



Alf@TIC

NUEVA SERIE DE PRIMARIA PARA TECNOLOGÍA

Esta serie apunta a la **FORMACIÓN TECNOLÓGICA INTEGRAL** en la escuela primaria y está estructurada en seis libros del alumno y un ecosistema de aprendizaje digital. Para el ciclo 2025 se tienen los libros 1, 2 y 3, y para el 2026 los libros 4, 5 y 6.



ENFOQUE STEAM

- Propicia la integración de la metodología de la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas.

METODOLOGÍA ABP

(APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS)

- Desarrolla los procesos creativos, de investigación y aplicación del conocimiento en la solución de problemas.

ECOSISTEMA DE APRENDIZAJE DIGITAL

- Material didáctico complementario para el alumno que incluye Videos, Juegos, Canciones, Software adicional y Material auxiliar.
- Para el maestro se cuenta con Guía didáctica, Planificación y Dosificación.

EVALUACIÓN FORMATIVA

- Para la retroalimentación del aprendizaje al final de las lecciones se presentan momentos orientadores, motivadores, reflexivos y de autoevaluación formativa.

LIBRO DEL ALUMNO

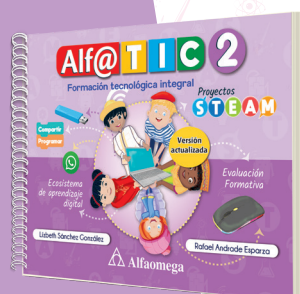
- **DOSIFICACIÓN** de 2 o 4 horas semanales
- **CONTENIDO** distribuido trimestralmente

- **DIDÁCTICA** basada en el enfoque **STEAM** y la metodología **ABP**
- Ecosistema de Aprendizaje Digital
- Evaluación formativa



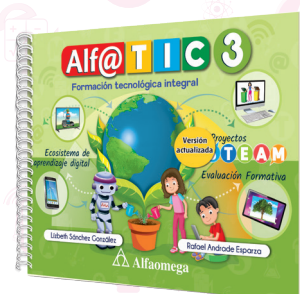
ISBN: 978-607-576-359-0

BLOQUE 1. TIC Y LENGUAJE BINARIO
BLOQUE 2 TIC, COMPUTADORA Y APPS
BLOQUE 3 PLATAFORMAS, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA



ISBN: 978-607-576-361-3

BLOQUE 1. TIC, LENGUAJE BINARIO, PAINT 3D, MYPAIN, CAPCUT Y CORREO ELECTRÓNICO
BLOQUE 2 TIC, COMPUTADORA Y APPS
BLOQUE 3 PLATAFORMA MULTIMEDIA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA



ISBN: 978-607-576-363-7

BLOQUE 1. TIC Y LENGUAJE BINARIO, INTERNET, ILUSTRACIONES DIGITALES, EDITOR DE VIDEO, PLATAFORMA PARA CREAR BLOG
BLOQUE 2 WORD, EXCEL, POWERPOINT Y FACEBOOK
BLOQUE 3 PLATAFORMA, MULTIMEDIA, IA, PROGRAMACIÓN, ROBÓTICA Y RED SOCIAL

DESCUBRE:

- WordPad
- GCompris
- Windows
- Paint 3D
- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Visme
- Quick Draw
- Scratch

APRENDE:

- Microsoft Word
- Microsoft Excel
- Paint y Paint 3D
- Calculadora de Windows
- Sistema operativo

EJERCITA:

- Microsoft Word
- Microsoft Excel
- Microsoft PowerPoint
- Internet Explorer
- Microsoft Edge
- Paint y Paint 3D
- Sistema operativo
- Apps de Windows
- Scratch

TABLA DE CONTENIDO



ECOSISTEMA DE APRENDIZAJE DIGITAL

- Todos los recursos incluidos son parte fundamental de las actividades de enseñanza-aprendizaje y en el libro se señala el momento en que hay que utilizarlos.

Juego Alf@ Digital

Actividades lúdicas digitales que profundizan o complementan los aprendizajes.

Convierte una letra a número binario

También puedes convertir una letra a código binario si se le asigna un número.

A	B	C	D	E	F
01	02	03	04	05	06

La letra C tiene el número 3

Este es su código binario.

●●●●●	●●●●	●●●	●●	●	●
0	0	0	1	1	

Juego Alf@ Digital
Con el juego Convierte un número a código binario. Podrás seguirte divirtiendo al encontrar los códigos.

Cápsula Alf@ Digital
Aprende más con la cápsula ¿Qué es el código binario?

46 | Alfaomega

Cápsula Alf@ Digital

Videos digitales relacionados con la problemática o aspectos del proyecto STEAM.

Alf@ Prácticas

Ejercicios para realizarse con los medios digitales o en el libro y que facilitan el desarrollo del proyecto STEAM.

Alf@ Prácticas

Utiliza un lápiz del color que quieras para dibujar las computadoras. Solo sigue las líneas punteadas.



Alf@ Prácticas
Observa en tu Aula Alf@TIC el video TIC que muestra maneras de evitar la violencia.

Cápsula Alf@ Digital
Diviértete con la canción Las TIC.

11 | Alfaomega


Canción Alf@ Digital

Canciones relacionadas con el contenido.

Guía Alf@TIC

Video tutoriales digitales para reafirmar el contenido desarrollado en el libro.

GUÍA DIDÁCTICA Y PLANIFICACIÓN DOCENTE

NÚMERO DE BLOQUE	TÍTULO DEL BLOQUE	NOMBRE DEL PROYECTO	PROBLEMÁTICA	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (soluciones)
1	TIC Y LENGUAJE BINARIO	Leer otros lenguajes	El desconocimiento de otros lenguajes limita la comunicación y el aprendizaje.	Elaborar un cartel y escribir sus textos en códigos binarios.
2	TIC, COMPUTADORA Y APPS	Escribir e ilustrar sin cuaderno y lápiz	¿Cómo escribir mensajes, cuentos o hacer presentaciones para ayudar a las personas a evitar la violencia sin utilizar cuaderno y lápiz?	Escribir mensajes, un cuento y una presentación usando la computadora y programas como Word y PowerPoint. Compartir en correo electrónico lo elaborado.
3	PLATAFORMAS, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA	Tecnología para ayudar	Algunas personas que usan plataformas, inteligencia artificial o que programan robots no piensan en lo importante que es usarlas para ayudar a otras personas.	Después de usar Visme, Quick Draw, programación con Scratch, programar un robot y crear un video en Visme de cómo la Tecnología puede ayudar a evitar la violencia. Compartir en Whatsapp.
 LIBRO 2				
NÚMERO DE BLOQUE	TÍTULO DEL BLOQUE	NOMBRE DEL PROYECTO	PROBLEMÁTICA	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (soluciones)

-  www.alfaomega.com.mx
-  [@alfaomega.grupo.editor](https://www.facebook.com/alfaomega.grupo.editor)
-  [@AlfaomegaMex](https://twitter.com/AlfaomegaMex)
-  [@Alfaomega_Mex](https://www.instagram.com/Alfaomega_Mex)
-  [Alfaomega Grupo Editor SA de CV](https://www.linkedin.com/company/Alfaomega-Grupo-Editor-SA-de-CV)
-  **Conmutador ventas en línea: 55 5575 5022 ext. 101 y 151**
-  **Whatsapp atención escolar: +52 55 4588 0824
+52 55 4588 5301**

ATENCIÓN COLEGIOS



CATÁLOGO ESCOLAR



SOPORTE ESCOLAR

