



Catálogo Escolar 2026

Tecnología, Robótica &
Plataformas digitales



Alfaomega

CONTENIDO

PREESCOLAR

8



10

PRIMARIA

13



Alf@TIC

Formación tecnológica integral

15

**APRENDER
Y CREAR**

con Desafíos Digitales

VERSIÓN ACTUALIZADA

21

SECUNDARIA

26



**Informática
Práctica**

28

**Informática
Activa 3.0**

30

2

Alfaomega Escolar

BACHILLERATO

33

3



PROYECTO TRENDI

37



**ROBÓTICA
& LITERATURA**

49



DIRECTORIO

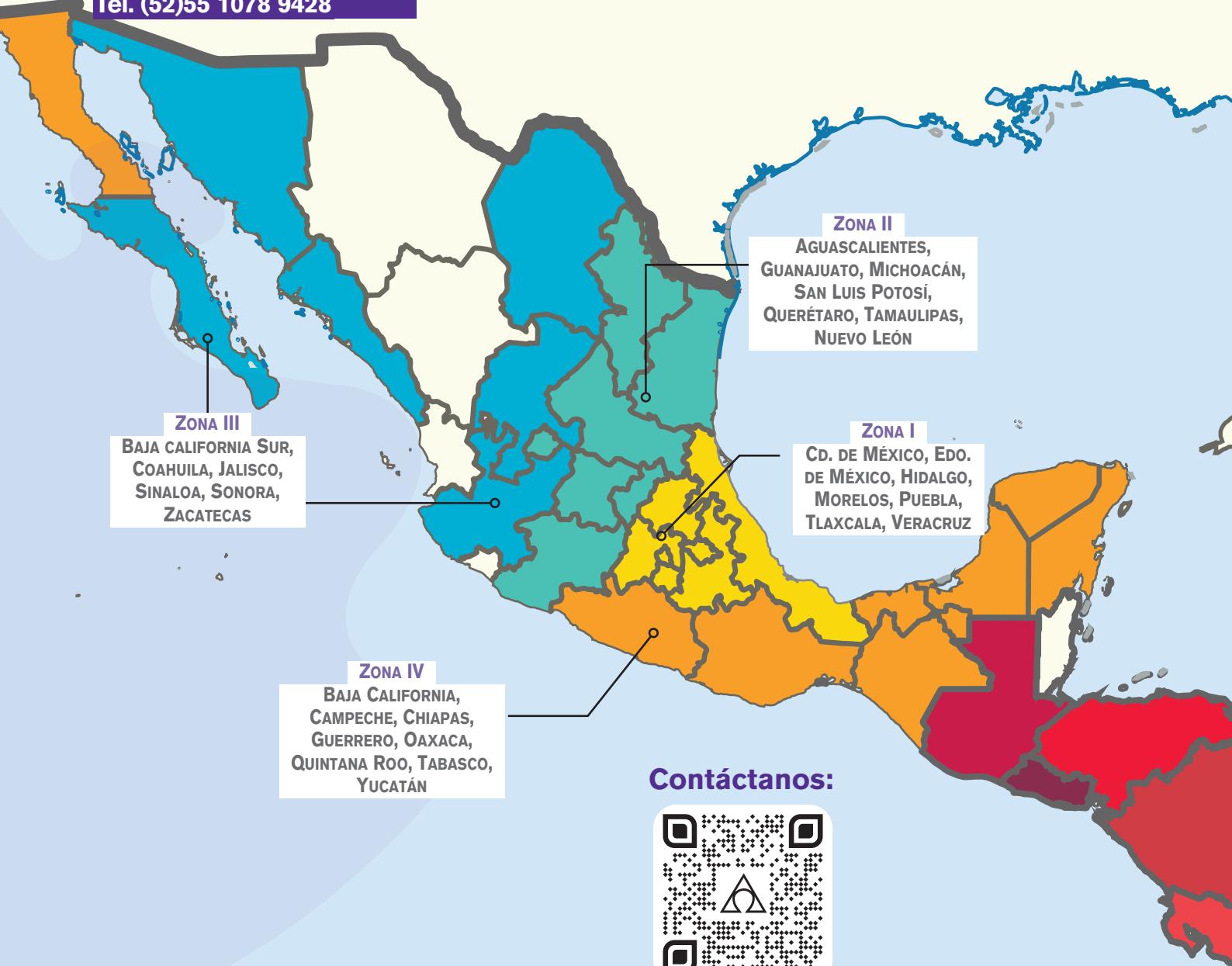
MÉXICO

Coordinación nacional:

Maria Isabel Recillas Flores
isabelr@alfaomega.com.mx
Tel. (52)55 1078 9428

Soporte Escolar:

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



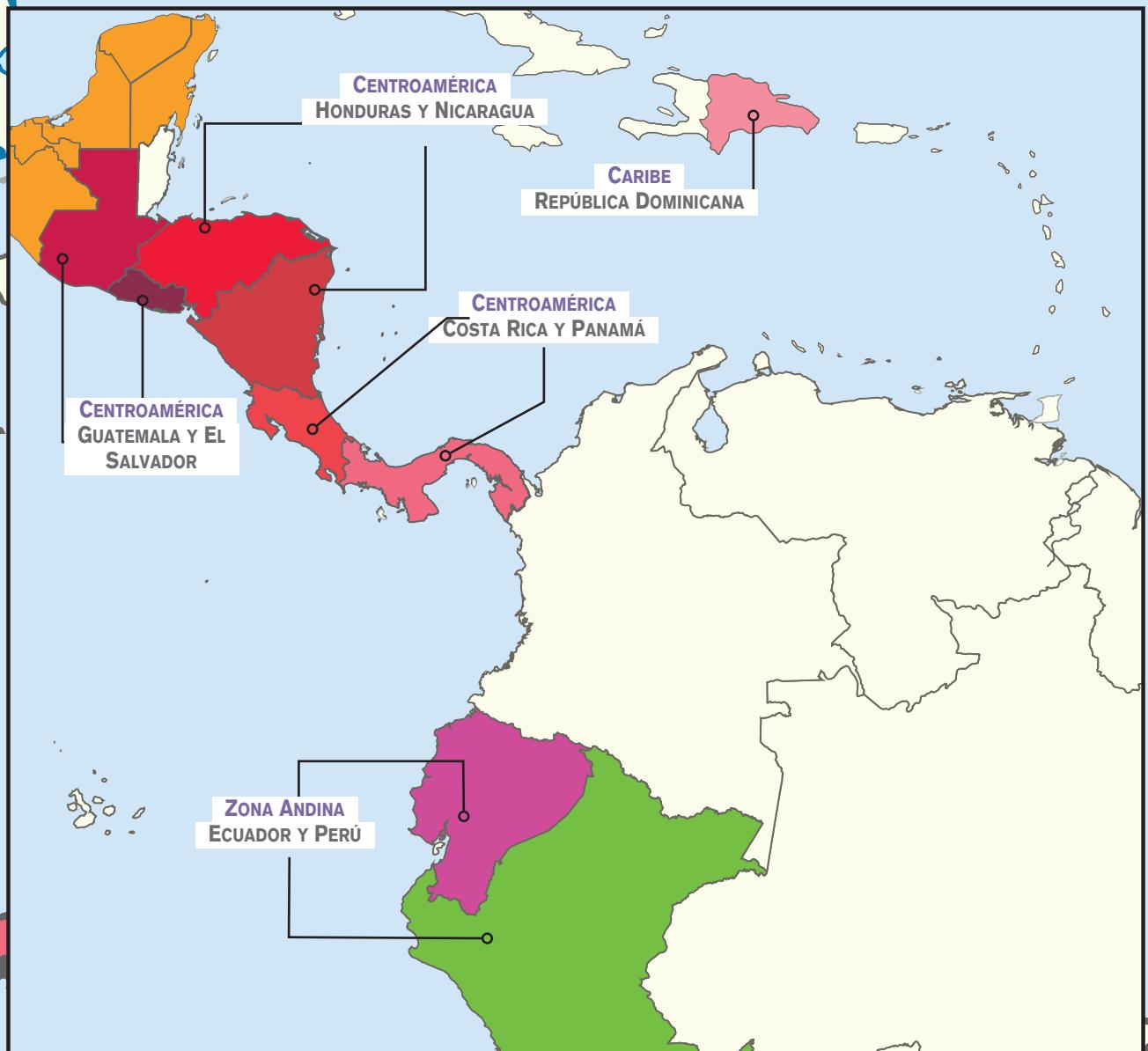
Contáctanos:



CENTROAMÉRICA, CARIBE Y ZONA ANDINA

Contacto:

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



ATENCIÓN DEL ÁREA INTERNACIONAL

Ma. ISABEL RECILLAS FLORES
isabelr@alfaomega.com.mx
Tel. (52)55 1078 9428

SOPORTE ESCOLAR
soportescolar@alfaomega.com.mx
(52)55 4588 5301

SOCIOS COMERCIALES

COLOMBIA

TRENDI TRENDS & INNOVATION S.A.S.
Parque Industrial Los Robles, Km. 1
Vía Bogotá - Siberia, Cota. Costado Norte.
Oficina 302 Trendi.
Tel: (+57) 3207887327
alfaomega@educaciontrendi.com

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@editorialedsal.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

HISPMER, 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

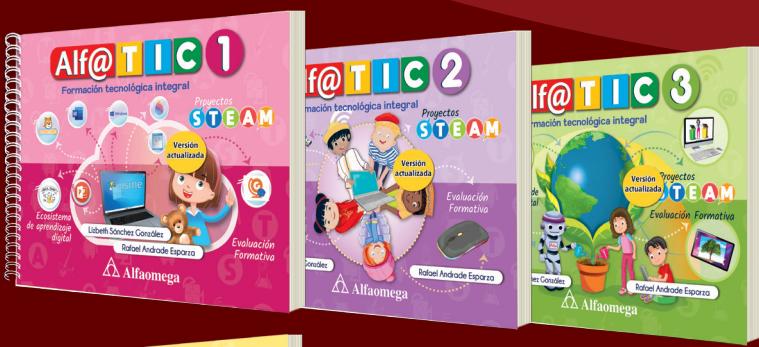


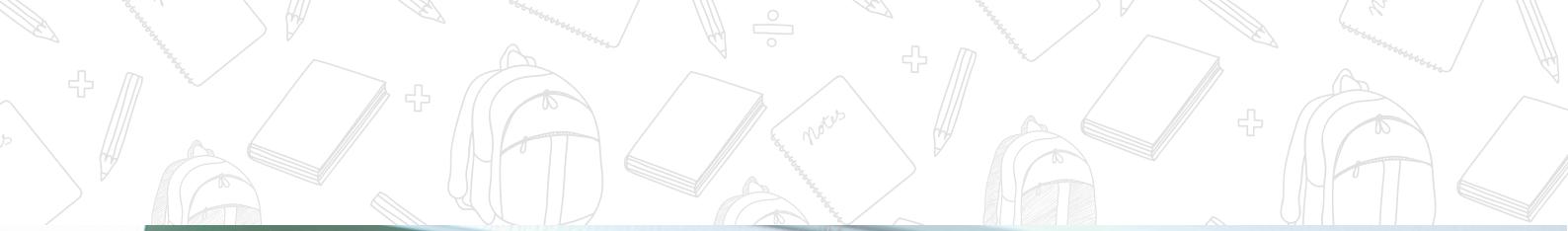
¡Visita NUESTRA PÁGINA WEB!



www.alfaomegaelocular.com

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



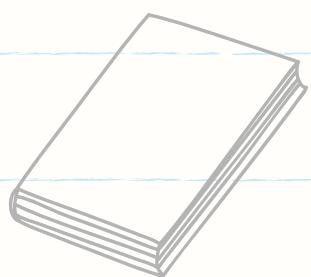
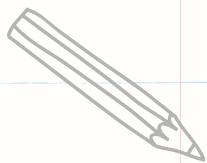


PREESCOLAR

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.

PEQUES TIC
POR COMPETENCIAS

10



PEQUES TIC

POR COMPETENCIAS

<https://alfaomegaescolar1.wixsite.com/pequestic>

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.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

CONCEPTOS A TRABAJAR

PRESENTACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Escribo con las TIC

PROYECTO A DESARROLLAR

VALORES A POTENCIAR

HABILIDADES A DESARROLLAR

Se presenta los aspectos que caracterizan a cada unidad.

Me gusta practicar en casa

Ve el video de tu CD Cómo trabajar con Typefast: desplázate, con la ayuda de tus papás instala el programa y práctica con las letras J P de la lección 1.

Abre ALFAPAINt y haz los dibujos que quieras utilizando la herramienta Pince.

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.



ICONOGRAFÍA



COMPRENDE



ACTIVIDAD INDIVIDUAL



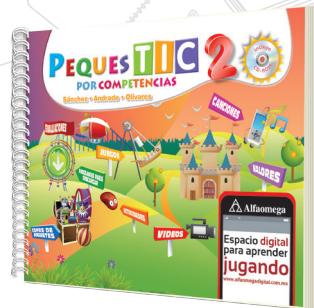
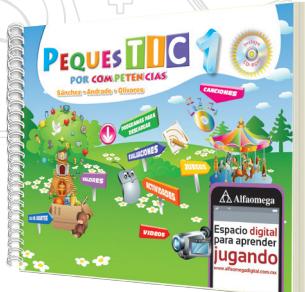
ACTIVIDAD EN PÁGINA WEB



ACTIVIDAD EN CASA



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



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](http://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.



Formación tecnológica integral



15

**APRENDER
Y CREAR**

con Desafíos Digitales

VERSIÓN ACTUALIZADA

21

14

Alfaomega **Escolar**
PRIMARIA



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.



ENFOQUE STEAM

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

METODOLOGÍA ABP-OIC (APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS CON ORIENTACIÓN COMUNITARIA)

- 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

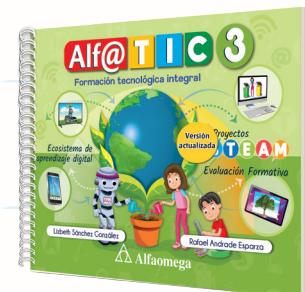
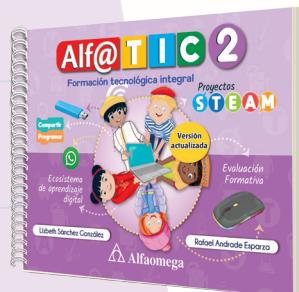
- Para la retroalimentación del aprendizaje al final de las lecciones se presentan momentos orientadores, motivadores, reflexivos y de autoevaluación formativa.



LIBRO DEL ALUMNO

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

- **DIDÁCTICA** basada en el enfoque **STEAM** y la metodología **ABP-OIC**
- 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:

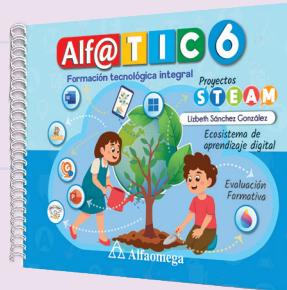
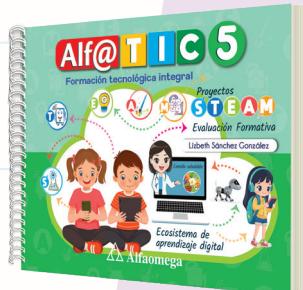
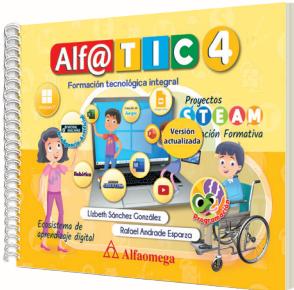
- Microsoft Word
- Microsoft Excel
- Paint y Paint 3D
- Calculadora de Windows
- Sistema operativo

EJERCITA:

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

TABLA DE CONTENIDO





ISBN: EN TRÁMITE

BLOQUE 1. TIC, WORD Y RED SOCIAL
 BLOQUE 2. POWERPOINT, EXCEL Y PÁGINA WEB
 BLOQUE 3. PLATAFORMAS, RED SOCIAL, PROGRAMACIÓN, ROBÓTICA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

ISBN: EN TRÁMITE

BLOQUE 1. TIC, APP DE ATENCIÓN A LA SALUD, BUSCADOR, MACHINE LEARNING, SOFTWARE DE ANIMACIÓN, RED SOCIAL
 BLOQUE 2. LENGUAJE Y SISTEMA BINARIO, LA TABLETA, SISTEMAS OPERATIVOS, OFIMÁTICA (WORD Y EXCEL), INTERNET Y ONE DRIVE
 BLOQUE 3. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN CON PYTHON Y REALIDAD VIRTUAL

ISBN: EN TRÁMITE

BLOQUE 1. OFFICE, HOJA DE CÁLCULO, PLATAFORMA DIGITAL PARA DISEÑOS GRÁFICOS, RED SOCIAL
 BLOQUE 2. COMUNICACIÓN DIGITAL, CODIFICACIÓN BINARIA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL
 BLOQUE 3. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS, REALIDAD AUMENTADA, ROBÓTICA

DESCUBRE:

- Windows
- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Microsoft Excel
- Google Chrome
- YouTube
- Kids {Coding} Skills
- Moral Machine
- Minecraft Education
- Google Drive
- Google Sites
- Google Slides
- Google Forms
- Cerebrii

APRENDE:

- Google Drive
- Google Sites
- Google Slides
- Google Forms
- Google Chrome
- Windows
- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Microsoft Excel
- Cerebrii
- YouTube

EJERCITA:

- Windows
- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Microsoft Excel
- Cerebrii
- YouTube
- Google Drive
- Google Sites
- Google Slides
- Google Forms
- Google Chrome

TABLA DE CONTENIDO





Science - Ciencia

Comprensión del entorno físico y tecnológico.



Technology - Tecnología

Conocimiento de las TIC para la solución de un problema del entorno físico y tecnológico.



Engineering - Ingeniería

Aplicación del conocimiento tecnológico.



Art - Arte

Aplicación del conocimiento tecnológico.



Math - Matemáticas

Capacidad numérica y de razonamiento abstracto, así como habilidad para interpretar y analizar información.



Descripción del proyecto STEAM a desarrollar

Al inicio de cada lección se presenta el ícono de cada enfoque STEAM utilizado.

Lección 3

Conozcamos la computadora y el teclado



26

Lección 4

Conozcan de lenguajes



133

Lección 8

Terminemos y compartamos mi Proyecto Leer otros lenguajes



Alfaomega

77

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.

La letra C tiene el número 3

Este es su código binario.

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

0 0 0 1 1

Juego Alf@ Digital

Con el Juego Convierte un número a código binario. Puedes seguirte divirtiendo en 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. Sólo sigue las líneas puntuadas.

Alf@ Prácticas

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

Cápsula Alf@ Digital

Disírtete con la canción Los 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.

EVALUACIÓN FORMATIVA

Memento de Autoevaluación																																					
Coloca una ✓ sobre la opción que consideres más adecuada.																																					
<table border="1"> <tr> <td>Prácticas</td> <td>sozial</td> <td>Digital</td> </tr> <tr> <td>aprendo con las TICs y las aplicaciones a través de la práctica.</td> <td>No</td> <td>No</td> </tr> <tr> <td>Aprendí que es Whimsical.</td> <td>Algunas vez</td> <td>Si</td> </tr> <tr> <td>Entiendo y comparto mi Proyecto Lean Tresquisas.</td> <td>Si</td> <td>Algunas veces</td> </tr> <tr> <td>Explicaré mis creaciones.</td> <td>Si</td> <td>Algunas veces</td> </tr> <tr> <td>Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.</td> <td>Si</td> <td>Algunas veces</td> </tr> <tr> <td>Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.</td> <td>Si</td> <td>Algunas veces</td> </tr> <tr> <td>Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.</td> <td>Si</td> <td>Algunas veces</td> </tr> <tr> <td>Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.</td> <td>Si</td> <td>Algunas veces</td> </tr> <tr> <td>Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.</td> <td>Si</td> <td>Algunas veces</td> </tr> <tr> <td>Hice un cuento en Book 23.</td> <td>Si</td> <td>Algunas veces</td> </tr> <tr> <td>Hice un dibujo en Paint 3D.</td> <td>Si</td> <td>Algunas veces</td> </tr> </table>		Prácticas	sozial	Digital	aprendo con las TICs y las aplicaciones a través de la práctica.	No	No	Aprendí que es Whimsical .	Algunas vez	Si	Entiendo y comparto mi Proyecto Lean Tresquisas .	Si	Algunas veces	Explicaré mis creaciones.	Si	Algunas veces	Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.	Si	Algunas veces	Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.	Si	Algunas veces	Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.	Si	Algunas veces	Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.	Si	Algunas veces	Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.	Si	Algunas veces	Hice un cuento en Book 23 .	Si	Algunas veces	Hice un dibujo en Paint 3D .	Si	Algunas veces
Prácticas	sozial	Digital																																			
aprendo con las TICs y las aplicaciones a través de la práctica.	No	No																																			
Aprendí que es Whimsical .	Algunas vez	Si																																			
Entiendo y comparto mi Proyecto Lean Tresquisas .	Si	Algunas veces																																			
Explicaré mis creaciones.	Si	Algunas veces																																			
Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.	Si	Algunas veces																																			
Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.	Si	Algunas veces																																			
Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.	Si	Algunas veces																																			
Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.	Si	Algunas veces																																			
Entiendo y aplico las normas de la sala de clase.	Si	Algunas veces																																			
Hice un cuento en Book 23 .	Si	Algunas veces																																			
Hice un dibujo en Paint 3D .	Si	Algunas veces																																			

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 EN FORMATO DIGITAL

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 usarla 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.

INICIO DE SESIÓN

TÍTULO E INTRODUCCIÓN DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

33 Decide con diagramas el final del cuento

El sábado Zuly festejará su cumpleaños. Tiene muchos invitados y le gustaría hacerlo en el zoológico que se encuentra en las orillas del Lago. Zuly quiere jugar al coco con los elefantes, los leones y los tigres. También hacer carreras con los cíeñales, los gusanos, las hormigas y otros animales pequeños. En el lago, jugará a Marco Polo con los flamencos, los patos y las ranas. Así, todos podrán participar de la fiesta y comer el gran pastel de banana que hará su mamá.

Zuly festejará su cumpleaños.

Tiene muchos invitados y quiere festejarlo en el parque.

Es de lluvia. (Lo festejará en el zoológico?)

Zuly habrá pensado en esta posibilidad y cuando comienza a llover lleva a los invitados a otro lugar.

Todos los invitados se mojan un poco y algunos se resfriaron.

88 Aprendizajes esperados: Identificar el lenguaje, leer, escribir y organizar las competencias y los registros en uno solo.

APRENDIZAJES ESPERADOS EN INFORMÁTICA POR SECUENCIA DIDÁCTICA

DESARROLLO DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

Un tesoro entre las celdas

Zuly está buscando un tesoro, encontró algunas pistas. ¿Lo ayudás a llegar?

1 Sigue estos pasos:

2 Abre el archivo **El tesoro de Zuly.xlsx**

3 Coloca las celdas azules. Selecciona la celda → Aplica Color de relleno.

4 Al Realizar, guarda los cambios dando clic en Guardar en el menú Archivo → Guardar.

Las pistas que encontró son éstas, coloríalas en Excel:

G26	I21	Q26
H15	I15	Q15
I14	H14	Q14
I13	H13	Q13
K22	Q27	Q23

→ Escribe cuál es el tesoro que encontró Zuly?

Unos colores para la clase

Regresa tu portafolio

Escribe aquí el nombre de las celdas que forman la columna del desafío digital.

Impresa a www.aprenderycrear.com

Desarrolla paso a paso el contenido de los aprendizajes esperados.

Preparados, listos, ¡Vá!

Observa las imágenes. ¿Qué tienen en común los objetos que aparecen en ellas?

Aprendemos informática juntos

Resuelve con los compañeros y juntas, contesten las siguientes preguntas:

¿En preescolar tomaron clases de Informática?

¿Saben qué significa TIC?

Consulta tu carpeta Accesorios, lee La canción del auto e imprime y los compañeros podrán acompañarla.

Guarda las carpetas del auto. ¿De qué habla? Señala las partes de la computadora mientras lo haces.

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.

PRIMARIA

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.

A las celdas, a las columnas y a las filas se les puede poner una linea alrededor que se llama borde.

Abre tu archivo *Lista de amigos.xlsx* para aprender a poner bordes. También puedes usar el archivo *Los amigos de Zulix.xlsx* que se encuentra en la carpeta *Accesorios*, para practicar.

1. Selecciona desde la celda A1 hasta A11.

2. En el grupo **Fuente, presiona sobre el botón **Bordes**.**

3. Selecciona **Todos los bordes.**

4. Guarda los cambios dando clic en o en **Archivo → Guardar.**

1 **2**

Evaluación final **Sesiones 30 a 36**

1. Tacha en cada caso la palabra incorrecta de las definiciones.

a Para que puedas ser usuario / programador de programas y juegos se necesita de personas que los crean, es decir de usuarios / programadores.

b Los bloques de **movimiento** / **eventos** / **apariencia** son los que te indican al personaje cómo y hacia dónde se va a mover por el escenario.

c Los bloques de **movimiento** / **eventos** / **apariencia** son los que modifican cómo se ve tu personaje y le dan su voz, ya que con ellos se crean los diálogos.

2. Completa la tabla con los títulos y las definiciones que faltan.

Es el objeto elegido para programar, en este caso, el galito.	
Paleta de bloques	
Personajes y	Es la área donde se van a reunir los elementos gráficos y las animaciones.
Área de	En esta parte se ven los elementos gráficos que se van agregando al proyecto, tanto los personajes como los fondos.
	Dan las instrucciones para generar acción.
	Es el área donde deberás armar los bloques, en forma ordenada, para que se ejecuten.

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

32 El robot no se quiere bañar, ¿por qué será?

¡Deberá Boli bañar a su robot con agua y jabón!

Observa el diagrama de flujo y encierra la decisión correcta.

```

graph TD
    A{¿Puede bañar a su robot?} -- Sí --> B{¿Usa agua y jabón?}
    B -- Sí --> C["Sale contento, porque el agua y el jabón lo suavizan."]
    B -- NO --> D["Lo limpia con un trapo y acrílico."]
    A -- NO --> E["Queda sucio y la mamá de Boli se enoja."]
  
```

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

Mi proyecto de introducción a la robótica **2**

Ciudad robótica

El orden en que se describen las instrucciones para que las haga un robot es muy importante. Ordena del 1 al 4 las imágenes, para contar la historia.

1. Ciudad Robótica es mágical. Damos un paseo.

2. ¡Vamos a Ciudad Robótica en patineta!

3. ¡Name! ¡Name!

4. Bienvenidos a Ciudad Robótica.

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

Superdiccionario digital de conceptos informáticos con actividades lúdicas para ayudar a fijarlos. Se encuentra el 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.

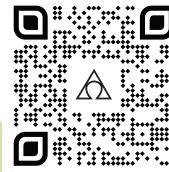


PROGRAMAS COMPLEMENTARIOS

Se descargan directamente desde la página web de forma segura.

DISPONIBLE EN:

WWW.APRENDERYCREAR.COM



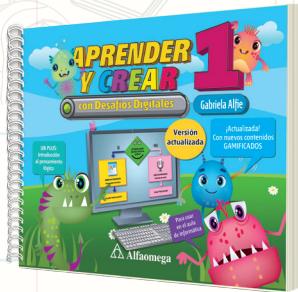
GUÍA PARA PADRES

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:

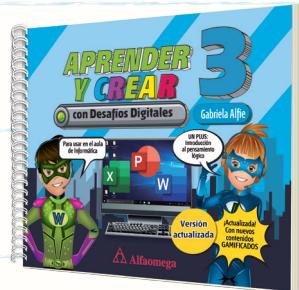
- Las TIC
- Alfapaint
- Paint y Paint 3D
- WordPad
- Sistema operativo



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:

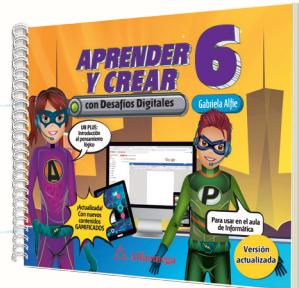
- Sistema operativo
- Microsoft Word
- Microsoft Excel
- Microsoft PowerPoint
- Paint y Paint 3D
- Scratch
- TuxTyping
- ShotCut
- Internet Explorer
- Microsoft Edge
- Rapid Typing



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 en formato digital
- 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





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.

Alfaomega Escolar

SECUNDARIA

27

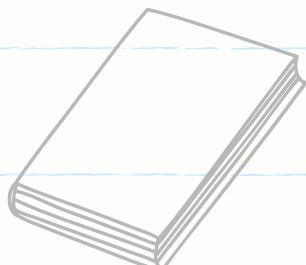
Informática Práctica



28

Informática Activa 3.0

30

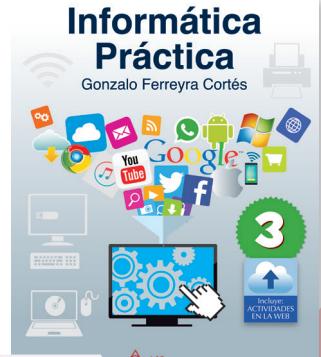
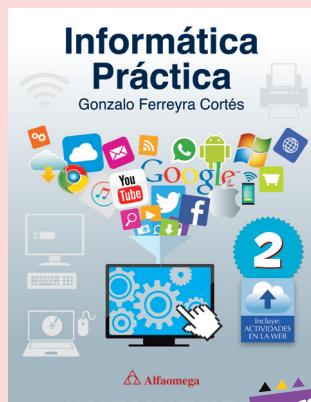
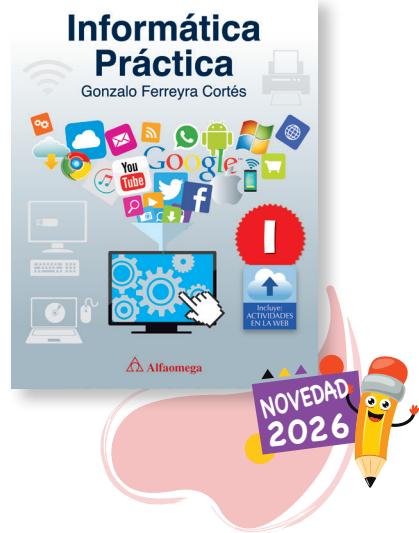


Informática Práctica

<https://alfaomegaescolar1.wixsite.com/inform>

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

Alfaomega Escolar
SECUNDARIA

28

Informática Práctica

Informática Práctica es una obra basada en proyectos, competencias, constructivismo y construcción, compuesta por tres libros didácticos, profusamente ilustrados e impresos a todo color, concebida como excelente apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para los cursos de informática en la escuela secundaria.

Se incluyen: evaluaciones diagnósticas, actividades interactivas en "la nube" (transversales con los planes de estudio de la SEP y el nuevo paradigma de la educación), gran cantidad de actividades individuales y grupales a lo largo del texto, y un proyecto al final de cada **Trimestre**. En la nube, el docente tendrá algunos bloques que complementan el aprendizaje de la informática en cada grado, como ayudas en la nivelación (para las evaluaciones diagnósticas).

Figura 1.16. Antes conocíamos sistemas operativos que se ejecutaban en la memoria.

Programas de aplicación

Los sistemas operativos no solo ejecutaban el software que compramos para todos los tipos de aplicaciones que utilizan un ordenador de computadora: juegos, programas educativos, actividades, bases de datos, entre otros.

Actividades y sistemas operativos

Actividad 1

1. Sobre la base de los datos, dibuja y completa los siguientes cuadros.

Valor decimal

Valor binaria

2000

256000

655360

40967680

2. ¿Qué tipo de actividad es la que disponemos de herramientas a través de las cuales podemos utilizar los datos establecidos?

Actividad 15

1. ¿Qué es el nombre de la actividad de Charles Babbage que propuso utilizar el sistema binario para la ejecución de los cálculos?

2. ¿Qué es el nombre de la actividad de Charles Babbage que propuso utilizar el sistema binario para la ejecución de los cálculos?

Actividad 15

1. En la actividad anterior, se mencionó que para convertir los siguientes decimales a binario y viceversa se necesitaba las tablas:

Binario

Decimal

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

0110

0111

0100

0101

<div data-b

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.

2. Una vez se ha descargado el archivo, ejecútalo. Una vez ejecutado, aparecerá la siguiente pantalla:



3. Escoje la opción que deseas instalar. Una vez escogida, pulsa el botón 'Next Step'.



4. Escoje la instalación que deseas realizar. Una vez escogida, pulsa el botón 'Next Step'.



5. Escoje la instalación que deseas realizar. Una vez escogida, pulsa el botón 'Next Step'.



6. Escoje la instalación que deseas realizar. Una vez escogida, pulsa el botón 'Next Step'.



7. Una vez finalizada la instalación, aparecerá la siguiente pantalla:



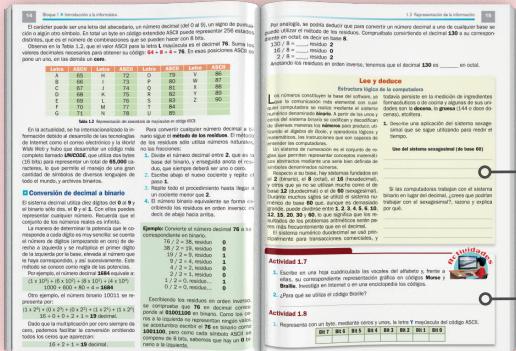
Informática Activa 3.0

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.

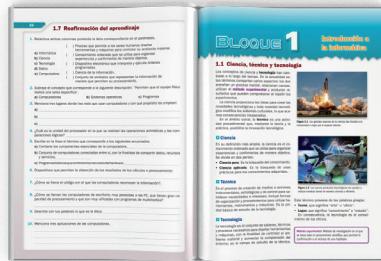
Esta serie se encuentra disponible en formato impreso y digital interactivo.



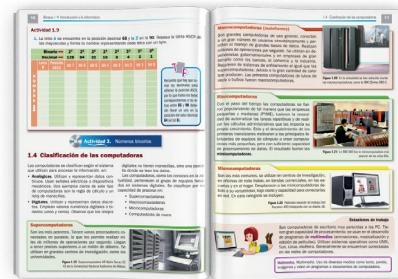
NOTAS EXPLICATIVAS

ACTIVIDADES EN LÍNEA

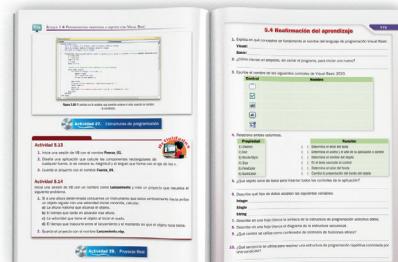
La serie promueve la reflexión sobre variados temas mediante preguntas y actividades sencillas, propicia además el vínculo con otras asignaturas curriculares.



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.





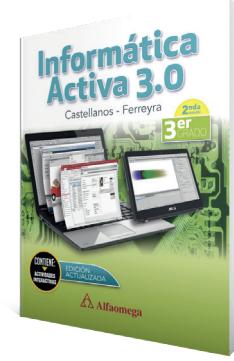
DESCUBRE:

- 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
EN FORMATO DIGITAL

- 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

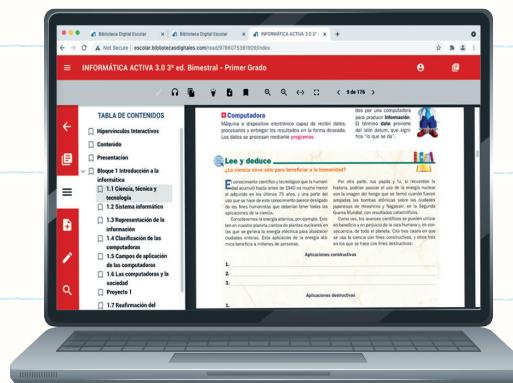
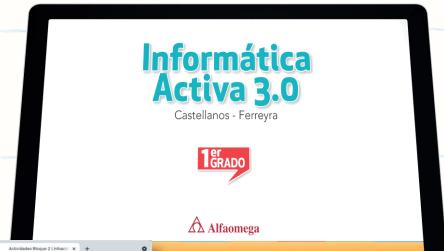
GUÍA DEL MAESTRO

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 ejercitarse 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.



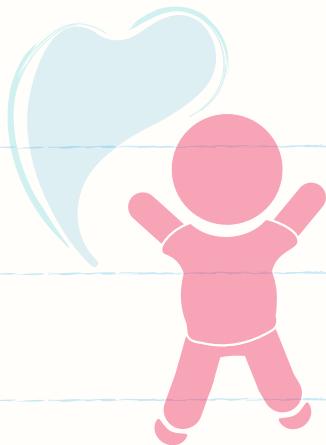


BACHILLERATO

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.

Alfaomega Escolar

BACHILLERATO



Informática

para Bachillerato

35

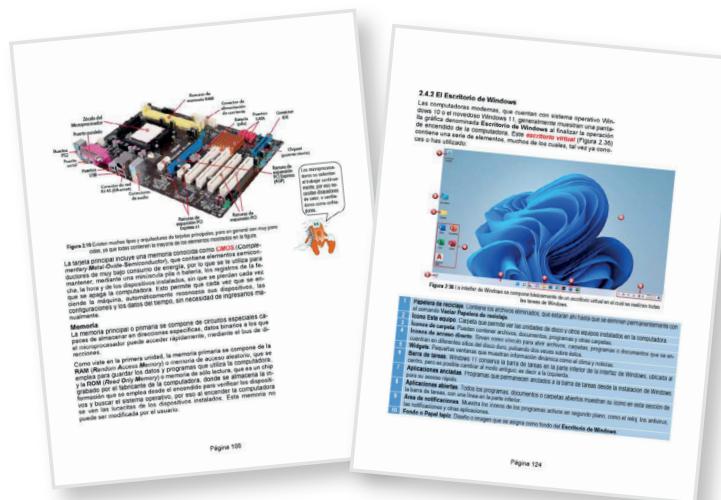


34

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.



INFORMÁTICA para Bachillerato

Gonzalo Ferreyra Cortés



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 CINF0276.01. 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.

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



Si deseas crear una cuenta de Twitter, ve a la página <https://www.twitter.com> e introduce la dirección o registrarte para crear una cuenta nueva (Figura 1.42). Puedes escoger si deseas crear la cuenta de Twitter mediante un correo electrónico o una dirección de correo electrónico y la contraseña que deseas. 1. Si deseas crear una cuenta de Twitter hoy mismo selecciona el método para crear la cuenta.

Figura 1.42 Si ya tienes una cuenta de Twitter ústela alargo para iniciar la sesión. Al finalizar la sesión, haz clic en el botón Salir.

2. Llena el formulario con los datos que se piden, verifica que los datos que se piden son correctos.

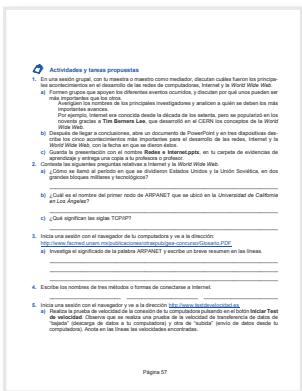
■ Escoge un nombre de usuario sencillo, que despierte pocos intereses. ■ Escoge una dirección de correo electrónico que no sea la de tu correo electrónico actual. ■ Escoge una contraseña que sea difícil de adivinar. ■ Si deseas activar la verificación de dos pasos, introduce tu número de teléfono y la contraseña de tu teléfono. ■ Si deseas activar la verificación de dos pasos, introduce tu número de teléfono y la contraseña de tu teléfono.

3. Una vez que has introducido todos los datos, haz clic en el botón Crear una cuenta. Para finalizar presiona el botón Crear una cuenta.

4. Luego de que se te pida que actives la verificación de dos pasos que se lleva a cabo entre los usuarios, si puedes seguir o ser seguido por otros.

■ En el letrero de bienvenida pulsa el botón Sigue. ■ En el letrero de bienvenida pulsa el botón Sigue. Luego pulsa Seguir para seguir de entre los que te piden el programa.

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



Página 57



TrendiLABS TrendiSTEAM+ TrendiLAND

Soluciones integrales de contenidos educativos a través de plataformas digitales, productos impresos y acompañamiento docente para enfrentar los retos futuros de la educación superior.

TrendiLABS

Robótica, Pensamiento Computacional y Emprendimiento

39

Es un programa educativo innovador dirigido a estudiantes entre 4 a 17 años que, mediante laboratorios virtuales, simuladores, juegos educativos y una moderna técnica narrativa, facilita el aprendizaje esencial de la robótica, el pensamiento computacional y el emprendimiento. La propuesta es principalmente digital e incorpora materiales físicos de apoyo.

44

club TrendiSTEAM⁺

Es un proyecto que integra, mediante la solución de problemas, la transversalidad entre la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte, las matemáticas y las humanidades, diseñado para estudiantes de 4 a 17 años. Esta solución educativa utiliza materiales impresos como eje principal, integrada con recursos digitales que amplían y fortalecen el trabajo en aula.

TrendiLAND

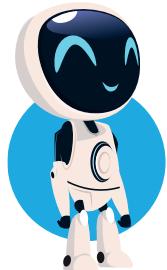
48

Es un ecosistema digital de aprendizaje con lecciones autosugestionables, diseñado para la primera infancia (4-6 años) y donde los niños exploran temas como los viajes, la literatura, la cocina y la investigación. Este recurso se ofrece íntegramente en formato digital.

SOPORTE TECNICO TRENDI



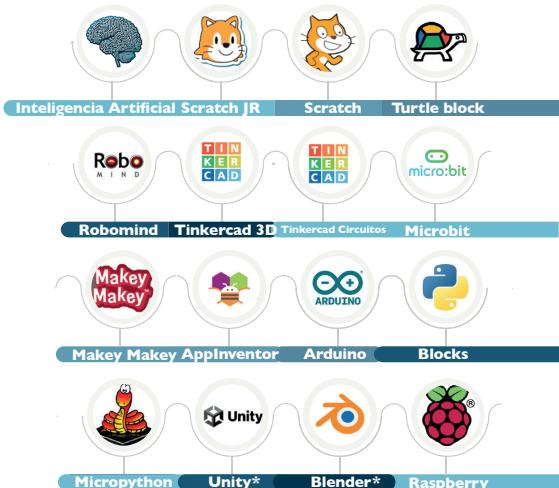
Es una solución educativa que cuenta con actividades que desarrollan la creatividad, el pensamiento computacional y las habilidades del siglo XXI a partir de diversos contenidos en las áreas de robótica, emprendimiento y tecnologías de la información.



Prepara a tus estudiantes para el uso de nuevas tecnologías, y bríndales las herramientas que les permitirán adquirir las habilidades y destrezas indispensables para afrontar el futuro y cambiar el mundo.



HABILIDADES DE ORO para un
CIUDADANO GLOBAL 4.0





TrendiLABS

Robótica, Pensamiento Computacional y Emprendimiento
¿Sabías que el 65% de los niños que ingresan a la educación escolar trabajarán en profesiones que hoy no existen?



- ✓ Planeación clase a clase.
- ✓ Rutas didácticas con metodologías activas.
- ✓ Aprendizaje por medio de Storytelling.
- ✓ Guías imprimibles en español e inglés.
- ✓ Uso de insumos de fácil reposición.
- ✓ Participación en el Concurso Internacional de Robótica TrendiBOTS.
- ✓ Alineado a las orientaciones curriculares para el área de Tecnología e Informática del MEN.





Desarrolla en tus estudiantes habilidades y destrezas por medio de **desafíos**, que involucran:



Pensamiento Computacional

Creatividad

Habilidades Colaborativas

Pensamiento Crítico

Habilidades Técnicas

Pensamiento Creativo

Solución de Problemas



Y mucho más...

HABILIDADES DE ORO para un
CIUDADANO GLOBAL 4.0

Y lo mejor es que tienes todas las herramientas en tus manos para desarrollarlo.



42

Trendi
Trends & Innovation

Desarrolla la creatividad, el pensamiento computacional y las habilidades del siglo XXI en un solo lugar.



Tecnología y Robótica



Emprendimiento



Informática



¡Tienes todo lo que necesitas para llevar, la formación en tecnología a otro nivel!





¿Qué significa **STEAM+**?

S
T
E
A
M
+

Science (Ciencia)

Technology (Tecnología)

Engineering (Ingeniería)

Art (Arte)

Math (Matemáticas)

Humanidades



EDADES DE
4 a 17
años

Ciencias

Tecnología

Ingeniería

Artes

Matemáticas

Humanidades

Edades de 4 a 17 años

Despierta el ingenio y creatividad de tus estudiantes con STEAM

La educación STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) ofrece una solución integral que le permite a tus estudiantes explorar estas áreas de manera práctica y colaborativa, preparándolos para asumir los retos del mundo y la sociedad actual.

Nuestra Plataforma



Club TrendiSTEAM+

Socialización de evidencias de aprendizaje

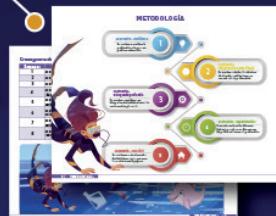
Contenidos complementarios

Espacios de interacción asincrónica por proyecto

Seguimiento por estudiante

Cartilla integrada con 4 Proyectos de preescolar a secundaria.

Proyectos encuadrados individualmente



Guía del docente digital

¿Por qué Trendi Club STEAM+?

Planteamiento del Problema

1

Objetivos de Aprendizaje STEAM+

Búsqueda Profunda

3

Experimenta y Crea

Resultados Obtenidos

5

- +50 proyectos STEAM+ de preescolar a secundaria.
- 32 semanas de trabajo por grado.
- Guía didáctica para los docentes de las áreas STEAM+.

1. Integra realmente todas las áreas involucradas en el enfoque STEAM+.
2. Trendi acompaña en la implementación institucional del enfoque STEAM+.
3. Responde a los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
4. Permite desarrollar proyectos transversales y de codocencia.
5. A través de metodologías activas integra elementos físicos y digitales.

Metodología



Desarrolla las habilidades
del siglo XXI con

Club **TrendiSTEAM+**



- ◆ Investigación
- ◆ Pensamiento crítico
- ◆ Creatividad
- ◆ Colaboración
- ◆ Comunicación
- ◆ Pensamiento sistemico
- ◆ Adaptabilidad
- ◆ Resolución de problemas
- ◆ Comunicaciones complejas
- ◆ Autogestión y autodesarrollo

Programa Trendi para la implementación
del enfoque



Proyectos
STEAM+



Plataforma



Consultoría

46



Trendi
Trends & Innovation

club TrendiSTEAM⁺

Programa de
implementación
del enfoque
STEAM⁺

Integra:



Proyectos STEAM⁺

- 52 proyectos de
- Aplican ODS.
- Alineados con DBA y EBC del MEN

Plataforma Digital

- Contenidos complementarios.
- Espacios de interacción.
- Actividades de seguimiento.

Ruta de implementación

- Capacitación Docente.
- Acompañamiento Curricular.
- Consultoría especializada.

Te acompañamos a implementar **STEAM⁺** en tu colegio.



TrendiLAND

EDADES DE

4 a 6
años

En **TrendiLAND**, los niños exploran y aprenden a través de historias, juegos y actividades relacionadas con:

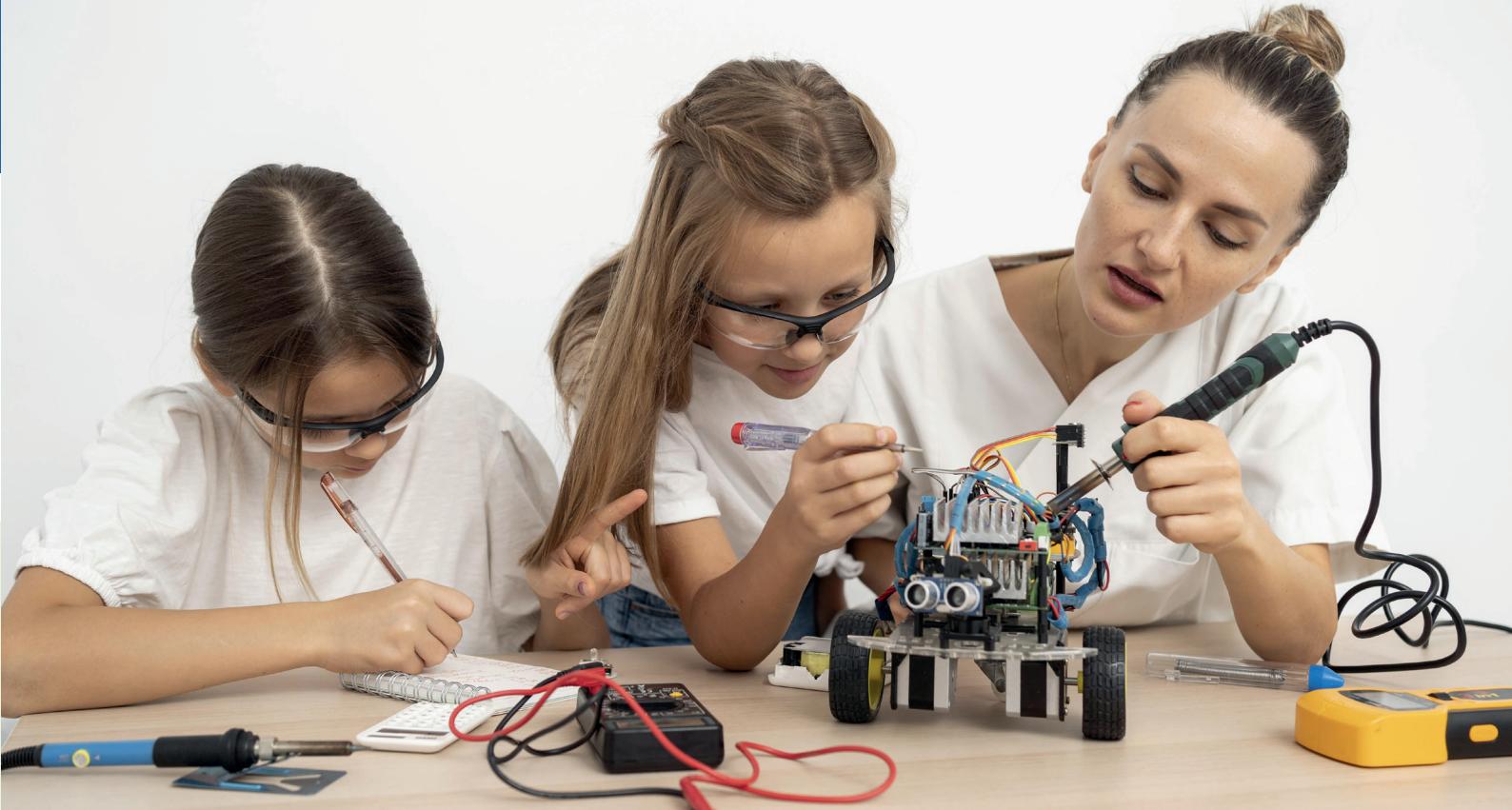
- Viajes y descubrimientos
- Literatura y narraciones
- Cocina y experiencias sensoriales
- Investigación y observación del entorno



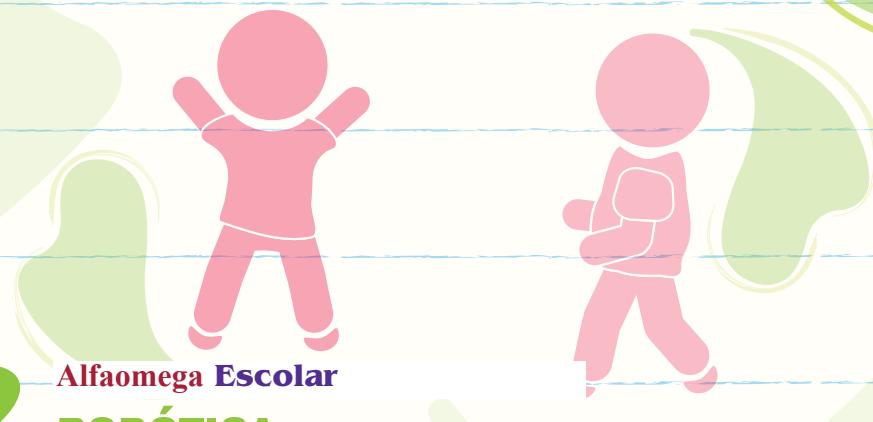
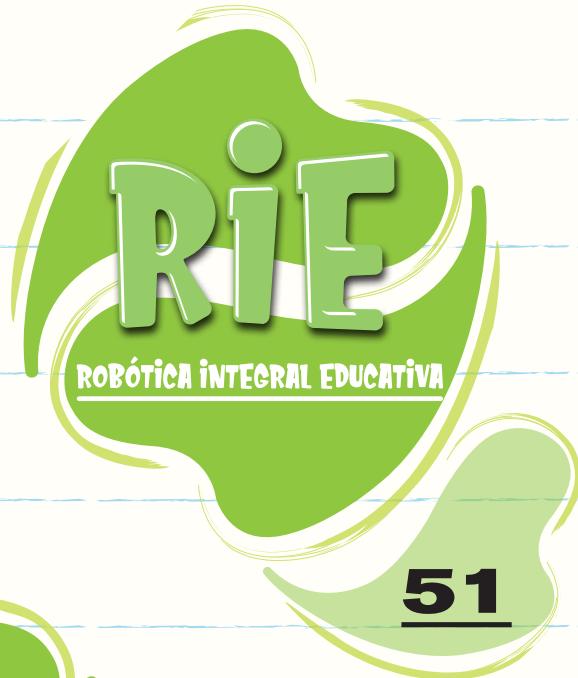
48



Trendi
Trends & Innovation



ROBÓTICA & LITERATURA



RIE ROBÓTICA INTEGRAL EDUCATIVA

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

Alfaomega Escolar

ROBÓTICA

51



BITÁCORA DE EXPERIMENTACIÓN

52

Anota tus observaciones respecto a lo que se te hizo fácil y difícil de hacer en cada paso del armado y por qué fue así.	
PASO	OBSERVACIONES
Ensamblar la parte superior de la extremidad	Ensamblar las bases de las extremidades
Ensamblar las bases de las extremidades	Ensamblar las bases de las extremidades

BITÁCORA DE EXPERIMENTACIÓN

52

Anota tus observaciones respecto a lo que se te hizo fácil y difícil de hacer en cada paso del armado y por qué fue así.	
PASO	OBSERVACIONES
Ensamblar la parte superior de la extremidad	Ensamblar las bases de las extremidades
Ensamblar las bases de las extremidades	Ensamblar las bases de las extremidades

SUCIÓN DE DUDAS

Escribe las dudas que hayan surgido durante la sesión. Pueden ser de lo que no te haya quedado claro o de lo que quisieras conocer más.

Bitácora de experimentación por sesión de armado

COMPROBANDO

19

Resuelve el Crucigrama. Oístale con las descripciones.

VERTICALES	
1. Recurso tecnológico que transforma la energía química en eléctrica.	2. Tipo de recurso al que pertenecen las bases de los extremidades del prototipo.
3. Las personas son de este tipo de recurso.	4. Recurso material que permite sujetar o unir diversos materiales.
5. Recurso material que sirve como herramienta para colocar el elemento que une materiales.	

HORIZONTALES

Transversalidad

RIE
ROBÓTICA INTEGRAL EDUCATIVA
DIPLOMA

A:

¡Carro RC!

¡Por haber concluido con éxito el Proyecto Robótica Integral Educativa!

Diploma



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

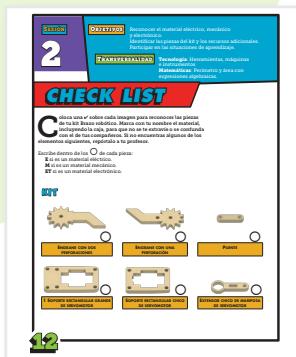
CADA MÓDULO DEL PROYECTO RIE CONSTA DE:

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

SESIÓN 11

OBJETIVOS

Practicar el equilibrio en el movimiento.

Reforzar conocimientos de inglés.

TRANSVERSALE

Inglés: Vocabulario.

SMART LEARNING

Con apoyo de tu profesor ve a la página web: www.projectoarie.com/tema/learning con actividades interactivas.

Más contenido en robot rápido. Toma el aprendizaje a otro nivel. Movimientos sencillos o los de un caminante. Puedes personalizarlo. Se entretiene y tiene de procedimientos de memoria de jugar y poner en práctica cada concepto.

Do clic al botón que necesitas. Descarga la app en tu dispositivo móvil. Si lo prefieres en línea, da clic en el banner web.

59

Con objetivos y temas transversales por sesión

CIRCUITOS eléctricos

CIRCUITO ELÉCTRICO

Un circuito eléctrico es un camino cerrado (una circunferencia) en el que pasa la electricidad. Es el que solo de un elemento generador para alimentar un elemento receptor, cuya característica es que la energía debe retornar al elemento inicial.

CIRCUITO ELÉCTRICO Puente H

En tu Carro RC usa el circuito puente H, que es un circuito eléctrico que permite el paso de electricidad en un sentido o en otro.

Diagrama de un circuito puente H con componentes: ELEMENTO DE ALIMENTACIÓN, ELEMENTO GENERADOR, ELEMENTO DE MANIOBRA, ELEMENTO CONEXIÓN, ELEMENTO RECEPTOR.

En este circuito usamos dos puentes H, uno para cada motor.

Infografías

4 CONEXIÓN DE PORTAPILAS

Conecta los portapilas como se ve en la imagen.

Diagrama de conexión de portapilas para un circuito eléctrico. Se muestra un sistema de puente H con dos pilas de 9V conectadas en paralelo. Los terminales positivos (+) y negativos (-) de las pilas están conectados entre sí, formando un circuito cerrado.

04:23 VIDEOTUTORIAL

Sesiones de armado

TUNE UP YOUR ROBOT

Es momento de que le des tu propio estilo a tu Trinotto. Puedes utilizar crayones, pinturas, incluso stickers.

La importante es que lo decoras a tu gusto.

Aquí tienes unas imágenes de tu Trinotto para que en ellas puedes dibujar el diseño que quieras aplicar.

47

Sesiones de personalización

Identifica dificultades en el proceso del armado.	
Resuelve soluciones a las dificultades y problemas del armado.	
Identifica mis aprendizajes y emociones durante el armado del prototipo.	
Puedo dar un estilejo propio a mi robot.	

Escribe cómo te sientes con los actitudes que mencionaste en SI.

Escribe qué haces para mejorar las actitudes que mencionaste en NO.

Evaluación sumativa

Evaluación	Conceptual
Autoevaluación	Procedimental
	Actitudinal
	Total

85

Evaluaciones

GLOSARIO

Aislante: es un material que no permite transmitir la electricidad por él, como el plástico o lo madera.

Ángulo recto: es el espacio que se forma entre una línea horizontal y otra vertical encima de la primera.

Automático: mecanismo que funciona por sí solo, ya sea en su totalidad o por partes.

Conductor: es un material que permite fluir libremente la electricidad a través de él, como los metales.

Energía: capacidad para producir una acción, un movimiento. La energía eléctrica es renovable y se obtiene por el movimiento de cargas eléctricas.

Esquirlar: caminar erguido en poner de pie y derecho a alguien para que avance.

Gravedad: es una fuerza que atrae la masa de un cuerpo a otro con mayor masa, es decir, cantidad de masa. Es la fuerza que nos arrastra hacia el centro de gravedad de la Tierra.

Inhóspito: lugar peligroso, inseguro e incómodo.

Inteligencia artificial: se dice cuando un dispositivo o sistema responde y sigue los órdenes de una persona, para resolver una situación.

Locomoción: acción de trasladarse de un lugar a otro.

Movimiento rotatorio: se presenta cuando un objeto gira sobre sí mismo.

Simétricos: adjetivo que se usa cuando las partes de un objeto se corresponden una con otra de igual forma.

66

Glosario

SESION 2

OBJETIVOS

- Identificar los piezas del kit.
- Distinguir los recursos materiales, tecnológicos y humanos.
- Valorar el respeto hacia los demás.

TRANSVERSALES

- Formación Cívica y Ética: Reglas para vivir y convivir en equipo.
- Expresión Artística: Expresión teatral.

14

CHECK LIST

Coloca una x sobre cada ítem para indicar si el kit de tu robot lleva contiene los siguientes recursos:

ALIMENTACIÓN ELÉCTRICA	A CONEXIÓN DE BATERÍAS	MEMORIA CON GOMAS
FORMATOS A30 CON CABLES	SEÑAL DE COLOR DE PLÁSTICO	IMPRESIÓN 3D (SI SE PUEDE)
2 TORNILLOS DE ACERO PLATA CON TORNILLO	A TORNILLOS LARGOS (SI SE PUEDE)	A TORNILLOS PEQUEÑOS

Check list el cual te apoya en el cotejo de los recursos que utilizarás durante el armado.

NORMAS DEL TALLER DE ROBÓTICA

Sigue estas **NORMAS** en el taller para realizar tu proyecto.

Las normas nos indican lo que debemos hacer en el desarrollo de una actividad.

Si puntual.	Respetar el material de los compañeros.	Usar correctamente las herramientas y sus piezas.	Si tienes dudas, pregunta a los profesores.
Permanece siempre en tu lugar.	Trabaja en orden ya sea en grupo o en individual.	Utiliza solo el material que necesitas.	Concéntrate en tu proyecto.
Entre taller cambia a habitación de taller.	Respeto a los demás y tu compañero.	Evita correr en el taller.	Respeto a los demás y tu compañero.
Maníten tu mesa limpia y ordenada.	Usa correctamente las herramientas y sus piezas.	Utiliza las herramientas adecuadas.	Deja las herramientas en su lugar.
Mantén tu mesa ordenada.	Evita correr en el taller.	Limpia y ordena tu lugar de formación.	Limpia y ordena tu lugar de formación.

REGLAS DEL TALLER DE ROBÓTICA

Las reglas indican lo que está permitido o no hacer en tu lugar de trabajo.

12

Actividades transversales que ayudan a relacionar los conocimientos adquiridos con otras materias.

9

OBJETIVOS

- Realizar pruebas de funcionamiento.
- Observar el desplazamiento lineal.
- Reflexionar sobre el equilibrio con obstáculos.

TRANSVERSALES

- Ciencias Naturales: Sistema locomotor.

53

TESTING

Realiza las siguientes pruebas con tu robot. Comentalo. Registra lo que experimentaste en cada prueba.

Nivel de funcionamiento		¿DÓNDE FUNCIONA?	¿DÓNDE APRENDE?	¿COMO ME SERVE?
Avanza en una superficie plana				
Avanza en una superficie irregular				
Subir sobre un cuadro sobre una mesa				
Pararse a encostar su pecho frontal a una pared				

Testing para registrar las pruebas del robot al mismo tiempo que motiva a reflexionar sobre su funcionamiento.

1

OBJETIVOS

- Saber qué es la robótica y qué es un robot.
- Identificar cómo tu robot se relaciona con tu vida.
- Aprender las normas y las reglas de seguridad del taller de robótica.

TRANSVERSALES

- Tecnología: Recursos tecnológicos.
- Formación Cívica y Ética: Respeto.

ROBOTS TRÍPODES

ROBÓTICA

Es un área de la tecnología encargada de construir robots, incluyendo su diseño, desarrollo, programación y elaboración.

ROBOT

Es una máquina que puede moverse y que puede sentir, ya sea repeler, prever, proteger o poligres.

ROBOT DE CIR CIR

PARA EL TALLER DE ROBÓTICA. ACTIVIDAD DE CIR CIR.

Conceptos que brindan conocimientos de palabras técnicas que se emplean en el armado del robot.

Construye apoyado de **Infografías** y **¿Sabías que...?** para conocer información relacionada con los pasos de armado de tu robot.

Bitácora de experimentación y **Comprobando** para registrar las pruebas del robot al mismo tiempo que motiva a reflexionar sobre su funcionamiento.

The image shows the 'Smart Learning' app interface on a smartphone. The screen has a blue header with the text 'SMART LEARNING' in white. Below the header is a white navigation bar with icons for 'Home', 'Courses', 'My Profile', and 'Logout'. The main content area has a teal background with the text 'SMART LEARNING' in white. Below this, there are three square icons representing different learning modules: one with a person, one with a brain, and one with a gear. At the bottom of the screen, there is a decorative footer bar with icons for a smartphone, a laptop, a tablet, and a television.

Smart learning Aprenderás vocabulario en inglés relacionado con tu robot.

Fábrica divertida Te guía en el paso a paso del armado de tu robot.

Ruta de aprendizaje y experimentación



GUSANO

9 años



CAMINANTE

10 años



CARRO RC

11 años



ROVER LAB

13 años



BRAZO ROBÓTICO

14 años

ROBÓTICA INTEGRAL EDUCATIVA

www.proyectorie.com

INICIO

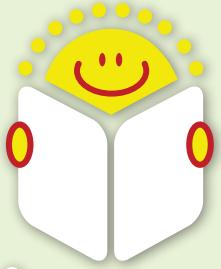
EDAD SUGERIDA

CONTIENE PROGRAMACIÓN

Alfaomega Grupo Editor

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



Leer es vivir

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

56

Alfaomega Escolar
LITERATURA



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.

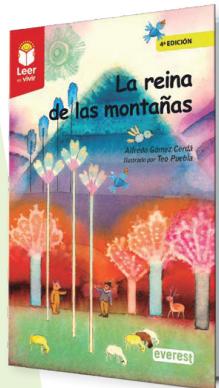
CONOCIMIENTOS**SE TRABAJA:**

- 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...

EL HUEVO DEL ORNITORRINCO



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.

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 tremadamente felices.

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.

PROPYEATAS 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

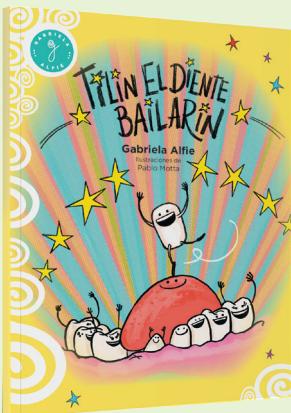


Libros que estimulan el placer por la lectura con una perspectiva actual en los textos y en las ilustraciones, creadas por artistas contemporáneos.

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



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



Alfaomega Escolar
LITERATURA

58

Jana y sus poderes jabonosos

DIRIGIDO A

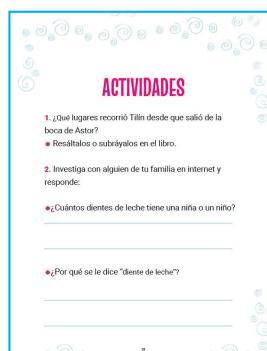


Jana extrañaba a sus amigos en una época en la que debía quedarse en casa. ¿Sabes qué hizo? Descubrió sus poderes jugando con agua y jabón y se transformó en una superheroína secreta! y tuvo una gran idea para compartir todas sus aventuras con sus amigos.

VALORES - EMOCIONES

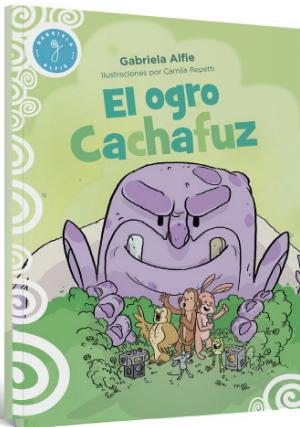
Con Jana podemos trabajar:

- 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.

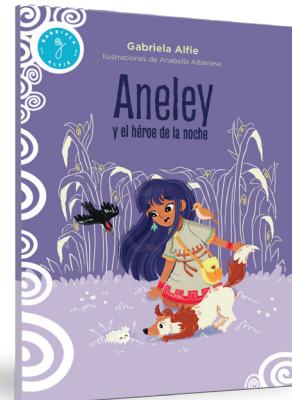
VALORES - EMOCIONES

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

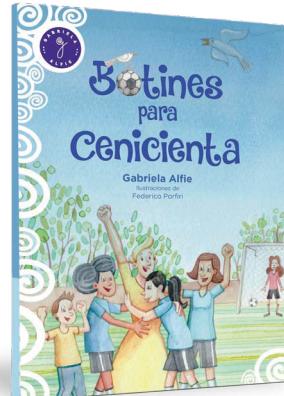




Botines para Cenicienta

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.

PORATILIDAD:

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



**Aumenta el acervo
de tu biblioteca digital,
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>