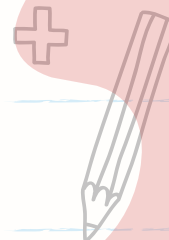
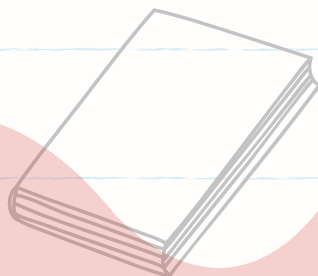
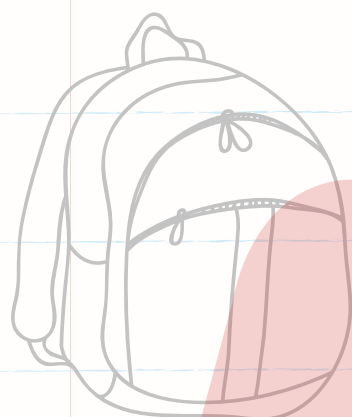
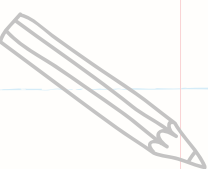


Catálogo ESCOLAR 2025

INFORMÁTICA, ROBÓTICA
& LITERATURA INFANTIL



 **Alfaomega**


CONTENIDO

PREESCOLAR 8




mi Aventur@ digital

 10



PEQUES TIC
POR COMPETENCIAS

 13

PRIMARIA 16

 **Alf@TIC**  18

Formación tecnológica integral



APRENDER Y CREAR
con Desafíos Digitales



VERSIÓN ACTUALIZADA  23

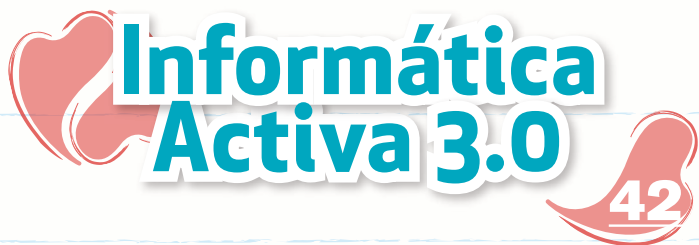


Practica+
con los TIC  28

SECUNDARIA 38


Ciber Kids
TIC por competencias  33

 **Informática Práctica**  40



Informática Activa 3.0  42

BACHILLERATO 45

Informática
para Bachillerato 47

**ROBÓTICA
& LITERATURA** 49

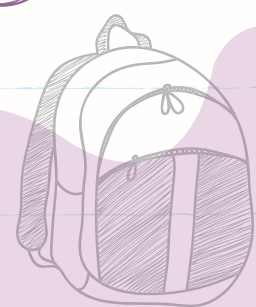
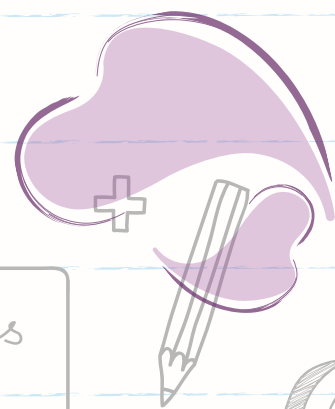
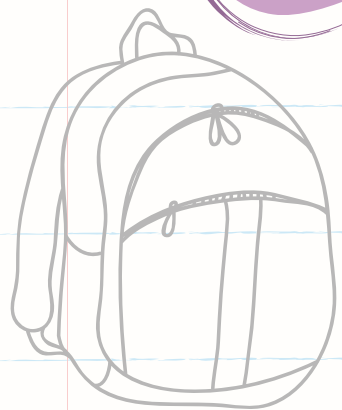
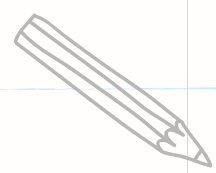
RIE
Robótica Integral Educativa 51

**Leer
es vivir** 60
everest

Cuentos
Educación primaria 62

**OTROS
TÍTULOS DE
ALFAOMEGA** 65

**SERVICIOS
EDUCATIVOS** 68



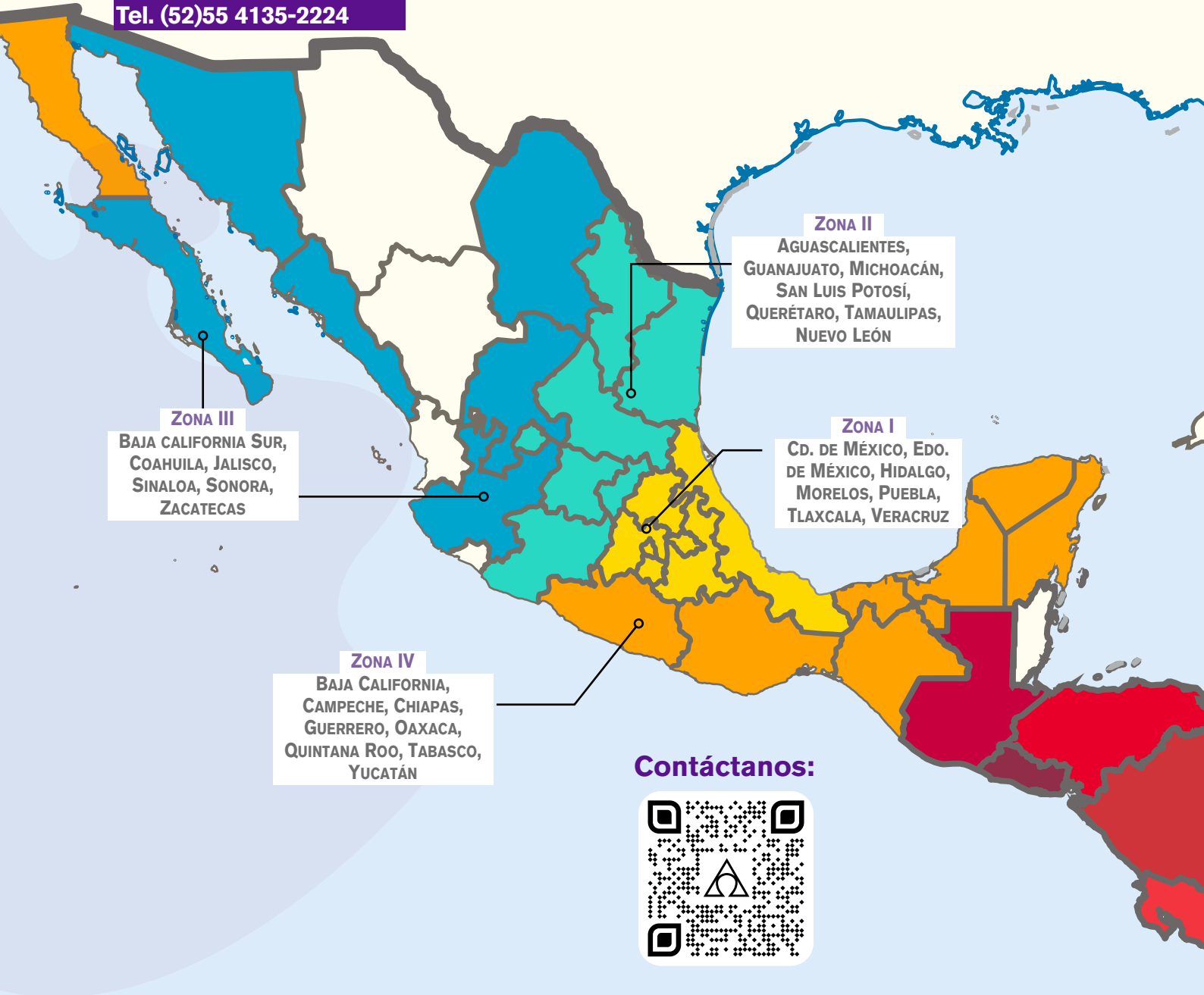
DIRECTORIO MÉXICO

Gerencia nacional:

Pedro Alberto Yu Muñoz
pyu@alfaomega.com.mx
Tel. (52)55 4135-2224

Soporte Escolar:

soportescolar@alfaomega.com.mx
Tel: (52)55 4588-5301



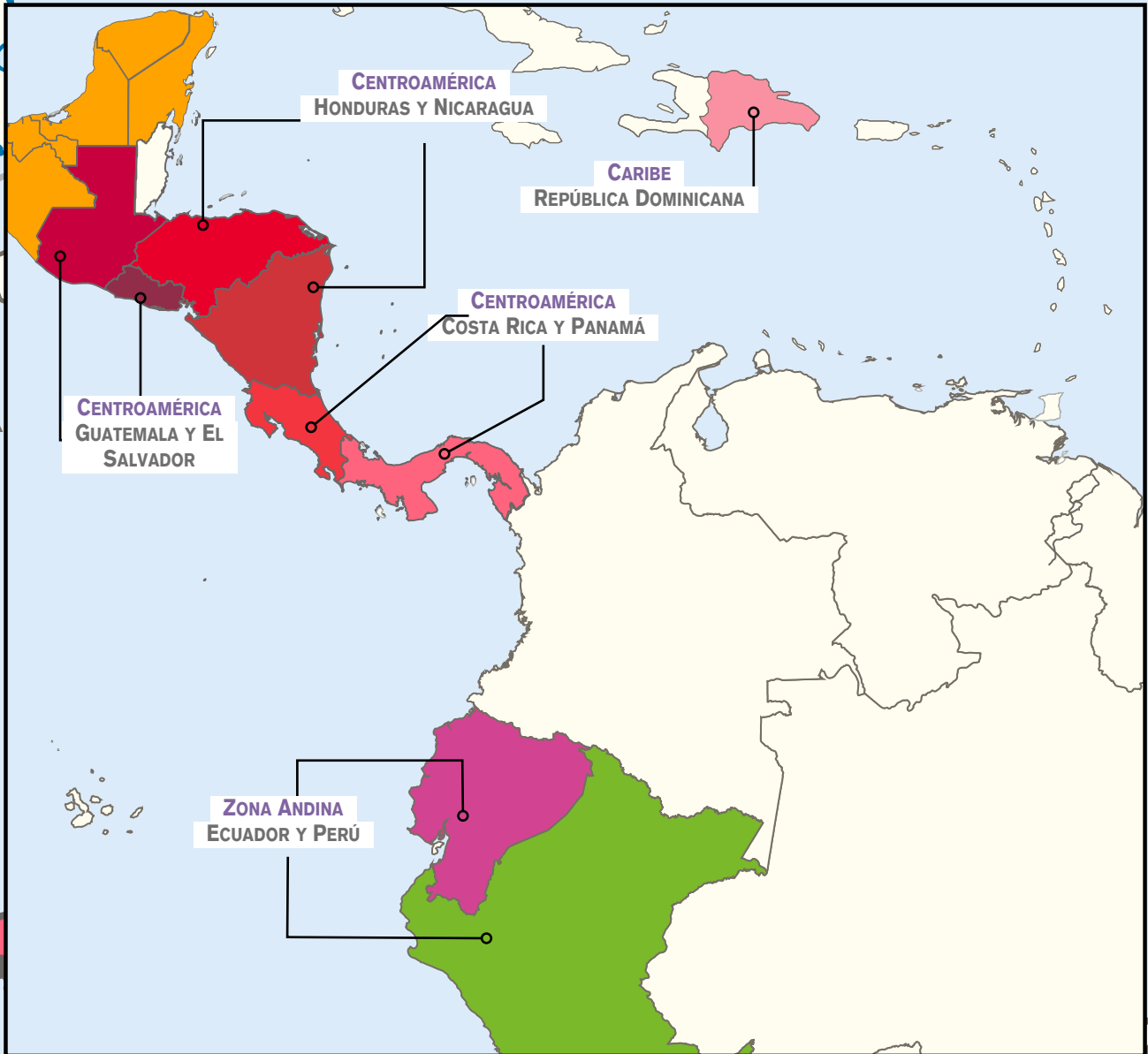
CENTROAMÉRICA, CARIBE Y ZONA ANDINA

Contacto:

rosales@alfaomega.com.mx
(52) 55 3018-0494

Contacto:

gfermana@alfaomega.com.mx
(503) 7150 3093



ATENCIÓN DEL ÁREA INTERNACIONAL

PEDRO ALBERTO YU MUÑOZ
pyu@alfaomega.com.mx
Tel.: (52)55 4135-2224

GERARDO FERMAN AYALA
gfermana@alfaomega.com.mx
Tel.: (503) 7150-3093

ROSA LINA ROSALES
NOGUEIRA
rrosales@alfaomega.com.mx
Tel.: (52)55 3018 -0494

SOCIOS COMERCIALES

COSTA RICA

LEARNING SOLUTIONS CR
Tel.: (506) 8310-3476
veronica@ls-cr.com
jerhson@ls-cr.com

REP. DE EL SALVADOR

PROLIBROS, S.A. DE C.V.
Tel.: (503) 2260 4654
prolibros1@gmail.com

**EDITORIA Y DISTRIBUIDORA DE
LIBROS DE EL SALVADOR, S.A DE
C.V. (EDISAL)**
Tel.: (503) 7468-6666 / 2260-7525
gerencia@editorialedisal.com

MULTILIBROS, S.A DE C.V.
Tel.: (503)2252 6788
j.lopezmultilibros@gmail.com

**BOOK SOLUTIONS
DISTRIBUIDORES, S.A. DE C.V.**
Tels.: (503) 7890-1306 / 2523-4416
rcantaderio.booksolutions@gmail.com

GUATEMALA

**INSTITUTO GUATEMALTECO
AMERICANO IGA**
Tel.: 2300-6161
mcruz@iga.edu
msalazar@iga.edu

**CENTRAL DE LIBROS
SOCIEDAD ANÓNIMA**
Tel.: (502) 4043-0007
bookcenter89@gmail.com

**LIBRERÍA
LATINOAMERICANA S.A.**
Tel.: (502) 7963-8900
lib_latinoamericana@yahoo.com
mpaz@librerialatinoamericana.com

**DISBOOK INTERNATIONAL
COMPANY, S.A.**
(502) 5482 5618 / 2228 0789
victor.sandoval@disbook.org

HONDURAS

GRUPO CORPORATIVO COELLO
Tels.: (504) 2556-5907
jorgecoello_hn@hotmail.com

NICARAGUA

HISPAMER, S.A.
Tel.: (505) 2278-1210
importaciones@hispamer.com.ni

PANAMÁ

TEXT BOOK, S.A.
Apartado 0819-03177
Tel.: (507) 261-1566
textbook@cableonda.net

REPÚBLICA DOMINICANA

**E&E CONSULTORES
Y ASESORES, S.R.L.**
Tel.: (849) 220-3298
informacion@eyeconsultores.com

ECUADOR

MULTILIBRO D.L.M. DISTRIBUIDOR
Tel.: (593) 9854-48766
c.hernandez@multilibro.com.ec

PERÚ

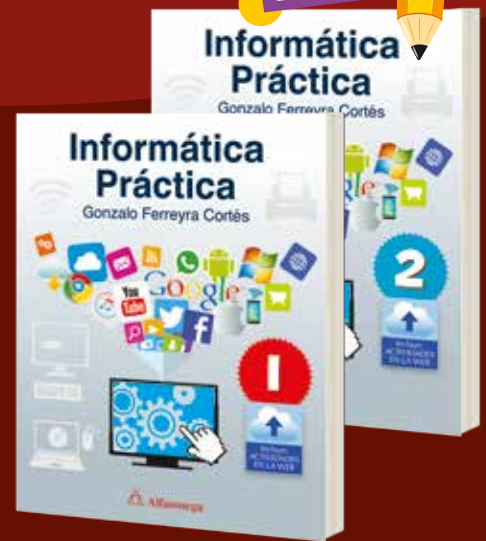
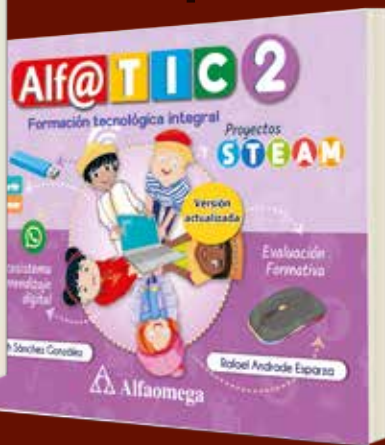
HUELLA CONTENIDOS SAC
Tel.: +51 994 680 308
gerencia.huellacontenidos@gmail.com

¡Visita
NUESTRA PÁGINA WEB!



Podrás encontrar todas nuestras series y diferentes herramientas para tus clases.

NOVEDAD
2025





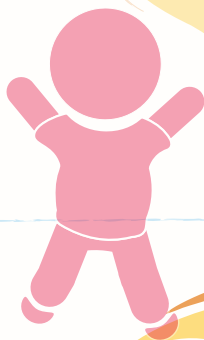
PREESCOLAR

En **Alfaomega** sabemos que la educación preescolar sienta las bases para la formación integral de los niños, es por eso que diseñamos contenidos educativos que tienen el objetivo desarrollar al máximo el potencial de sus alumnos.

8

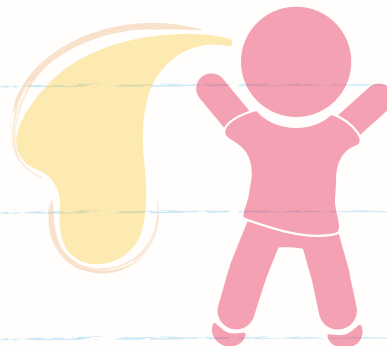
Alfaomega **Escolar**

PREESCOLAR



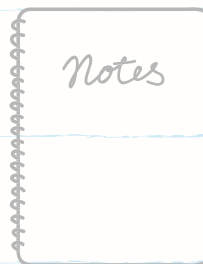
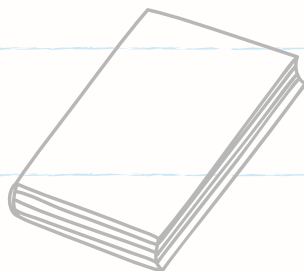
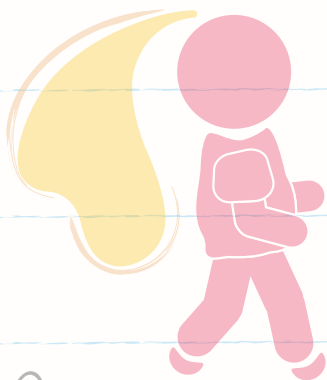
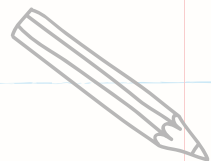
mi
Aventur@
digital

10



PEQUES TIC
POR COM PETENCIAS

13

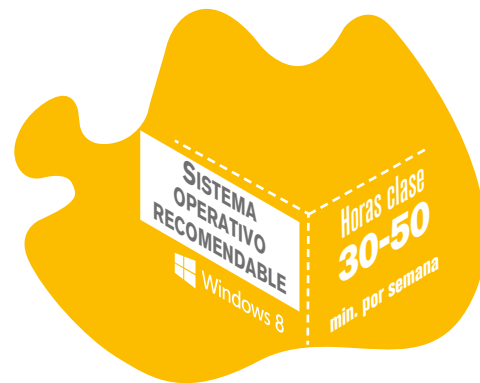


mi Aventur@ digital

www.miaventuradigital.com

Libro recomendado para los alumnos que cursan tercer grado de Preescolar. Fomenta el desarrollo de habilidades digitales mediante la construcción de ambientes de aprendizaje, los cuales brindan a los niños experiencias significativas y contextualizadas.

Este libro promueve el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), con el objetivo de reconocer cómo la tecnología puede ser utilizada en diversos ámbitos y para distintas funciones. *Mi Aventura Digital 3* está fundamentada en la Educación Basada en Competencias (EBC) y promueve la transversalidad con los campos de Formación Académica y las Áreas de Desarrollo Personal y Social.



Incluye actividades que promueven las competencias digitales, generando así un aprendizaje significativo de manera lúdica y natural.



Cada bloque inicia con el establecimiento de un ambiente de aprendizaje en el que se contextualizan los conocimientos adquiridos.



Cada bloque incluye un Reto Final donde los niños podrán evidenciar y reflexionar lo aprendido.

ICONOGRAFÍA



10

Alfaomega Escolar
PREESCOLAR

**APRENDE:**

- Computadoras y dispositivos móviles
- Dispositivos de salida
- Teclas especiales
- Archivos y carpetas
- Las herramientas de dibujo
- Procesador de texto
- Internet

GUÍA PARA EL MAESTRO:

- Planeación semanal
- Secuencias y orientaciones didácticas
- Actividades permanentes
- Sugerencias didácticas
- Programas para descargar
- Instrumentos de evaluación



MI AVENTURA DIGITAL 3
ISBN: 978-607-622-562-2

MI AVENTURA DIGITAL
GUÍA PARA PROFESORES
ISBN: 978-607-622-702-2

Guía trimestral disponible en formato digital.

MATERIAL INTERACTIVO

Integra el uso de software educativo, con lo que se fortalecen los aprendizajes sobre tecnología y su vínculo con los contenidos curriculares.

**DISPONIBLE EN:**

WWW.MIAVENTURADIGITAL.COM





DESCARGA DEL SOFTWARE

Botones con los íconos representativos de cada software en los que se pueden descargar las aplicaciones de modo seguro.

VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE

Videos de apoyo sobre cómo descargar y usar el software complementario para realizar las actividades de la serie.



GUÍA PARA PADRES

Material disponible en línea donde encontrará sugerencias para orientar al alumno en el uso adecuado de las TIC e internet en el hogar a través de:

- Actividades
- Apps sugeridas
- Descarga del software complementario
- Enfoque de la serie



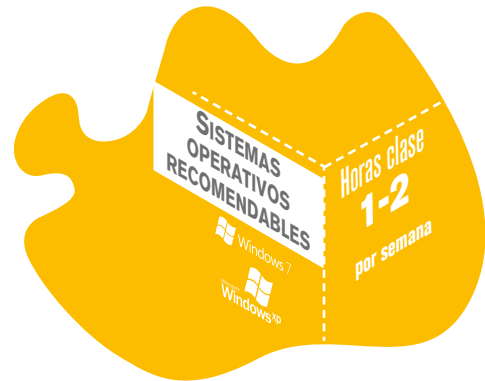
PEQUES TIC

POR COMPETENCIAS

www.pequestic.com

Serie fundamentada en la Educación Basada en Competencias (ebc), con la que el alumno iniciará el aprendizaje del uso responsable de las tic (Tecnologías de la Información y la Comunicación) reflexionando sobre los valores que debe considerar para desenvolverse en el salón de clase y en la vida cotidiana.

De una manera divertida, el alumno entenderá que es posible plantearse proyectos y metas, así como la importancia de culminarlas.



ICONOGRAFÍA



COMPRENDE



ACTIVIDAD INDIVIDUAL



ACTIVIDAD EN PÁGINA WEB



ACTIVIDAD EN CASA



Se presenta los aspectos que caracterizan a cada unidad.



La autoevaluación permite a los alumnos reflexionar y poner en práctica lo aprendido.



Los contenidos se refuerzan con el uso de software educativo y con actividades para realizar en casa.



La serie fomenta el uso de aplicaciones informáticas de manera lúdica y gráfica, así como el vínculo con los contenidos curriculares.



DESCUBRE:

- Mi inicio con las TIC
- El ratón y el teclado
- Encender y apagar la computadora
- Herramientas de dibujo
- Letras y números en el teclado
- Teclas de dirección
- Tipos de monitores
- Partes y función del CPU
- Dibujar y colorear con *Alfapaint*

CONOCE:

- Números y teclas en el teclado
- El ratón y el cursor
- Posiciones adecuadas para trabajar en la computadora
- ¿Cómo abrir un CD?
- Dibujo con las TIC, dibujar y colorear en *Alfapaint*
- Principios básicos de un procesador de texto, una hoja de cálculo, una presentación electrónica y un dibujo por computadora con *OOo4Kids*

APRENDE:

- El ratón y el teclado
- El ratón y el puntero
- Practicar la ubicación y uso de las teclas del teclado con *Type Faster*
- Sumas, dibujos y rompecabezas con *GCompris*
- Proyecto: Crear un dibujo
- Mi proyecto animado

GUÍA PARA EL PROFESOR

- Canciones para cada grado
- Programas para descargar
- Secuencias didácticas para modificar e imprimir
- Imágenes de apoyo al proceso de enseñanza
- Criterios de valoración final
- Rúbricas de evaluación
- Cofre de juguetes



Guía trimestral disponible en formato digital.

PEQUES TIC 1

ISBN: 978-607-707-409-0

PEQUES TIC 2

ISBN: 978-607-707-410-6

PEQUES TIC 3

ISBN: 978-607-707-411-3

GUÍA PARA EL PROFESOR

PEQUES TIC

ISBN: 978-607-707-465-6

GUÍA DIDÁCTICA PARA PADRES

PEQUES TIC

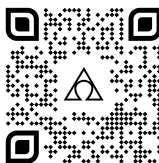
ISBN: 978-607-707-489-2

MATERIAL INTERACTIVO

Integra el uso de software educativo, con lo que se fortalecen los aprendizajes sobre tecnología y su vínculo con los contenidos curriculares.

DISPONIBLE EN:

WWW.PEQUESTIC.COM

**DESCARGA DEL SOFTWARE**

Botones con los íconos representativos de cada software en los que se pueden descargar las aplicaciones de modo seguro.

VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE

Videos de apoyo sobre cómo descargar y usar el software complementario para realizar las actividades de la serie.

**GUÍA PARA PADRES**

Material disponible en línea donde encontrará:

- Enfoque de la serie
- Actividades
- Apps sugeridas
- Descarga del software complementario



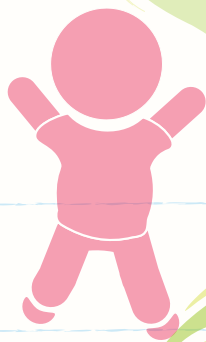


PRIMARIA

En **Alfaomega** promovemos el uso de las TIC de forma transversal dentro del currículo. Nuestras series impulsan el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes fundamentales para el uso de la tecnología.

16

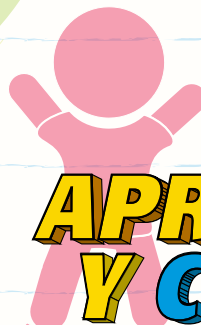
Alfaomega Escolar
PRIMARIA



Af@TIC

Formación tecnológica integral

18

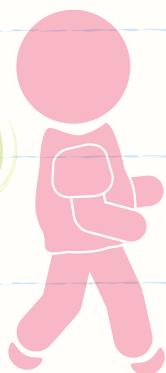


APRENDER Y CREAR

con Desafíos Digitales

VERSIÓN ACTUALIZADA

23



Practica+ con las TIC

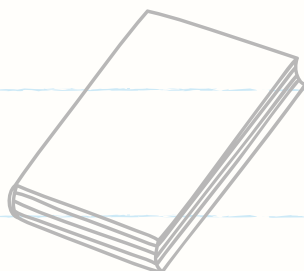
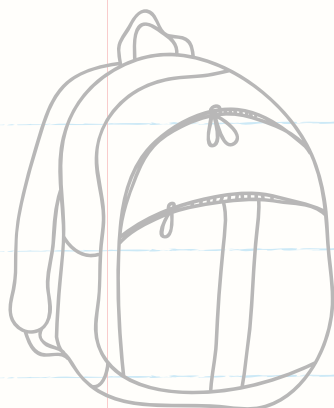
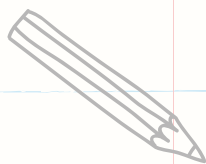
28

Sánchez • Andrade • Olivares

Ciber Kids

TIC por competencias

33



Notes





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

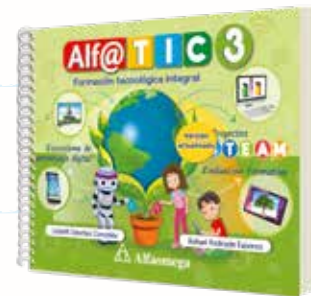
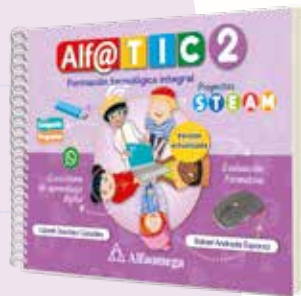
- Material didáctico complementario para el alumno que incluye Videos, Juegos, Canciones, Software adicional y Material auxiliar.
- Para el maestro se cuenta con Guía didáctica, Planificación y Dosificación.

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.



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.



Canción Alf@ Digital

Canciones relacionadas con el contenido.

Guía Alf@TIC

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

EVALUACIÓN FORMATIVA



Momentos de evaluación formativa

Evaluación por lección conformada en momentos orientadores, motivadores y reflexivos.



Momento de valoración actitudinal:

Valoración de la actitud como consecuencia de los aprendizajes.



Momentos de autoevaluación

Momento para que el estudiante valore sus aprendizajes y participación para el logro del proyecto STEAM.



Evaluación digital final

Evaluación que se encuentra en el Aula Alf@TIC.

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)

APRENDER Y CREAR

con Desafíos Digitales

VERSIÓN ACTUALIZADA

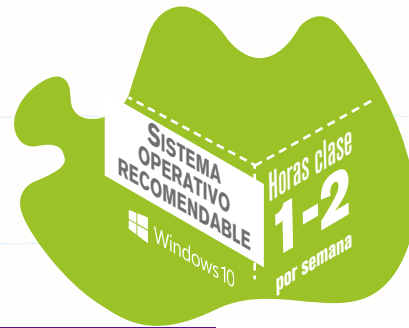
www.aprenderycrear.com

Serie para que las niñas y niños de hoy aprendan las TIC para el colegio y para la vida cotidiana.

Con gran cantidad de actividades variadas para resolver con cualquier versión de Windows y Office.

UNA PEDAGOGÍA BASADA EN:

- Resolución de problemas
- Aprendizaje basado en juegos
- Ciudadanía digital
- Conciencia ambiental
- Robótica y programación -Sin la necesidad de comprar kits.



POR GRADO INCLUYE:

- Libro - Impreso y en formato digital interactivo.
- Software - Para PC o Notebook.
- App - Para celulares y tablets.
- Materiales exclusivos para docentes.
- Cubre todo el calendario escolar.

SE ADAPTA A LOS TIEMPOS QUE CADA ALUMNO NECESITE CON:

Actividades que avanzan progresivamente.

Imágenes que ilustran el paso a paso y guían las tareas para que se realicen de manera autónoma.



Desarrolla paso a paso el contenido de los aprendizajes esperados.



Sesión diagnóstica para recuperar saberes previos y adaptar el material acorde con el grupo.

Código de colores que delimita Inicio, Desarrollo y Cierre de las sesiones.



ÁREA PARA REGISTRO DE EVIDENCIAS DE LAS ACTIVIDADES DE LA SESIÓN

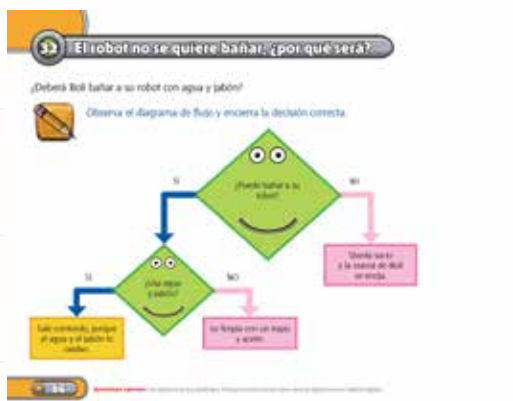
Desafíos digitales para fortalecer y ampliar los aprendizajes que pueden realizarse en clase o en casa desde la web o App.



Instrumentos de evaluación —en el libro y en formato digital—. A partir de 4to Grado, los alumnos autogestionarán su portafolio de evidencias.



Proyecto para introducir a los alumnos en la robótica mediante actividades adaptadas a cada edad.



Acerca a los estudiantes a la lógica de la programación, a la vez que crean y personalizan sus propios proyectos.



Superdiccionario digital de conceptos informáticos con actividades lúdicas para ayudar a fijarlos. Se encuentra en el libro, en el software y App.

LIBRO DIGITAL INTERACTIVO

Emplea recursos didácticos para realizar las actividades en forma dinámica mediante material que se puede descargar, editar y enviar.



PROGRAMAS COMPLEMENTARIOS

Se descargan directamente desde la página web de forma segura.

DISPONIBLE EN:

WWW.APRENDERYCREAR.COM



GUÍA PARA PADRES

Disponible en línea para tratar temas actuales sobre Ciudadanía digital y el uso seguro de internet.

VIDEOTUTORIALES






Videos de apoyo sobre cómo descargar y usar el software complementario.





VERSIÓN ACTUALIZADA






DESCUBRE:

-  Las TIC
-  Alfapaint
-  Paint y Paint 3D
-  WordPad
-  Sistema operativo



VERSIÓN ACTUALIZADA










APRENDE:

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



VERSIÓN ACTUALIZADA












EJERCITA:

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



VERSIÓN ACTUALIZADA











CONOCE:

-  Sistema operativo
-  Microsoft Word
-  Microsoft Excel
-  Microsoft PowerPoint
-  Paint y Paint 3D
-  Scratch
-  TuxTyping
-  ShotCut
-  Internet Explorer
-  Microsoft Edge
-  Rapid Typing



VERSIÓN ACTUALIZADA











INTEGRA:

-  Sistema operativo
-  Microsoft Office
-  Microsoft Word
-  Microsoft Excel
-  Microsoft PowerPoint
-  Scratch
-  Google
-  ShotCut
-  Rapid Typing
-  BlockCAD



VERSIÓN ACTUALIZADA

AVANZA:

-  Sistema operativo
-  Microsoft Word
-  Microsoft Excel
-  Microsoft
-  PowerPoint
-  Microsoft Publisher
-  Internet Explorer
-  Microsoft Edge
-  Blogger
-  Scratch

ICONOGRAFÍA



INICIO DE SESIÓN



FIN DE SESIÓN



REFLEXIONA



ACTIVIDAD EN EL LIBRO



ACTIVIDAD DIGITAL



ACTIVIDAD GRUPAL



COLOREAR



DIBUJAR



RECORTAR

GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES

Garantiza que cualquier docente, especializado o no, pueda desarrollar el programa.

- Guía anotada
 - Contenidos didácticos sesión por sesión
 - Ideas y sugerencias didácticas para cada página del libro del alumno
 - Respuestas a todos los ejercicios
- Avance programático completo editable
- Evaluación diagnóstica editable
- Evaluaciones sumativas editables
- Listado con los Aprendizajes esperados en Informática y contenidos en TIC
- Guías visuales de los programas ofimáticos, videotutoriales de apoyo, entre otros
- Cuadernillo sobre el uso seguro y protegido de Internet y Ciudadanía digital.



Dosificaciones bimestrales y trimestrales de contenidos y evaluaciones disponibles en formato digital.

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 1
ISBN: 978-607-538-394-1**

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 2
ISBN: 978-607-538-395-8**

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 3
ISBN: 978-607-538-396-5**

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 4
ISBN: 978-607-538-382-8**

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 5
ISBN: 978-607-538-397-2**

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 6
ISBN: 978-607-538-398-9**

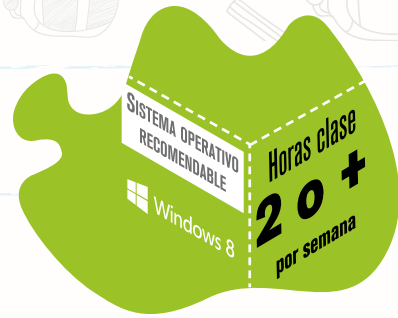
**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES
GUÍA PARA EL PROFESOR
ISBN: 978-607-538-425-2**



Practica+ con las TIC



www.practicamasconlastic.com



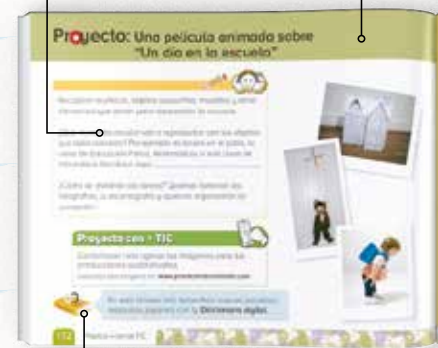
Es una serie concebida para estudiantes de primaria a sexto grado de educación primaria.

Su objetivo principal es desarrollar en los estudiantes las habilidades digitales que les permitan utilizar una amplia variedad de aplicaciones informáticas para PCs, computadoras portátiles, tabletas o celulares.

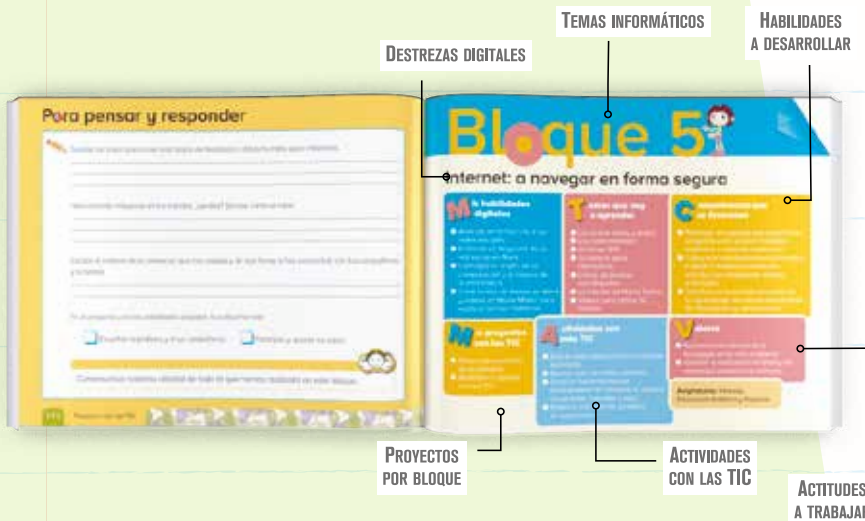
Esta serie se encuentra disponible en formato impreso y digital interactivo.

INCLUYE LA REALIZACIÓN DE UN PROYECTO POR UNIDAD PARA APLICAR LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS Y REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LAS HERRAMIENTAS

ACTIVIDADES INDIVIDUALES Y GRUPALES



DICCIONARIO DIGITAL



Se presenta al inicio de cada bloque las competencias a desarrollar, así como los proyectos TIC, las actividades, valores y asignaturas que se trabajarán.



INCLUYE AUTOEVALUACIONES QUE PROMUEVEN EL ANÁLISIS CRÍTICO Y LA REFLEXIÓN SOBRE EL DESEMPEÑO PROPIO.



Las lecciones se desarrollan con secuencias paso a paso y se incluye el trabajo con dispositivos móviles, así como clases digitales con actividades interactivas.



MATERIAL ADICIONAL



Incluye material recortable para complementar las actividades del libro.

ICONOGRAFÍA



ACTIVIDAD INDIVIDUAL



ACTIVIDAD GRUPAL



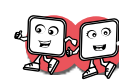
ACTIVIDAD EN WEB



ACTIVIDAD ESCRITA



PROYECTO




TECLADO



DICCIONARIO DIGITAL









DESCUBRE:

-  Windows 8
-  Microsoft Paint
-  Tux Typing
-  Sebran







CONOCE:

-  Windows 8
-  Microsoft Word
-  Microsoft PowerPoint
-  Microsoft Excel
-  Microsoft Paint
-  Tux Typing
-  Megapik2









APRENDE:

-  Windows 8
-  Microsoft Word
-  Microsoft PowerPoint
-  Microsoft Excel
-  Internet Explorer
-  Windows Movie Maker
-  Rapid Typing









PRACTICA:

-  Windows 8
-  Microsoft Word
-  Microsoft PowerPoint
-  Microsoft Excel
-  Internet Explorer
-  Microsoft Movie Maker
-  Cubo









EXPERIMENTA:

-  Windows 8
-  Microsoft Word
-  Microsoft PowerPoint
-  Microsoft Excel
-  Internet Explorer
-  Mecanet



ESTUDIA:

-  Windows 8
-  Microsoft Word
-  Microsoft Excel
-  Microsoft Publisher
-  Internet Explorer
-  Microsoft Movie Maker

GUÍA PARA EL PROFESOR

- Sugerecias metodológicas
- Avance programático
- Secuencias didácticas
- Material complementario
- Software complementario
- Videotutoriales
- Diccionario interactivo
- Evaluaciones adicionales



PRACTICA MÁS CON LAS TIC 1
ISBN: 978-607-622-348-2

PRACTICA MÁS CON LAS TIC 2
ISBN: 978-607-622-360-4

PRACTICA MÁS CON LAS TIC 3
ISBN: 978-607-622-359-8

PRACTICA MÁS CON LAS TIC 4
ISBN: 978-607-622-358-1

PRACTICA MÁS CON LAS TIC 5
ISBN: 978-607-622-357-4

PRACTICA MÁS CON LAS TIC 6
ISBN: 978-607-622-365-9

PRACTICA MÁS CON LAS TIC
GUÍA PARA EL PROFESOR
ISBN: 978-607-622-431-1

GUÍA PARA PADRES

Material disponible en línea donde encontrará sugerencias para orientar al alumno en el uso adecuado seguro de internet.





MATERIAL INTERACTIVO

Integra el uso de software educativo, con lo que se fortalecen los aprendizajes sobre tecnología y su vínculo con los campos formativos.

DISPONIBLE EN:

WWW.PRACTICAMASCONLASTIC.COM



LIBRO DIGITAL INTERACTIVO

Emplea recursos didácticos con el objetivo de que el alumno realice las actividades de manera dinámica mediante material que puede descargar, editar y enviar.



DESCARGA DEL SOFTWARE

Botones con los íconos representativos de cada software en los que se pueden descargar las aplicaciones de modo seguro.

VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE

Videos de apoyo sobre cómo descargar y usar el software complementario para realizar las actividades de la serie.





www.ciberkids.com

La **Serie Ciber kids** deja de lado la mera capacitación en ofimática y apunta a que las TIC contribuyan en la formación de competencias conceptuales, procedimentales y aptitudinales en el dominio de sistemas operativos de Windows con contenidos propios para que el alumno adquiera destrezas en el manejo de la informática, favoreciendo el desarrollo de sus competencias.

A lo largo de esta serie compuesta por seis libros, los estudiantes adquirirán y ampliarán sus conocimientos en informática desde la perspectiva del Enfoque Basado en Competencias (EBC). Ciber kids enfoca el aprendizaje de aplicaciones y herramientas informáticas desde una perspectiva lúdica ya que cada trimestre incluye material de apoyo en la web para facilitar la comprensión y aplicación de cada herramienta.

Cuenta con material web de apoyo:



Al inicio de cada lección se expone el contenido TIC a trabajar de cada tema de cada bloque, así mismo se presentan cápsulas informativas sobre la vida del personaje que acompaña a Pau y Ricky de acuerdo con el tópico global del libro: **Ciber kids 1** el medio ambiente, **Ciber kids 2** la salud, **Ciber kids 3** la equidad, **Ciber kids 4** la ciencia, **Ciber kids 5** los derechos de los niños y **Ciber kids 6** mejoramiento de mi entorno.



Los conceptos, habilidades y aptitudes caracterizan cada trimestre acordes al Enfoque Basado en Competencias (EBC).



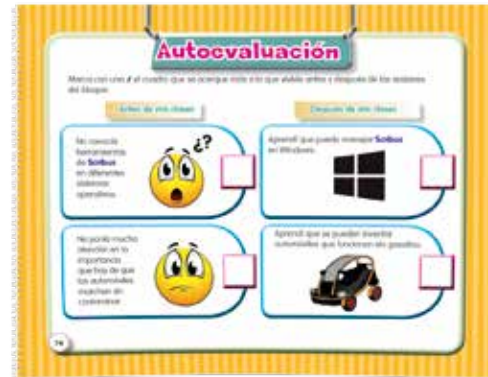
Incluye actividades individuales y grupales relacionadas con las asignaturas curriculares, juegos para practicar, preguntas de reflexión relacionadas con la vida cotidiana y el tema general del libro, indicaciones paso a paso y material educativo con videotutoriales.



La serie está pensada para llevar paso a paso al estudiante y que aprenda a realizar distintas tareas en el **software** que se presenta en los distintos grados. Incluye datos curiosos de informática relacionados con el tema de la lección.



Invitación a ingresar al material de apoyo en la web y poner en práctica lo visto en la lección.



Ciber Kids permite realizar una evaluación integral del alumno atendiendo al logro de sus competencias respecto a conceptos, procedimientos y aptitudes. También ayuda al profesor con la valoración de los conocimientos en informática desde la perspectiva del Enfoque Basado en Competencias (EBC) e invita a seguir las recomendaciones para mejorar el aprendizaje.



Cada libro, al final incluye una Ciencia divertida que consiste en un experimento sencillo de tipo científico para realizarse en casa.



DESCUBRE:

- Microsoft Word
- Word Pad
- Tux Typing
- Microsoft Paint
- Microsoft PowerPoint

Aplicaciones Web:

- Minisebran
- Tux Typing
- MegaPik2



CONOCE:

- Microsoft Paint
- Microsoft PowerPoint
- WordArt
- Microsoft Word
- Microsoft Excel

Aplicaciones Web:

- Tux Typing
- MegaPik2
- Sebran



APRENDE:

- Microsoft Word
- WordArt
- Shotcut
- Microsoft Excel
- Microsoft PowerPoint

Aplicaciones Web:

- RapidTyping
- Shotcut
- KKuentas

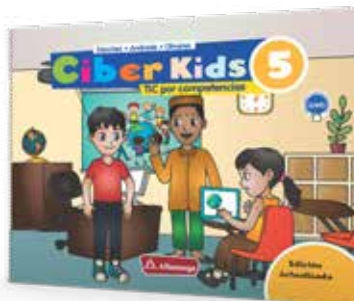


PRACTICA:

- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Shotcut
- Microsoft Excel
- Picture Manager
- Gmail
- Blog
- Gadgets

Aplicaciones Web:

- RapidTyping



EXPERIMENTA:

- Microsoft Word
- Navegador web
- Sitio web
- Microsoft Excel

Aplicaciones Web:

- MecaNet
- BlockCAD
- FreeMind
- Kkuentas



ESTUDIA:

- Scratch
- Scribus
- Microsoft Excel
- Microsoft Word
- mBlock

Aplicaciones Web:

- MecaMax
- RompeKOKOS
- BlockCad



ICONOGRAFÍA



¿QUÉ ES?



ACTIVIDAD
WEB



ACTIVIDAD
COLABORATIVA



ACTIVIDAD
INDIVIDUAL



REFLEXIÓN



¿SABÍAS
QUÉ?



JUGUETI PRÁCTICA



PASO A PASO

GUÍA DEL PROFESOR

- Dosificación del curso
- Planeación semanal
- Secuencias y orientaciones didácticas
- Actividades permanentes
- Sugerencias didácticas
- Instrumentos de evaluación



Guía trimestral disponible
en formato digital.

CIBER KIDS 1.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-157-2

CIBER KIDS 2.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-158-9

CIBER KIDS 3.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-159-6

CIBER KIDS 4.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-160-2

CIBER KIDS 5.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-161-9

CIBER KIDS 6.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-162-6

CIBER KIDS.
TIC POR COMPETENCIAS.
GUÍA PARA EL PROFESOR
ISBN: 978-607-538-405-4

MATERIAL DIGITAL

Para realizar las actividades descritas en el libro, la serie cuenta con:

- Videotutoriales
- Juegos
- Actividades
- Software educativo
- Evaluaciones

DISPONIBLE EN:

WWW.CIBERKIDS.COM



DESCARGA DEL SOFTWARE

Botones con los íconos representativos de cada software en los que se pueden descargar las aplicaciones de modo seguro.

VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE

Videos de apoyo sobre cómo descargar y usar el software complementario para realizar las actividades de la serie.





SECUNDARIA

Considerando las demandas del mundo contemporáneo, la propuesta de **Alfaomega** es un conjunto de series que ofrecen herramientas indispensables para que los estudiantes de secundaria utilicen la tecnología informática de manera eficiente y responsable.

38

Alfaomega **Escolar**

SECUNDARIA

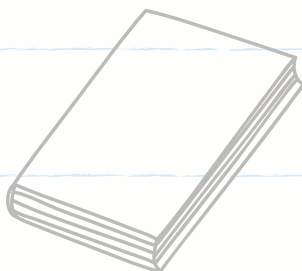
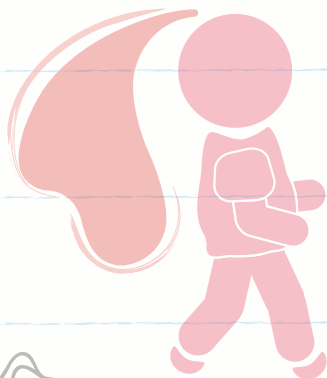
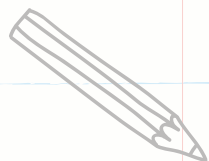
Informática Práctica



40

Informática Activa 3.0

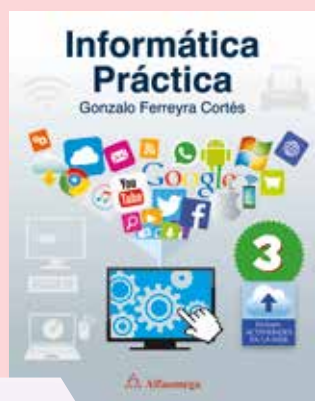
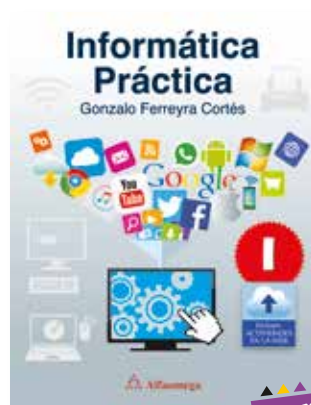
42



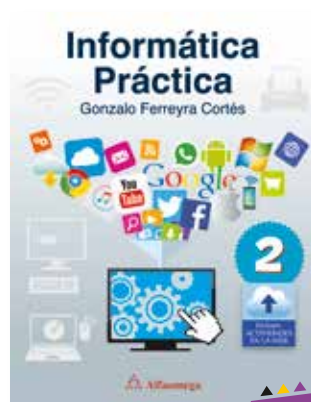
Informática Práctica

Proporciona los conocimientos suficientes para que los alumnos sean capaces de:

- 1) Aprender a utilizar de manera apropiada la computadora, el sistema operativo Windows y todos sus programas.
- 2) Conocer y utilizar las aplicaciones de Microsoft 365 para realizar sus tareas y ser competentes en su uso.
- 3) Utilizar Internet para recopilar la información necesaria para sus trabajos escolares y para sus actividades personales.
- 4) Editar y retocar imágenes y realizar dibujos utilizando las computadoras.
- 5) Iniciarse en el uso de los mejores lenguajes de programación.
- 6) Conocer las redes de computadoras.
- 7) Utilizar las mejores aplicaciones de **software** libre y propietario en sus versiones más recientes.



LANZAMIENTO 2026



40

Alfaomega Escolar
SECUNDARIA

Informática Activa 3.0

www.informaticaactiva3-0.com

Sistema educativo completo para introducirse en la tecnología informática, compuesto por tres libros redactados de manera didáctica y gradual, con un enfoque constructivista.

Los libros contemplan tres áreas básicas de conocimiento: técnico, usuario y programador, pero se ha dado una mayor importancia al uso de los programas para que la mayoría de los alumnos adquieran las competencias necesarias para continuar con un proyecto educativo.

Esta serie se encuentra disponible en formato impreso y digital interactivo.



NOTAS
EXPLICATIVAS

ACTIVIDADES EN
LÍNEA

La serie promueve la reflexión sobre variados temas mediante preguntas y actividades sencillas, propicia además el vínculo con otras asignaturas curriculares.



Cuenta con definiciones de palabras nuevas, un proyecto relacionado y una sección de reafirmación del aprendizaje con 10 preguntas para evaluar sus conocimientos.



Cada bloque incluye actividades acompañadas por numerosas ilustraciones para realizarse en la computadora.



**DESCUBRE:**

- Introducción a la informática
- Partes de la computadora
- Sistema operativo
- Informes escolares con Word
- Presentación de proyectos con PowerPoint
- Dibujo escolar con CorelDraw

**CONOCE:**

- Servicios de Internet
- Ediciones especiales con Publisher
- Retoque de imágenes bitmap con Photo-Paint
- Fundamentos y aplicaciones básicas de Excel
- Introducción a la programación estructurada

**APRENDE:**

- Diseño de páginas web con Dreamweaver
- Actividades escolares con Excel
- Aplicaciones de multimedios con Animate
- Administración de bases de datos con Access
- Programación orientada a objetos con Visual Basic Express

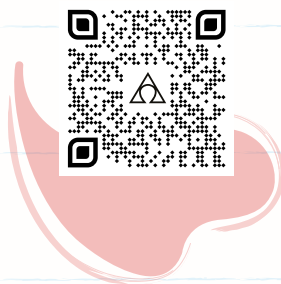
GUÍA DEL MAESTRO

- Concepción pedagógica de la colección
- Descripción de los libros por grado
- Avance programático
- Sugerencias didácticas

**INFORMÁTICA ACTIVA 3.0****1ER GRADO****ISBN: 978-607-538-191-6****INFORMÁTICA ACTIVA 3.0****2O GRADO****ISBN: 978-607-538-189-3****INFORMÁTICA ACTIVA 3.0****3ER GRADO****ISBN: 978-607-538-187-9****GUÍA DEL MAESTRO****INFORMÁTICA ACTIVA 3.0****ISBN: 978-607-538-400-9**

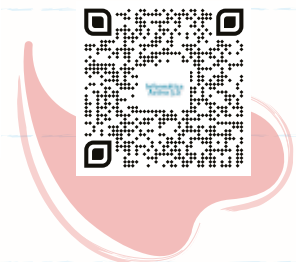
MATERIAL INTERACTIVO

Cada libro incluye material complementario en la web con presentaciones en PowerPoint y diversas actividades; las respuestas a todos los problemas, ejercicios y actividades que se tratan en los libros; prácticas guiadas que permiten repasar los temas y ejercitar los procedimientos explicados; programas y manuales de enriquecimiento en informática.



LIBRO DIGITAL INTERACTIVO

Emplea recursos didácticos con el objetivo de que el alumno realice las actividades de manera dinámica mediante material que puede descargar, editar y enviar.





BACHILLERATO

En Alfaomega contamos con series que contribuyen al desarrollo crítico de los jóvenes dentro del campo de las tecnologías, y les proporcionamos las herramientas teóricas y prácticas para enfrentar los retos de la educación superior.



Informática

para Bachillerato

47

46

Alfaomega Escolar

BACHILLERATO



Al inicio de cada uno de los bloques del libro, se incluyen los Propósitos y unidades de competencia, que deberán ser la meta del estudiante al terminar su estudio.



CONOCE:

- Almacenamiento de información
- Procesamiento digital de la información
- Ejecución de programas
- Trabajo con aplicaciones (hojas de cálculo, procesadores de texto y presentaciones)
- Metodología de solución de problemas

Con el fin de reforzar los temas y los procedimientos expuestos, el material web complementario del libro incluye:

- Ejercicios y prácticas adicionales para cada uno de las secciones del libro.
- Una introducción a las redes de computadoras e internet.
- Una introducción a la robótica.
- Una introducción a la programación con Python.

Informática

para Bachillerato

Obra diseñada con la intención de desarrollar en los estudiantes de bachillerato las competencias informáticas requeridas para enfrentar los retos actuales.

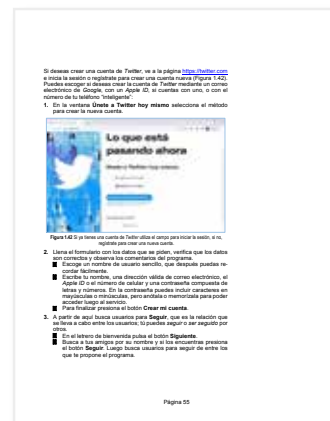
Los contenidos están en correspondencia con diversos programas académicos de nivel medio superior y la metodología seguida en la exposición de éstos propicia aprendizajes significativos y desarrollados en función de su uso en los programas más utilizados.

Además, permite "aprender haciendo" gracias a su enfoque constructivista, y lleva al alumno a adquirir la suficiente experiencia para tratar de obtener diversas certificaciones, como la CIN0276.01. Así mismo, lo acerca a la posibilidad de presentar los exámenes Microsoft Office Specialist: Associate (Aplicaciones de Microsoft 365) a través de Certiport, para tratar de obtener los certificados:

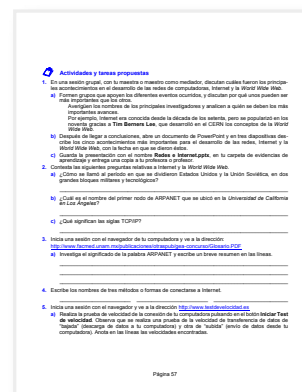
- MO-110: Microsoft Word (Aplicaciones de Microsoft 365)
- MO-210: Microsoft Excel (Aplicaciones de Microsoft 365)
- MO-310: Microsoft PowerPoint (Aplicaciones de Microsoft 365)

Nota: Las certificaciones son por cuenta del Microsoft, Alfaomega Grupo Editor no los ponen en contacto.

Sistemáticamente en la obra se propone trabajar con actividades que desarrollan conocimientos y habilidades en tecnología.

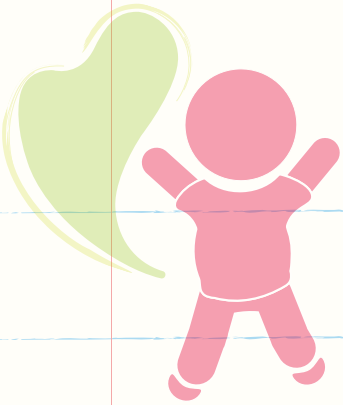


Incluye descripciones paso a paso, ejercicios y prácticas al final de cada uno de los temas y recomendaciones para el trabajo de herramientas informáticas.





ROBÓTICA & LITERATURA



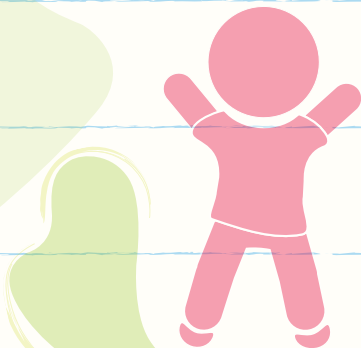
51



60



62



50

Alfaomega Escolar
ROBÓTICA

RIE ROBOTICA INTEGRAL EDUCATIVA

Alfaomega Escolar
ROBÓTICA

51

www.proyectorie.com

Proyecto RIE es un método de aprendizaje en el que el desafío de armar un robot prototipo capta la atención del estudiante, quien aprende temas transversales de las áreas de:



TECNOLOGÍA



COMPUTACIÓN



ESPAÑOL



BIOLOGÍA



FÍSICA



QUÍMICA



GEOGRAFÍA



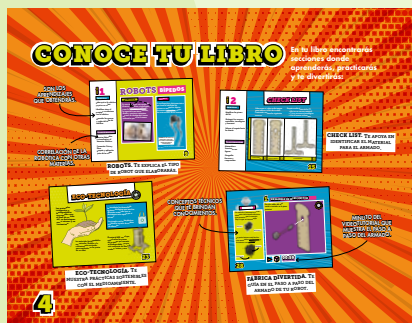
FORMACIÓN
CÍVICA Y ÉTICA



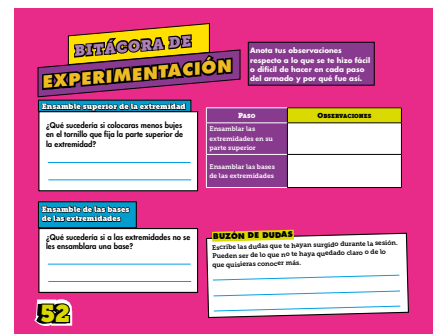
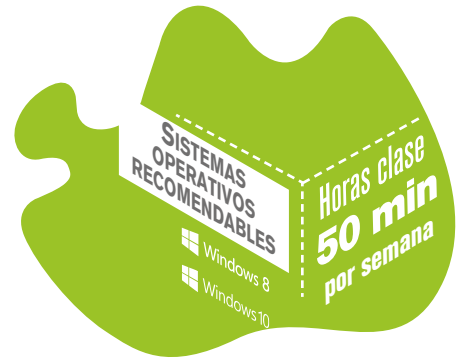
INGLÉS



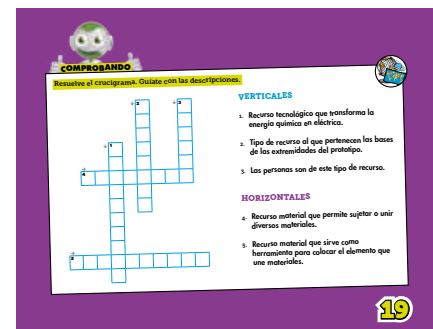
PROGRAMACIÓN



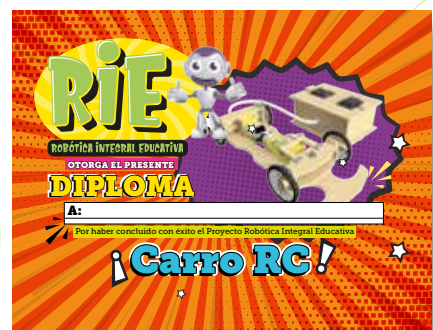
Crea un nuevo entorno de aprendizaje aplicando la robótica como herramienta educativa, convirtiendo la inteligencia intuitiva en pensamiento formal.



Bitácora de experimentación por sesión de armado



Transversalidad



Diploma

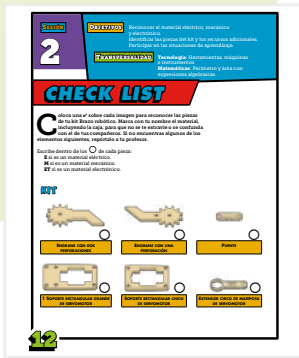
CADA MÓDULO DEL PROYECTO RIE CONSTA DE:

KIT DE ARMADO:

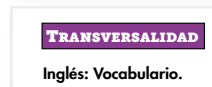
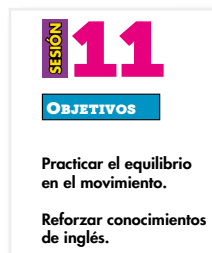
Cada kit contiene todas las piezas que necesitas para armar tu propio robot.



LIBRO DEL ALUMNO:



Compuesto por sesiones de 50 minutos.
Clasificado por nivel educativo



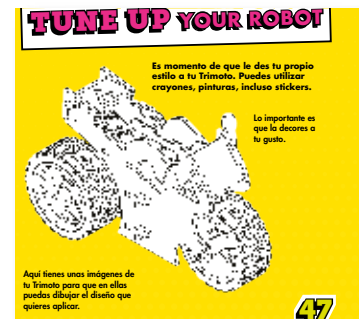
Con objetivos y temas transversales por sesión



Infografías



Sesiones de armado



Sesiones de personalización

SITIO WEB QUE INCLUYE:

Alfaomega Escolar
ROBÓTICA

55



GUÍA DE PROFESOR



LIBRO DEL ALUMNO



VIDEOTUTORIALES DE ARMADO



INSTRUCTIVO INTERACTIVO



VIDEOS 3D



MODELOS INTERACTIVOS 3D



INSTALADOR PARA PROGRAMAR



SESIONES DE PROGRAMACIÓN



LIBRERÍAS DE PROGRAMACIÓN



SOPORTE EN LÍNEA



Ruta de aprendizaje y experimentación



Niveles académicos

Prototipo	Nivel de complejidad en la motricidad	Nivel de complejidad programación	Nivel de complejidad conceptual	Nivel académico sugerido	Edad
CARRO RC	INTERMEDIO	NO APLICA	INTERMEDIO	PRIMARIA ALTA	11
GUSANO	INTERMEDIO	NO APLICA	INTERMEDIO	PRIMARIA BAJA	9
CAMINANTE	INTERMEDIO	NO APLICA	AVANZADO	PRIMARIA BAJA	10
ROVER	BÁSICO	NO APLICA	BÁSICO	PRIMARIA BAJA	8
TRIMOTO	BÁSICO	NO APLICA	BÁSICO	PRIMARIA BAJA	7
ROVERLAB	BÁSICO	INTERMEDIO	INTERMEDIO	SECUNDARIA	13
BRAZO ROBÓTICO	AVANZADO	AVANZADO	AVANZADO	SECUNDARIA	14



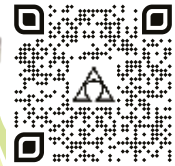
TRIMOTO

- Construye una Trimoto partiendo de la aplicación del concepto de movimiento rectilíneo y del uso de componentes eléctricos y máquinas simples como rueda y eje.
- 9 Sesiones
- Área mecánica-eléctrica



ROVER

- Construye un robot Rover a partir del análisis del uso de energía recargable aplicada a un circuito en paralelo.
- 9 Sesiones
- Área mecánica-eléctrica



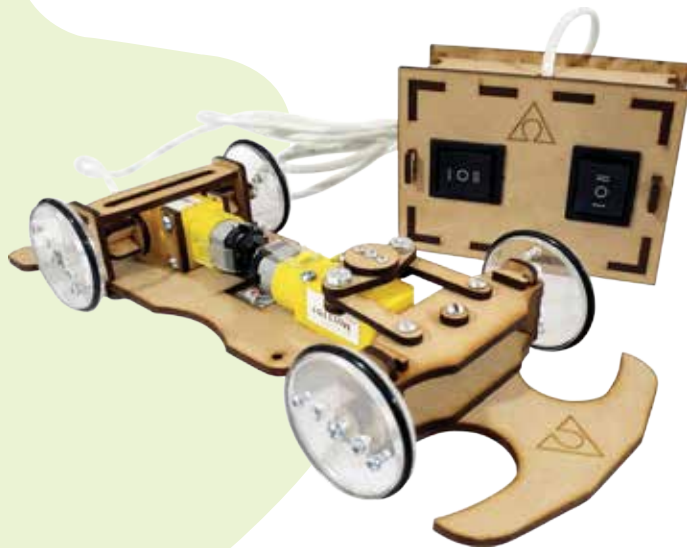
GUSANO

- Construye apoyado de **Actividades transversales** que ayudan a relacionar los conocimientos adquiridos con otras materias.
- 11 Sesiones
- Área mecánica-



CAMINANTE

- Construye un bípedo basado en los conceptos: centro, línea de gravedad y base de sustentación para lograr un movimiento similar al de un androide.
- 11 sesiones
- Área mecánica-eléctrica



CARRO RC

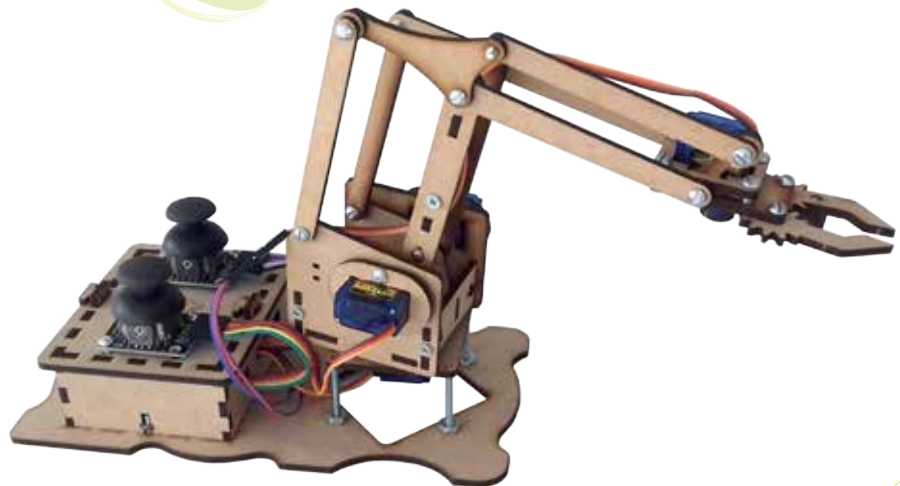
- Construye un carro eléctrico a partir de la aplicación de un circuito eléctrico usando motorreductores como mecanismos de tracción y dirección.
- 14 sesiones
- Área mecánica-eléctrica





ROVER LAB

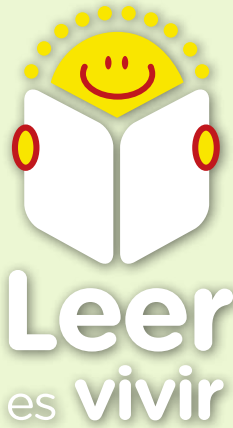
- Construye un robot móvil programado con tarjeta Arduino para:
 - Medir la temperatura y la humedad de tu entorno y exhibirlas en una pantalla.
 - Evadir los obstáculos que encuentre en su recorrido.
 - Mostrar un mensaje tipo banner
- 14 sesiones
- Área mecánica-eléctrica y programación



BRAZO ROBÓTICO

- Arma un brazo robótico cuyos grados de libertad de movimiento serán programados mediante una tarjeta Arduino nano.
- 13 sesiones
- Área mecánica-eléctrica y programación





LITERATURA INFANTIL

Estos libros están desarrollados para que los jóvenes lectores aprendan, sueñen y vivan algunas de las obras de los mejores autores e ilustradores. Abordan situaciones cercanas al lector y reflejan los sentimientos y fantasías propios de la infancia.

Los libros están clasificados por niveles de lectura y edades orientativas.

La clasificación por edades es puramente orientativa, dependerá siempre de la madurez de los jóvenes lectores.

SE FAVORECE UNA ACTITUD REFLEXIVA Y CRÍTICA ANTE SU ENTORNO.

MI AMIGO ALBERTO



¡Yo tengo muchísimos amigos! Yang, de Corea; Max, que es el más alto, también llamado el Jirafa; Marina, mi novia; Samuel, el rechoncho; Leyla, que hace poco que vive en nuestro país, y Buxter. Pero mi mejor amigo, mi amigo del alma... ¡Es Alberto!

CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Valores

DIRIGIDO A

+ 5 años

RIGOBERTO Y LOS LOBOS



Cuando Rigoberto abrió la puerta de su casa, se encontró con algo que nunca antes había visto allí adentro: una oscuridad completa. Estaba aterrado, y su imaginación le empezó a jugar muy malas pasadas.

CONOCIMIENTOS

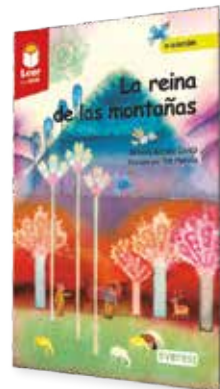
SE TRABAJA:

- Valores
- Entorno cultural
- Autocuidado

DIRIGIDO A

+ 6 años

LA REINA DE LAS MONTAÑAS



CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Entorno natural
- Ecología

DIRIGIDO A

+ 6 años

Era la montaña más alta de la cordillera. ¡Y bien orgullosa que estaba de serlo! Como era una montaña generosa dejaba que muchos animales viviesen en sus faldas. Félix, el pastor, se refrescaba la cara en una fuente que allí había. Dicen que nadie ha visto nunca sonreír a una montaña, pero es seguro que ésta lo hacía. Un día comenzaron a llegar enormes máquinas...

60

Alfaomega Escolar

LITERATURA

EL HUEVO DEL ORNITORRINCO



Pepe y Pepa era dos ornitorrincos preparados para tener y cuidar a su futura descendencia: habían elegido un precioso lugar en el que habían excavado una larga galería, que desembocaba en una madriguera amplia y cómoda, ideal para que nacieran sus pequeños. El día que Pepa puso un huevo fueron tremendamente felices.

CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Entorno natural
- Ecología

DIRIGIDO A

+ 6 años

OBJETIVOS

- Promover la lectura entre los más jóvenes.
- Descubrir los fascinantes mundos creados por la imaginación.
- Transmitir los valores compartidos por una sociedad moderna, abierta y solidaria.
- Difundir las más variadas formas de expresión artística a través de la literatura.
- Ayudar a "saber vivir" considerando la lectura como una de las más amplias puertas para acceder al mundo del siglo XXI y al placer por el conocimiento y el descubrimiento.

GUÍAS DE LECTURA

Cada título está acompañado de una guía de lectura con propuestas, sugerencias e ideas para trabajar antes, durante y después de cada lectura.

EL HADA DEL ABANICO VERDE



CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Teatro
- Fantasía
- Aventura
- Libertad

DIRIGIDO A

+ 10 años

Prima-Vera pronto cumplirá 15 años y es llamada al Palacio de la Reina Heladísima, su prima. Allí todo está lleno de nieve y hielo, incluso los corazones y la Reina tiene planes para que el invierno dure todo el año. Vera, ayudada por los Duendes Marzo y Agosto, se enfrentará a ella.

PROPUESTAS DE ACTIVIDADES

Se trata de actividades creativas y motivadoras para facilitar la comprensión lectora del alumnado.

MI AMIGO ALBERTO

ISBN: 978-607-576-225-8

RIGOBERTO Y LOS LOBOS

ISBN: 978-607-576-226-5

LA REINA DE LAS MONTAÑAS

ISBN: 978-607-576-227-2

EL HUEVO DEL ORNITORRINCO

ISBN: 978-607-576-228-9

EL HADA DEL ABANICO VERDE

ISBN: 978-607-576-229-6

Cuentos

Educación primaria

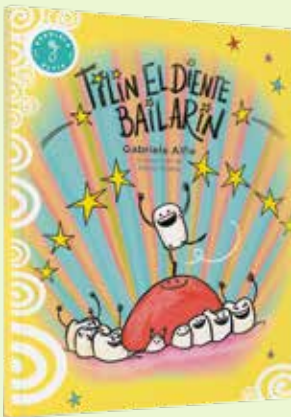


Libros que estimulan el placer por la lectura con una perspectiva actual en los textos y en las ilustraciones, creadas por artistas contemporáneos.

Organizados en tres niveles lectores de acuerdo con las edades sugeridas en cada libro.

SE FAVORECEN VALORES Y SE TRABAJA CON LAS EMOCIONES.

Tilín, el diente bailarín



Tilín es un diente de leche que vive en la boca de Astor. Un día, un nuevo diente se asoma. Tilín no quiere irse... Hasta que, el día del cumpleaños, algo sucede. ¿Qué aventuras vivirá el diente de leche? Esta historia trata sobre los cambios que trae crecer: un diente de leche se va para dejar lugar a uno nuevo.

VALORES - EMOCIONES

Con Tilín podemos trabajar:

- Los cambios que trae el crecer
- El manejo de la angustia y el miedo
- Poder decir adiós y recibir la novedad

DIRIGIDO A



Jana y sus poderes jabonosos



DIRIGIDO A



Jana extrañaba a sus amigos en una época en la que debía quedarse en casa. ¿Sabes qué hizo? Descubrió sus poderes jugando con agua y jabón y se transformó en ¡una superjabonosa heroína secreta! y tuvo una gran idea para compartir todas sus aventuras con sus amigos.

VALORES - EMOCIONES

Con Jana podemos trabajar:

- El uso positivo de la tecnología
- La creatividad y la imaginación
- La responsabilidad
- El valor de la amistad



Al final de cada cuento encontrarán actividades divertidas para hacer en casa o en la escuela.

El ogro Cachafuz



DIRIGIDO A



Un cuento que invita a reflexionar y a valorar la naturaleza a través de las aventuras de sus protagonistas. Se integran recursos como los diálogos y poemas rimados que enriquecen la lectura.

Es la historia de un ogro que vive en un bosque y que apesta con sus olores causados por falta de higiene. Con ellos hechiza a los animales.

Hasta que éstos se unen y logran llevarlo por el camino de la limpieza corporal.

VALORES - EMOCIONES

Con **Cachafuz** podemos trabajar:

- La solidaridad: la unión hace la fuerza
- El tratamiento de la higiene corporal
- Lograr la convivencia pacífica
- El valor de la naturaleza

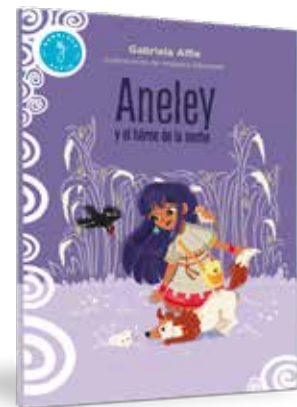
Aneley y el héroe de la noche

Esta historia sucedió hace mucho tiempo, cuando no había internet, ni celulares, ni aviones, ni grandes ciudades. Las personas vivían en la naturaleza y se comunicaban con los animales. Como Aneley, una niña que vivía cerca de una aldea y conocía el idioma de los pájaros. Ella, junto con los animales, resuelven un enigma e integran a un nuevo amigo.

VALORES - EMOCIONES

Con **Aneley y** podemos trabajar:

- La protección del medio ambiente
- Diversidad de las expresiones culturales
- La amistad y la cooperación



DIRIGIDO A



Botines para Cenicienta

Una divertida historia donde Cenicienta termina en el mundo real jugando de arquera en un equipo de fútbol, el rey viaja en transporte público (lástima que se subieron al bus en sentido equivocado), el príncipe se hace gamer y ya no le importa casarse y más.

El ambiente del cuento clásico en la versión de Charles Perrault se entrecruza con el de la actualidad para mostrar a través del humor, disparatado por momentos, cómo comprender el mundo real.



DIRIGIDO A



VALORES - EMOCIONES

CON *BOTINES* PODEMOS TRABAJAR:

- El desarrollo personal en un ámbito de afecto y respeto mutuo.
- El reconocimiento de la identidad de los sujetos.
- La resistencia al autoritarismo.
- El derecho a que se respeten los propios intereses.
- La equidad de género.

PORTABILIDAD:

Los libros de 32 páginas, se destacan por lo siguiente:

- Son livianos como para que se lleven de la casa al colegio.
- Se pueden leer en pocas clases favoreciendo las propuestas para compartir las lecturas en familia.

CADA LIBRO CUENTA CON SU CANAL DE YOUTUBE:

Allí la autora nos cuenta algo especial sobre esa historia. Se encuentra en el QR de la contratapa.

GUÍA DE COMPRENSIÓN LECTORA EXCLUSIVA PARA DOCENTES:

En formato digital con actividades que favorecen la lectura, la expresión y creatividad literaria. Especialmente creadas para cada libro.

JANA Y SUS PODERES JABONOSOS
ISBN: 978-607-576-221-0

TILÍN EL DIENTE BAILARÍN
ISBN: 978-607-576-222-7

EL OGRO CACHAFUZ
ISBN: 978-607-576-220-3

ANELEY Y EL HÉROE DE LA NOCHE
ISBN: 978-607-576-218-0

BOTINES PARA CENICIENTA
ISBN: 978-607-576-219-7

OTROS TÍTULOS DE ALFAOMEGA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SECUNDARIA



HABILIDADES INFORMÁTICAS
Certificación MOS 77-727
Excel 2016
FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-538-428-3

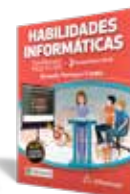
168 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2019



HABILIDADES INFORMÁTICAS
Certificación MOS 77-725
Word 2016
FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-538-426-9

160 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2019



HABILIDADES INFORMÁTICAS
Certificación MOS 77-729
PowerPoint 2016
FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-538-427-6

168 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2019

* **HABILIDADES INFORMÁTICAS (EXCEL)**. DISPONIBLE SÓLO EN BLANCO Y NEGRO

** ALFAOMEGA NO TIENE CONTACTO CON EL CENTRO CERTIFICADOR

SECUNDARIA



HERRAMIENTAS DIGITALES 2
FERREYRA CORTÉS, Gonzalo;
CASTELLANOS, Ricardo

ISBN: 978-607-622-325-3

144 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2015



HERRAMIENTAS DIGITALES 3
FERREYRA CORTÉS, Gonzalo;
CASTELLANOS, Ricardo

ISBN: 978-607-622-347-5

144 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2015



HABILIDADES INFORMÁTICAS 1

Certificación MOS 77-881.

Word 2010

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-707-636-0

176 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2013



HABILIDADES INFORMÁTICAS 2

Certificación MOS 77-883. PowerPoint
2010

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-707-637-7

176 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2013



HABILIDADES INFORMÁTICAS 3

Certificación MOS 77-882.

Excel 2010

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-707-641-4

176 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2013



BIBLIOTECAS DIGITALES

La solución para instituciones a la vanguardia

Aumenta el acervo
de tu biblioteca
sin sacrificar espacio
en tu institución



Solicita tu prueba.
Experimenta sus beneficios



Micrositios por
institución



Lectura en
línea



Límite de
usuarios



Descargas
controladas



Diseño
responsivo



Soporte
técnico

hablemos@bibliotecasdigitales.com

55 5575 5022

<https://demo.bibliotecasdigitales.com>

SERVICIOS EDUCATIVOS

Nuestro calificado equipo de consultores está a su disposición para ayudarle a obtener los mayores beneficios de los materiales educativos de su selección.



FORMACIÓN

Refuerce sus competencias docentes a través de nuestros cursos y talleres en línea.

ACOMPañAMIENTO

Solicite apoyo de un consultor académico y resuelva sus inquietudes.

HELP DESK

Reciba apoyo a través de:

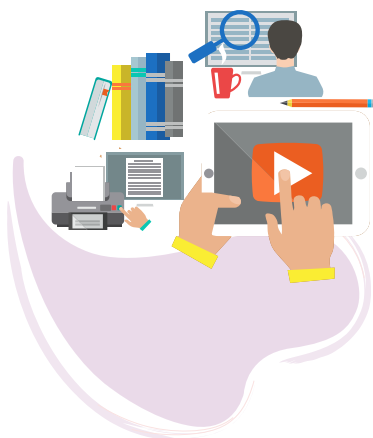
- Números telefónicos gratuitos
- Mensajería instantánea
- Correo electrónico





SEGUIMIENTO

Reciba acompañamiento continuo de nuestros consultores para la implementación del proyecto de su elección.



RECURSOS PARA EL PROFESOR

Encuentre contenidos especialmente diseñados para usted:

- Software complementario
- Material adicional
- Orientación metodológica entre otros



BIBLIOTECA DIGITAL

Cuente con los libros en una biblioteca digital personalizada



70

Alfaomega Escolar