartón</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saberes y pensamiento científico</li> <li>• De lo humano y lo comunitario</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: Un viaje en tren</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguajes</li> <li>• Saberes y pensamiento científico</li> <li>• Ética, naturaleza y sociedades</li> </ul>

SPA110	<a href="#">Práctica: ActivAros</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De lo humano y lo comunitario</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: Ardilla Aventurera</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saberes y pensamiento científico</li> <li>• Ética, naturaleza y sociedades</li> </ul>

### Máquinas simples Herramientas y materiales

SPA111	<a href="#">Práctica: Pescando Ando</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguajes</li> <li>• Saberes y pensamiento científico</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: Bombardeo de semillas</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ética, naturaleza y sociedades</li> <li>• De lo humano y lo comunitario</li> <li>• Lenguajes</li> </ul>

## TIC

### Ofimática Teclado y mouse

SPA112	<a href="#">Práctica: Olimpinions</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saberes y Pensamiento Científico</li> <li>• Lenguajes</li> </ul>
	<a href="#">Proyecto: ManchArte</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguajes</li> <li>• De lo humano y lo comunitario</li> </ul>



## Programación

### SPA101 - Practica: Tejiendo historias

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Programación	Scratch Jr/ Cratch3.0	Creatividad	Animación de la canción de Witsy	Identificar la interfaz de Scratch a través de la creación de animaciones y juegos simples.	Dibujar fondos y personajes, y programarlos para crear una historia.	Animación con fondos y personajes.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Descripción de objetos, lugares y seres vivos	Representa objetos, lugares y seres vivos de forma plástica, sonora, corporal, teatral y/o por medio de otros lenguajes artísticos.	91
Lenguajes	Español	Apreciación de canciones, rondas infantiles, arrullos y cuentos	Sigue el ritmo y melodía de canciones, rondas infantiles y arrullos al cantarlas con la o el docente, y reflexiona sobre las características sonoras convencionales de las letras, palabras y frases que incluyen.	98 y 99
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Aproximación a las tecnologías de la información y la comunicación	Reconoce las tecnologías que se utilizan en su entorno y los beneficios que proporcionan en la comunicación y el aprendizaje.	134



# PROGRAMACIÓN - PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

## SPA101 - Proyecto: Regalo para ratón

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Programación	Scratch Jr/ Scratch3.0	Salud y bienestar	hábitos de higiene para prevenir enfermedades	Identifica la interfaz de Scratch a través de la creación de animaciones y juegos simples.	Crear un programa en Scratch para practicar el cepillado de dientes.	Animación en Scratch para simular el cepillado de los dientes, con el desplazamiento de un cepillo, de arriba hacia abajo, sobre una boca.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Estilos de vida activos y saludables	Participa en diferentes juegos para explorar alternativas que le permitan mantener una vida activa y saludable	132
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Pensamiento lúdico, divergente y creativo	Busca distintas soluciones ante una misma situación de juego o cotidiana, con la intención de poner en práctica la creatividad.	132
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud	Reconoce la importancia de la práctica de hábitos de higiene y limpieza en el cuidado personal, así como de otros seres vivos, con la intención de contribuir a la prevención de problemas de salud.	133



# PROGRAMACIÓN - PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

## SPA102 - Práctica: Músicos de la naturaleza

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Programación	Scratch Jr/ Scratch3.0	Vida de ecosistemas terrestres	características y hábitos de los animales	Identificar la interfaz de Scratch a través de la creación de animaciones y juegos simples.	Crear un programa en Scratch con cantos de pájaro utilizando sonidos y secuencias.	Animación con un escenario, donde graban sonidos y los programan para animar objetos (pájaros).

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Aproximación a las tecnologías de la información y la comunicación	Reconoce las tecnologías que se utilizan en su entorno y los beneficios que proporcionan en la comunicación y el aprendizaje	134
Ética, naturaleza y sociedades	Formación	Respeto, cuidado y empatía hacia la naturaleza, como parte de un todo interdependientes	Analiza las formas de interactuar y explora las relaciones de cuidado y afectividad, con otros seres vivos y componentes de la naturaleza, los sentimientos que provocan, la importancia de promover el respeto y la empatía hacia todos los seres vivos y a la naturaleza.	118



# PROGRAMACIÓN - PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

## SPA102 - Proyecto: Lava sube, lava baja

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Programación	Scratch Jr/ Cratch3.0	Trabajo decente y crecimiento económico	fenómenos naturales (erupciones volcánicas)	Identificar la interfaz de Scratch a través de la creación de animaciones y juegos simples.	Animar una erupción volcánica en Scratch utilizando algoritmos, secuencias y eventos.	Animación de un volcán en erupción pasando por distintas fases.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la familia, la escuela o el resto de la comunidad	Identifica la secuencia de acciones y a los protagonistas y otros personajes involucrados en una historia	90
Lenguajes	Español	Descripción de objetos, lugares y seres vivos	Describe de manera oral y/o escrita, en su lengua materna, objetos, lugares y seres vivos reales o ficticios.	91
Ética, naturaleza y sociedades	Formación	Respeto, cuidado y empatía hacia la naturaleza, como parte de un todo interdependientes	Busca distintas soluciones ante una misma situación de juego o cotidiana, con la intención de poner en práctica la creatividad.	132
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Pensamiento lúdico, divergente y creativo	Busca distintas soluciones ante una misma situación de juego o cotidiana, con la intención de poner en práctica la creatividad.	132



# PROGRAMACIÓN - PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

## SPA103 - Práctica: El baile de la tierra

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Programación	Scratch Jr/ Scratch3.0	Vida de ecosistemas terrestres	noche y día, rotación de la Tierra	Identificar la interfaz de Scratch a través de la creación de animaciones y juegos simples.	Programar una animación en Scratch para mostrar el ciclo del día y la noche.	Animación en Scratch donde se observa el ciclo del día y la noche

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Descripción de objetos, lugares y seres vivos	1º Describe de manera oral y/o escrita, en su lengua materna, objetos, lugares y seres vivos reales o ficticios.	91
Saberes y pensamiento científico	Ciencias Naturales	Cambios y regularidades de fenómenos naturales y actividades de las personas	1º Reconoce la sucesión del día y la noche a partir de describir cronológicamente las actividades personales, familiares y comunitarias que se realizan, teniendo como referencia la presencia del Sol y la Luna, así como algunas de sus características perceptibles como forma, cambio de posición, y emisión de luz y calor.	110



# PROGRAMACIÓN - PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

## SPA103 - Proyecto: El sonido de las estaciones

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Programación	Scratch Jr/ Scratch3.0	Creatividad	estaciones	Identifica la interfaz de Scratch a través de la creación de animaciones y juegos simples.	Crear una animación en Scratch utilizando eventos y fondos para mostrar el paso de las estaciones.	Animación en Scratch de las estaciones utilizando eventos y fondos

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Descripción de objetos, lugares y seres vivos	Describe de manera oral y/o escrita, en su lengua materna, objetos, lugares y seres vivos reales o ficticios	91
Saberes y pensamiento científico	Matemáticas	Medición del tiempo	Utiliza términos como antes, después, hoy, ayer, mañana, etc. en su lengua materna y en español, para describir y registrar cronológicamente actividades en un periodo determinado (día, semana, mes) con el apoyo de calendarios	114



# PROGRAMACIÓN - PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

## SPA104 - Práctica: O-Soji

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Programación	Scratch Jr/ Scratch3.0	Paz, justicia e instituciones sólidas	corresponsabilidad con mi entorno	Identifica la interfaz de Scratch a través de la creación de animaciones y juegos simples.	Programar un juego de orden y limpieza en Scratch para comprender la tradición del O-Soji.	Programa en Scratch con juego de orden y limpieza utilizando bloques de eventos y apariencia.

## Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Ética, naturaleza y sociedades	Formación	Responsabilidad compartida en el cuidado de sí y el de nuestro entorno con la familia, la escuela, la comunidad, el uso de Internet y redes sociales, para generar espacios de bienestar e inclusión, equidad e igualdad.	Identifica y describe las responsabilidades compartidas que tienen estudiantes, adultos, padres y autoridades, así como integrantes de la escuela y comunidad, para el cuidado de sí, articulado a la generación de espacios de bienestar e inclusión, equidad e igualdad y un uso responsable de internet y redes sociales	121 y 122



# PROGRAMACIÓN - PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

## SPA104 - Proyecto: El árbol de los recuerdos

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Programación	Scratch Jr/ Cratch3.0	Paz, justicia e instituciones sólidas	historia familiar y diversidad de familias	Identificar la interfaz de Scratch a través de la creación de animaciones y juegos simples.	Crear un árbol genealógico en Scratch para conocer su historia familiar.	Animación en Scratch de un árbol familiar.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la familia, la escuela o el resto de la comunidad	Relata historias relacionadas con actividades y eventos que tienen lugar en su entorno inmediato, cuidando el orden lógico de los hechos y el volumen de voz.	90
Ética, naturaleza y sociedades	Formación	Historia personal y familiar, diversidad de familias y el derecho a pertenecer a una	Valora la diversidad de familias y promueve el respeto entre las y los integrantes de estas, para el cuidado de sí, de su familia y de las familias de su comunidad.	122
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Historia personal y familiar	Platica sobre sucesos de su historia personal y familiar y los ordena en antes, después y ahora.	131



# MAKER- PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN

## SPA108 - Práctica: Secreto Lunar

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Maker	Herramientas y materiales	creatividad	cambios de apariencia y posición de la Luna	Construir de manera autónoma un objeto físico siguiendo un instructivo.	Construir un objeto de cartón siguiendo instrucciones para reconocer el cambio de la luna.	Producto para mostrar las fases de la luna, construido utilizando herramientas manuales y cartón

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la familia, la escuela o el resto de la comunidad	Escucha narraciones, comenta y pregunta sobre aquello que le interesa, no comprende o le causa extrañeza.	90
Lenguajes	Español	Descripción de objetos, lugares y seres vivos	Representa objetos, lugares y seres vivos de forma plástica, sonora, corporal, teatral y/o por medio de otros lenguajes artísticos.	91
Saberes y pensamiento científico	Ciencias Naturales	Cambios y regularidades de fenómenos naturales y actividades de las personas	Observa los cambios en la forma de la Luna a lo largo de un mes, los registra con dibujos teniendo como guía una hoja del calendario que corresponda al mes en que realiza la observación, sin pretender que reconozca los nombres de las fases lunares.	110



# MAKER- PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN

## SPA108 - Proyecto: MiniMe

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Maker	Herramientas y materiales	creatividad	autoconocimiento	Construir de manera autónoma un objeto físico siguiendo un instructivo.	Construir un modelo pequeño de sí mismos en el que identifiquen gustos.	MiniMe de cartón representando un modelo de sí mismos

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Descripción de objetos, lugares y seres vivos	Representa objetos, lugares y seres vivos de forma plástica, sonora, corporal, teatral y/o por medio de otros lenguajes artísticos	91
Saberes y pensamiento científico	Matemáticas	Figuras geométricas y sus características	Representa animales, plantas u objetos utilizando el tangram y otras figuras geométricas, para reconocer y describir oralmente y por escrito sus nombres y propiedades (forma y número de lados y vértices), utilizando paulatinamente un lenguaje formal para referirse a ellas.	113
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse	Reconoce y descubre sus características y cambios (corporales, gustos, intereses, habilidades, necesidades y capacidades) que le hacen una persona única, con la finalidad de valorar y respetar la diversidad.	131



# MAKER- PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN

## SPA109 - Práctica: Al son del cartón

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Maker	Herramientas y materiales	Ciudades y comunidades sostenibles	instrumentos musicales	Construir de manera autónoma un objeto físico siguiendo un instructivo.	Construir un instrumento musical con material de reúso.	Guitarra construida a base de cartón con otros materiales de reúso

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Saberes y pensamiento científico	Ciencias Naturales	Objetos del entorno: características, propiedades, estados físicos y usos en la vida cotidiana	Observa, manipula y compara diversos objetos a partir de características como color, tamaño, olor, textura, material de que están hechos (madera, vidrio, metal, plástico), entre otras, para clasificarlos con base en criterios propios o condensados.	108
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Pensamiento lúdico, divergente y creativo	Busca distintas soluciones ante una misma situación de juego o cotidiana, con la intención de poner en práctica la creatividad.	132 y 133



# MAKER- PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN

## SPA109 - Proyecto: Un viaje en tren

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Maker	Herramientas y materiales	Ciudades y comunidades sostenibles	trenes en la comunidad	Construir de manera autónoma un objeto físico siguiendo un instructivo.	Construir un tren de cartón para ayudar a nuestra comunidad.	Vagones de cartón por pareja para, al final, crear un tren de todo el grupo

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Descripción de objetos, lugares y seres vivos	Representa objetos, lugares y seres vivos de forma plástica, sonora, corporal, teatral y/o por medio de otros lenguajes artísticos	91
Saberes y pensamiento científico	Ciencias Naturales	Objetos del entorno: características, propiedades, estados físicos y usos en la vida cotidiana	Observa, manipula y compara diversos objetos a partir de características como color, tamaño, olor, textura, material de que están hechos (madera, vidrio, metal, plástico), entre otras, para clasificarlos con base en criterios propios o condensados.	108
Ética, naturaleza y sociedades	Formación	Respeto, cuidado y empatía hacia la naturaleza, como parte de un todo interdependientes	Comprende cómo las acciones de los seres humanos pueden preservar, modificar o dañar los distintos componentes sociales y naturales del entorno.	118



# MAKER- PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN

## SPA110 - Práctica: ActivAros

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Maker	Herramientas y materiales	Salud y bienestar	actividad física y la práctica de deportes	Construir de manera autónoma un objeto físico siguiendo un instructivo.	Construir dos aros de cartón reciclado para explorar los beneficios de la actividad física.	Aros creados con cartón reciclado para hacer ejercicio

## Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Capacidades y habilidades motrices	Combina diversos patrones básicos de movimiento para actuar con base en las características de cada juego o situación.	132
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Estilos de vida activos y saludables	Participa en diferentes juegos para explorar alternativas que le permitan mantener una vida activa y saludable.	132



# MAKER- PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN

## SPA110 - Proyecto: Ardilla Aventurera

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Maker	Herramientas y materiales	Ciudades y comunidades sostenibles	cuidado de la naturaleza	Construir de manera autónoma un objeto físico siguiendo un instructivo.	Construir un puente con materiales de reúso para facilitar el cruce seguro de animales.	Puente con cartón y otros materiales de reúso.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Saberes y pensamiento científico	Ciencias Naturales	Impacto de las actividades humanas en el entorno natural, así como acciones y prácticas socioculturales para su cuidado	Propone y participa en acciones y prácticas socioculturales de su comunidad que favorecen el cuidado del entorno natural; expresa la importancia de establecer relaciones más armónicas con la naturaleza.	107 y 108
Ética, naturaleza y sociedades	Formación	Respeto, cuidado y empatía hacia la naturaleza, como parte de un todo interdependientes	Comprende cómo las acciones de los seres humanos pueden preservar, modificar o dañar los distintos componentes sociales y naturales del entorno.	118
Ética, naturaleza y sociedades	Formación	Impacto de las actividades humanas en la naturaleza y sustentabilidad: actividades humanas que afectan a la naturaleza, y la necesidad de establecer compromisos que contribuyan a la preservación, disminución del impacto socioambiental	Relaciona las actividades humanas con la naturaleza, al identificar aquellas que pueden tener un efecto negativo, planteando la posibilidad de realizar cambios en las actividades y acciones individuales, familiares y comunitarias, para promover el cuidado responsable, la regeneración y la preservación de los seres vivos, el agua, el aire y el suelo en su entorno inmediato y lejano.	118 y 119



# AUTOMATIZACIÓN - MÁQUINAS Y MECANISMOS

## SPA105-Práctica: Aventura cósmica

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Máquinas y mecanismos	Codey Rocky y Dash y Dot	Industria, innovación e infraestructura	Astronomía y sistema solar	Utilizar sensores de movimiento, distancia y sonidos integrados en un robot educativo.	Programar un robot para recorrer el sistema solar.	Robot programado para hacer un recorrido con movimiento.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Descripción de objetos, lugares y seres vivos.	Describe de manera oral y/o escrita, en su lengua materna, objetos, lugares y seres vivos reales o ficticios.	91
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Aproximación a las tecnologías de la información y comunicación.	Reconoce las tecnologías que se utilizan en su entorno y los beneficios que proporcionan en la comunicación y el aprendizaje.	134



# AUTOMATIZACIÓN - MÁQUINAS Y MECANISMOS

## SPA105-Proyecto: Luciendo mi luz

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Máquinas y mecanismos	Codey Rocky y Dash y Dot	Energía asequible y no contaminante	Fuentes de luz	Utilizar sensores de movimiento, distancia y sonidos integrados en un robot educativo.	Utilizar sensores en un robot para seguir una ruta y mostrar un patrón de luz.	Programa con movimientos y secuencias con patrones de luces de colores.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Descripción de objetos, lugares y seres vivos.	Describe de manera oral y/o escrita, en su lengua materna, objetos, lugares y seres vivos reales o ficticios.	91
Saberes y Pensamiento Científico	Ciencias naturales	Características del sonido y la luz.	Explora su entorno para distinguir y registrar fuentes naturales y artificiales de luz su aprovechamiento en actividades cotidianas; indaga beneficios y riesgos de su uso, propone y difunde medidas para el cuidado de la salud.	109



# AUTOMATIZACIÓN - MÁQUINAS Y MECANISMOS

## SPA106-Práctica: Tesoro submarino

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Máquinas y mecanismos	Codey Rocky y Dash y Dot	Creatividad	Tesoros / máquinas simples	Utilizar sensores de movimiento, distancia y sonidos integrados en un robot educativo.	Programar un robot para levantar objetos con ayuda de una polea.	Polea y programa del robot para hacer un recorrido.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Saberes y Pensamiento Científico	Ciencias naturales	Efectos de la aplicación de fuerzas: movimiento y deformación.	Experimenta con objetos al empujarlos y jalarlos para describir cómo se mueven, modifican su estado de reposo, se detiene, o cambian de sentido o rapidez; registra sus observaciones y conclusiones.	109



# AUTOMATIZACIÓN - MÁQUINAS Y MECANISMOS

## SPA106-Proyecto: Las joyas del faraón

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Máquinas y mecanismos	Codey Rocky y Dash y Dot	Industria, innovación e infraestructura	Antiguo Egipto / máquinas simples	Utilizar sensores de movimiento, distancia y sonidos integrados en un robot educativo.	Programar secuencias de luz y sonido en un robot para participar en una expedición arqueológica.	Programa para llevar a Codey o a Dash a desenterrar joyas.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Uso del dibujo y/o la escritura para recordar actividades y acuerdos escolares.	Registra por escrito instrucciones breves para realizar actividades en casa, listas de materiales o datos, asentar normas, etcétera.	91
Lenguajes	Español	Descripción de objetos, lugares y seres vivos.	Representa objetos, lugares y seres vivos de forma plástica, sonora, corporal, teatral y/o por medio de otros lenguajes artísticos.	92
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Aproximación a las tecnologías de la información y comunicación.	Reconoce las tecnologías que se utilizan en su entorno y los beneficios que proporcionan en la comunicación y el aprendizaje.	134



# AUTOMATIZACIÓN - MÁQUINAS Y MECANISMOS

## SPA107-Práctica: ShopperBot

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Máquinas y mecanismos	Codey Rocky y Dash y Dot	Industria, innovación e infraestructura	Corresponsabilidad con el entorno (discapacidad motriz) / plano inclinado	Utilizar sensores de movimiento, distancia y sonidos integrados en un robot educativo.	Programar un robot utilizando bloques de movimiento para apoyar a personas con discapacidad motora.	Robot programado para hacer movimientos: izquierda, derecha, adelante y atrás.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Saberes y Pensamiento Científico	Ciencias naturales	Características del entorno natural y sociocultural.	Representa en dibujos o croquis los componentes del entorno natural y sociocultural a partir de algunas referencias espaciales (enfrente, detrás, derecha, izquierda, cerca, lejos entre otras) y el punto de referencia de la persona observadora.	107
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	La comunidad como el espacio en el que se vive y se encuentra la escuela.	Reconoce diferentes problemáticas sociales y ambientales de su comunidad, y reflexiona sobre algunas acciones para solucionarlas.	130
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Capacidades y habilidades motrices.	Combina diversos patrones básicos de movimiento para actuar con base en las características de cada juego o situación.	132



# AUTOMATIZACIÓN - MÁQUINAS Y MECANISMOS

## SPA107-Proyecto: Patitas que guían

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Máquinas y mecanismos	Codey Rocky y Dash y Dot	Salud y bienestar	Corresponsabilidad con el entorno (perros guía) / sensores	Utilizar sensores de movimiento, distancia y sonidos integrados en un robot educativo.	Programar sensores en un robot para simular la caminata con un perro guía.	Programación de un robot educativo para hacer una simulación de caminata y entrenamiento con perro guía.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Ética, Naturaleza y Sociedad	Formación	Respeto, cuidado y empatía hacia la naturaleza, como parte de un todo interdependiente.	Analiza las formas de interactuar y explora las relaciones de cuidado y afectividad, con otros seres vivos y componentes de la naturaleza, los sentimientos que provocan, la importancia de promover el respeto y la empatía hacia todos los seres vivos y a la naturaleza.	118
Ética, Naturaleza y Sociedad	Formación	Los seres humanos son diversos y valiosos, y tienen derechos humanos.	Reconoce que todas las personas son únicas, valiosas y tienen el derecho humano de ser parte de familias, grupos escolares, comunidades y pueblos y que esto es parte de sus derechos humanos.	120
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Sentido de pertenencia a la familia y la comunidad.	Reconoce y comparte valores, como: la solidaridad, la participación, la reciprocidad, el respeto, entre otros, así como estilos socioculturales propios de su familia y comunidad.	131



# MAKER- MÁQUINAS SIMPLES

## SPA111- Práctica: Pescando Ando

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Maker	Herramientas y materiales	Producción y consumo responsables	máquinas y herramientas en diferentes oficios	Utilizar máquinas simples (palanca, polea, plano y eje/rueda) como alternativa para resolver problemas dados.	Construir una caña de pescar con material reciclado para reconocer el uso de palancas.	Caña de pescar armada con material de reuso para levantar objetos

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Descripción de objetos, lugares y seres vivos	Describe de manera oral y/o escrita, en su lengua materna, objetos, lugares y seres vivos reales o ficticios.	91
Saberes y pensamiento científico	Ciencias Naturales	Efectos de la aplicación de fuerzas: movimiento y deformación	Experimenta con objetos al empujarlos y jalarlos para describir cómo se mueven, modifican su estado de reposo, se detiene, o cambian de sentido o rapidez; registra sus observaciones y conclusiones.	109



## MAKER- MÁQUINAS SIMPLES

### SPA111- Proyecto: Bombardeo de semillas

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Maker	Herramientas y materiales	Acción por el clima	promoción de actividades para conservar o rescatar patrimonio natural (reforestación) / Palanca	Utilizar máquinas simples (palanca, polea, plano y eje/rueda) como alternativa para resolver problemas dados.	Construir una catapulta para reforestar áreas grandes mediante el lanzamiento de semillas.	Catapulta creada con materiales para simular el bombardeo de semillas en áreas grandes como bosques

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Ética, naturaleza y sociedades	Formación	Respeto, cuidado y empatía hacia la naturaleza, como parte de un todo interdependientes	Analiza las formas de interactuar y explora las relaciones de cuidado y afectividad, con otros seres vivos y componentes de la naturaleza, los sentimientos que provocan, la importancia de promover el respeto y la empatía hacia todos los seres vivos y a la naturaleza.	118
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	La comunidad como el espacio en el que se vive y se encuentra la escuela	Reconoce diferentes problemáticas sociales y ambientales de su comunidad, y reflexiona sobre algunas acciones para solucionarlas.	130
Lenguajes	Español	Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la familia, la escuela o el resto de la comunidad	Escucha narraciones, comenta y pregunta sobre aquello que le interesa, no comprende o le causa extrañeza.	90



# TIC - OFIMÁTICA

## SPA112-Práctica: Olimpionics

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Ofimática	Mouse	Salud y bienestar	Partes del cuerpo	Manejar de manera elemental la computadora.	Practicar el uso del mouse con un programa en Scratch.	Programa de Scratch donde crean un personaje arrastrando las partes del cuerpo que corresponden en cada caso.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Saberes y Pensamiento Científico	Ciencias naturales	Cuerpo humano: estructura externa, acciones para su cuidado y cambios como parte del crecimiento.	Compara y representa las partes externas del cuerpo humano, explica su funcionamiento; propone y practica acciones para cuidarlo y argumenta la frecuencia con que es recomendable llevarlas a cabo y por qué.	105
Lenguajes	Español	Escritura de nombres en la lengua materna.	Escribe su nombre y lo compara con los nombres de sus compañeros, lo usa para indicar la autoría de sus trabajos, marcar sus útiles escolares, registrar su asistencia, entre otros.	88 y 89
Lenguajes	Español	Representación de distintas formas de ser y estar en el mundo a partir de la ficción.	Lee de forma individual y colectiva textos que contengan seres imaginarios, para representarlos empleando elementos de los lenguajes artísticos.	100
Lenguajes	Español	Representación de distintas formas de ser y estar en el mundo a partir de la ficción.	Construye personajes combinando distintas características de las personas y seres vivos de su entorno.	100



## TIC - OFIMÁTICA

### SPA112-Proyecto: ManchArte

Especialidad	Tecnología	ODS	Tema	Aprendizaje esperado	Propósito	Evidencia
Ofimática	Computadora : teclado y mouse	Educación de calidad	Arte	Manejar de manera elemental la computadora.	Realizar una pintura digital para practicar el uso del mouse.	Imagen de dibujo creado a partir de una mancha.

### Vinculación y alineación SEP

Campo formativo	Asignatura	Contenido	PDA	Pág.
Lenguajes	Español	Uso de los lenguajes artísticos para expresar rasgos de las identidades personal y colectiva.	Recrea elementos de la naturaleza que le despiertan asombro mediante formas, colores, sonidos, movimientos y gestos.	97
De lo humano y lo comunitario	Conocimiento del medio	Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse.	Reconoce y descubre sus características y cambios (corporales, gustos, intereses, habilidades, necesidades y capacidades) que le hacen una persona única, con la finalidad de valorar y respetar la diversidad.	131

