

Catálogo **ESCOLAR** 2022

INFORMÁTICA & ROBÓTICA

Alfaomega

CONOCE MÁS



CONTENIDO

PREESCOLAR

08

mi
Aventur@
digital

PEQUES TIC
POR COMPETENCIAS

10

13

18

APRENDER
Y CREAR
con Desafíos Digitales

23

Sánchez • Andrade • Olivares
Ciber Kids
TIC por competencias

Practica+
con las TIC

33

SmartTic
Técnicas por competencias e inteligencias múltiples 2.0

28

RIE

ROBÓTICA INTEGRAL EDUCATIVA

37

Robótica

46

PRIMARIA

16

2

Alfaomega Escolar

SECUNDARIA

52

**Informática
Activa 3.0**

54

**HABILIDADES
INFORMÁTICAS**

Certificación

57

3

Herramientas
digit@les

59

**WEBINARS
CURSOS
CAPACITACIONES**

50

62

Tecnología

Competencias tecnológicas para secundaria

**INFORMÁTICA
PARA BACHILLERATO**

Con los enfoques:
BASADO EN COMPETENCIAS
METODOLÓGICO Y COMUNICATIVO

66

Informática

para Bachillerato

67

**SERVICIOS
EDUCATIVOS**

68

64

BACHILLERATO

DIRECTORIO MÉXICO

Gerencia nacional:

Pedro Alberto Yu Muñoz
pyu@alfaomega.com.mx

Tel. (52)55 4135-2224

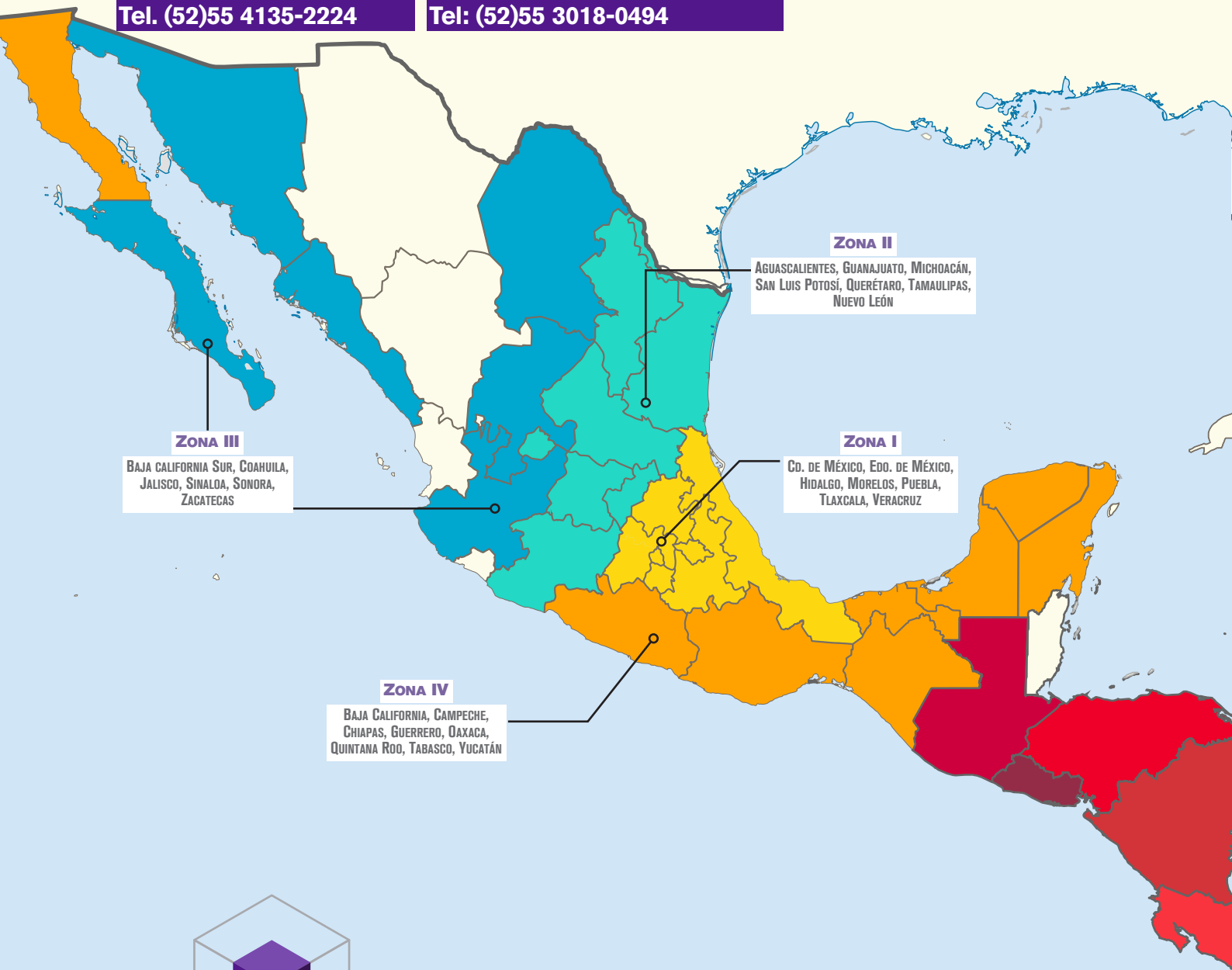
Coordinación administrativa:

Frida Machuca Noria
fmachuca@alfaomega.com.mx

Tel: (52)55 3018-0494

Soporte Escolar:

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



4

Alfaomega Escolar

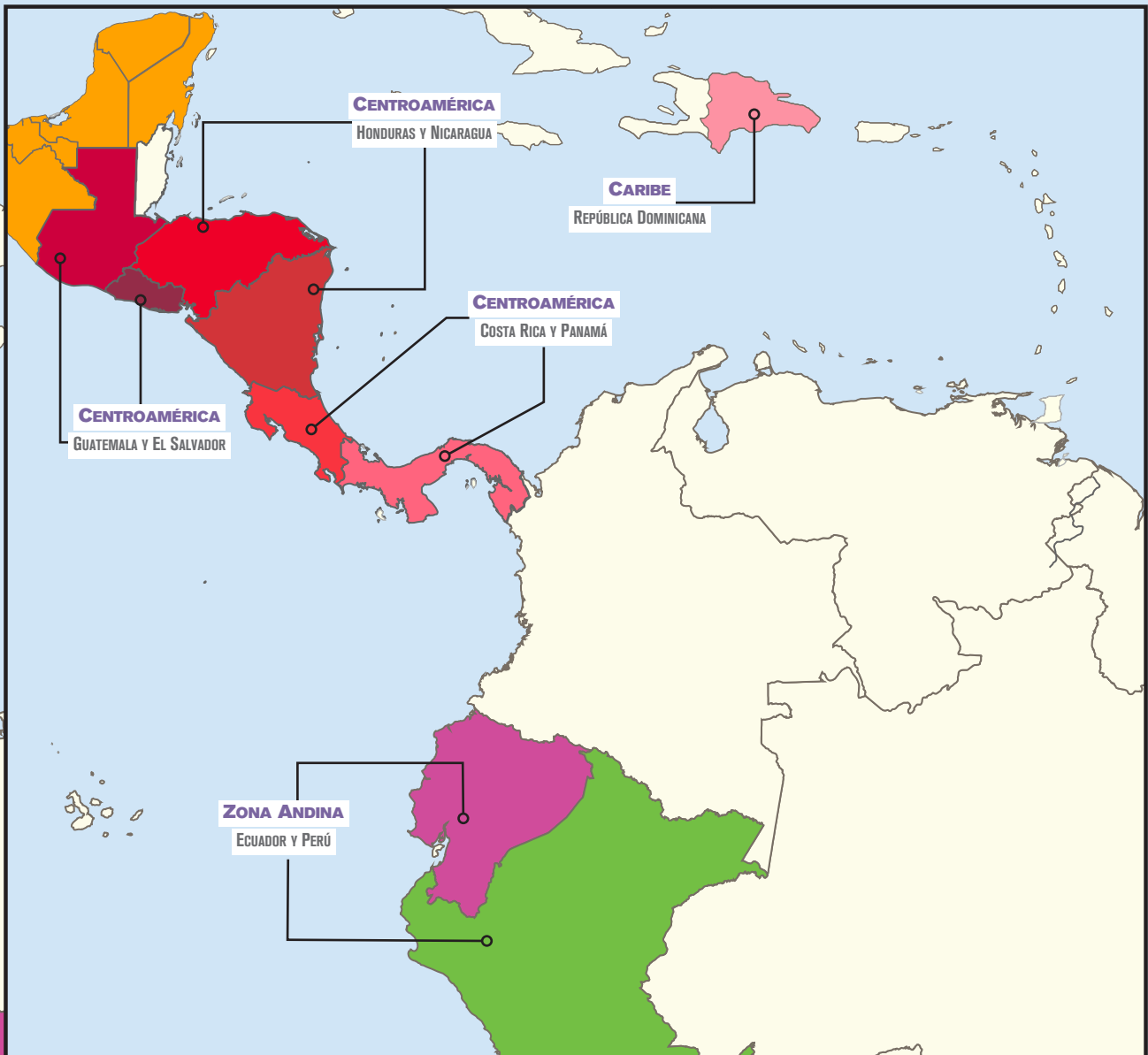
CENTROAMÉRICA, CARIBE Y ZONA ANDINA

Contacto:

rrosales@alfaomega.com.mx
(52) 55 3566-7460

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 FERNAN AYALA
gfermana@alfaomega.com.mx
Tel. (503) 7150-3093

ROSA LINA ROSALES NOGUEIRA
rrosales@alfaomega.com.mx
Tel. (52)55 3566-7460

DISTRIBUIDORES EN CENTROAMÉRICA Y EL CARIBE

COSTA RICA
EDICIONES Y DISTRIBUCIONES
DEL ISTMO, S.A. (EDISA)
lalvarez@edisalibros.com
Tel. (506) 2235-8955

EL SALVADOR
PROLIBROS, S.A. DE C.V.
prolibros1@gmail.com
Tel. (503)22604654

EDITORIA Y DISTRIBUIDORA DE
LIBROS DE EL SALVADOR, S.A
DE C.V. (EDISAL)
gerencia@editorialedisal.com
Tel. (503)7697-0788

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

MULTILIBROS
j.lopezmultilibros@gmail.com
Tel. (503)275-8888

GUATEMALA
INSTITUTO GUATEMALTECO
AMERICANO IGA
mcruz@iga.edu /
msalazar@iga.edu
Tel. (502) 2300-6161

CENTRAL DE LIBROS SOCIEDAD
ANONIMA
bookcenter89@gmail.com
Tel. (502)2476-5805

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

GESTORA DE FRANQUICIAS
MERCANTILES, S.A
maria.galvez@itlearning.com.gt
(502) 3034-5990

HONDURAS
GRUPO CORPORATIVO COELLO
jorgecoello_hn@hotmail.com
Tel. (504) 2556-5907

REDEL LIBROS, S.A DE C.V.
carmen.gonzalez@redel-libros.com
Tel. (504) 2213-5588 / 9971-8617

NICARAGUA
HISPAMER
importaciones@hispamer.com.ni
Tel. (505) 2278-1210

PANAMA
TEXT BOOK, S.A DE C.V.
textbook@cableonda.net
Tel. (507) 261 15 66

REP. DOMINICANA
CENTRO CUESTA NACIONAL
gsandoval@ccn.net.do
Tel. (809) 473-4020

E&E CONSULTORES
informacion@eyeconsultores.com
Tel. (829) 753-4870

DISTRIBUIDORES ZONA ANDINA

ECUADOR
CESAR HERNANDEZ / MULTILIBRO
D.L.M. DISTRIBUIDOR
c.hernandez@multilibro.com.ec
Tel. (593) 9854-48766

PERÚ
SBS LIBRERÍA INTERNACIONAL
jbonilla@sbs.com.pe /
kpoclin@sbs.com.pe
Tel. (511) 206-4900

FILIALES

ARGENTINA
ALFAOMEGA GRUPO EDITOR
ARGENTINO, S.A.
ventas@alfaomegaeditor.com.ar
fmeraglia@alfaomegaeditor.com.ar
Tel. (5411)4811-0887

CHILE
ALFOAMEGA GRUPO EDITOR, S.A.
agechile@alfaomega.cl
Tel. (562)2235-4248



Alfaomega Escolar

Informática Activa 3.0

Castellanos - Ferreyra



RIE

ROBÓTICA INTEGRAL EDUCATIVA



INFORMÁTICA I PARA BACHILLERATO



Herramientas digit@les

Castellanos - Ferreyra



mi Aventur@1 digital



APRENDER Y CREAR

con Desafíos Digitales

1

Gabriela Alfie



¡Actualizada!
Con nuevos contenidos
GAMIFICADOS

Para usar
en el aula
de Informática





Alfaomega Escolar

9

PREESCOLAR

EN ALFAOMEGA SABEMOS QUE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR SIEN
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.

mi
Aventur@
digital

10

PEQUESTIC
POR COMPETENCIAS

13



www.miaventuradigital.com

Serie que fomenta el desarrollo de habilidades digitales mediante la construcción de ambientes de aprendizaje, los cuales brindan a los niños experiencias significativas y contextualizadas.

Cada 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* 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.



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



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



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

ICONOGRAFÍA



Alfaomega Escolar

PREESCOLAR

10



DESCUBRE:

- Las TIC
- La computadora y sus usos
- El monitor
- El ratón
- Las herramientas de dibujo



CONOCE:

- Tipos de computadoras
- Las partes de la computadora
- El teclado
- Otros dispositivos
- Las herramientas de dibujo
- Procesador de texto



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



Guía trimestral disponible en formato digital.

MI AVENTURA DIGITAL 1
ISBN: 978-607-622-561-5

MI AVENTURA DIGITAL 2
ISBN: 978-607-622-563-9

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

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

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.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.

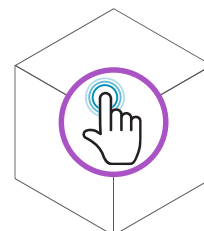


GUÍA PARA PADRES



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



12

Alfaomega Escolar

PREESCOLAR

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.



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



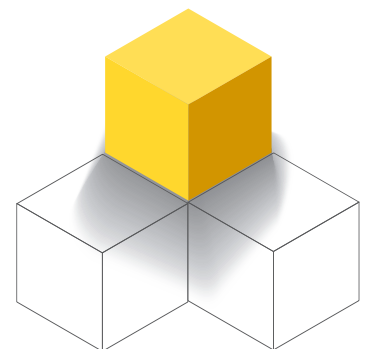
ACTIVIDAD EN PÁGINA WEB



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

14

Alfaomega Escolar

PREESCOLAR

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.

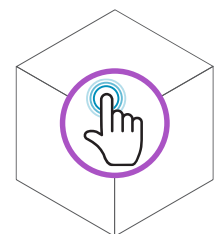
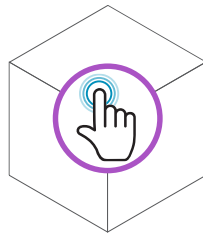
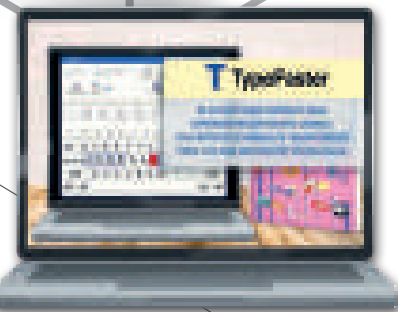
VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE

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





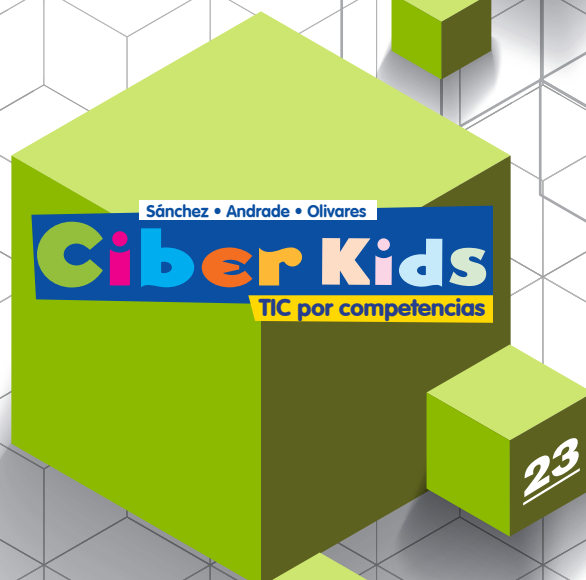
PRIMARIA

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

17



APRENDER Y CREAR

con Desafíos Digitales

<http://aprenderycrear.com>

Serie que integra el uso de las TIC en el ámbito escolar y en la vida cotidiana del alumno al ser desarrollada siguiendo los programas de las materias, grado por grado y bimestre por bimestre para que los niños trabajen con temas que les son familiares. Los contenidos son expuestos en forma secuenciada aunque no lineal, sino alternada e integrada, incrementando la complejidad de los contenidos conforme el alumno avanza.

Esta edición actualizada de la serie *Aprender y Crear con las TIC* incluye nuevos contenidos y más ejercicios organizados en sesiones modulares para realizar en la computadora, así como *software* diseñado especialmente para reforzar el aprendizaje, y dos proyectos de introducción a la robótica, de ejecución opcional, para cada grado.



Desarrolla paso a paso el contenido de los aprendizajes esperados en el alumno.



Contiene la Sesión diagnóstica para recuperar saberes previos y ajustar el material acorde con el grupo.

INICIO DE SESIÓN



TÍTULO E INTRODUCCIÓN DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

DESARROLLO DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA CON INFORMACIÓN Y ACTIVIDADES

LOGROS ESPERADOS EN INFORMÁTICA POR SECUENCIA DIDÁCTICA

Sesiones delimitadas por un código de colores que muestran el inicio, el desarrollo y el cierre de la misma, lo cual permite adaptar las actividades de acuerdo con las necesidades del colegio o el avance del grupo.

18

Alfaomega Escolar
PRIMARIA



ÁREA PARA REGISTRO DE EVIDENCIAS
DE LAS ACTIVIDADES DE LA SESIÓN

Propone desafíos digitales
descargables para fortalecer los
aprendizajes sobre Informática y las
TIC, los cuales se pueden realizar en
clase o en casa desde la página web.



Incluye autoevaluaciones tanto en el libro del alumno,
como en formato digital. A partir de cuarto grado, los
alumnos aprenderán a crear y autogestionar su portafolio
de evidencias.



Proyecto para introducir a los niños en el mundo de
la funcionalidad de la robótica mediante actividades
adaptadas a cada edad.



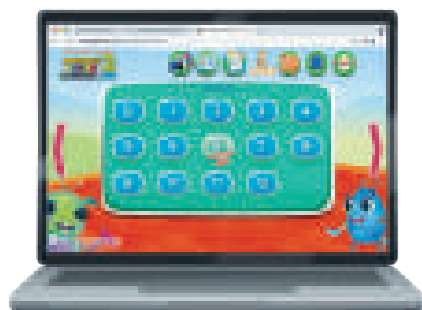
Acerca a los estudiantes a la lógica de la programación
para entender y comunicar información a la
computadora, a la vez que crean y personalizan sus
propios proyectos.



Diccionario Digital ilustrado. El libro incluye actividades
para repasar las nuevas palabras aprendidas en cada
sesión, las cuales están subrayadas en el libro con color
azul.

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.



Shotcut



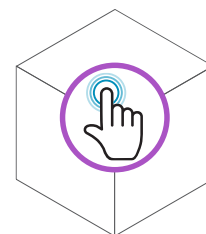
DESCARGA DEL SOFTWARE



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

DISPONIBLE EN:

WWW.APRENDERYCREAR.COM



GUÍA PARA PADRES

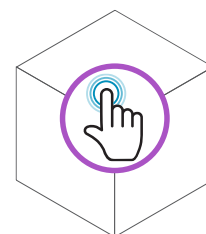


Material disponible en línea donde encontrará sugerencias para orientar al alumno en el uso adecuado seguro de internet.

VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE



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



20

Alfaomega Escolar
PRIMARIA



DESCUBRE:



Las TIC
Alfapaint
Paint y Paint 3D
WordPad
Sistema operativo



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



CONOCE:



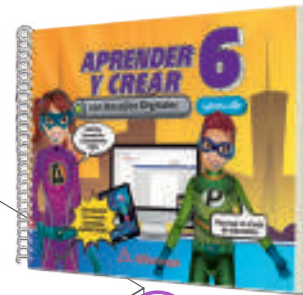
Sistema operativo
Microsoft Word
Microsoft Excel
Microsoft PowerPoint
Paint y Paint 3D
Scratch
TuxTyping
ShotCut
Internet Explorer
Microsoft Edge
Rapid Typing



INTEGRA:



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



AVANZA:



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



ICONOGRAFÍA



GUÍA PARA EL PROFESOR



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

- 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 logros 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



Evaluaciones trimestrales 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



Alfaomega Escolar
PRIMARIA

22

Sánchez • Andrade • Olivares

Ciber Kids

TIC por competencias

www.ciberkids.com

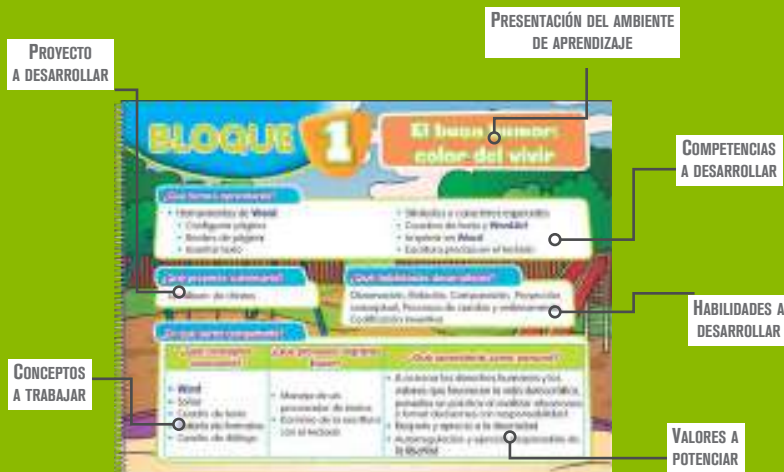
La **Serie Ciber kids** deja de lado la mera capacitación en ofimática y apunta a que las TIC contribuyan en la formación de competencias conceptuales, procedimentales y aptitudinales en el dominio de sistemas operativos de Windows con contenidos propios para que el alumno adquiera destrezas en el manejo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

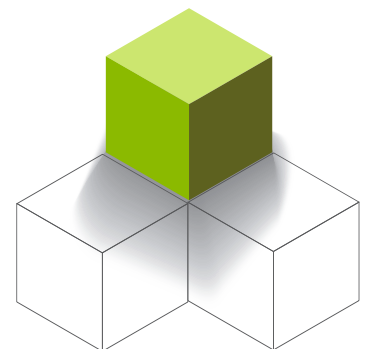
Cuenta con material web de apoyo



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).





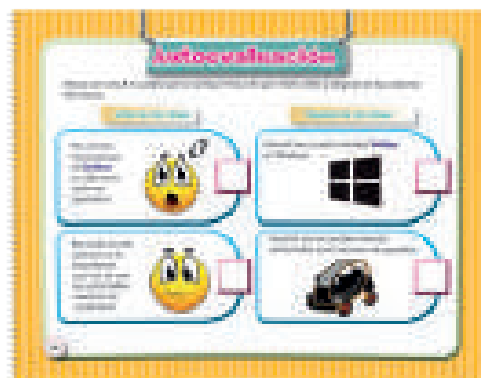
Incluye actividades individuales y grupales relacionadas con las asignaturas curriculares, juegos para practicar, preguntas de reflexión relacionadas con la vida cotidiana y el tema general del libro, indicaciones paso a paso y material educativo con videotutoriales.



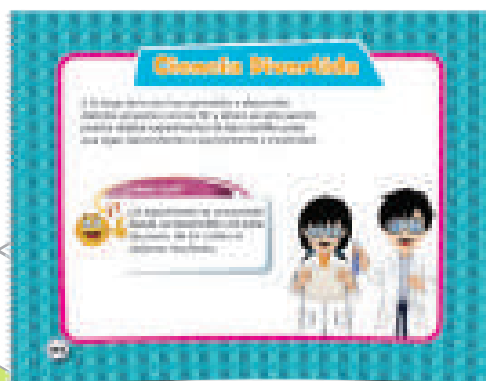
La serie está pensada para llevar paso a paso al estudiante y que aprenda a realizar distintas tareas en el *software* que se presenta en los distintos grados. Incluye datos curiosos de informática relacionados con el tema de la lección.



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?



JUGUETE
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



Alfaomega Escolar
PRIMARIA

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



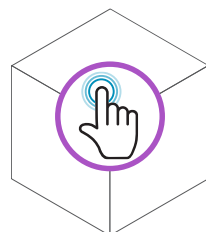
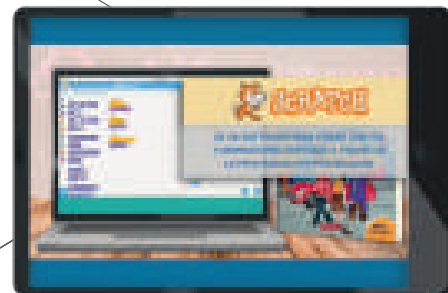
DESCARGA DEL SOFTWARE



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.

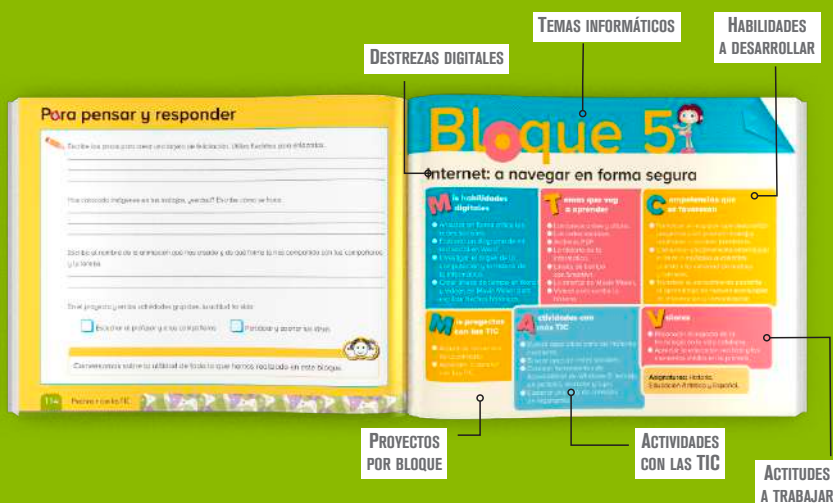


Practica+ con las TIC

www.practicamasconlastic.com

Es una serie concebida para estudiantes de primero 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.



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 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



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

28

Alfaomega Escolar
PRIMARIA



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



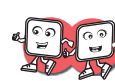
ACTIVIDAD EN CD



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

30

Alfaomega Escolar

PRIMARIA

GUÍA PARA EL PROFESOR



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



GUÍA PARA PADRES



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

- Incluye videotutoriales de software de serie
- Incluye software
- NO incluye CD, sino que es en línea
- Versiones digitales interactivas y evaluaciones en BD



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

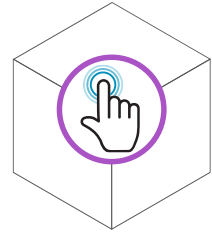


MATERIAL INTERACTIVO

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

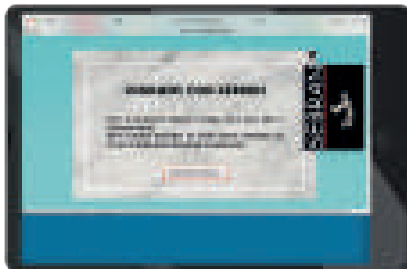
DISPONIBLE EN:

WWW.PRATICAMASCONLASTIC.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

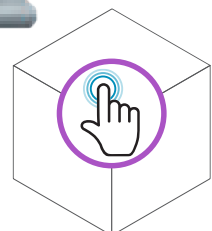


Botones con los íconos representativos de cada software en los que se pueden descargar las aplicaciones de modo seguro.

VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE



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



Alfaomega Escolar
PRIMARIA

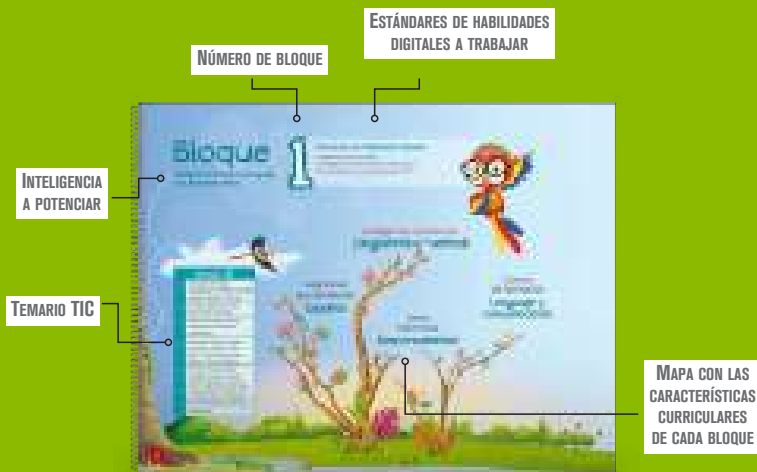
SmarTic

Enfoque por competencias e inteligencias múltiples 2.0

www.smarticalfaomega.com

Propone el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como una herramienta para el aprendizaje y el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Con una metodología constructivista, orientada al desarrollo de competencias digitales, cada libro plantea actividades que se vinculan a los contenidos del programa oficial y que permiten, entre muchas otras cosas, el intercambio de ideas, el trabajo colaborativo y la sana convivencia a través de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

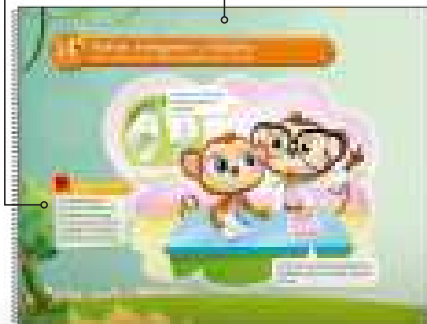


Serie diseñada para potenciar las inteligencias múltiples, los estándares de habilidades digitales, así como la correlación curricular. Incluye temas transversales que se trabajarán a lo largo del bloque



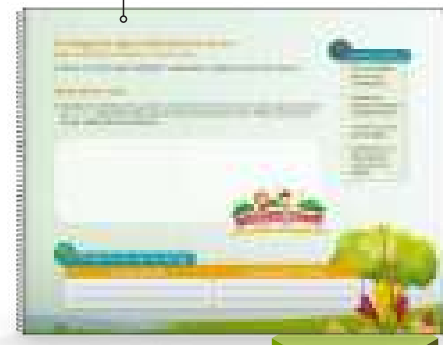
INFORMACIÓN RELEVANTE SOBRE EL TEMA

CONTENIDO TIC

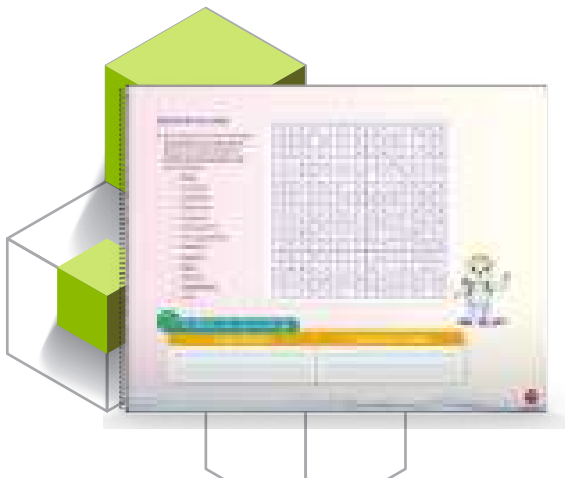


Incluye actividades vinculadas a las asignaturas curriculares con instrucciones específicas para cada práctica. El alumno refuerza su aprendizaje a través de actividades individuales, grupales y en el software complementario

HERRAMIENTA DE POTENCIALIZACIÓN DE LA INTELIGENCIA A TRABAJAR



SmarTic permite realizar una evaluación integral de las competencias de sus alumnos de manera dinámica y contextualizada.



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



Incluye autoevaluaciones que promueven el análisis crítico y la reflexión sobre el desempeño propio

MATERIAL ADICIONAL



Incluye material recortable.



ICONOGRAFÍA



ACTIVIDAD INDIVIDUAL



ACTIVIDAD GRUPAL



ACTIVIDAD EN CD



ACTIVIDAD EN EQUIPO



MI DIARIO DE APRENDIZAJE



DATO INTERESANTE



EVALUACION



RECORTABLE

GUÍA PARA EL MAESTRO



- Avance programático
- Secuencias didácticas
- Propuestas para la evaluación
- Guía para la formación de valores
- Guía para el uso responsable de las TIC



34

Alfaomega Escolar
PRIMARIA



DESCUBRE:



- Word Pad
- Movie Maker
- Microsoft PowerPoint
- Tux Typing



CONOCE:



- Tux Typing
- Microsoft PowerPoint
- Microsoft Excel
- Microsoft Word



APRENDE:



- Microsoft Word
- Microsoft Excel
- Microsoft PowerPoint
- Picasa



PRACTICA:



- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Microsoft Movie Maker
- Scratch
- Vimeo
- Audacity



EXPERIMENTA:



- Microsoft Word
- Microsoft Publisher
- Scratch
- Flash
- Photoshop



ESTUDIA:



- Podcast
- LibreOffice
- Google Docs
- YouTube
- Facebook
- Google Plus

SMARTIC 1

ISBN: 978-607-622-077-1

SMARTIC 2

ISBN: 978-607-622-078-8

SMARTIC 3

ISBN: 978-607-622-079-5

SMARTIC 4

ISBN: 978-607-622-080-1

SMARTIC 5

ISBN: 978-607-622-081-8

SMARTIC 6

ISBN: 978-607-622-082-5

**SMARTIC
GUÍA PEDAGÓGICA PARA
EL DOCENTE**

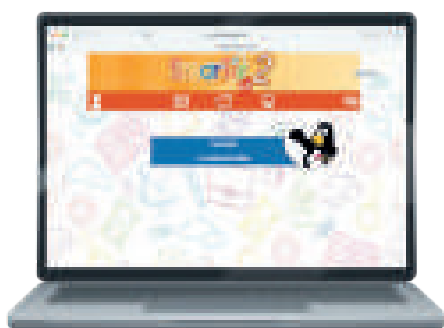
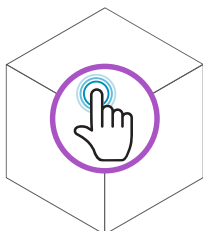
ISBN: 978-607-622-153-2

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.SMARTICALFAOMEGA.COM



DESCARGA DEL SOFTWARE

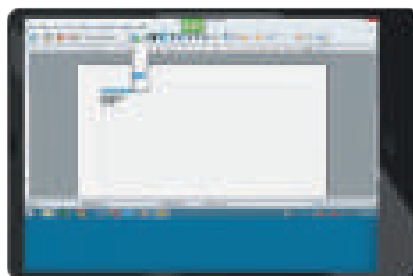


Botones con los íconos representativos de cada software en los que se pueden descargar las aplicaciones de modo seguro.

VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE



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



36

Alfaomega Escolar
PRIMARIA

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



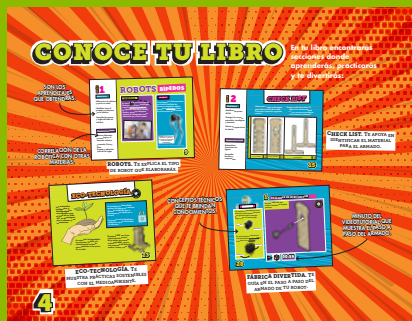
FORMACIÓN CÍVICA
Y ÉTICA



INGLÉS



PROGRAMACIÓN



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

BITÁCORA DE EXPERIMENTACIÓN

Anota las observaciones respecto a lo que se te hizo fácil o difícil de hacer en cada paso del armado y por qué fue así.

Paso	Observaciones
Ensamblaje superior de la extremidad	
Ensamblaje de las bases de las extremidades	

BUZÓN DE DUDAS
Escribe las dudas que te 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

Responde el cuestionario. Cuídate con las descripciones.

VERTICALES

- Recurso tecnológico que transforma la energía química en eléctrica.
- Tipo de recurso al que pertenecen las bases de las extremidades del prototipo.
- Los personajes son de este tipo de recurso.

HORIZONTALES

- Recurso material que permite sujetar o unir diversos materiales.
- Recurso material que sirve como herramienta para colocar el elemento que une materiales.

Transversalidad



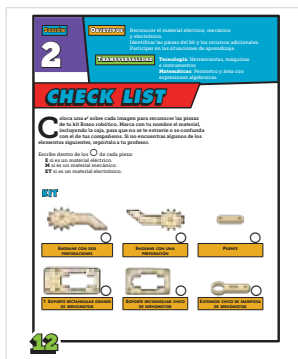
Diploma

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:



SESIÓN 11

OBJETIVOS

Practicar el equilibrio en el movimiento.

Reforzar conocimientos de inglés.

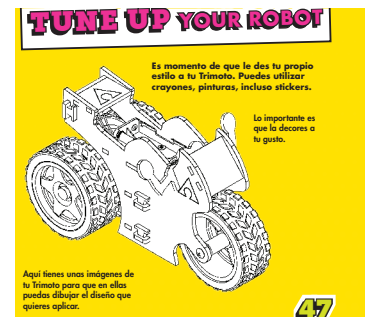
TRANSVERSALIDAD

Inglés: Vocabulario.



Compuesto por sesiones de 50 minutos
Clasificado por nivel educativo

Con objetivos y temas transversales por sesión



Infografías

Sesiones de armado

Sesiones de personalización

38

Alfaomega Escolar
PRIMARIA

Alfaomega Escolar PRIMARIA

39

Identifica dificultades en el proceso del armado.		
Busca soluciones a las dificultades y problemas del armado.		
Identifica sus aprendizajes y emociones durante el armado del prototipo.		
Puede dar un salto propio a su robot.		

Describe cómo se ajusta con las actitudes que motivan con SI.	Describe qué harías para mejorar las actitudes que motivan con 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 la 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.

Erguido: caminar erguido es 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 kilogramos. Las personas somos atraídas hacia el centro de gravedad de la Tierra.

Indisipio: lugar peligroso, inseguro e incómodo.

Inteligencia artificial: se dice cuando un dispositivo razona por sí mismo, según 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.

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

66

Glosario

CHEK LIST

12

Check list el cual te ayuda 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 Gussash.

Las normas nos indican la conducta que debemos tener en el desarrollo de una actividad.

- Se puntual.
- Respetar el material de los compañeros.
- Usar correctamente a los herramientas y los...
- Permanecer siempre en su lugar.
- Trabaja en orden y en un espacio, no pases en el taller.
- Utiliza solo el material...

REGLAS DEL TALLER DE ROBÓTICA

Las reglas indican lo que está permitido y no hacer en la etapa de trabajo.

- Evita llevar comida o bebidas al taller.
- Mantén tus manos limpias y secas.
- Mantén tu mesa ordenada.
- Evita correr en el taller.
- Utiliza los instrumentos adecuados.
- Si tienes dudas, preguntas o te perdieras.
- Concéntrate en tu proyecto.
- Respetar a los demás y colaborar en el trabajo en equipo.
- Cuida los instrumentos en su lugar.
- Limpia y ordena tu lugar al finalizar.

12

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

TESTING

19

OBJETIVOS:
Realizar las siguientes pruebas con tu robot Caminante. Registra lo que experimentas en cada prueba.

Observar el desplazamiento lineal.
Reflexionar sobre el equilibrio con obstáculos.

TRANSVERSALIDAD:
Ciencias Naturales.
Sistema locomotor.

Nivel de funcionamiento			
PRUEBAS	¿QUE SUCEDE?	¿QUE APRENDE?	¿CÓMO ME SIENTE?
Avanzar en una superficie lisa.			
Avanzar en una superficie rugosa.			
Intentar subir un cuadrado sobre una mesa.			
Probar a avanzar girando frente a una pared.			

53

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

ROBOTS TRIPODES

1

OBJETIVOS:
Saber qué es la robótica y qué es un robot.
Identificar cómo tu tripo se relaciona con la robótica.

Aprender las normas y las reglas de seguridad del taller de robótica.

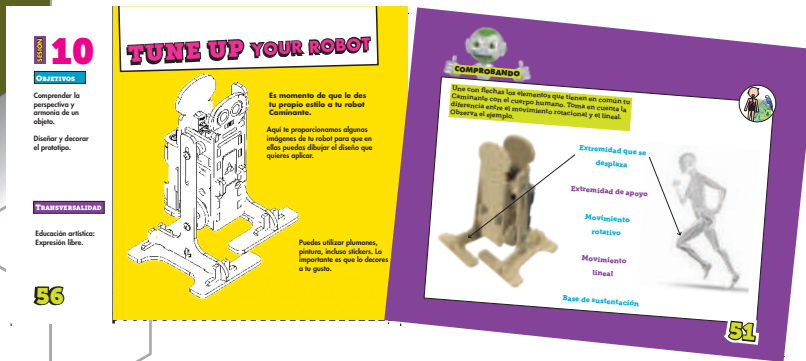
TRANSVERSALIDAD:
Tecnología: Recursos tecnológicos.
Formación Cívica y Ética: Respeto.

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

ROBOT
Es una entidad artificialmente capaz de realizar tareas específicas, ya sean repetitivas, previas o programadas.

9

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



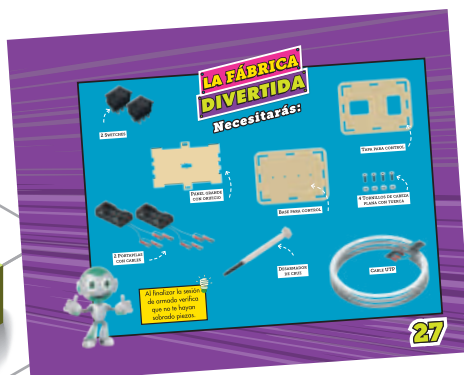
Construye apoyo de Infografías y ¿Sabías que...? para conocer información relacionada con los pasos de armado de tu robot.



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



Smart learning Aprenderás vocabulario en inglés relacionado con tu robot.



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

40

Alfaomega Escolar
PRIMARIA

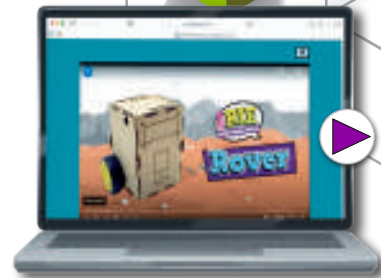
SITIO WEB QUE INCLUYE:



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



SOORTE EN LÍNEA



Ruta de aprendizaje y experimentación



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	BÁSICO	BÁSICO	SECUNDARIA	13

42

Alfaomega Escolar
PRIMARIA



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-eléctrica



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

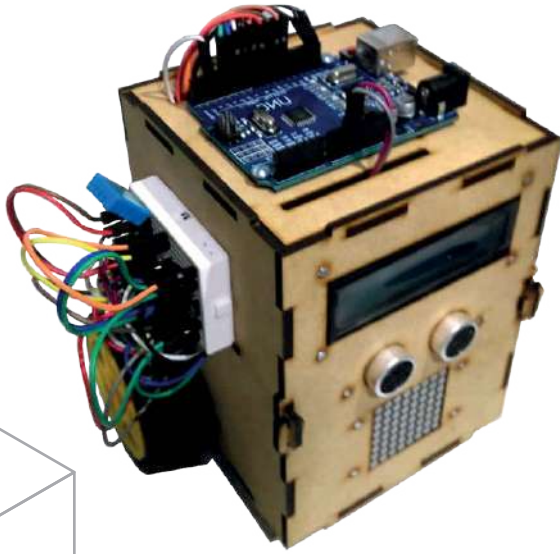


44

Alfaomega Escolar
PRIMARIA

Alfaomega Escolar
PRIMARIA

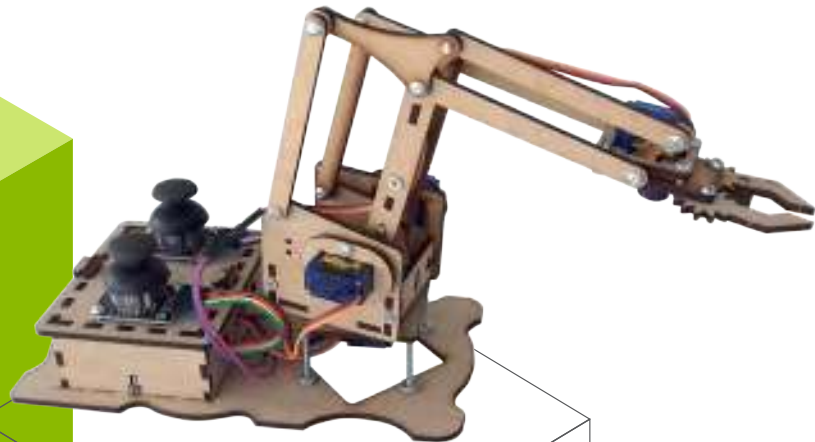
45



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

Robótica

www.robotik-age.com

La serie *Robótica* es un proyecto de aprendizaje basado en las competencias, promueve la construcción de aprendizajes a partir del descubrimiento de nuevos conceptos, trabajo en equipo, planeación, emprendimiento, innovación, pensamiento crítico y solución de problemas.

A lo largo de esta serie compuesta por seis libros, los estudiantes adquirirán y ampliarán sus conocimientos en robótica partiendo de la mecánica, la electrónica y la programación con el propósito de desarrollar habilidades, actitudes y destrezas a partir de la concepción, el diseño, la fabricación y la operación de 25 proyectos en el dominio de la robótica, de los cuales tres de ellos son virtuales. Todos comparten el objetivo de que el alumno se familiarice con el método científico y adquiera destrezas con el manejo de diversos materiales y objetos, favoreciendo el desarrollo de sus competencias.



Al inicio se presenta una infografía a manera de introducción que trata sobre la importancia del tema en el contexto científico. Al final del mismo aparece otra infografía que expone un tema relacionado con el contexto científico del prototipo y la primera infografía.



Los objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales se presentan antes de cada proyecto para poder desarrollarlos a lo largo del mismo.



Facilita un aprendizaje interactivo mediante el desarrollo de conceptos del área de robótica, el uso de las TIC al recomendar distintos juegos descargables para *smartphone* o *tablets*, así como el uso de la computadora.

46

Alfaomega Escolar
PRIMARIA

Alfaomega Escolar PRIMARIA

47

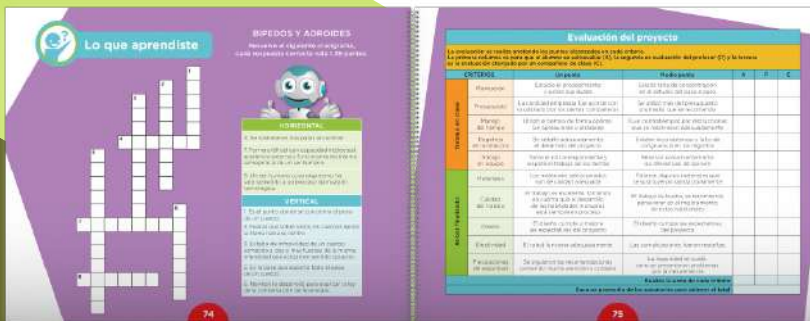


Se incluyen sugerencias de ajustes o mejoras en el caso de funcionamientos distintos, y bitácoras de experimentación para registrar y analizar los resultados.

Ejercicios teórico-prácticos complementarios que incluyen a las TIC como apoyo didáctico.



La EVALUACIÓN SUMATIVA es el espacio para determinar el cumplimiento de los objetivos por proyecto. Incluye evaluación de lo que aprendiste, evaluación del proyecto y autoevaluación.



Para cada prototipo hay una sección en la que se describe el procedimiento para armarlo con el apoyo de diagramas explicativos, incluye también la lista de materiales y herramientas para la elaboración del prototipo.





DESCUBRE:



- **El simio.** Trepa con dos brazos
- **Trimoto.** Se desplaza en tres ruedas como motocicleta
- **Sacapuntas.** Mantiene tus lápices listos para aprender
- (Exclusivo en web)



CONOCE:



- **El trapeador.** Limpia superficies
- **Davinci.** Dibuja la figura que le programes
- **Davinci 2.0.** Dibuja con el apoyo un bluetooth (Exclusivo en web)



APRENDE:



- **Rover.** Explora tu entorno
- **RoverLab.** Funciona como un laboratorio móvil
- **RoverLab Plus.** Muestra el texto o los emoticones que programes en su pantalla LED. (Exclusivo en web)



PRACTICA:



- **El ratón loco.** Cambia de dirección al chocar
- **El gusano.** Se encoge y se estira para avanzar
- **El caminante.** Se desplaza en dos extremidades
- **RoboMind, robot virtual.** Se mueve de manera virtual en un paisaje de la manera en que lo programes
- **Opportunity.** Explora territorio y su fuente de energía es una celda solar. (Exclusivo en web)



EXPERIMENTA:



- **La rana.** Avanza dando pequeños saltos
- **El carrito.** Recorre la trayectoria guiada mediante cables
- **Kevin.** Baila mientras avanza
- **Scratch, robot virtual.** Se mueve de manera virtual en un paisaje de la manera en que lo programes
- **Hexápodo.** Camina como araña, con seis extremidades (Exclusivo en web)



ESTUDIA:



- **El cuadrúpedo.** Camina en cuatro patas
- **Seguidor de línea.** Detecta colores blancos y negros para seguir una línea
- **Evasor de obstáculos.** No se impacta con los obstáculos que se encuentra
- **Resuelve laberintos.** Encuentra la salida a los laberintos
- **Móvil Bluetooth.** Recorre la trayectoria guiada inalámbricamente. (Exclusivo en web)
- **Arduino/ArduBlock.** Recorre la trayectoria programada. (Exclusivo en web)

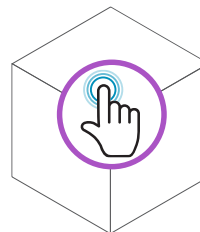
MATERIAL ADICIONAL

- ¡El primer prototipo de cada libro!
- Videotutoriales
- Software y librerías para programación



CONTENIDO ADICIONAL EN LA WEB DISPONIBLE EN:

WWW.ROBOTIK-AGE.COM



ICONOGRAFÍA



OBJETIVOS



¿QUÉ SABES DE?



MATERIALES



MANOS A LA OBRA



EXPERIMENTO



MIS NOTAS



BITÁCORA DE EXPERIMENTACIÓN



DEFINICIÓN



A PENSAR



LO QUE APRENDISTE

GUÍA DEL PROFESOR



- Avance programático
- Dosificación
- Guía didáctica

ROBÓTICA 1. MECÁNICA
ISBN: 978-607-538-172-5

ROBÓTICA 2. ELÉCTRICA
ISBN: 978-607-538-178-7

ROBÓTICA 3. PROGRAMACIÓN
ISBN: 978-607-538-181-7

ROBÓTICA 4.
ISBN: 978-607-538-163-3

ROBÓTICA 5.
ISBN: 978-607-538-164-0

ROBÓTICA 6.
ISBN: 978-607-538-165-7

WEBINARS CAPACITACIONES CURSOS



Series escolar

IMPARTIDO
POR ESPECIALISTAS:

Transmitido en vivo por:

buk



BIBLIOTECAS DIGITALES



Si te perdiste de las sesiones en vivo,
podrás observarlas en:

<https://escolar.bibliotecasdigitales.com>

Si no eres usuario en Bibliotecas Digitales,
regístrate siguiendo estos pasos:



 **Alfaomega**
escolar

50

WEBINARS



51



Diálogos sobre educación y TIC

“**RETOS DE LA EDUCACIÓN EN TIEMPO DE PANDEMIA:**
Rol de alumnos y familia.”

“**ROBÓTICA, SUSTENTABILIDAD Y CREATIVIDAD**”

“**Literatura infantil como herramienta para la creatividad en el contexto actual.**”

“**AGOTAMIENTO DE LOS DOCENTES EN PANDEMIA:**
Síndrome de desgaste profesional desde una mirada psicológica.”

“**COACHING PARA QUIENES VIVEN CON EL TDAH. ENCUENTROS Y DESENCUENTROS CON EL TDAH EN LA PANDEMIA**”
(TDAH: trastorno por déficit de atención e hiperactividad)



Series escolar

Presentación de la serie

"Smartic"

Lizbeth Sánchez
& Rafael Andrade

Presentación de la serie

Tux Typing, Virtual MIDI y M2Math5 usados en "Smartic"

Maribel García

Presentación de la serie

Shotcut y Scratch usados en "Ciber Kids 2ª edición"

Maribel García

Presentación de la serie

matriz de LEDS del "Rover Lab"

Maribel García

Presentación de la serie

matriz de LEDS del "Rover Lab"

Maribel García

Presentación de la serie

"Ciber Kids 2ª edición"

Lizbeth Sánchez
& Rafael Andrade

Presentación de la serie

Sebran y Alfapaint en "Peques TIC"

Maribel García

Presentación de la serie

Scratch, Adobe AirInstaller y Virtual DJ usados en "Smartic enfoque por competencias e inteligencias múltiples 2.0"

Maribel García

Presentación de la serie

GComprís y Megapik de "Mi Aventura Digital"

Maribel García



Series UPIG



"Robótica e IA"



"Robótica móvil"



"La oportunidad de la mercadotecnia digital y negocios electrónicos en la nueva normalidad"



"Sistemas de gestión integrados, su funcionamiento con Lean Sigma"



"Programación con Python"



52

Alfaomega Escolar

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.

**Informática
Activa 3.0**

54

**HABILIDADES
INFORMÁTICAS**

Certificación

57

Herramientas
digit@les

59

Tecnología
Competencias tecnológicas para secundaria

62

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.



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.

54

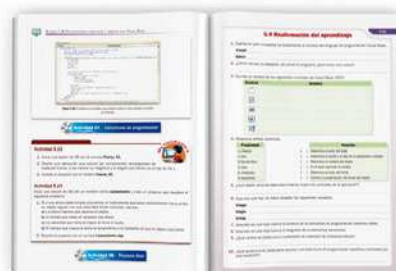
Alfaomega **Escolar**
SECUNDARIA



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 multimedia 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

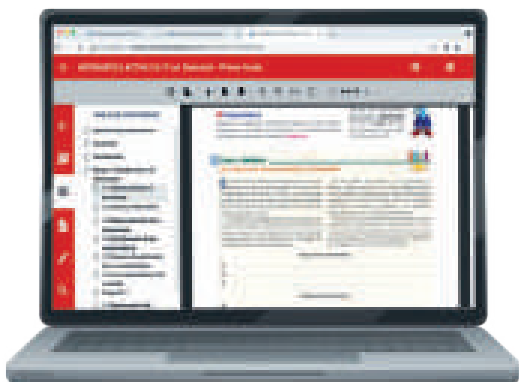
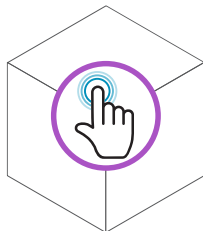
GUÍA DEL MAESTRO

INFORMÁTICA ACTIVA 3.0

ISBN: 978-607-538-400-9

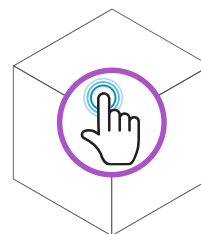
MATERIAL INTERACTIVO

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.



HABILIDADES INFORMÁTICAS

Certificación

www.habilidadesinfo.com

Serie que prepara a los alumnos para que adquieran las habilidades necesarias para usar el procesador de texto Word 2016, el programa de presentaciones electrónicas PowerPoint 2016 y el programa de hojas de cálculo Excel 2016, y presentar los exámenes de certificación Microsoft Office Specialist. Obtener un certificado como especialista en Microsoft Office reconoce las habilidades del alumno para operar los programas y funciones de las aplicaciones de Office 2016. La certificación, de esta manera, dota a los alumnos de ventajas competitivas para que, llegado el momento, entren convenientemente al sector laboral.

En cada uno de los libros de la serie se desarrollan todos los temas de los exámenes MOS 77-725 Word 2016; MOS 77-229 PowerPoint 2016 y MOS 77-727 Excel 2016.



El diseño de cada bloque considera los propósitos generales a lograr, las competencias por desarrollar, los aprendizajes esperados y el compromiso de los alumnos como componente esencial en la formación de valores.



Los contenidos se presentan mediante imágenes acompañadas de comentarios conceptuales e indicaciones de procedimientos que se refuerzan con actividades para desarrollar en la computadora.



Habilidades informáticas permite realizar prácticas guiadas, así como una evaluación de carácter teórico-práctico al concluir cada unidad, orientada a valorar la comprensión de conceptos y el dominio de destrezas en el trabajo con programas informáticos.





DESCUBRE:



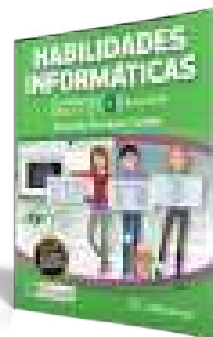
- Windows 10
- Microsoft Word
- Formato de documentos
- Insertar objetos en Word
- Comandos especiales de formato y revisión, combinación de correspondencia, entre otros



CONOCE:



- Microsoft PowerPoint
- Edición de diapositivas
- Formato de diapositivas
- Insertar objetos en las diapositivas
- Multimedia y efectos especiales
- Seguridad en PowerPoint, entre otros



APRENDE:



- Microsoft Excel
- Formato de libros de cálculo
- Insertar objetos en la hoja de cálculo
- Funciones predefinidas y gráficos en Excel
- Seguridad en Excel, entre otros

MATERIAL INTERACTIVO

Incluye actividades para reforzar las prácticas del libro, temas de repaso y prácticas relacionadas con los contenidos de cada programa



HABILIDADES INFORMÁTICAS. WORD

CERTIFICACIÓN MOS 77-725

ISBN: 978-607-538-426-9

HABILIDADES INFORMÁTICAS. POWERPOINT

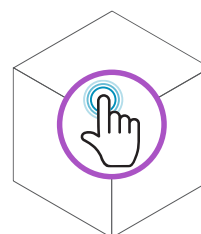
CERTIFICACIÓN MOS 77-729

ISBN: 978-607-538-427-6

HABILIDADES INFORMÁTICAS. EXCEL

CERTIFICACIÓN MOS 77-727

ISBN: 978-607-538-428-3



58

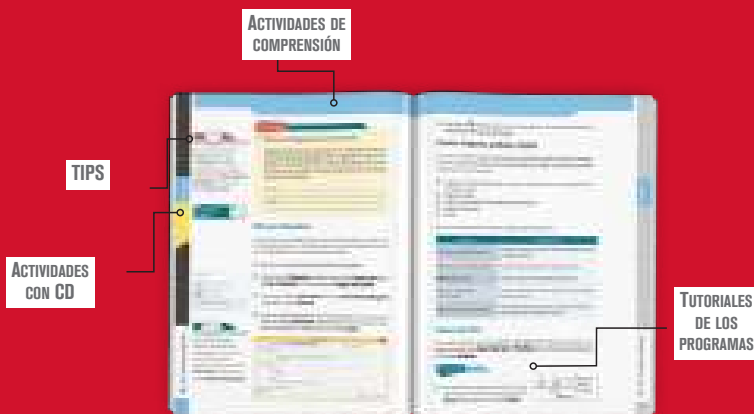
Alfaomega Escolar

SECUNDARIA

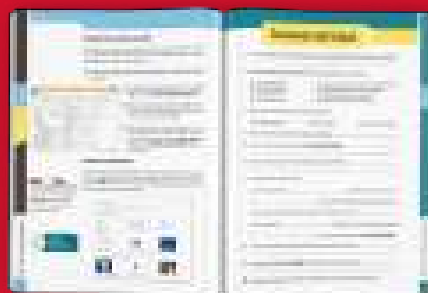
Herramientas digit@les

Serie aplicada a la informática con énfasis en actividades dirigidas a la educación tecnológica

Con ella el estudiante pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en diversos sectores de la sociedad: económico, sociocultural y educativo. Posibilita la estrecha relación que existe entre los conocimientos técnicos y la producción de conocimientos científicos requeridos, así como su utilidad en diferentes campos tecnológicos.



Los contenidos en cada bloque se estructuran sobre la base de los aprendizajes esperados, así como de las habilidades a desarrollar y las competencias a alcanzar.



Herramientas digitales propone el uso de tutoriales que guían los pasos a seguir en el trabajo con las herramientas informáticas y un glosario de términos que facilita la comprensión de los temas.



Incluye descripciones paso a paso, un software educativo con actividades interactivas, consejos útiles acerca del contenido y sugerencias a tener en cuenta en el uso de las herramientas.





DESCUBRE:



- Sistemas operativos
- Servicios de Internet
- Presentación multimedia
- Procesador de textos
- Proyecto de robótica



CONOCE:



- Retoque de imágenes
- Edición de publicaciones
- Aplicaciones multimedia
- Hojas de cálculo
- Programación estructurada
- Proyecto de robótica



APRENDE:



- Programación por eventos
- Diseño de páginas web
- Aplicaciones Multimedia
- Hojas de cálculo
- Bases de datos
- Proyecto de robótica

GUÍA PARA EL MAESTRO:



- Concepción pedagógica
- Sugerencias didácticas
- Avance programático
- Glosario
- Actividades adicionales
- Cuenta con bloques adicionales en la web que sustituyen Flash



HERRAMIENTAS DIGITALES 1
ISBN: 978-607-622-231-7

HERRAMIENTAS DIGITALES 2
ISBN: 978-607-622-325-3

HERRAMIENTAS DIGITALES 3
ISBN: 978-607-622-347-5

HERRAMIENTAS DIGITALES
GUÍA DEL MAESTRO
ISBN: 978-607-622-432-8



Alfaomega **E**scolar

SECUNDARIA



Alfaomega Escolar SECUNDARIA

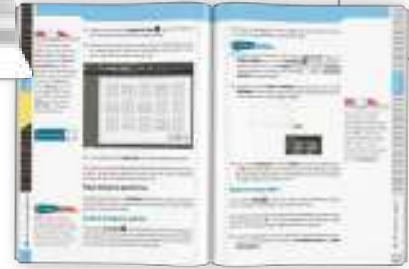
61

MATERIAL INTERACTIVO

El CD del alumno incluye contenidos que refuerzan y complementan el aprendizaje a través de actividades interactivas.

DISPONIBLE EN:

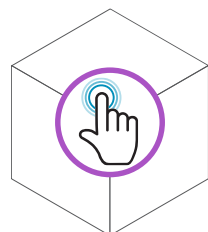
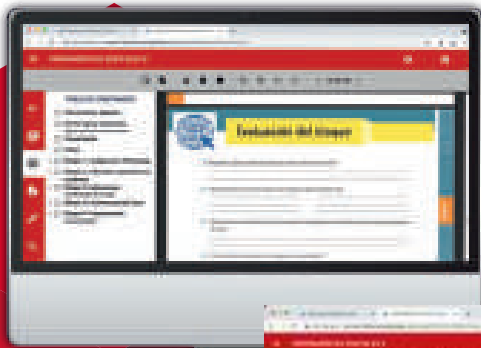
WWW.HERRAMIENTASDIGITALESALFAOMEGA.COM



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.



Tecnología

Competencias tecnológicas para secundaria

www.competenciatecnologicas.com

Serie aplicada a la informática con énfasis en actividades dirigidas a la educación tecnológica.

Con ella el estudiante pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en diversos sectores de la sociedad: económico, sociocultural y educativo.

Posibilita la estrecha relación que existe entre los conocimientos técnicos y la producción de conocimientos científicos requeridos, así como su utilidad en diferentes campos tecnológicos.



Los contenidos de esta serie buscan desarrollar en el estudiante la interacción que hay entre la técnica, la sociedad y la naturaleza, así como su influencia en los cambios socioculturales, los cuales repercuten en la naturaleza y la sociedad actual.



Integra el uso de materiales y aplicaciones en la web que apoyan las actividades del libro, facilitando el aprendizaje del estudiante.



La serie propone trabajar con actividades que desarrollan los conocimientos y habilidades apoyados con recursos TIC.

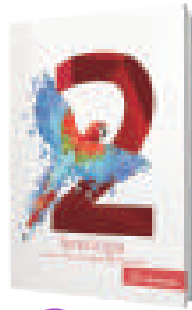
62

Alfaomega Escolar

SECUNDARIA

**DESCUBRE:**

- Técnica y tecnología
- Medios técnicos
- Transformación de materiales y energía
- Comunicación y representación técnica
- Proyecto de reproducción artesanal

**CONOCE:**

- Tecnología y su relación con otras áreas del conocimiento
- Cambio técnico y cambio social
- La técnica y sus implicaciones en la naturaleza
- Planeación y organización técnica
- Proyecto de diseño

**APRENDE:**

- Tecnología, información e innovación
- Campos tecnológicos y diversidad cultural
- Innovación técnica y desarrollo sustentable
- Evaluación de los sistemas tecnológicos
- Proyecto de innovación

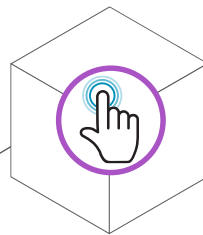
MATERIAL INTERACTIVO

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

- Retos
- Videos
- Infografías
- Recursos adicionales

DISPONIBLE EN:

WWW.COMPETENCIAS TECNOLOGICAS.COM

**GUÍA PARA EL MAESTRO:**

- Concepción pedagógica
- Sugerencias didácticas
- Avance programático
- Actividades adicionales

TECNOLOGÍA 1

ISBN: 978-607-622-787-9

TECNOLOGÍA 2

ISBN: 978-607-622-952-1

TECNOLOGÍA 3

ISBN: 978-607-622-954-5

**GUÍA PEDAGÓGICA
TECNOLOGÍA 1**

ISBN: 978-607-538-032-2

**GUÍA PEDAGÓGICA
TECNOLOGÍA 2**

ISBN: 978-607-538-034-6

**GUÍA PEDAGÓGICA
TECNOLOGÍA 3**

ISBN: 978-607-538-036-0



64

Alfaomega Escolar

Alfaomega Escolar

65

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

Con los enfoques:
BASADO EN COMPETENCIAS
METODOLÓGICO Y COMUNICATIVO

66

Informática
para Bachillerato

67

INFORMÁTICA PARA BACHILLERATO

Con los enfoques:

**BASADO EN COMPETENCIAS
METODOLÓGICO Y COMUNICATIVO**

Serie conformada para cursos de bachillerato. Acorde con el Programa de Estudios Oficial elaborado por la Dirección General de Bachillerato.

La serie presenta una estructura bien organizada y didáctica, fortalecida con esquemas, imágenes, tablas y diversos recursos diseñados para favorecer el desarrollo del proceso de aprendizaje de forma integral, interesante y activa.

El propósito de la serie es contribuir al desarrollo del proceso para el logro de competencias indicadas:

- Colaborar a la construcción de aprendizajes significativos, a la par del fortalecimiento del conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permitan lograr los propósitos educativos y los aprendizajes esperados.
- Favorecer el logro de las competencias disciplinares y genéricas indicadas en el Programa de estudio, que favorezca la formación integral y el desempeño exitoso en los ámbitos escolar y de la vida cotidiana de los estudiantes.

Incluye descripciones paso a paso, ejercicios variados, un *software* educativo, recomendaciones útiles para el trabajo con herramientas informáticas y comentarios que promueven la reflexión y la investigación.

INFORMÁTICA I PARA BACHILLERATO.

ISBN: 978-607-538-262-3

INFORMÁTICA II PARA BACHILLERATO.

ISBN: 978-607-538-101-5

Alfaomega Escolar

BACHILLERATO



Los contenidos están en correspondencia con la mayoría de los programas académicos de nivel medio superior, y la metodología seguida en la exposición de éstos propicia aprendizajes significativos y desarrolladores en función del uso de los programas más utilizados en la actualidad.



La obra está diseñada con la intención de desarrollar en los estudiantes de bachillerato las competencias informáticas que se requieren para enfrentar los retos del presente milenio y comprender conceptos sobre informática, la computadora, el sistema informático y las redes de comunicación.

66

Informática

para Bachillerato

O

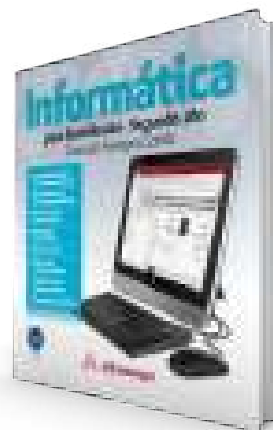
bra diseñada con la intención de desarrollar en los estudiantes las competencias informáticas requeridas para enfrentar los retos del presente milenio.

Los contenidos están en correspondencia con la mayoría de los programas académicos de nivel medio superior y la metodología seguida en la exposición de éstos propicia aprendizajes significativos y desarrolladores en función del uso de los programas más utilizados en la actualidad.

Incluye descripciones paso a paso, ejercicios variados, un **software** educativo, recomendaciones útiles para el trabajo con herramientas informáticas y comentarios que promueven la reflexión y la investigación.

INFORMÁTICA PARA
BACHILLERATO. PRIMER AÑO
ISBN: 978-607-622-969-9

INFORMÁTICA PARA
BACHILLERATO. SEGUNDO AÑO
ISBN: 978-607-622-975-0



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, talleres y seminarios en línea



ACOMPANIAMIENTO

Solicite apoyo de un consultor académico y resuelva sus inquietudes



HELP DESK

Reciba apoyo a través de:

- Números telefónicos gratuitos
- Mensajería instantánea
- Correo electrónico





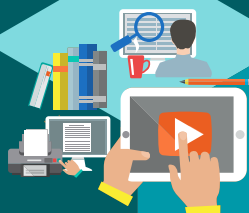
SEGUIMIENTO

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

Cuenta con los libros en una biblioteca digital personalizada



OTROS TÍTULOS DE ALFAOMEGA



JUEGOS PARA ENTRENAR EL CEREBRO -
DESARROLLO DE HABILIDADES
COGNITIVAS Y SOCIALES
ISBN: 978-842-771-338-3



**PRINCIPIOS DE PROGRAMACIÓN
CON SCRATCH**
ISBN: 978-987-3832-47-5



**MÁS DE 700 EJERCICIOS
DE MATEMÁTICAS**
ISBN: 978-607-538-652-2



**TABLAS DINÁMICAS - FUNCIONES, TABLAS
Y BASE DE DATOS**
ISBN: 978-607-622-616-2



MACROS -
AUTOMATIZA TU TRABAJO. EXCEL 2016
978-607-622-620-9



OFFICE 2019 – OFFICE 365 -
CURSO PRÁCTICO DE NOVEDADES
ISBN: 978-607-538-380-4

70

Alfaomega Escolar



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

info@bibliotecasdigitales.com

55 5575 5022

<https://demo.bibliotecasdigitales.com>



Cambia el modo en que
estudias por algo **smart**

¡Regístrate gratis!

+2000
autores

+ 1000
libros en línea

**Conocimiento inmediato
al alcance del estudiante**

Si eres **investigador** pregunta
por nuestro servicio
de **publicación electrónica**.



15
fondos
editoriales

www.buk.com.mx