



Inglés

Mapa de contenidos

Pinion- v.6

Etapas: Sparks

Para edades de 6 y 7 años



Programación			Maker		
Programación por bloques Scratch Jr. / Scratch 3.0			Procesos de construcción Herramientas y materiales		
SPA102			SPA108		SPA109
Tema: características y hábitos de los animales	Práctica 2 h		Tema: cambios de apariencia y posición de la Luna	Práctica 2 h	Tema: instrumentos musicales
<u>Músicos de la naturaleza*</u> ODS: Vida de ecosistemas terrestres			<u>Secreto lunar*</u> Eje: creatividad		<u>Al son del cartón***</u> ODS: Trabajo decente y crecimiento económico
SPA103					
Tema: noche y día, rotación de la Tierra	Práctica 2 h				
<u>El baile de la Tierra***</u> ODS: Vida de ecosistemas terrestres					
SPA104					
Tema: corresponsabilidad con mi entorno	Práctica 2 h				
<u>O-Soji**</u> ODS: Paz, justicia e instituciones sólidas					
Tema: fenómenos naturales (erupciones volcánicas)	Proyecto 4 h		Tema: autoconocimiento	Proyecto 4 h	Tema: trenes en la comunidad
<u>Lava sube, lava baja*</u> ODS: Trabajo decente y crecimiento económico			<u>MiniMe*</u> Eje: creatividad		<u>Un viaje en tren***</u> ODS: Ciudades y comunidades sostenibles
Tema: estaciones	Proyecto 4 h				
<u>El sonidos de las estaciones***</u> ODS: Vida de ecosistemas terrestres					
Tema: historia familiar y diversidad de familias	Proyecto 4 h				
<u>El árbol de los recuerdos**</u> ODS: Paz, justicia e instituciones sólidas					



* Disponible a partir de agosto 2025
 ** Disponible a partir de noviembre 2025
 *** Disponible a partir de febrero 2026
 **** Disponible a partir de marzo 2026

PROGRAMACIÓN - PROGRAMACIÓN POR BLOQUES
Scratch Jr. / Scratch 3.0

Estándar Focus: identifica qué es un elemento digital y sigue pasos para su programación.

Programa Pinion			Seed				Vinculación y alineación		Temas de interés		
			P. Crítico	P. Diseño	P. Creativo	P. Algorítmico	SEP	ISTE	TIC	STEAMi	Consumibles y herramientas
S P A 1 0 2	Práctica: <u>Músicos de la naturaleza*</u> Tema: características y hábitos de los animales	Vida de ecosistemas terrestres					Ciencias Medio Ambiente	6.1.b	NA	ST ^{TEAMi}	
	Proyecto: <u>Lava sube, lava baja*</u> Tema: fenómenos naturales (erupciones volcánicas)	ODS: Trabajo decente y crecimiento económico		✓			Ciencias	1.3.d		ST ^{TEAMi}	



		ODS	Propósito	P. Crítico	P. Diseño	P. Creativo	P. Algorítmico	SEP	ISTE	TIC	STEAMi	Consumibles y herramientas
S P A 1 0 3	Práctica: <u>El baile de la Tierra***</u> Tema: noche y día, rotación de la Tierra	Educación de calidad	Programar una animación en Scratch para mostrar el ciclo del día y la noche. Evidencia: animación en Scratch donde se observa el ciclo del día y la noche.					Ciencias	1.6.b	NA	ST ^E AMi	
	Proyecto: <u>El sonido de las estaciones***</u> Tema: estaciones	Eje: creatividad	Crear una animación en Scratch utilizando eventos y fondos para mostrar el paso de las estaciones. Evidencia: animación en Scratch donde se observa el ciclo del día y la noche.				✓	Ciencias Educación artística	1.6.b		ST ^E AMi	
S P A 1 0 4	Práctica: <u>O-Soji**</u> Tema: corresponsabilidad con mi entorno	Paz, justicia e instituciones sólidas	Programar un juego de orden y limpieza en Scratch para comprender la tradición del O-Soji. Evidencia: programa en Scratch con juego de orden y limpieza utilizando bloques de eventos y apariencia.					Ciencias	1.7.c	NA	ST ^E AMi	
	Proyecto: <u>El árbol de los recuerdos**</u> Tema: historia familiar y diversidad de familias	Paz, justicia e instituciones sólidas	Crear un árbol genealógico en Scratch para conocer su historia familiar. Evidencia: animación en Scratch de un árbol familiar.				✓	Ciencias Formación cívica y ética	1.6.d		ST ^E AMi	



AUTOMATIZACIÓN - MÁQUINAS Y MECANISMOS

Codey Rocky / Dash

Estándar Focus: construye máquinas simples para llegar a soluciones ante problemas dados.

Programa Pinion			Seed				Vinculación y alineación		Temas de interés		
			P. Crítico	P. Diseño	P. Creativo	P. Algorítmico	SEP	ISTE	TIC	STEAMi	Consumibles y herramientas
S P A 1 0 5	Práctica: <u>Aventura cósmica**</u> Tema: astronomía y sistema solar	Industria, innovación e infraestructura	Programar un robot para recorrer el sistema solar. Evidencia: robot programado para hacer un recorrido con movimiento.				Ciencias	1.4.a	NA	ST ^E AMi	
	Proyecto: <u>Luciendo mi luz**</u> Tema: fuentes de luz	Energía asequible y no contaminante				✓	Ciencias	1.7.c		ST ^E AMi	Material de decoración para el robot



		ODS	Propósito	P. Crítico	P. Diseño	P. Creativo	P. Algorítmico	SEP	ISTE	TIC	STEAMi	Consumibles y herramientas
S P A 1 0 6	Práctica: Tesoro submarino* Tema: tesoros / máquinas simples	Eje: creatividad	Programar un robot para levantar objetos con ayuda de una polea. Evidencia: polea y programa del robot para hacer un recorrido.					Ciencias	1.6.b		STEAMi	
	Proyecto: Las joyas del faraón* Tema: antiguo Egipto / máquinas simples	Industria, innovación e infraestructura	Programar secuencias de luz y sonido en un robot para participar en una expedición arqueológica. Evidencia: programa para llevar a Codey o a Dash a desenterrar joyas.				✓	Ciencias	1.5.d	NA	STEAMi	Palas pequeñas o cucharas Caja grande llena de arena, tierra, semillas o papel triturado Objetos pequeños para enterrar 2 palitos de madera 1 pedazo de cartón delgado (ej. una tarjeta de presentación) Cinta adhesiva Semillas Joya elaborada
S P A 1 0 7	Práctica: ShopperBot*** Tema: corresponsabilidad con el entorno (discapacidad motriz) / plano inclinado	Industria, innovación e infraestructura	Programar un robot utilizando bloques de movimiento para apoyar a personas con discapacidad motora. Evidencia: robot programado para hacer movimientos: izquierda, derecha, adelante y atrás.					Ciencias	1.5.d		STEAMi	Mochilas Libros y cuadernos Color azul o rojo
	Proyecto: Patitas que guían*** Tema: corresponsabilidad con el entorno (perros guía) / sensores	Salud y bienestar	Programar sensores en un robot para simular la caminata con un perro guía. Evidencia: programación de un robot educativo para hacer una simulación de caminata y entrenamiento con perro guía.			✓		Ciencias	4.1.a	NA	STEAMi	Post-its Codey Rocky Hoja blanca Colores Tijeras Cinta adhesiva 2 m de estambre o listón



MAKER- HERRAMIENTAS Y MATERIALES

Herramientas y materiales

Estándar Focus: construye un producto físico para expresarse creativamente, comprender situaciones y/o resolver problemas siguiendo el proceso tecnológico de forma segura.

Programa Pinion			Seed				Vinculación y alineación		Temas de interés		
S P A 1 0 8	ODS		Propósito				SEP		TIC	STEAMi	Consumibles y herramientas
			P. Crítico	P. Diseño	P. Creativo	P. Algorítmico					
	Práctica: Secreto lunar* Tema: cambios de apariencia y posición de la Luna	Eje: creatividad	Construir un objeto de cartón siguiendo instrucciones para reconocer el cambio de la Luna. Evidencia: producto para mostrar las fases de la luna, construido utilizando herramientas manuales y cartón.				Ciencias		1.4.a	NA	STEAMi Cartón corrugado Dos objetos circulares Según sea el caso: Kit de herramientas de construcción para cartón 1 broche tipo alemán
	Proyecto: MiniMe* Tema: autoconocimiento	Eje: creatividad	Construir un modelo pequeño de sí mismos en el que identifican gustos. Evidencia: MiniMe de cartón representando un modelo de sí mismos.				Matemáticas		1.4.c	NA	STEAMi Cartón reciclado Contenedores redondos, cuadrado, rectangular 5 broches de 2 patas (tipo alemán) / Kit de herramientas de construcción para cartón Tijeras 1 pluma o lápiz Plumones o colores Post-it Cinta adhesiva



	ODS	Propósito	P. Crítico	P. Diseño	P. Creativo	P. Algorítmico	SEP	ISTE	TIC	STEAMi	Consumibles y herramientas
S P A 1 0 9	Práctica: <u>Al son del cartón***</u> Tema: instrumentos musicales (fabricación de objetos que producen sonidos)	Trabajo decente y crecimiento económico Construir un instrumento musical con material de reúso. Evidencia: guitarra construida a base de cartón con otros materiales de reúso.					Ciencias	1.4.a	NA	STEAMi	1 caja pequeña de cartón grueso 2 lápices 1 clip 1 metro de estambre Cinta adhesiva 3 rollos de papel higiénico 3 ligas Material para decorar Tijeras Kit de herramientas de construcción para cartón
	Proyecto: <u>Un viaje en tren***</u> Tema: trenes en la comunidad	Ciudades y comunidades sostenibles Construir un tren de cartón para ayudar a nuestra comunidad. Evidencia: vagones de cartón por pareja para, al final, crear un tren de todo el grupo.		✓			Ciencias Matemáticas	1.4.a		STEAMi	Caja de cartón con tapas Crayones o plumones Contenedor circular Lápices Plumones o colores Estambre (opcional)
S P A 1 1 0	Práctica: <u>ActivAros****</u> Tema: actividad física y la práctica de deportes	Salud y bienestar Construir dos aros de cartón reciclado para explorar los beneficios de la actividad física. Evidencia: aros creados con cartón reciclado para hacer ejercicio.					Ciencias	1.4.a		STEAMi	Una caja grande (aprox. 65 largo x 55 ancho x 35 alto) Lápiz
	Proyecto: <u>Ardilla Aventurera****</u> Tema: cuidado de la naturaleza	Ciudades y comunidades sostenibles Construir un puente con materiales de reúso para facilitar el cruce seguro de animales. Evidencia: puente con cartón y otros materiales de reúso.		✓			Ciencias	1.3.d	NA	STEAMi	Cartón y cajas de cartón Regla Lápiz 4 clips mariposa grandes Plumones o crayones Hojas verdes, plantas o material para decorar



MAKER- MÁQUINAS SIMPLES

Herramientas y materiales

Estándar Focus: construye un producto físico para expresarse creativamente, comprender situaciones y/o resolver problemas siguiendo el proceso tecnológico de forma segura.

Programa Pinion			Seed				Vinculación y alineación		Temas de interés		
			P. Crítico	P. Diseño	P. Creativo	P. Algorítmico	SEP	ISTE	TIC	STEAMi	Consumibles y herramientas
S P A 1 1 1	Práctica: Pescando Ando**** Tema: máquinas y herramientas en diferentes oficios	Producción y consumo responsables					Ciencias	1.4.a	NA	STEAMi	2 palitos largos de 50 cm Masking tape 1 popote 5 abatelenguas Estambre o cordón 3 sujetadocumentos 3 plastinudos
	Proyecto: Bombardeo de semillas**** Tema: promoción de actividades para conservar o rescatar patrimonio natural (reforestación) / palanca	Acción por el clima		✓			Ciencias	1.7.c		STEAMi	11 palitos de paleta 1 liga 1 popote 3 palitos de 30cms (tipo brocheta bambú) Maskin tape 1 recipiente pequeño de plástico

TIC - OFIMÁTICA

Estándar Focus: utiliza herramientas tecnológicas básicas.

Programa Pinion			Seed				Vinculación y alineación		Temas de interés			
S P A 1 1 2		ODS	Propósito	P. Crítico	P. Diseño	P. Creativo	P. Algorítmico	SEP	ISTE	TIC	STEAMi	Consumibles y herramientas
	Práctica: <u>Olimpinions**</u> Tema: partes del cuerpo	Salud y bienestar	Practicar el uso del mouse con un programa en Scratch. Evidencia: programa de Scratch donde crean un personaje arrastrando las partes del cuerpo que corresponden en cada caso.					Ciencias	1.6.a		ST ^E AMi	
	Proyecto: <u>ManchArte**</u> Tema: arte	Educación de calidad	Realizar una pintura digital para practicar el uso del mouse. Evidencia: imagen de dibujo creado a partir de una mancha.	✓				Lenguaje Tecnología	1.6.a	AutoDraw Mouse Teclado	ST ^E AMi	

* Disponible a partir de agosto 2025
** Disponible a partir de noviembre 2025
*** Disponible a partir de febrero 2026
**** Disponible a partir de marzo 2026

