



INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA

DOCENTE *Beta*



Grupo
Educare®



INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA BETA

Coordinación general

Carlos Zepeda Chehalbar

Coordinación de proyecto

María Elena Urbán Salazar

Desarrollo de lecciones

Karen Reynoso Vudoyra

María del Carmen Betancourt Franco

María Elena Urbán Salazar

Edición

MG Servicios Editoriales

Producción editorial

MG Servicios Editoriales

Dirección de Arte

Alfredo Salazar de la Vega

Ilustración

Juan Sergio Alvarado Pérez

Miriam Tatiana Zamora Gutiérrez

Jesús Arteaga Duarte

Bernardo Cortés Hernández

Ángel Gabriel Herrera Medina

Ana María González Marmolejo

Ilustración de portada

Mario Martínez Ramírez

Jesús Arteaga Duarte

DERECHOS RESERVADOS © 2010 MMX por Grupo Educare S. A. de C. V.

Esta es una obra protegida por las leyes internacionales de derechos de autor. Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra y/o los recursos que la acompañan, por cualquier medio, sin autorización escrita de Grupo Educare S. A. de C. V.

Grupo Educare, el logotipo de Grupo Educare, el logotipo del Programa de Informática Educativa, son propiedad de Grupo Educare S. A. de C. V.

NETS for Students: National Educational Technology Standards for Students, Second Edition, ©2007, ISTE® (International Society for Technology in Education), www.iste.org. All rights reserved.

El diseño editorial y contenidos gráficos son propiedad exclusiva de Grupo Educare S. A. de C. V.

Todos los nombres de empresas, productos, direcciones y nombres propios contenidos en esta obra, forman parte de ejemplos ficticios, a menos que se indique lo contrario. Las citas, imágenes y videogramas utilizados en esta obra se utilizan únicamente con fines didácticos y para la crítica e investigación científica o artística, por lo que el autor y Grupo Educare S. A. de C. V. no asumen ninguna responsabilidad por el uso que se dé a esta información, ni infringen derecho de marca alguno, en conformidad al Artículo 148 de la Ley Federal del Derecho de Autor.

Editado por Grupo Educare S. A. de C. V.

Av. San Mateo Nopala No. 96, Colonia Occipaco

Naucalpan, Estado de México. C.P. 53250

1ª. impresión

Noviembre, 2010

Impreso en México, D.F.

Printed in Mexico

Impreso por:

GBA Impresores Group S. A. de C. V. Calle 3 No. 96, Agrícola Pantitlan, Mex. D.F. C.P. 08100



Lección 1

Hardware especializado



Partes de la computadora y HW03

Introducción

La computadora es un instrumento tecnológico que incluye diferentes tipos de dispositivos. Todas las partes físicas de la computadora reciben el nombre de hardware.

En esta lección vas a conocer nuevas partes de la computadora y a recordar el nombre de las partes básicas.



Con tu computadora ejecuta el tutorial "HW03". No olvides cerrarlo al terminar.

Colorea y escribe el nombre de los siguientes dispositivos.



Gabinete o CPU



Monitor



Teclado

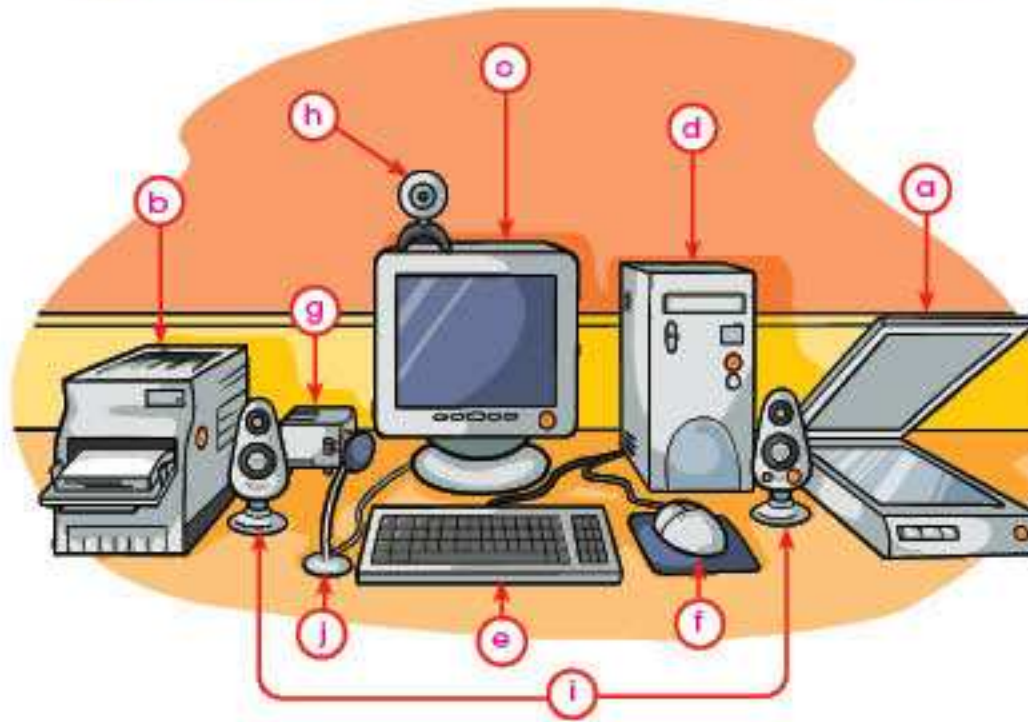
Clase



Con tu computadora ejecuta el programa "Partes de la computadora". Practica y estudia en todos los niveles.

Escribe en cada círculo la letra del dispositivo correspondiente.

- a Escáner
- b Impresora
- c Monitor
- d Gabinete o CPU
- e Teclado
- f Ratón
- g Regulador
- h Cámara web
- i Bocinas
- j Micrófono



Cierre

 Ve a la página 91 de tu libro y recorta los dispositivos de la computadora. Pega cada uno en la pantalla que le corresponde según el enunciado que contiene.



Apagar y encender diferentes computadoras



Tiempo de lección



Competencia

Conoce y practica la forma de apagar y encender la computadora para lograr un uso óptimo de la misma.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital



Prender y apagar un equipo de cómputo y WW01

Clave de Inicio rápido: I006 e I032



No aplica

Procesos mentales

Identificación y comparación

Valores

Respeto y laboriosidad



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a).

Introducción

1. Presenta el tema de la lección haciendo las siguientes preguntas al grupo:
 - ¿Tienen computadora en casa?
 - ¿Saben cómo encenderla y apagarla?
 - ¿Por qué es importante saber cómo prender y apagar una computadora?
2. Permite que los estudiantes participen con orden y respeto.
3. Con base en las respuestas de los estudiantes, comenta la importancia de saber prender y apagar un equipo de cómputo de manera apropiada.
4. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 4.
5. Lee el texto de la Introducción y pide a los estudiantes que ubiquen los botones para encender y apagar su equipo de cómputo.
6.  Pide a los estudiantes que ejecuten el tutorial "WW01" y solicita que escuchen con atención la definición de los conceptos **Apagar, Reiniciar y Suspender**.
7. Lee las instrucciones de la actividad de la página 4 de libro de trabajo y explícales que deben unir cada concepto con la imagen que lo representa.

Clase

1.  Pide a los estudiantes que, con ayuda de la computadora, ejecuten el programa "Prender y apagar un equipo de cómputo". Permite que enciendan y apaguen diferentes equipos de cómputo para practicar.

2. Lee en voz alta la primera actividad de la página 5 del libro de trabajo y realiza algunas preguntas de mediación para corroborar la comprensión de las instrucciones.
 - ¿Quién me explica con sus palabras lo que hay que hacer?
 - ¿Qué le faltó a su compañero? ¿quién puede enriquecer sus respuestas?
 - ¿Qué hay que hacer primero en la actividad y qué hay que hacer después?
3. Supervisa el trabajo de los estudiantes para verificar que realicen correctamente la actividad. Ésta consiste en identificar y señalar los botones de encendido y apagado de los dispositivos que aparecen en la página 5 del libro de trabajo.

Cierre

1. Lee para el grupo la instrucción de la última actividad de la página 5 y pide a los estudiantes que coloreen las partes de la computadora siguiendo las instrucciones del libro de trabajo. Esto les permitirá reforzar sus conocimientos acerca del orden correcto para encender una computadora.
2. Para terminar la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de las actitudes y valores que estuvieron presentes durante las actividades.
 - ¿Cómo te comportaste con tus compañeros durante la clase?
 - ¿Por qué es importante respetar las indicaciones de tu profesor(a)?
 - ¿Realizaron las actividades de su libro de trabajo con cuidado y esmero?

Lección 2

Apagar y encender diferentes computadoras



Prender y apagar un equipo de cómputo y WW01

Introducción

Vamos a aprender cómo encender y apagar un equipo de cómputo. Si se enciende o se apaga incorrectamente, ¡imagínate lo que puede pasar! Puede descomponerse o ejecutar mal algún programa.

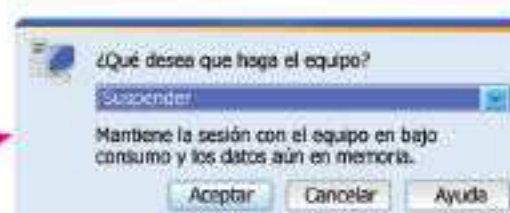
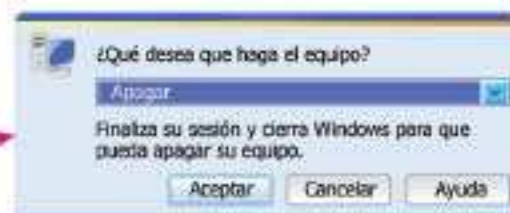
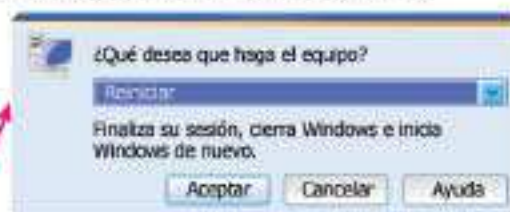
Ejecuta y estudia el tutorial "WW01". Ciérralo al finalizar.

Relaciona cada enunciado con la imagen que le corresponde.

1. Apaga algunas partes de la computadora para ahorrar energía.

2. Apaga y enciende nuevamente la computadora.

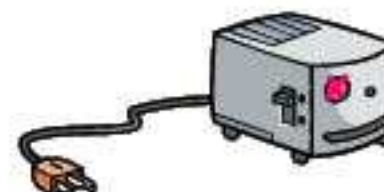
3. Apaga totalmente el equipo.



Clase

Ejecuta el programa "Prender y apagar un equipo de cómputo". Practica encendiendo y apagando los diferentes equipos de cómputo hasta convertirte en experto.

Traza X para señalar los botones que se usan para encender los siguientes dispositivos.

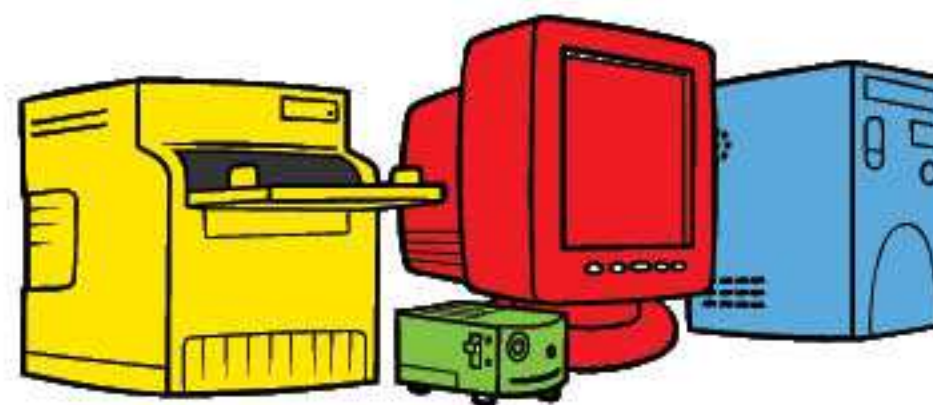


Cierre

Vamos a repasar el proceso para encender un equipo de cómputo.

En la siguiente imagen, colorea:

- de **verde** el dispositivo que debes encender primero.
- de **rojo** el dispositivo que debes encender en segundo lugar.
- de **azul** el dispositivo que debes encender en tercer lugar.
- de **amarillo** el dispositivo que debes encender al final.



Tiempo de lección

Competencia

Conoce la historia de las computadoras para comprender el avance tecnológico y reconocer la importancia de la tecnología actual.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital

Software

El pasado de las computadoras

Clave de Inicio rápido: T016

Sitios web

No aplica

Procesos mentales

Diferenciación y representación mental

Valores

Compromiso y generosidad



1. Creatividad e innovación. Los estudiantes aplican los conocimientos existentes para construir nuevas ideas, productos o procesos (1.a). Los estudiantes identifican tendencias y prevén posibilidades (1.d).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes investigan y resuelven problemas en los sistemas y aplicaciones (6.c).

Introducción

1. Presenta el tema de la historia de las computadoras haciendo las siguientes preguntas de mediación.
 - ¿Saben que las computadoras tienen una historia?
 - ¿Cómo creen que sea la historia de las computadoras?
 - ¿Saben cómo eran las computadoras cuando surgieron?
2. Permite que los estudiantes participen de manera ordenada y respetuosa.
3. Con base en las respuestas de los estudiantes, comenta la importancia de conocer la historia de las computadoras.
4. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 6.
5. Pide algunos voluntarios que lean el relato de la Introducción en el cual se mencionan diversos aparatos antiguos y modernos.
6. Inicia un diálogo basado en las siguientes preguntas:
 - ¿Cuáles son los aparatos modernos que encontró Diego en casa de sus abuelos?
 - ¿Cuáles son los aparatos antiguos?
 - ¿Cuál es la diferencia principal entre los aparatos modernos y los antiguos?
 - ¿Qué diferencias encuentras entre los teléfonos celulares y los teléfonos de antes?
 - ¿Alguna vez has platicado con tus abuelitos acerca de cómo era el radio en sus tiempos? ¿Qué te han contado?

Clase

1. Pide a los estudiantes que, con ayuda de la computadora, ejecuten el software "El pasado de las computadoras" y que entren a la sección "Cada vez más pequeñas"

para observar los cambios tecnológicos.

2. Solicita que ingresen a "Generaciones" y permite que practiquen en las actividades para reforzar la identificación de los componentes de las computadoras antiguas.
3. Lee en voz alta la instrucción de la actividad de la página 8 y pide a los estudiantes que relacionen las imágenes de las computadoras con las fechas en las que aparecieron y con sus respectivos componentes internos (bulbo, transistor, chip o microprocesador).
5. Pide a los estudiantes que abran su libro en la página 9 y diles que observen las fotografías de la primera actividad. Lee las instrucciones y pide a un voluntario que lea el ejemplo. Indícales que escriban una característica del tipo de computadora que prevalecía en cada década. Permite que usen el software para resolver la actividad.
6. Refuerza la lección con las actividades y juegos incluidos en el software.

Cierre

1. En el Cierre los estudiantes dibujarán una computadora actual y otra como imaginan que será en el futuro. Recuérdales que los cambios a través del tiempo han sido el tamaño y la velocidad de procesamiento.
2. Realiza las siguiente pregunta:
 - ¿Qué generación de las computadoras fue la que tuvo mayor significado en su historia?
3. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante la actividad.
 - ¿Por qué es importante cumplir con las actividades de tu libro de trabajo y ayudar a tus compañeros que te lo soliciten?

Lección 3

Historia de las computadoras



El pasado de las computadoras

Introducción

Diego estaba en casa de sus abuelos porque sus papás habían salido de la ciudad. A los abuelos de Diego les gusta coleccionar fotos y aparatos antiguos y como Diego es muy curioso, se dedicó a observar los diferentes aparatos y fotos que tenían. Vio un televisor muy grande y pesado que cuando se prendía, mostraba imágenes en blanco y negro. También vio un receptor de radio del tamaño de una mesa y un teléfono antiguo del tamaño de una caja de zapatos.



Además, vio la primera computadora que tuvo su papá. No utilizaba ratón y su monitor mostraba imágenes y textos en color verde. Después de un rato de curiosar, Diego respondió una llamada que había entrado al celular de su abuelo. Eran sus papás para avisarle que pronto llegarían a recogerlo.



Mientras esperaba a sus papás, fue a ver televisión en el monitor de pantalla plana del cuarto de visitas y después escuchó música en su reproductor de MP3.

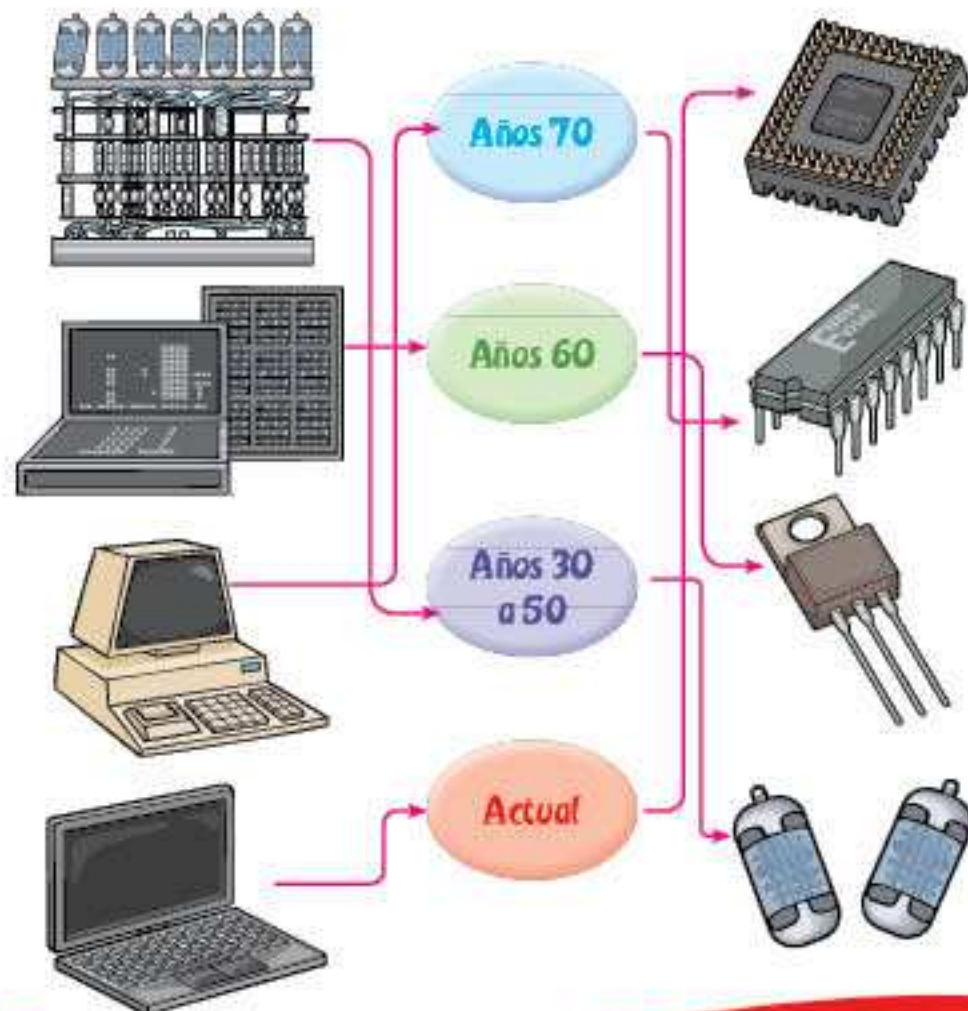


Clase



Con tu computadora ejecuta el programa 'El pasado de las computadoras'. En la sección 'Cada vez más pequeñas' aprende a identificar cada componente de las computadoras.

Relaciona cada computadora con la década en que apareció y con su principal componente interno.



8

Informática y tecnología

Escribe en cada recuadro una característica de las computadoras a través del tiempo. Toma en cuenta el tamaño. Fíjate en el ejemplo.



Años 50

Las computadoras ocupaban toda una habitación. No tenían monitor, teclado ni ratón.

Años 60

Empezaron a tener monitor y teclado. Eran tan grandes como una lavadora de ropa.

Años 70

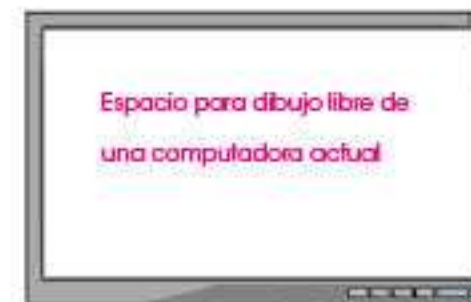
Surgieron las primeras PCs o computadoras personales. Se parecían a las actuales.

Actualidad

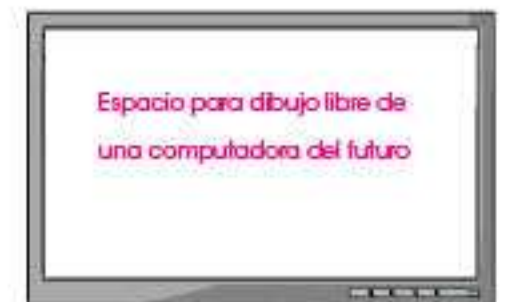
Hay computadoras portátiles. Algunas computadoras actuales caben en la palma de la mano.

Cierre

Dibuja en los recuadros una computadora actual y cómo te imaginas que será la computadora en el futuro. Recuerda que su tamaño ha cambiado a través del tiempo.



Espacio para dibujo libre de una computadora actual



Espacio para dibujo libre de una computadora del futuro

9

Lección 3 Historia de las computadoras

Tiempo de lección

45 min

Competencia

Identifica las medidas para cuidar su salud mientras usa la computadora.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital

Software

La computadora y mi salud
Clave de Inicio rápido: T017

Sitios web

<http://www.informatica-hoy.com.ar/hardware-pc-desktop/Como-evitar-problemas-de-salud-al-usar-la-computadora.php>
http://www.pac.com.ve/index.php?option=com_content&view=article&catid=58&Itemid=81&id=4071

Procesos mentales

Identificación y pensamiento deductivo

Valores

Respeto y generosidad



3. Investigación y flujo de información. Los estudiantes procesan datos y reportan resultados (3.d).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema "La computadora y mi salud".
 - ¿Qué quiere decir salud?
 - ¿Qué relación hay entre salud y computadora?
 - ¿Debemos cuidar nuestra salud cuando usamos la computadora?, ¿por qué?
2. Permite la participación ordenada, respetuosa y amable de los estudiantes.
3. Pide a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 10 y lee en voz alta la instrucción de la actividad.
4. Realiza algunas preguntas de mediación para corroborar la comprensión de la actividad:
 - ¿Quién me explica con sus palabras lo que hay que hacer?
 - ¿Qué le faltó a su compañero?, ¿quién puede enriquecer sus respuestas?
 - ¿Qué hay que hacer primero en la actividad y qué hay que hacer después?
5. Solicita a algunos voluntarios que, por turnos, vayan leyendo el relato de la Introducción. Marca algunas pausas en la lectura para que los estudiantes tengan tiempo de subrayar las acciones incorrectas.
6. Al terminar, realiza las siguientes preguntas con relación al tema:
 - ¿Por qué se enfermó Andrea?
 - ¿Qué hizo incorrectamente?
 - ¿Cuáles son las medidas que deben seguir para cuidar su salud cuando trabajan con la computadora?
7. Verifica que los estudiantes hayan subrayado correctamente los enunciados de la lectura.

Clase

1. Solicita a los estudiantes que ejecuten el software "La computadora y mi salud."
2. Pide a los estudiantes que observen las imágenes de la página 12 de su libro de trabajo. Explícales que deben trazar ✓ para indicar si cada imagen muestra una acción correcta o incorrecta.
3. Indica a los estudiantes que llenen el crucigrama escribiendo las cuatro palabras que completan los enunciados que se presentan en la página 13 del libro de trabajo.

Cierre

1. Solicita a los estudiantes que escriban dos maneras de cuidar su salud cuando están frente a la computadora. Posteriormente los estudiantes compartirán sus respuestas con el resto del grupo.
2. Haz las siguientes preguntas al grupo:
 - ¿Qué aprendimos hoy?
 - ¿Es correcto poner la computadora en la cama?
 - ¿Es correcto trabajar en la oscuridad?
3. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de las actitudes y valores que estuvieron presentes durante las actividades.
 - ¿Cómo fue tu actitud con tu profesor(a) y compañeros durante la clase?
 - ¿Están dispuestos a ayudar a sus compañeros si se dan cuenta de que están usando la computadora de manera tal que pueda perjudicar su salud? ¿Por qué?

Lección 4

La computadora y mi salud



La computadora y mi salud

Introducción

Lee el siguiente relato y subraya con rojo las acciones incorrectas al usar una computadora.

Ir a la escuela, jugar con sus amigos, ayudar a su mamá con las tareas del hogar y, sobre todo, jugar con la computadora, son las actividades preferidas de Andrea.

Cierta día, su papá le regaló una laptop. A ella le gustó tanto que decidió comprar con sus ahorros unos juegos de computadora.



Ya con los juegos, colocó su computadora sobre la cama y se dispuso a jugar. Como estaba muy entretenido el juego, se quedó jugando hasta muy tarde. Su cuarto estaba oscuro y no encendió la luz, por lo tanto, le era difícil ver bien. Cuando terminó de jugar, estaba muy cansada, le dolía el cuello y tenía los ojos rojos por forzar la vista frente al monitor.



10

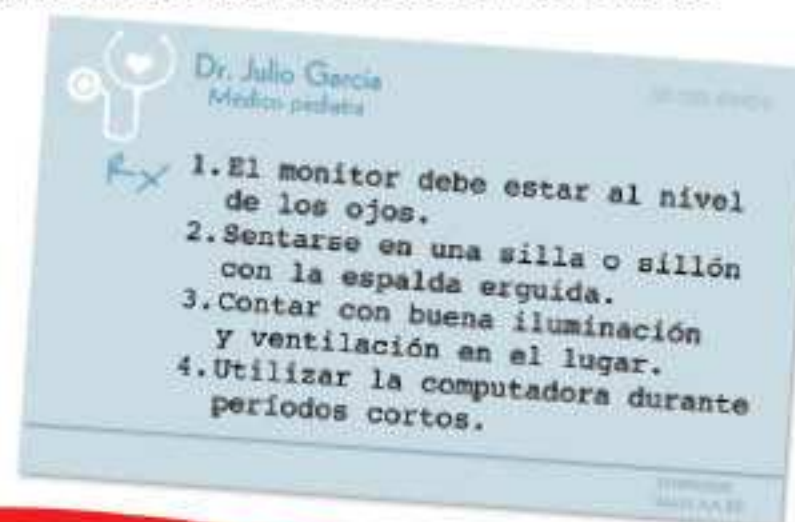
Informática y tecnología

Al día siguiente nuevamente se dedicó a jugar con su laptop. Esta vez se sentó en una silla muy pequeña y colocó la computadora sobre sus piernas. Estuvo así por mucho tiempo. La mala posición le ocasionó un fuerte dolor espalda. ¡Lo peor fue que el dolor duró tres días!



La mamá de Andrea se preocupó y decidió llevarla al médico.

El médico dijo que los síntomas de Andrea se debían a la falta de cuidado al usar la computadora. Esto fue lo que le recetó:



Lección 4 La computadora y mi salud

11

Clase

 Ejecuta el programa "La computadora y mi salud". Ciérralo al terminar.

Observa cada imagen y traza ☒ en la casilla correspondiente para indicar si representa una acción correcta o incorrecta.



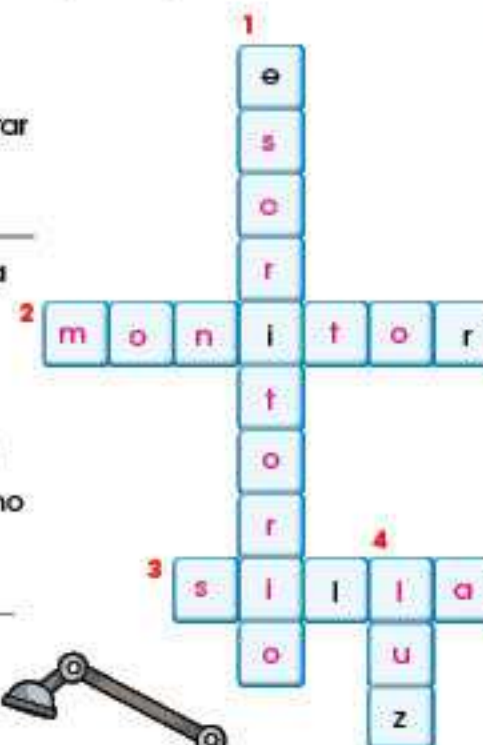
Llena el crucigrama con las palabras que completan los siguientes enunciados.

Horizontal

- El monitor debe estar a la misma altura que los ojos.
- Esta cómoda silla te ayuda a mantener la espalda erguida.

Vertical

- Debes colocar la computadora sobre un escritorio, no sobre la cama.
- Enciende la luz para que no lastimes tus ojos.



Cierre

Escribe otras dos maneras de cuidar tu salud cuando usas la computadora.

- Respuesta variable, por ejemplo: No usarla durante mucho tiempo.
- Los codos deben formar un ángulo de 90 grados.

Tiempo de lección

45 min

Competencia

Conoce la utilidad, la función y la trascendencia de las computadoras en la casa, la escuela, el hospital, el aeropuerto, el comercio, etcétera.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital

Software

La computadora en mi comunidad

Clave de Inicio rápido: T018

Sitios web

No aplica

Procesos mentales

Identificación y comparación

Valores

Laboriosidad y solidaridad



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a).

Introducción

1. Presenta el tema "La computadora en mi comunidad" haciendo las siguientes preguntas:
 - ¿Tienen computadora en casa?, ¿quién la utiliza?
 - ¿En dónde más han visto personas trabajando con computadoras?
 - ¿Creen que es necesario el uso de la computadora en esos lugares?, ¿por qué?
2. Permite la participación ordenada de los estudiantes.
3. Con base en las respuestas de los estudiantes, comenta la utilidad de las computadoras en la sociedad.
4. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 14.
5. Lee el texto de la Introducción del libro de trabajo y explica el tema con ayuda de las siguientes preguntas:
 - ¿La zona donde viven es rural o urbana?
 - ¿Han visto computadoras cerca del lugar donde viven?, ¿dónde?
 - ¿Saben para qué se usan las computadoras en una oficina o en un centro comercial?
6. Basa tu explicación en las respuestas de los estudiantes.
7. Lee la instrucción de la primera actividad y pide a los estudiantes que coloreen los lugares donde crean que hay computadoras que son usadas para beneficio de la sociedad.
8. Pide a los estudiantes que comenten por qué en algunos lugares pueden usarse las computadoras y en otros, no.

Clase

1. Indica a los estudiantes que, con ayuda de la computadora, entren al software "La computadora en mi comunidad" para aprender más acerca de la utilidad y funciones de la computadora en distintos ámbitos.
2. Lee la instrucción de la primera actividad de la página 15 y realiza algunas preguntas de mediación para corroborar la comprensión de la actividad:
 - ¿Quién me explica con sus palabras lo que hay que hacer?
 - ¿Qué le faltó a su compañero? ¿quién puede enriquecer sus respuestas?
 - ¿Qué hay que hacer primero en la actividad y qué hay que hacer después?
3. Pide a los estudiantes que unan con líneas de colores las columnas para relacionar cada computadora con el sitio donde se utiliza.

Cierre

1. Solicita a los estudiantes que contesten las preguntas relacionadas con el uso de la computadora en la casa y en la escuela.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante las actividades.
 - ¿Por qué es importante compartir ideas y ayudar a sus compañeros durante las actividades de la clase?
 - ¿Hicieron las actividades de su libro de trabajo con cuidado y esmero?

Lección 5

La computadora en mi comunidad

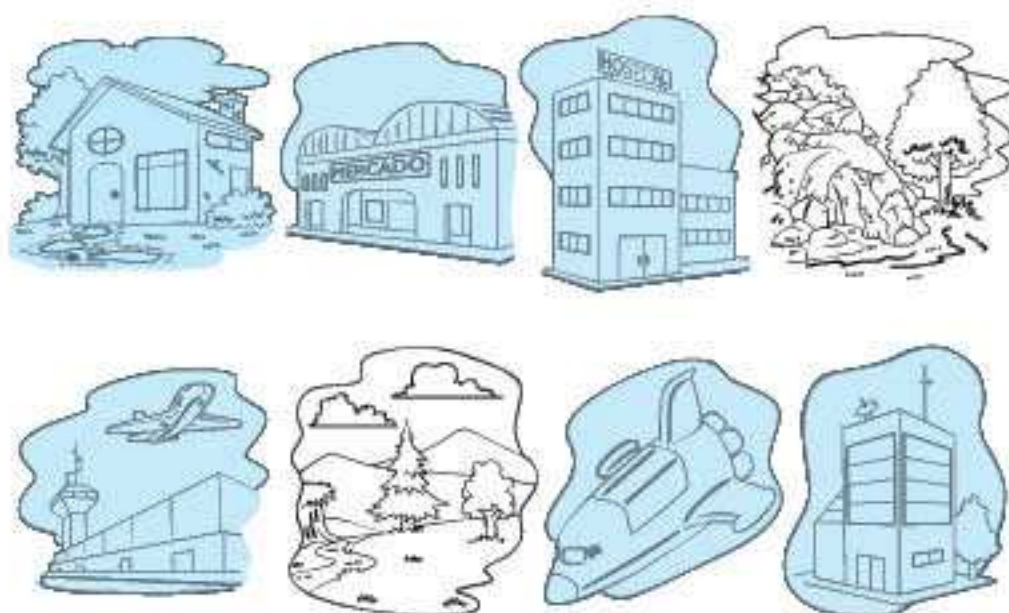


La computadora en mi comunidad

Introducción

En la actualidad, la computadora se utiliza para diferentes actividades y en los lugares más diversos. Cada vez son más los adultos y niños que las usan a diario.

Colorea únicamente los lugares donde creas que se usa la computadora para obtener beneficios.

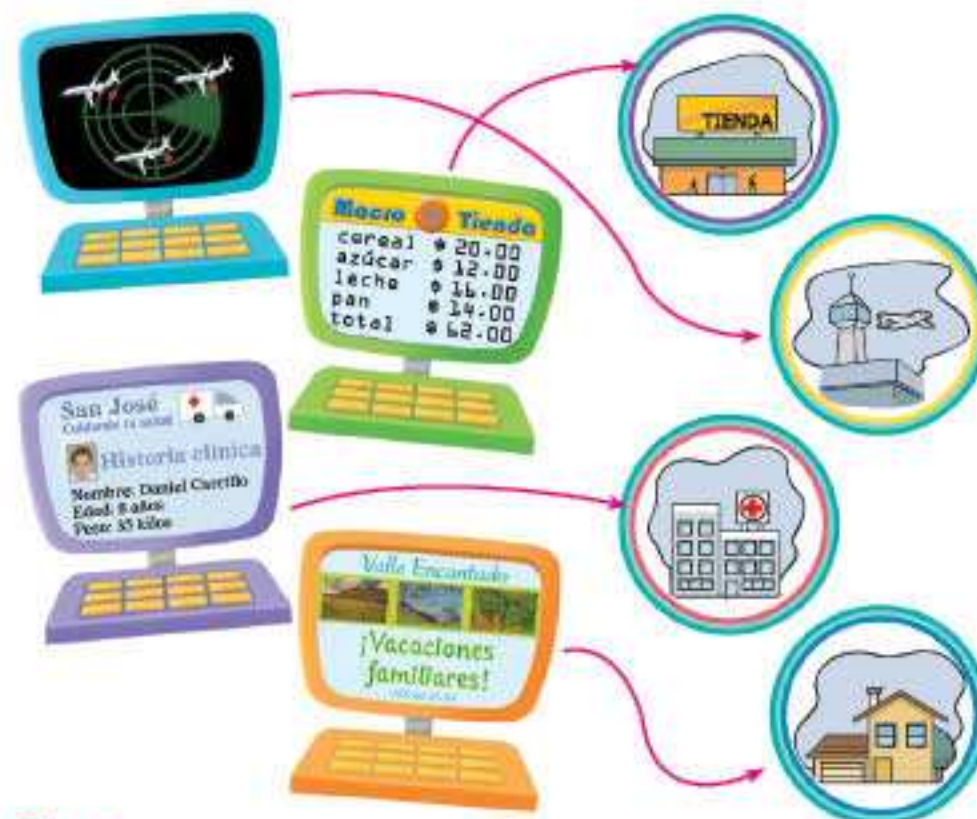


Clase



Ejecuta el programa "La computadora en mi comunidad" para conocer más acerca del tema. No olvides cerrarlo al terminar.

Relaciona cada computadora con el lugar donde se utiliza.



Cierre

Lee y responde las siguientes preguntas.

1. ¿Para qué utilizas la computadora en casa y en la escuela?

Respuesta variable

2. ¿Para qué más sirve la computadora? Menciona dos funciones.

Respuesta variable

Tiempo de lección Competencia

Reconoce los accesorios del sistema y sus características: programa de dibujo, procesador de textos básico y procesador de textos.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital



Software

Procesadores de textos, programa de dibujo del sistema y WW02

Clave de Inicio rápido: I024 versión XP, I025 versión Vista o T019 versión Windows 7



Sitios web

No aplica

Procesos mentales

Identificación, codificación y decodificación

Valores

Responsabilidad, laboriosidad y respeto



3. Investigación y flujo de información. Los estudiantes procesan datos y reportan resultados (3.d).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente (6.b). Los estudiantes transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías (6.d).

Introducción

1. Presenta el tema "Los accesorios del sistema" mediante las siguientes preguntas:
 - ¿Qué es un programa de dibujo?
 - ¿Sabían que su computadora tiene instalados dos procesadores de texto?
 - ¿Les gustaría saber cómo funcionan y para qué sirven?
2. Permite la participación ordenada y respetuosa de los estudiantes.
3. Con base en las respuestas de los estudiantes, explica que el sistema operativo de la computadora incluye programas o software para dibujar y escribir textos, llamados accesorios del sistema.
4. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 16 y que lean el texto de la Introducción.
5. Recuérdales los pasos para entrar a los accesorios del sistema y conforme los vayan ejecutando, explica las diferencias entre ellos así como su utilidad.
6. Pide a los estudiantes que realicen la actividad de la página 16 escribiendo el nombre de cada accesorio debajo de la ventana correspondiente.

Clase

1. Pide a los estudiantes que, con ayuda de su computadora, ejecuten el tutorial "WW02" y aclara las dudas que se vayan presentando.
2. Lee la instrucción de la primera actividad de la página 17 del libro de trabajo.
3. Indica a los estudiantes que, con ayuda de su computadora, entren al procesador de

textos básico y que copien la descripción que se presenta en la página 17 de su libro de trabajo.

4. A continuación, indica que ejecuten el programa de dibujo del sistema para que ilustren la descripción anterior.
5. Para finalizar, pide a los estudiantes que ejecuten el procesador de textos del sistema y que escriban una pequeña descripción de su mejor amigo(a). Cuando terminen ayúdalos a cambiar sus textos de color. Esto les permitirá comenzar a familiarizarse con las herramientas del programa y conocer sus po
6. Durante el desarrollo de la actividad verifica que los estudiantes la estén realizando apropiadamente.

Cierre

1. Pide a los estudiantes que dibujen el ícono que representa cada uno de los accesorios del sistema aprendidos en esta lección. Permite que consulten su computadora para resolver esta actividad.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante las actividades:
 - ¿Por qué es importante no interrumpir a tu profesor(a) cuando se está explicando un tema?
 - ¿Al describir y dibujar a su mejor amigo(a) lo hicieron con respeto y cariño, sin ofenderlo?

Lección 6

Los accesorios del sistema



Procesadores de textos, programa de dibujo del sistema y WW02

Introducción

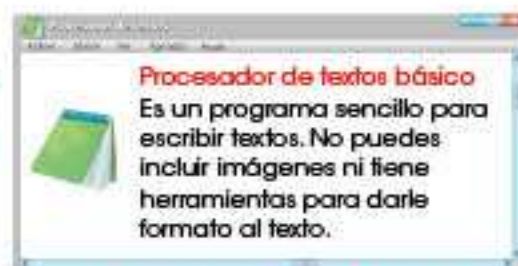
El sistema operativo de la computadora incluye varios programas o accesorios, entre otros, dos procesadores de texto y un programa de dibujo. ¡Qué te parece si aprendemos más sobre estos accesorios!

Con tu computadora ejecuta los dos procesadores de texto y el programa de dibujo del sistema. Identifica sus diferencias.

Observa las siguientes ventanas y compáralas con las que aparecen en tu computadora. Ahora escribe el nombre del accesorio que representan.



Respuesta variable, por ejemplo Paint



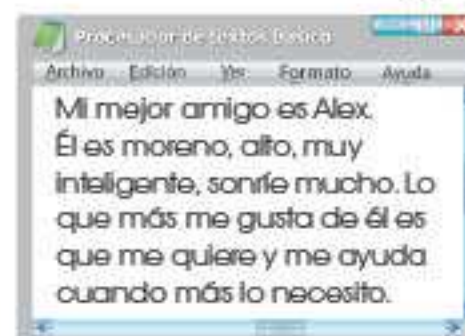
Respuesta variable, por ejemplo Notepad



Respuesta variable, por ejemplo Wordpad

Clase

- Con ayuda de tu computadora ejecuta el tutorial "WW02". Aprende del tema y cierra el tutorial al finalizar.
- Ejecuta el procesador de textos básico y copia la descripción que aparece a continuación. Luego, con el programa de dibujo del sistema, haz un imagen para ilustrarla.



- Ejecuta el procesador de textos del sistema y escribe una descripción corta de tu mejor amigo(a). Pide a tu profesor(a) que te muestre la herramienta para cambiar los textos de color y cambia el color de tu descripción.

Cierre

Dibuja el ícono de los accesorios que están instalados en tu computadora.

Procesador de textos básico

Ícono del procesador de textos básico

Procesador de textos del sistema

Ícono del procesador de textos del sistema

Programa de dibujo del sistema

Ícono del programa de dibujo del sistema



Tiempo de lección

Competencia

Conoce la calculadora del sistema y resuelve diferentes operaciones aritméticas usando tanto el ratón como el teclado.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital

Software

Calculadora del sistema y WW03
Clave de Inicio rápido: I026 versión XP, I027
versión Vista o T020 versión Windows 7

Sitios web

No aplica

Procesos mentales

Identificación, codificación y decodificación

Valores

Laboriosidad, honestidad y tolerancia



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a). Los estudiantes transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías (6.d).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Qué es y para que sirve la calculadora?
 - ¿Saben usarla?
 - ¿Pueden usar calculadora en el colegio?
2. Con base en las respuestas de los estudiantes, comenta que la calculadora es otro accesorio más del sistema operativo. Explica que, aunque es un instrumento muy útil, no debe usarse con demasiada frecuencia ya que al hacerlo, se pierde la agilidad mental.
3. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 18.
4. Pide a un voluntario que lea el texto de la Introducción. Indica a los estudiantes que identifiquen el teclado numérico en su teclado del laboratorio y que localicen la tecla Bloquear números.
5. Solicita a los estudiantes que al final de la página 18 dibujen los signos aritméticos de suma, resta, multiplicación y división. Ayúdalos a localizar estos símbolos en su teclado ya que son diferentes a los que aprenden en clase de Matemáticas.

Clase

1. Pide a los estudiantes que, con ayuda de su computadora, ejecuten el tutorial "WW03". Indica que pongan mucha atención y aclara las dudas que se presenten.
2. Pide ahora que ejecuten la calculadora del sistema y que encuentren los números perdidos resolviendo las operaciones que se incluyen en su libro de trabajo. Usen el ratón en esta actividad.

3. Supervisa el trabajo de los estudiantes para comprobar que lo estén realizando correctamente.
4. Para revisar los resultados, di una operación en voz alta y pide a un voluntario que diga la respuesta correspondiente.

Cierre

1. Organiza un concurso para resolver las diez operaciones de la sección Cierre. Esta vez los estudiantes usarán la calculadora del sistema y el teclado numérico para resolverlas.
2. Di a los estudiantes que levanten la mano conforme terminen las operaciones y ve anotando sus nombres en el pizarrón.
3. Di en voz alta los resultados de las operaciones y pide a los estudiantes que autocalifiquen su trabajo.
4. Indica que lean las preguntas finales y que las respondan con honestidad.
5. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de las actividades.
 - ¿Cumplieron con las instrucciones dadas por el profesor(a)?
 - ¿Por qué fue importante ser honesto al momento de realizar las operaciones aritméticas? ¿Qué beneficio obtuviste?
 - ¿Aceptaron su puntaje después de participar en el concurso de operaciones?

Te sugerimos algunas operaciones extras para practicar en esta lección:

$$\begin{array}{ll} 34 + 13 = 47 & 46 + 10 = 56 \\ 67 + 12 = 79 & 110 + 32 = 142 \end{array}$$

Lección 7

La calculadora



Calculadora del sistema y WW03

Introducción

La calculadora es otro accesorio del sistema operativo de la computadora y sirve para realizar cálculos aritméticos de manera rápida y exacta.

La calculadora funciona tanto con el ratón como con el teclado numérico. Para activar el teclado numérico, presiona la tecla <Bloquear números>.



Teclado numérico

Es importante identificar los signos aritméticos que se usan en la calculadora del sistema, porque los signos para dividir y multiplicar son diferentes a los que usas en la escuela.

Dibuja los signos de las siguientes operaciones aritméticas tal como aparecen en tu teclado.



Multiplicación



División



Resta



Suma



Intro

Clase



Con tu computadora ejecuta el tutorial "WW03". Debes estar muy atento para aprender del tema. Cierra el tutorial al finalizar.



Ejecuta la calculadora del sistema y resuelve las siguientes operaciones para encontrar el número perdido en cada caso. Utiliza el ratón para resolverlas.

$$12 + 28 = 40$$

$$35 - 18 = 17$$

$$75 - 45 = 30$$

$$65 - 43 = 22$$

$$25 + 35 = 60$$

$$89 - 70 = 19$$

Cierre

Utiliza el teclado numérico y la calculadora para resolver las siguientes operaciones. Con ayuda del profesor(a) organicen un concurso.



1. ¿Quién quedó en primer lugar? Respuesta variable
2. ¿En qué lugar quedaste tú? Respuesta variable
3. ¿Resolviste correctamente todas las operaciones? Respuesta variable

Tiempo de lección Competencia

Conoce las siguientes herramientas del programa de dibujo: Ampliación y Curva. Crea con ellas dibujos con mayor precisión y detalle.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital



Software

Programa de dibujo del sistema, PT05 y PT06

Clave de Inicio rápido: I017 e I018 versión XP y Vista o T021 y T022 versión Windows 7



Sitios web

No aplica

Procesos mentales

Identificación, comparación, clasificación y análisis

Valores

Laboriosidad y honestidad



3. Investigación y flujo de información. Los estudiantes procesan datos y reportan resultados (3.d)

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a). Los estudiantes seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente (6.b).

Introducción

1. Presenta el tema de la lección haciendo las siguientes preguntas:
 - ¿Han usado algún programa de dibujo en la computadora?, ¿cuál?
 - Mencionen algunas herramientas que usen para dibujar en la computadora.
2. Permite que los estudiantes participen de manera ordenada y respetuosa.
3. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 20 y pide que un voluntario lea la Introducción.
4. Explica claramente la función de la herramienta de Ampliación y la forma de usarla. Indica que es muy útil para agregar detalles o trazos pequeños a los dibujos. Explica claramente el procedimiento para crear líneas curvas con la herramienta correspondiente.
5. Lee la instrucción de la actividad de la página 20 y pide a los estudiantes que analicen con atención la imagen que se muestra en su libro. Explica que van a unir con líneas de colores las herramientas con las áreas del dibujo donde crean que se utilizaron. Resuelvan los dos primeros reactivos en grupo para corroborar que los estudiantes entendieron la actividad.

Clase

1. Pide a los estudiantes que, con ayuda de su computadora, ejecuten los tutoriales "PT05" y "PT06". Haz énfasis en las nuevas herramientas: Curva y Ampliación.
2. Al finalizar, pide a los estudiantes que entren al programa de dibujo del sistema y que elaboren los dibujos que se indica en la página 21 de su libro de trabajo. Explica que es importante que usen las herramientas Curva y Ampliación en sus dibujos. Diles que pueden usar las ideas que aparecen en su libro o crear dibujos originales.

Cierre

1. Pide a los estudiantes que lean la instrucción de la sección Cierre y que observen con cuidado la imagen original y las imágenes editadas. Explica que deben escribir el nombre de las herramientas que se usaron para modificar la imagen original.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de las actividades:
 - ¿Qué calificación se darían de las actividades realizadas en su computadora? ¿Por qué?
 - ¿Por qué es importante cumplir con todas las actividades indicadas en su libro de trabajo?

Lección 8

Dibujando con herramientas especiales



Programa de dibujo del sistema, PT05 y PT06

Introducción

Los artistas utilizan distintas herramientas para dar a sus pinturas efectos atractivos. Las herramientas que más usan son el pincel y la paleta de colores. Con ellas crean verdaderas obras de arte.

En el programa de dibujo del sistema hay herramientas que te ayudan a dibujar con precisión. La herramienta **Ampliación** te permite acercar tu dibujo para observarlo a detalle. Con la herramienta **Curva** puedes hacer distintas líneas curvas.

A continuación se muestra un dibujo elaborado con el programa de dibujo del sistema. Une con líneas de colores las herramientas con las zonas del dibujo donde creas que se utilizaron.



Clase

Con tu computadora, ejecuta los tutoriales "PT05" y "PT06".

Entra al programa de dibujo del sistema y haz dos dibujos en los que uses las herramientas **Curva** y **Polígono**. Te damos un par de ideas.

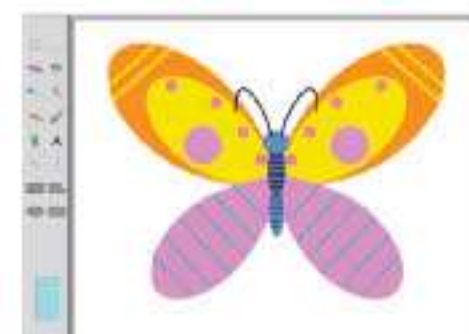


Cierre

Observa la figura de la derecha y compárala con las de la parte inferior. En cada caso escribe el nombre de las herramientas que se usaron para hacer modificaciones a la figura original.



Polígono y Relleno de color



Línea y Curva

Tiempo de lección

45 min

Competencia

Identifica y aplica en el programa de dibujo del sistema la herramienta Texto y es capaz de crear colores personalizados.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital

Software

Programa de dibujo del sistema y PT07
Clave de Inicio rápido: T023 versión XP y Vista
o T024 versión Windows 7

Sitios web

No aplica

Procesos mentales

Identificación y comparación

Valores

Tolerancia y solidaridad



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a). Los estudiantes transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías (6.b).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Les gustaría contar con más colores en el programa de dibujo del sistema?
 - ¿Sabían que en el programa de dibujo del sistema existe una herramienta para escribir textos?
 - ¿Sabían que el programa de dibujo permite dar formato al texto usando distintos tipos de fuentes, tamaños y colores?
2. Permite que los estudiantes participen con orden y por turnos.
3. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 22.
4. Lee el texto de la Introducción y conforme avanzas en la lectura haz pausas para explicar la función de las nuevas herramientas con ayuda de los gráficos que aparecen en las páginas 22 y 23 del libro de trabajo.
5. Pide a los estudiantes que ejecuten el programa de dibujo del sistema.
6. Diles que usen la herramienta Texto para escribir su nombre en el lienzo. Anímalos a utilizar la barra de formato para cambiar la apariencia del texto que escribieron. Deja que experimenten con distintos tamaños de fuente, con negritas, cursivas, etcétera.
7. Ahora pídeles que den doble clic en cualquier color de la paleta de colores. Guíalos para que creen sus propios colores personalizados usando el cuadro de diálogo Gama de colores.

Clase

1. Solicita a los estudiantes que, con ayuda de su computadora, ejecuten el tutorial "PT07" para que refuercen sus conocimientos sobre las herramientas de dibujo y la Barra de formato.
2. Pide a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 24 y que elijan uno de los dos dibujos. Diles que ejecuten el programa de dibujo del sistema y que reproduzcan el dibujo que eligieron con todas sus características. Anímalos a usar la Barra de formato para que cambien el formato del texto.
3. Supervisa a los estudiantes mientras trabajan para asegurarte de que están realizando correctamente la actividad.

Cierre

1. Pide a los estudiantes que observen con atención las imágenes de la página 25 de su libro de trabajo para que encuentren las cinco diferencias entre ambas. Al finalizar, deberán escribir las diferencias que encontraron en el recuadro.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de las actividades.
 - ¿Ayudaron a sus compañeros a resolver sus dudas cuando utilizaron las herramientas del programa de dibujo?
 - ¿Cuál fue tu actitud al escuchar los comentarios de tus compañeros de tus dibujos de la computadora?
 - ¿Y cómo fueron tus comentarios hacia ellos?

Lección 9

Textos y colores en el programa de dibujo

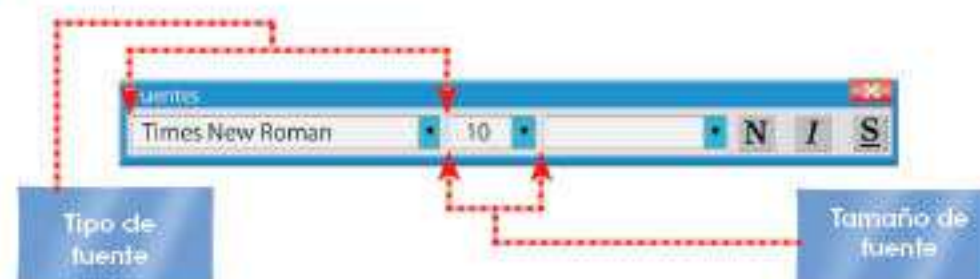


Programa de dibujo del sistema y PT07

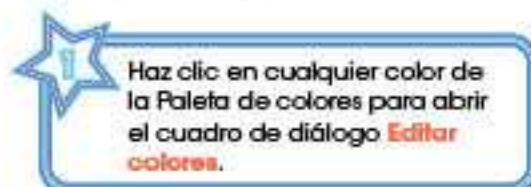
Introducción

En esta lección aprenderás a escribir textos en el programa de dibujo del sistema y a crear tus propios colores para agregarlos a la paleta del programa.

Para escribir en el lienzo se utiliza la herramienta **Texto** . Es posible modificar el tipo y el tamaño de letra con la **Barra de formato** que aparece al activar esta herramienta.



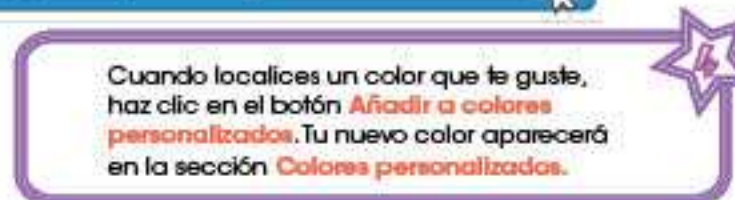
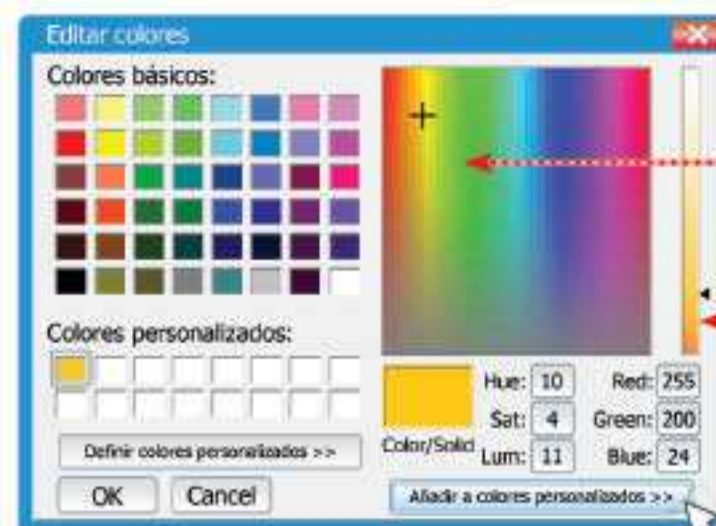
Para crear nuevos colores personalizados, ejecuta el programa de dibujo del sistema y sigue estos pasos:



Haz clic en el botón **Definir colores personalizados**.



Mueve el cursor por la **Gama de colores** o desliza la flecha por la **Barra de selección**.



Clase



Con ayuda de tu computadora, ejecuta el tutorial "PT07" y observa cómo se usan las herramientas y la **Barra de formato** del programa de dibujo del sistema. Cierra el tutorial al terminar.

 Ejecuta el programa de dibujo del sistema, elige uno de los siguientes dibujos y reproduclo en tu computadora. Recuerda que ya conoces las herramientas suficientes para conseguir que tu dibujo tenga las mismas características del original.



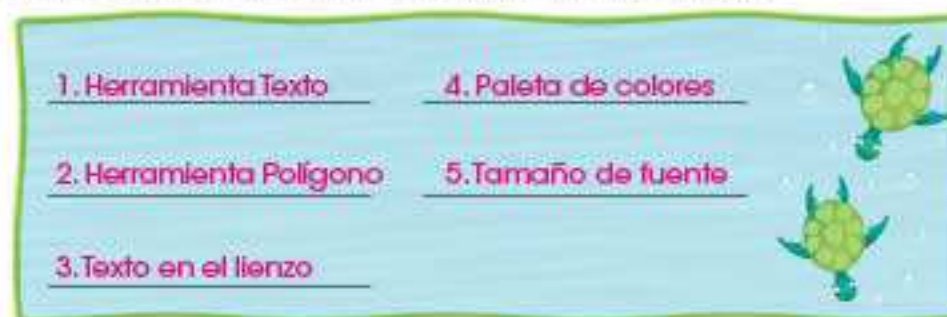
24

Cierre

Observa las imágenes y encuentra las cinco diferencias. Traza un círculo rojo alrededor para señalarlas.



Escribe sobre las líneas las diferencias que encontraste.



Lección 9 Textos y colores en el programa de dibujo

25

Contenido

Presentación

Bloque 1 Conociendo el Hardware

Lección

- 1 Hardware especializado
- 2 Apagar y encender diferentes computadoras
- 3 Historia de las computadoras
- 4 La computadora y mi salud
- 5 La computadora en mi comunidad

Bloque 2 Accesorios del sistema

Lección

- 6 Los accesorios del sistema
- 7 La calculadora
- 8 Dibujando con herramientas especiales
- 9 Textos y colores en el programa de dibujo
- 10 Hoy soy un gran pintor
- 11 Alimentos nutritivos



Bloque 3 Trabajando con Bookmaker

Lección

- 12 Practicando con el teclado
- 13 Teclas y más teclas

v



viii

3

5

8

11



13

15

17

19

22

25



28

30

Tiempo de lección

45 min

Competencia

Se familiariza con grandes obras de arte y practica el uso de las herramientas del programa de dibujo del sistema.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital



Archivos requeridos

Carpeta Lección 10



Software

Programa de dibujo del sistema, PT08 y PT09

Clave de Inicio rápido: I034 e I035 versión XP y Vista o T025 y T026 versión Windows 7



Sitios Web

http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/publicaciones/publi_quepaso/leonardo_da_vinci.htm

Procesos mentales

Identificación, representación mental

Valores

Laboriosidad, tolerancia y respeto

NETS.3

1. Creatividad e innovación. Los estudiantes aplican los conocimientos existentes para construir nuevas ideas, productos o procesos (1.a). Los estudiantes hacen trabajos originales como medio de expresión personal o grupal (1.c). Los estudiantes usan modelos y simuladores para explorar sistemas y temas complejos (1.d).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente (6.b). Los estudiantes transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías (6.d).

Introducción

1. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 26.
2. Lee el relato de la Introducción haciendo énfasis en las biografías de los pintores Francisco de Goya, Leonardo Da Vinci y Vicent Van Gogh.
3. Haz preguntas a distintos voluntarios con el fin de verificar la comprensión de la lectura.

Clase

1. Pide a los estudiantes que vayan a la página 28 de su libro de trabajo. Diles que completen la columna de la derecha escribiendo las letras que faltan en los títulos de las pinturas. Si es necesario, permite que consulten la página 27 de su libro de trabajo para resolver esta parte de la actividad.
2. Indica a los estudiantes que unan el nombre de cada pintor con la pintura que realizó y el título de la misma. Al terminar, pídeles que revisen en parejas las respuestas.

3. Indica a los estudiantes que, con ayuda de su computadora, ejecuten los tutoriales "PT08" y "PT09". Resuelve las dudas que se presenten. Recuérdales cerrar los tutoriales.
4. Al terminar, solicita que ejecuten el programa de dibujo del sistema. Indícales que abran la carpeta "Lección 10" y que localicen los archivos *La gallina ciega*, *Puente de la Grand Jatte* y *La Mona Lisa*.
5. Pide a los estudiantes que abran y coloreen *La gallina ciega* de Francisco de Goya, el *Puente de la Grand Jatte* de Van Gogh y, por último, *La Mona Lisa* de Da Vinci.
6. Permite que los estudiantes compartan su obras de arte con el grupo. Puedes imprimir sus dibujos para después hacer una exposición de arte en el salón.

Cierre

1. Indica a los estudiantes que terminen el dibujo que se presenta en la página 29 de su libro de trabajo. Anímalos a agregar nuevos elementos a su pintura, a colorearla usando lindos colores y a usar su imaginación para darle su toque personal.
2. Al terminar, pide que escriban el título de su pintura en el espacio apropiado y su nombre y fecha en la esquina inferior derecha de su pintura.
3. Para terminar la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante la lección.
 - ¿Cómo te sentiste al escuchar los comentarios de tu profesor(a) y de tus compañeros al revisar tu dibujos en la computadora?

Lección 10

Hoy soy un gran pintor



Programa de dibujo del sistema, PT08 y PT09



Archivos requeridos: Carpeta 'Lección 10'

Introducción

Cierta día en el colegio, Diego y Andrea estaban muy entusiasmados porque iban a tener clase de arte. Esperaban ansiosos al profesor porque siempre les tenía actividades muy interesantes y divertidas.



Cuando el profesor entró al salón de clases, traía consigo cuadros con pinturas muy hermosas. Los niños presentían que la clase iba a ser muy interesante.

El profesor inició la clase preguntando: "¿Quieren ser hoy grandes pintores?". Todos contestaron a coro: "¡Sí!". Entonces, el profesor dijo: "Me parece muy bien, pero antes vamos a conocer la historia de tres grandes pintores, su trayectoria y el nombre de una de sus grandes obras."

Leonardo da Vinci

Pintor, filósofo, científico, escultor e inventor. Nace en Anchiano, Italia en 1452. Vivió en Florencia, Italia y desde los 14 años se le consideraba un genio de la pintura. Es el autor de *La Mona Lisa* o *La Gioconda* que actualmente se exhibe en el Museo de Louvre en Francia.



Vincent Van Gogh

Pintor, nace en Holanda, en 1853. Vivió en Francia. A los 16 años comenzó a trabajar en galerías de arte. Pintó 900 cuadros y 1.600 dibujos. Le gustaba pintar autorretratos y paisajes. Es autor de la pintura *Puente de la Grand Jatte*.



Francisco de Goya

Pintor, y grabador español. Nace en marzo de 1746. Inicia sus estudios a la edad de 14 años. El rey Carlos IV lo nombra pintor oficial del palacio en 1799. Una de sus obras se titula *La gallina ciega* y puede apreciarse en el Museo del Prado.



Clase

Completa los nombres de las pinturas y une con líneas de colores las tres columnas.

Francisco de Goya

Vincent Van Gogh

Leonardo da Vinci

M o n a
L i s a

L a
g a l l i n a
c l e g a

P u e n t e
d e l a
G r a n d
J a t t e



Con ayuda de la computadora, entra a los tutoriales "PT08" y "PT09" para aprender a usar nuevas herramientas. No olvides cerrar los tutoriales al terminar de usarlos.



Entra al programa de dibujo del sistema, abre los dibujos que se encuentran guardados en la carpeta "Lección 10" y coloréalos. ¡Sé un gran pintor!

Cierre

Imagina que eres un gran pintor y termina el dibujo que aparece a continuación. Coloréalo, y dale tu estilo personal. Al terminar, elige un nombre para tu pintura y escríbelo en el espacio correspondiente. Firma tu obra de arte con tu nombre y escribe el año en que la elaboraste.



Respuesta libre

Tiempo de lección

90 min

Competencia

Utiliza las herramientas del programa de dibujo del sistema para elaborar un anuncio publicitario. Aprende acerca de la alimentación balanceada a través de diversas fuentes de información.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital, Internet, libros, revistas, folletos

Software

Programa de dibujo del sistema

Sitios web

<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/4/Medusa/GCMWeb/Docsup/Recursos/34945833R/Piramide.swf>

Procesos mentales

Representación mental, clasificación y síntesis

Valores

Respeto, responsabilidad y solidaridad



1. Creatividad e innovación. Los estudiantes crean trabajos originales como medio de expresión personal o grupal (1.b).

2. Comunicación y colaboración. Los estudiantes contribuyen con proyectos grupales, para producir trabajos originales o resolver problemas (2.d).

3. Investigación y flujo de información. Los estudiantes ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios (3.b).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes seleccionan y usan las aplicaciones efectiva y productivamente (6.b).

Introducción

1. Pide a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 30 para que lean la Introducción del tema.
2. Realiza las siguientes preguntas de mediación:
 - ¿Qué es un anuncio publicitario?
 - ¿Les viene a la mente algún anuncio publicitario que hayan visto recientemente?
 - ¿Dónde vieron el anuncio publicitario?
 - ¿Qué les llama la atención cuando ven un anuncio publicitario?
3. Usa ejemplos de anuncios publicitarios tomados de revistas y periódicos para hacer más clara la presentación.

Clase

1. Explica a los estudiantes que van a hacer en equipo un anuncio publicitario sobre alimentos nutritivos.
2. Forma equipos de trabajo de dos o tres integrantes. Al hacerlo toma en cuenta tanto sus afinidades como su nivel académico.
3. Solicita a los equipos que elijan un nombre.
4. Motiva a los estudiantes a buscar en libros, revistas y páginas de Internet información

acerca de los alimentos que deben comer para tener una alimentación balanceada. Apóyalos durante el proceso de investigación y ayúdalos a organizar la información que obtengan.

5. Pide a los estudiantes que de manera individual contesten las preguntas que se incluyen en la página 31 de su libro de trabajo.
6. Solicita que, con la información que obtuvieron previamente, elaboren un boceto de su anuncio en la página 32 de su libro de trabajo.
7.  Pide a los estudiantes que, con ayuda de la computadora, ejecuten el programa de dibujo del sistema. Diles que dividan el trabajo entre los integrantes del equipo, de tal manera que todos tengan la oportunidad de dibujar una parte del anuncio y de escribir los textos.
8. Anímalos a dar un formato atractivo a sus textos usando distintas fuentes, tamaños y colores.
9. Si es posible, imprime los anuncios publicitarios de los equipos.

Cierre

1. Organiza una exposición en la que cada equipo muestre al resto del grupo el anuncio que realizó.
2. Para finalizar la actividad, solicita a los estudiantes que completen su autoevaluación. Indícales que deben ser honestos al evaluar su comportamiento durante el proyecto, tomando en cuenta valores, actitudes, habilidades, destrezas y conocimientos.

Lección 11

Alimentos nutritivos



Programa de dibujo del sistema

Introducción

¿Sabías que...?

Un anuncio publicitario es un medio de comunicación que sirve para captar la atención de quien lo lee. Sus características más importantes son la creatividad, el texto, las imágenes y la distribución de los elementos. Su fin es impactar y convencer al lector.



Clase

Proyecto: Anuncio publicitario

El proyecto consiste en hacer en equipo un anuncio publicitario que contenga información sobre alimentos nutritivos necesarios para un sano desarrollo. Para ello usarán el programa de dibujo del sistema.

Tomen en cuenta las siguientes instrucciones para realizar el proyecto:

1. Formen equipos de dos o tres compañeros. Elijan un nombre para su equipo. Escríbelo aquí.
Nombre de mi equipo: Respuesta libre
2. Busquen en equipo información relacionada con el tema. Pueden usar libros, revistas o páginas de Internet.
3. Revisen diferentes anuncios publicitarios y observen cómo está distribuida la información que contienen. Úsenlos como ideas para hacer su propio anuncio.
4. Usen las fuentes de información para contestar individualmente las siguientes preguntas.

¿Qué alimentos incluyes en tu dieta diaria? Respuesta variable. Por ejemplo, carne, fruta, verduras, huevos, leche, cereales, etcétera.	Escribe el nombre de tres alimentos que te quitan el hambre pero no te nutren. Respuesta variable. Por ejemplo, golosinas, refrescos y frituras.
¿Qué tipos de alimentos debes consumir diariamente? Carne, fruta, verduras, huevos, leche, cereales, etcétera. Respuesta libre	Escribe el nombre de tres alimentos nutritivos que sí te gustan. Respuesta libre

5. Elaboren un boceto del anuncio en el siguiente espacio. Úsenlo para distribuir la información y los dibujos que van a incluir.

Diseño de boceto de anuncio publicitario.

6.  Ejecuten el programa de dibujo del sistema y escriban la información de su anuncio. Hagan dibujos para ilustrarlo.

Cierre

Presenten su anuncio publicitario frente al grupo. Recuerden hacerlo con voz clara y seguros de lo que están haciendo. Escuchen con atención la exposición de los demás equipos.

Para finalizar el proyecto, debes realizar una autoevaluación, es decir, vas a calificar tu desempeño en la elaboración del proyecto, el logro de tu aprendizaje y tus actitudes con tus compañeros. Utiliza la tabla de la página 33. Traza ✓ para marcar tu puntuación.

AUTOEVALUACIÓN

Mi nombre _____

Rúbricas	Evaluación				
					
1. Ayudé a mis compañeros en la elaboración del proyecto.					
2. Tomé en cuenta y respeté la opinión de mis compañeros.					
3. Utilicé mi creatividad y responsabilidad en cada tarea que me fue asignada en el equipo.					
4. Aprendí a utilizar correctamente las herramientas del programa de dibujo.					
5. Aprendí a utilizar correctamente la herramienta de texto del programa de dibujo.					
6. Escribí los textos sin faltas de ortografía.					
7. Aprendí a organizar la información en un anuncio publicitario.					

Tiempo de lección

45 min

Competencia

Ejecuta diferentes actividades y juegos para practicar el teclado.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital

Software

Manejando el teclado. Nivel básico

Clave de Inicio rápido: I008

Sitios web

No aplica

Procesos mentales

Identificación, codificación y decodificación

Valores

Laboriosidad, respeto y honestidad

NETS

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a). Los estudiantes transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías (6.c).

Introducción

- Haz las siguientes preguntas de mediación al grupo:
 - ¿Utilizan todos los dedos de la mano para escribir en el teclado?
 - ¿Conocen a alguien que escriba muy rápido en la computadora? ¿Quién es?
 - ¿Se han fijado cómo coloca los dedos sobre el teclado?
- Permite que los estudiantes participen en forma ordenada.
- Con base en las respuestas de los estudiantes, comenta la importancia de escribir de manera apropiada, colocando los dedos en las teclas que les corresponden.
- Pide a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 34.
- Indica a los estudiantes que observen con atención la imagen que muestra los grupos de teclas que debe digitar cada dedo. Di al azar algunas letras y pide a algunos voluntarios que digan el color del dedo que deben utilizar para digitarlas. Continúa diciendo letras al azar pero ahora pide a los estudiantes que presionen la tecla que mencionaste con el dedo correspondiente.

Clase

- Pide a los estudiantes que ejecuten el programa "Manejando el teclado. Nivel básico".
- Indica a los estudiantes que entren a la sección "Números y letras". Deja que jueguen a escribir la mayor cantidad de palabras y números en un lapso de un

minuto. Al finalizar, indica que escriban en la página 35 de su libro de trabajo el mayor número de aciertos y la menor cantidad de errores.

- Pide que entren a la sección "CTRL + teclas", deja que ensayen las veces necesarias antes de entrar al juego. Al finalizar el juego, indica que escriban en su libro de trabajo sus aciertos y errores. Rétales para que minimicen el número de errores.
- Ahora indícales que entren a practicar con las flechas de desplazamiento en el juego "Atrapa letras". Al finalizar el tiempo, pide que anoten el número de aciertos y errores en su libro de trabajo.

Cierre

- Lee la instrucción de la última actividad de la página 35 y pide a los estudiantes que observen el ejemplo con atención. Resuelve con ellos el primer reactivo y luego permite que resuelvan el resto hasta completar la actividad. Revisen las respuestas en forma grupal.
- Para terminar la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante la lección.
 - ¿Cuál fue tu actitud ante tus compañeros que tuvieron menos puntos que los tuyos en los concursos?
 - ¿Anotaron el puntaje real en cada uno de los juegos?
 - ¿Por qué es importante respetar el tiempo indicado por el profesor(a) para realizar las actividades en la computadora?

Lección 12

Practicando con el teclado

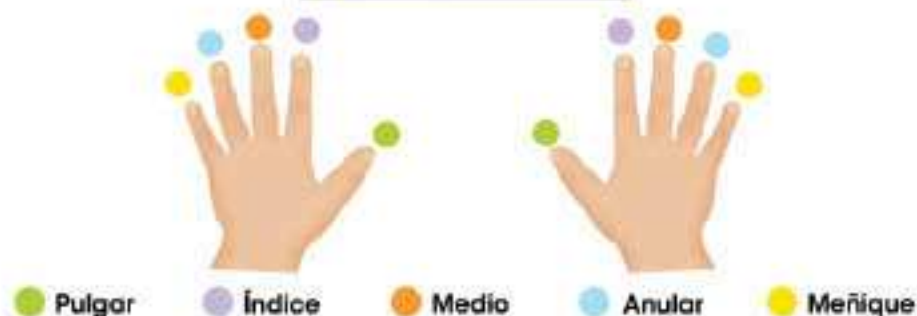


Manejando el teclado. Nivel básico

Introducción

Para utilizar el teclado correctamente es necesario utilizar todos los dedos de tus manos. Cada dedo se utiliza para digitar un determinado grupo de teclas.

Observa la siguiente figura y fíjate que cada dedo tiene un color diferente. El color indica el grupo de teclas que debe digitar cada dedo. Por ejemplo, el dedo amarillo (meñique) de la mano izquierda se usa para digitar las teclas <Q>, <A> y <Z>.



Clase



Con ayuda de la computadora, ejecuta el programa "Manejando el teclado. Nivel básico".

En la sección "Números y letras" juega a escribir la mayor cantidad de palabras y números durante un minuto. Escribe el número de aciertos y errores que obtuviste.

😊	Aciertos	Respuesta Libre	😞	Errores	Respuesta Libre
---	----------	-----------------	---	---------	-----------------

Ejecuta la sección "CTRL + teclas" y juega con la tecla <Control>. Al terminar, escribe el número de tus aciertos y errores.

😊	Aciertos	Respuesta Libre	😞	Errores	Respuesta Libre
---	----------	-----------------	---	---------	-----------------

Ahora ejecuta el juego "Atrapa letras" y, con las flechas de desplazamiento, mueve las cubetas para atrapar tantas letras como puedas. Trata de avanzar el mayor número de niveles. Escribe aquí tus puntajes más altos.

😊	Aciertos	Respuesta Libre	😞	Errores	Respuesta Libre
---	----------	-----------------	---	---------	-----------------

Cierre

Traza un círculo rojo alrededor del dedo que debes usar para digitar las siguientes teclas. Fíjate en el ejemplo.



Tiempo de lección

45 min

Competencia

Identifica y practica con las teclas Enter, Retroceso, Bloquear mayúsculas, Shift, flechas de desplazamiento, Control y Bloquear números para conocer sus funciones.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital

Software

Manejando el teclado. Nivel avanzado

Clave de Inicio rápido: 1009

Sitios web

No aplica

Procesos mentales

Identificación, codificación y decodificación

Valores

Laboriosidad, respeto y honestidad



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema y recordar algunas teclas:
 - ¿Recuerdan para qué sirve la tecla <Bloquear mayúsculas>?
 - ¿Para qué sirve la tecla <Enter>?
2. Permite la participación respetuosa y ordenada de los estudiantes.
3. Con base en las respuestas de los estudiantes, comenta la función de cada tecla.
4. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 36.
5. Lee el texto de la Introducción y pide a los estudiantes que localicen las teclas especiales en su teclado del laboratorio de informática. Diles que se guíen con la imagen que aparece en la página 36. Explica la función de cada tecla.
6. Explica a los estudiantes que deben completar la tabla de la página 37 de su libro de trabajo. Para ello deben escribir el nombre de cada una de las teclas especiales. Señala la primera tecla de la tabla y pide a un voluntario que lea la primera definición. Pregunta al grupo cuál es la tecla a la que se refiere la descripción que leyó su compañero. Diles que escriban el nombre de la tecla en el lugar correspondiente. Repite el procedimiento con la segunda tecla y luego permite que los estudiantes completen la actividad individualmente o en parejas.

Clase

1. Lee la instrucción de la actividad que aparece en la página 38.

2. Pide que, con ayuda de la computadora, ejecuten el programa "Manejando el teclado. Nivel avanzado" y que entren a la sección "Captura libre". Indica a los estudiantes que capturen el texto "Los pingüinos" que aparece en la página 38.
3. Recuerda a los estudiantes que coloquen los dedos en la manera correcta sobre el teclado.

Cierre

1. Organiza un concurso con la sección "Prueba de velocidad". Pide a los estudiantes que escriban la mayor cantidad de frases durante tres minutos.
2. Diles que escriban en la página 39 de su libro de trabajo el número de aciertos y errores que obtuvieron en la prueba.
3. Indica a los estudiantes que realicen en parejas la última actividad de la lección, la cual consiste en localizar en la ilustración las cinco teclas escondidas.
4. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de las actitudes y valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de las actividades.
 - ¿Por qué es importante hacer tu trabajo con cuidado y esmero?
 - ¿Cuál fue su actitud al trabajar con su compañero para localizar las teclas escondidas?
 - ¿Cómo fue su participación en la clase?

Lección 13

Teclas y más teclas

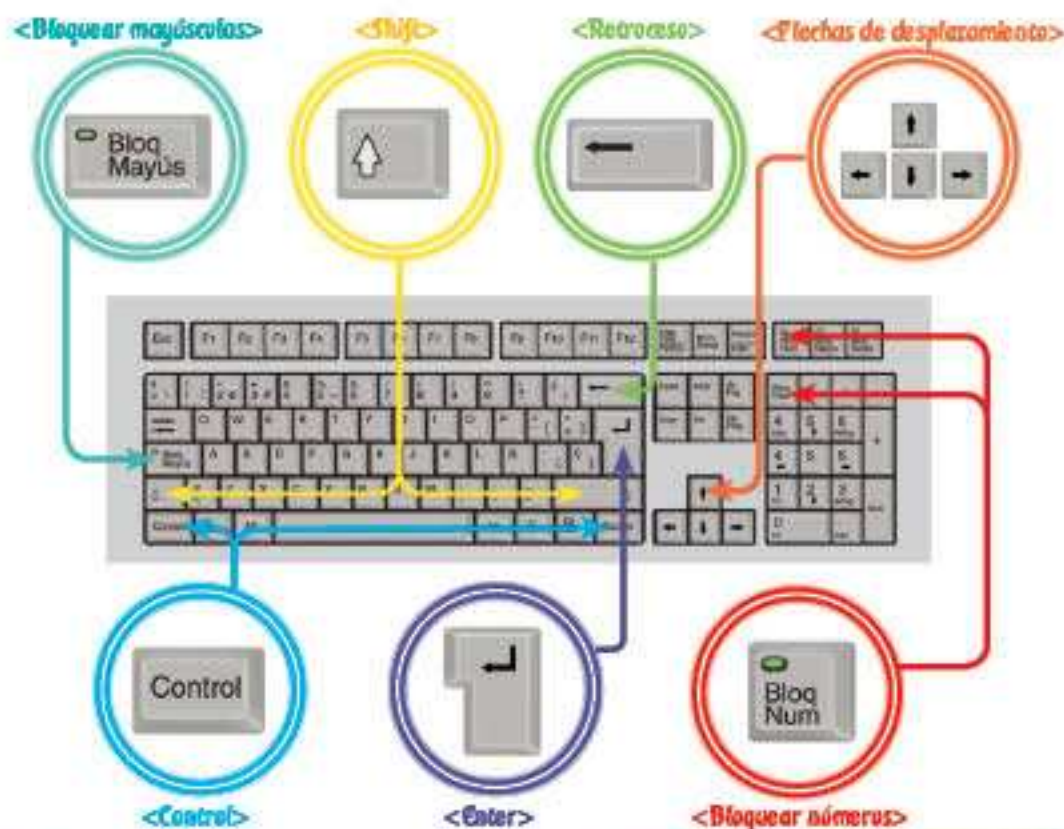


Manejando el teclado. Nivel avanzado

Introducción

En el teclado de la computadora hay teclas que te ayudan a escribir con mayúsculas, a borrar letras o a desplazarte por la pantalla.

En esta lección vas a conocer nuevas teclas y a recordar las que aprendiste a usar anteriormente. Utiliza las siguientes imágenes como guía para ubicarlas en tu teclado.



36

Informática y tecnología

Completa la siguiente tabla escribiendo el nombre de cada tecla de acuerdo con su función.

Tecla	Función	Nombre
	Borra uno a uno los caracteres situados detrás del cursor o el texto seleccionado.	Retroceso
	Activa o desactiva el teclado numérico.	Bloquear números
	Activa o desactiva las letras mayúsculas.	Bloquear mayúsculas
	Realiza funciones especiales cuando se oprime en combinación con otra tecla.	Control
	Sirve para dar fin a un párrafo e iniciar uno nuevo y para ejecutar la función que se encuentre activa.	Enter
	Mueve el cursor en la dirección que indica cada flecha.	Flechas de desplazamiento
	Activa la segunda función de una tecla cuando ambas se presionan al mismo tiempo.	Shift

37

Lección 13 Teclas y más teclas

14	Capturando rimas y canciones
15	Guardar y abrir con Bookmaker
16	Mi recetario de cocina
17	Mi primer cuento
18	Mi primera tira cómica



Bloque 4 Usando el Procesador de textos del sistema

Lección

19	Apuntadores
20	El procesador de textos
21	Textos con formato
22	Listas de colores
23	Guardar mis documentos
24	Fábulas y moralejas
25	Virus informáticos
26	La contaminación digital



Bloque 5 Descubriendo Internet

Lección

27	¿Qué es la Web?
28	La computadora y la comunicación
29	Netiqueta
30	Investigando en línea

33
36
38
41
43



46
49
51
53
55
57
59
61



64
67
69
71

Clase

-  Con tu computadora ejecuta el programa "Manejando el teclado. Nivel avanzado" y en la sección "Captura libre" copia el texto que aparece a continuación. Utiliza las teclas apropiadas y no olvides colocar los dedos correctamente sobre el teclado.

Los pingüinos

Los pingüinos son aves que viven en el hemisferio sur, algunos viven en la Patagonia y otros en las islas Galápagos.

La mayoría mide aproximadamente 45 centímetros y pesa alrededor de 1 kilo. Sin embargo, el pingüino emperador llega a medir hasta 1.15 metros. ¡Casi tan alto como tú!

Los pingüinos son excelentes nadadores, se pueden sumergir más de 500 metros y resistir hasta 20 minutos bajo el agua.



Cierre

-  Para finalizar, organicen con ayuda del profesor(a) un concurso en el salón de clases. Ejecuten el programa "Manejando el teclado. Nivel avanzado" y entren a la sección "Prueba de velocidad". Capturen tantas frases como puedan durante tres minutos.

A continuación registra tus puntajes.



Busca en la siguiente imagen cinco teclas escondidas y márcalas con color rojo.



Tiempo de lección

45 min

Competencia

Desarrolla habilidades en el programa Bookmaker a través de la captura de rimas y canciones. Se familiariza con el concepto de rima.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital

Archivos requeridos

Carpeta Lección 14

Software

Bookmaker

Sitios Web

<http://www.cri-cri.net/Canciones/>

Procesos mentales

Codificación y decodificación y pensamiento divergente

Valores

Laboriosidad, generosidad y respeto



1. Creatividad e innovación. Los estudiantes aplican los conocimientos existentes para construir nuevas ideas, productos o procesos (1.a). Los estudiantes crean trabajos originales como medio de expresión personal o grupal (1.b).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente (6.b).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Han escuchado o leído alguna rima?
 - ¿Saben lo que es una rima?
 - ¿Les gustaría escuchar rimas?
 - ¿Cuál es la canción que más les gusta?
 - ¿Conocen la letra?
2. Permite que los estudiantes participen con orden y respeto.
3. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 40 y pide a un voluntario que lea la Introducción. Haz las pausas necesarias para hacer algunas preguntas de comprensión al resto del grupo.
4. Al finalizar explica quién fue Gabilondo Soler. Si es posible, ingresen al enlace sugerido en Sitios Web para que los estudiantes escuchen y lean las letras de algunas canciones de Cri-Cri.

Clase

1. Solicita a los estudiantes que ejecuten el programa Bookmaker en su computadora. Repasa con el grupo las herramientas del programa.
2. Pide a un estudiante que lea las instrucciones de la actividad de la página 41 del libro de trabajo y resuelve las dudas.
3. Indica a los estudiantes que inicien un libro

al que llamarán "Rimas y canciones". Primero van a capturar "Vacaciones en la granja" de Carlos Zepeda y, luego, "El puente".

4. Indica a los estudiantes que localicen en las páginas 42 y 43 de su libro de trabajo las instrucciones para dar formato a los textos que van a capturar. Pide que sigan las instrucciones con cuidado. Al finalizar la captura, los estudiantes ilustrarán su trabajo usando fondos y estampas relacionadas con el tema.
5. Reproduce la canción "Vacaciones en la granja" mientras los estudiantes trabajan, que se encuentra en la Carpeta Lección 14.

Cierre

1. Lee la instrucción de la actividad del Cierre y explica a los estudiantes que van a localizar las rimas del poema "Lagartija". Da algunos ejemplos de palabras con rima: aguja-estruja, trigo-amigo, capa-tapa.
2. Pide a un voluntario que lea la primera estrofa e indica al resto del grupo que identifiquen las dos palabras que tienen la misma terminación.
3. Repite con la segunda y la tercera estrofas.
4. Pide a los estudiantes que resuelvan la última actividad de la lección subrayando la palabras que riman.
5. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de la actividad:
 - ¿Qué tipos de comentarios utilizaste al revisar los trabajos de tus compañeros?
 - ¿Apoyaron a sus compañeros cuando les pidieron ayuda?

Lección 14

Capturando rimas y canciones



Bookmaker

Introducción

Diego y Andrea estaban muy contentos porque iban a ir a casa de su abuelita.

Sorprendido, un amigo les preguntó: "¿Por qué les gusta ir con su abuelita?"

Andrea contestó rápidamente: "Porque en las tardes, después de hacer la tarea, nos invita un rico chocolate mientras nos lee algunas rimas y cantamos canciones muy bonitas."

Enseguida Andrea recitó dos de las rimas que había aprendido:



"Ola que viene,
Ola que va,
Hola, Irene.
¿Cómo te va?"



"¡Ay, me encontré una araña!
Me debo cambiar de lugar.
Tengo que actuar con maña,
no me vaya a picar."

"¡Qué divertido! Y ¿qué canciones les canta?", preguntó el amigo. Diego le contestó: "Las de un gran compositor mexicano llamado Francisco Gabilondo Soler, conocido como Cri-Cri, el Grillo Cantor. Él escribió muchas canciones para niños."

Clase



Con ayuda de tu computadora ejecuta el programa "Bookmaker" y elabora un nuevo libro de rimas y canciones.

Captura las estrofas de la siguiente canción. Selecciona el fondo que más te guste de acuerdo con el tema e inserta estampas relacionadas. Aplica el siguiente formato al texto:

Título: Fuente Verdana, tamaño 24 puntos, centrado, subrayado y de color rojo.

Estrofas: Fuente Verdana, tamaño 16 puntos, alineación izquierda, con cursiva y de color azul marino.

Vacaciones en la granja

Estas vacaciones a la granja me invitaron a viajar,
hace mucho tiempo que no me llevan fuera de la ciudad,
hagan las maletas y las bicicletas hay que preparar.

Y para planear el viaje voy a consultar en Internet,
si en la granja estará soleado o si acaso va a llover...
y para que nos esperen una carta enviamos por e-mail.

Hay caballos, cabras, vacas, cerdos, mulas
y gallinas chulas,
yo no quiero irme,
solo quiero divertirme,
porque a mí no me hace daño,
que me inviten cada año.

por Carlos Zepeda Chehaibar

Nota: ¡Mientras trabajas, puedes pedir a tu profesor(a) que te deje escuchar la canción!



 En una nueva página captura la siguiente rima. Utiliza el fondo y las estampas más apropiadas para ilustrarla.

Aplica el siguiente formato para el texto:

Título: Fuente Georgia, tamaño 28 puntos, centrado , con **negrita**  y de color **verde** .

Estrofas: Fuente Georgia, tamaño 20 puntos, centrado  y de color gris .

El puente

El río debes cruzar
para ver a las mariposas.
El búho las quiere cazar
mientras vuelan siempre graciosas.

Llegaremos hasta el puente,
con la guía del conejo,
él nos ayuda siempre
aunque vayamos muy lejos.

Por Carlos Zepeda Chehalbar



Cierre

Lee el siguiente poema y subraya las palabras que riman en cada estrofa.



Lagartija

Una ágil lagartija
se ejercita en el jardín,
sube y baja la cabeza,
parece no tener fin.

¡Un ruido la asusta!
—¡Corre veloz, lagartija!
Arrastrando su larga cola,
va y se esconde en la vasija.

El sol recoge su capa de luz,
la sombra disgusta a la lagartija.
Busca refugio, trepa y se guarece
en una oscura y angosta rendija.

Subraya las respuestas correctas.

1. ¿Qué palabra rima con lagartija?

a. estruja b. valija c. abeja

2. ¿Qué palabra rima con jardín?

a. lápiz b. iris c. carmín

Tiempo de lección

45 min

Competencia

Conoce y practica el procedimiento para guardar y abrir libros en Bookmaker para poder leerlos o modificarlos posteriormente.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital



Software

Bookmaker



Sitios Web

No aplica

Procesos mentales

Identificación, codificación y decodificación

Valores

Laboriosidad y respeto



6. **Funcionamiento de la tecnología y conceptos.** Los estudiantes seleccionan y usan las aplicaciones efectiva y productivamente (6.b).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Dónde guardan los libros que hay en su casa?
 - ¿Por qué creen que es importante guardarlos en un mismo lugar?
2. Permite que los estudiantes participen con orden y respeto.
3. Con base en las respuestas de los estudiantes, comenta la importancia de guardar los objetos personales en un mismo lugar.
4. Pide a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 44 y solicita a un voluntario que lea la Introducción.

Clase

1. Solicita a los estudiantes que ejecuten el programa Bookmaker.
2. Explica detalladamente la función de los íconos de la barra de herramientas.
3. Pide a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 44. Lee y explica los pasos para guardar y abrir un libro electrónico, aclara todas las dudas.
4. Indica a los estudiantes que escriban una nota amistosa a su mejor amigo usando el programa Bookmaker. Diles que pueden usar los fondos, estampas y formatos que prefieran.
5. Solicita a los estudiantes que, al finalizar, guarden su libro con el nombre "Nota amistosa".

6. Pide a los estudiantes que cierren el nuevo libro y que lo vuelvan a abrir para verificar que fue guardado correctamente.
7. Anima a los estudiantes a mostrar su nota amistosa a un compañero del salón.

Cierre

1. Lee la instrucción de la actividad que aparece en la sección Cierre de la página 45 del libro de trabajo. Explica a los estudiantes que deben relacionar las columnas con líneas de colores para unir cada ícono con su nombre correspondiente.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de las actividades:
 - ¿Por qué es importante realizar cada una de tus actividades con cuidado y esmero?
 - ¿Fueron respetuosos al escribir la nota para su mejor amigo?
 - ¿Cuál fue tu actitud al leer la nota que escribió su compañero?

Lección 15

Guardar y abrir con Bookmaker



Introducción

En esta lección vas a aprender a guardar y abrir los libros electrónicos que generas con el programa Bookmaker.

Es importante saber que tus libros se guardan en el disco duro de la computadora y sólo puedes abrir aquellos archivos que hayas guardado correctamente.



Clase

Con tu computadora ejecuta el programa Bookmaker. Observa la barra de herramientas donde se encuentran los íconos **Insertar páginas**, **Crear nuevos libros**, **Abrir**, **Guardar**, **Imprimir** y **Cerrar**.



Para guardar tu libro debes seguir estos pasos:

1. Hacer clic en el ícono **Guardar**.
2. En el cuadro de diálogo, indicar la ubicación donde vas a guardar el libro y escribir el nombre del archivo.
3. Hacer clic en el botón **Guardar**.



Para abrir un libro debes seguir los siguientes pasos:

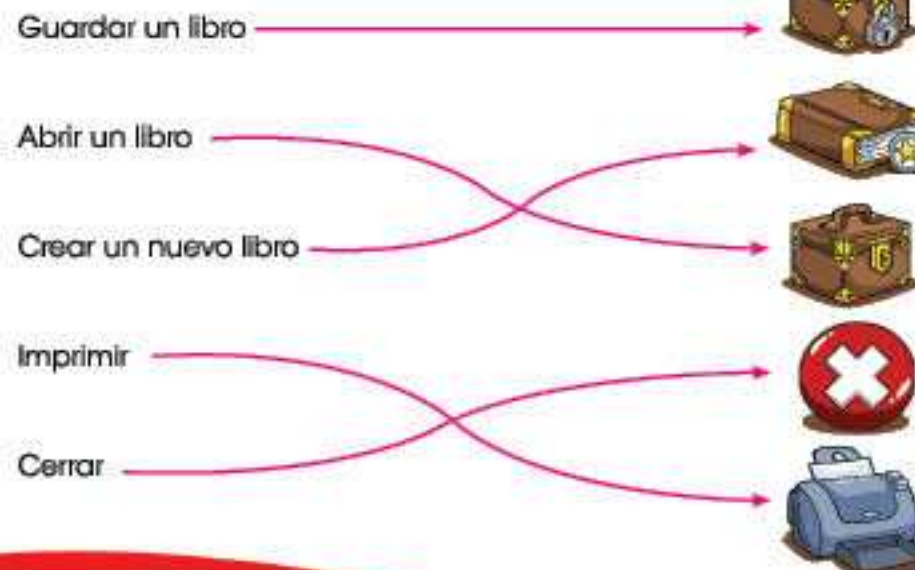
1. Hacer clic en el ícono **Abrir**.
2. En el cuadro de diálogo, seleccionar el nombre del libro que se va a abrir.
3. Hacer clic en el botón **Abrir**.



En Bookmaker escribe una nota amistosa para tu mejor amigo(a). Incluye fondos, estampas y formato a tu gusto. Al finalizar, guárdala con el nombre "Nota amistosa". Cierra el programa y vuelve a entrar para verificar que tu libro esté guardado.

Cierre

Relaciona las columnas con líneas de colores para unir cada ícono con su nombre.



Tiempo de lección

45 min

Competencia

Desarrolla su habilidad para utilizar las herramientas del programa Bookmaker elaborando un recetario de cocina.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo de estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital, recetario de cocina



Software

Bookmaker



Sitios Web

No aplica

Procesos mentales

Identificación y clasificación

Valores

Laboriosidad, solidaridad y respeto



1. Creatividad e innovación. Los estudiantes crean trabajos originales como medio de expresión personal o grupal (1.b).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes seleccionan y usan las aplicaciones efectiva y productivamente (6.b).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Sabes qué es una receta de cocina?
 - ¿Qué herramientas del programa de Bookmaker se pueden usar para escribir e ilustrar una receta de cocina?
2. Permite que los estudiantes participen con orden y respeto. Si cuentas con un recetario, muéstralo a los estudiantes. Señala cómo cada receta contiene una lista de ingredientes, un procedimiento para preparar el platillo y consejos para presentarlo y servirlo.
3. Con base en las respuestas y comentarios de los estudiantes, comenta lo útil que puede ser el programa Bookmaker para diseñar una receta de cocina.
4. Solicita a los estudiantes que lean en silencio la Introducción en la página 46 de su libro de trabajo. Y al finalizar comenten en grupo la lectura

Clase

1. Indica a los estudiantes que ejecuten el programa de Bookmaker en su computadora.
2. Lee las instrucciones de la actividad que aparece en la página 47 del libro de trabajo y realiza algunas preguntas de mediación para corroborar la comprensión de la actividad:
 - ¿Quién me explica con sus palabras lo que hay que hacer?
 - ¿Qué le faltó a su compañero?, ¿quién puede enriquecer sus respuestas?

- ¿Qué hay que hacer primero en la actividad y qué hay que hacer después?
3. Pide a los estudiantes que copien las recetas de cocina que aparecen en las páginas 47 y 48 de su libro de trabajo. Es importante que usen los mismos colores de fuente que se muestra en el libro de trabajo y que coloquen los fondos y estampas relacionados con las respectivas recetas.
 4. Anima a los estudiantes a ayudar a sus compañeros cuando así lo requieran.
 5. Supervisa el trabajo de los estudiantes para asegurarte de que están realizando correctamente la actividad.

Cierre

1. Pide a los estudiantes que lean la instrucción de la actividad de la página 49, la cual consiste en completar una lista de ingredientes escribiendo el nombre de las imágenes sobre las líneas.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de las actividades:
 - ¿Cuál fue tu actitud para realizar las actividades en la computadora?
 - ¿Cómo fue tu participación en el aula?
 - ¿Ayudaron a sus compañeros cuando tuvieron dificultades para hacer la actividad?



Introducción

"¡Hoy es cumpleaños de mi papá!", gritó Andrea entusiasmada. Su mamá quería preparar un pastel para la ocasión e invitó a Andrea a ayudarla. Sacaron el recetario y buscaron juntas la receta del pastel preferido de papá. Leyeron la lista de ingredientes, el procedimiento y la presentación.



Andrea y su mamá reunieron los ingredientes, siguieron paso a paso el procedimiento de la receta y al final decoraron el pastel para que tuviera una bonita presentación.



Clase

Ahora te toca hacer un recetario. Con tu computadora ejecuta el programa Bookmaker y escribe las siguientes recetas. Usa los mismos colores de fuente que se muestra aquí. Ilustra tus recetas con las estampas correspondientes.

Recuerda colocar los dedos correctamente en el teclado y escribe el texto con buena ortografía.

Ensalada Nina

Ingredientes

- 1 Lechuga romanita
- Uvas verdes
- Queso manchego rayado
- Nuez picada

Procedimiento

1. Desinfecta muy bien las hojas de lechuga.
2. Parte las uvas por la mitad.
3. Rebana en trozos medianos las hojas de lechuga.
4. En un tazón, vacía las uvas y la lechuga.

Presentación

1. Espolvorea la ensalada con nuez picada y queso rayado.




Paletas de fruta y yogur

Ingredientes

- 1 $\frac{1}{2}$ Taza de yogur sabor durazno
- 6 Duraznos en almíbar picados
- 1 Taza de leche natural
- Chocolate líquido

Procedimiento

1. Mezcla en un recipiente el yogur y la leche hasta que tengan una consistencia firme.
2. Agrega los trocitos de durazno en almíbar a la mezcla.
3. Vacía la mezcla en moldes para paletas y mételos al congelador.
4. Espera de cuatro a seis horas hasta que la mezcla tenga consistencia firme.

Presentación

1. Saca las paletas del congelador.
2. Decóralas con chocolate líquido al gusto.



Pizza tropical

Ingredientes

- 5 Tortillas de harina
- $\frac{1}{2}$ Taza de salsa de jitomate
- 1 Taza de jamón picado
- 1 Taza de piña
- 1 Taza de champiñones
- 1 Taza de queso
- 1 Cucharada de hierbas de olor
- Hojas de albahaca fresca



Procedimiento

1. Unta con salsa de tomate cada tortilla de harina.
2. Agrega a cada una porciones de jamón, piña, champiñones, queso y hierbas de olor.
3. Pide a un adulto que hornee las pizzas a 200 grados durante 7 ó 8 minutos.

Presentación

Sirve cada pizza sobre un plato y decórala con hojitas de albahaca fresca.

Tiempo de lección Competencia

45 min

Desarrolla sus habilidades para usar las herramientas del programa Bookmaker escribiendo e ilustrando un cuento con la estructura tradicional: introducción, desarrollo y desenlace.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiantes, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital



Software

Bookmaker



Sitios Web

No aplica

Procesos mentales

Identificación, representación mental y pensamiento divergente

Valores

Compromiso y respeto



1. Creatividad e innovación. Los estudiantes aplican los conocimientos existentes para construir nuevas ideas, productos o procesos (1.a). Los estudiantes crean trabajos originales como medio de expresión personal o grupal (1.b).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente (6.b).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Sabén qué es un cuento?
 - ¿Qué cuentos han escuchado o leído?
 - ¿Cuál es su cuento preferido?
2. Permite a los estudiantes participar con orden y respeto.
3. Pide a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 50 para que lean la definición de cuento y conozcan sus partes.
4. Muestra la tabla de la página 50 y explica que el cuento fue escrito de esa manera para mostrar las partes que lo forman. Lee el primer encabezado, Introducción, y comenta a los estudiantes que la primera parte de un cuento responde a las preguntas "¿Quién?" y "¿Dónde?". Lee para el grupo la primera parte del cuento y al terminar pregúntales:
 - ¿Quién aparece en el cuento?
 - ¿Dónde están esos personajes?
5. Sigue el mismo procedimiento con el desarrollo y el desenlace del cuento.

Clase

1. Lee la instrucción de la primera actividad de la página 51 del libro de trabajo y aclara las dudas que surjan.

2. Pide a los estudiantes que escriban un borrador de su cuento en la página 51 del libro de trabajo. Anímalos a responder las preguntas que se indica para que puedan estructurar su historia fácilmente.
3. Pide a los estudiantes que entren al programa Bookmaker para que escriban la versión final de su cuento uniéndolo las partes que escribieron en la actividad anterior.
4. Motiva a los estudiantes para que sean creativos al momento de elegir el formato de su texto y al usar las diversas herramientas del programa para ilustrarlo.
5. Supervisa el trabajo de los estudiantes para asegurarte de que están realizando correctamente la actividad. Ayúdalos a resolver sus dudas y corrige su ortografía si es necesario.
6. Si es posible, imprime los cuentos para crear una colección con todos ellos.

Cierre

1. Indica a los estudiantes que lean y completen los enunciados subrayando en cada caso la opción correcta. Dale un tiempo para resolver la actividad y luego revisen las respuestas en grupo.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de las actividades:
 - ¿Cómo fue tu comportamiento en el aula cuando tu profesor(a) estaba dando las explicaciones de las actividades?
 - ¿De que manera cumpliste con todas tus actividades de tu libro de trabajo?

Presentación

Bienvenido(a)

Esta guía del docente está diseñada para ayudarte a trabajar eficiente y efectivamente con el programa **Informática y tecnología**. El programa favorece la formación integral de los estudiantes mediante un enfoque en el desarrollo de competencias, el cual pretende brindar al estudiante herramientas básicas que le permitan poner en práctica conocimientos, habilidades, actitudes y valores para el logro de propósitos en contextos y situaciones diversas, tanto en el ámbito escolar como en su vida cotidiana.

Para Grupo Educare es un honor acompañarte en este proceso.

Informática y tecnología

Es un programa educativo que le permite al estudiante de nivel básico desarrollar habilidades y destrezas para la correcta manipulación de la tecnología vinculada con las áreas académicas: Matemáticas, Ciencias, Geografía, Historia, Educación Cívica, Temas de salud, Conciencia mundial y Artes.

Su fin es promover en los estudiantes las herramientas necesarias para el desarrollo de habilidades, conocimientos y experiencias del siglo XXI (*21st Century Skills*), mejorando la enseñanza y el aprendizaje en el aula con el respaldo de los Estándares Nacionales de Tecnología Educativa para Estudiantes, NETS. S (*National Educational Technology Standards for Students*). Los Estándares Nacionales de Tecnología Educativa para Estudiantes son normas que promueven que el estudiante aprenda de manera efectiva a lo largo de la vida y viva productivamente en una sociedad globalizada. Se presentan a continuación.

1. Creatividad e innovación

Los estudiantes demuestran creatividad de pensamiento, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando la tecnología.

Los estudiantes con alto nivel de cultura informática:

- Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.
- Crean trabajos originales como medios de expresión personal o grupal.
- Usan modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.
- Identifican tendencias y prevén posibilidades.

2. Comunicación y colaboración

Los estudiantes utilizan medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros.

Los estudiantes con alto nivel de cultura informática:

- Interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, expertos u otras personas empleando una variedad de medios y entornos digitales.
- Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias usando una variedad de medios y formatos.
- Desarrollan un entendimiento y una conciencia global mediante la vinculación con estudiantes de otras culturas.
- Contribuyen con proyectos grupales, para producir trabajos originales o resolver problemas.

3. Investigación y flujo de información

Los estudiantes utilizan herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información. Los estudiantes con alto nivel de cultura informática:

- Planifican de manera efectiva estrategias para guiar una investigación.
- Ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente la información obtenida a partir de una variedad de fuentes y medios.
- Evalúan y seleccionan las fuentes de información y herramientas digitales adecuadas para realizar tareas específicas.
- Procesan datos y reportan resultados.

4. Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones

Los estudiantes usan habilidades de pensamiento crítico para planificar y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas usando herramientas y recursos digitales apropiados.

Los estudiantes con alto nivel de cultura informática:

- Identifican y definen problemas reales y preguntas significativas para su investigación.
- Planifican y administran las actividades para desarrollar una solución o completar un proyecto.
- Recopilan y analizan datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas.
- Usan procesos múltiples y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas.



Bookmaker

Introducción

Un cuento es una narración breve de un suceso imaginario. Por lo regular consta de tres partes: introducción, desarrollo y desenlace.

Lee el siguiente cuento y observa a qué preguntas responde cada una de sus partes.

Cereal de pirata		
Introducción ¿Quién?, ¿Dónde?	Desarrollo ¿Qué?, ¿Cómo?	Desenlace o final ¿Cómo se resuelve?
Rino era un pirata que vivía en un viejo barco en alta mar. El compañero de Rino era un loro verde y travieso llamado Nando.	Cada mañana Rino se sentaba a tratar de comer un plato de cereal. Y cada mañana Nando volaba y se llevaba el plato de Rino. El pirata gruñía enojado y perseguía a Nando, pero no sabía qué hacer.	Cierta día, el cereal se terminó y Rino decidió lanzar su red al mar. ¡Su sorpresa fue enorme al ver que en lugar de atrapar peces atrapó miles y miles de cajas de cereal. Rino y Nando se dividieron las cajas y nunca más pelearon.
		

Clase

Ya conoces las partes del cuento, ahora usa tu imaginación para escribir tu propia historia. Escribe un borrador de cada parte respondiendo las preguntas correspondientes.

Título: Respuesta libre Autor (tú): Respuesta libre

Introducción (¿Quién?, ¿Dónde?):

Respuesta libre

Desarrollo (¿Qué sucede?, ¿Cómo sucede?):

Respuesta libre

Desenlace (¿Cómo se resuelve?, ¿Cómo termina?):

Respuesta libre



Ejecuta el programa Bookmaker y escribe como nombre del archivo el título de tu cuento. En las hojas interiores redacta tu cuento. Inserta un fondo y estampas relacionados con el tema. Al capturar el texto, usa el teclado de manera apropiada.

Cierre

Subraya la palabra que completa correctamente cada enunciado.

1.- Es la última parte del cuento:

a. final o desenlace b. introducción c. desarrollo

2.- En esta parte se describe el problema o situación de la historia:

a. final o desenlace b. introducción c. desarrollo

3.- En esta parte se presentan los personajes y se inicia la historia:

a. final o desenlace b. introducción c. desarrollo

Tiempo de lección

90 min

Competencia

Aplica sus habilidades de escritura y de dibujo para crear una tira cómica acerca de los medios de transporte.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital, recortes de tiras cómicas



Software

Bookmaker



Sitios Web

<http://www.toondospaces.com/>

Procesos mentales

Representación mental

Valores

Respeto, laboriosidad y solidaridad



1. Creatividad e innovación. Los estudiantes crean trabajos originales como medio de expresión personal o grupal (1.b).

2. Comunicación y colaboración. Los estudiantes comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias usando una variedad de medios y formatos (2.b).

Los estudiantes contribuyen con proyectos grupales, para producir trabajos originales o resolver problemas (2.d).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes seleccionan y usan las aplicaciones efectiva y productivamente (6.b).

Introducción

1. Inicia la clase haciendo las siguientes preguntas de mediación antes de abrir el libro de trabajo:
 - ¿Saben qué es una tira cómica?
 - ¿Conocen alguna tira cómica?, ¿cuál?
 - ¿Les gustaría hacer una tira cómica?
2. Complementa las respuestas de los estudiantes mostrándoles recortes de tiras cómicas.
3. Pide a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 52.
4. Lee la primera parte de la Introducción.
5. Pide a un grupo de voluntarios que lean la tira cómica. Asigna a cada voluntario uno de los personajes y pídeles que lean la parte del texto que les corresponda. Repite con otros dos grupos de voluntarios.
6. Lee la segunda parte de la Introducción y con el apoyo de las imágenes de la página 52 explica para qué tipo de diálogo se utiliza cada globo.

Clase

1. Explica a los estudiantes que el proyecto que van a desarrollar consiste en crear su propia tira cómica. Diles que ellos mismos serán los personajes y que el tema será los medios de transporte.

2. Forma equipos de dos o tres estudiantes. Pídeles que elijan un nombre para su equipo.
3. Indícales que elijan los medios de transporte que incluirán en su tira cómica y que los escriban en la página 53 de su libro.
4. Diles que completen la información del recuadro que aparece al final de la página 53. Pídeles que escriban sus nombres en la sección de personajes y que imaginen la situación, el lugar donde se desarrollará la tira cómica y cuál será el final de la misma.
5. Indícales que vayan a la página 54 de su libro de trabajo y que utilicen el espacio disponible para hacer un *storyboard* o guión gráfico de su tira cómica, es decir, van a dividir el espacio en viñetas, van a bocetar los dibujos y a escribir en borrador los diálogos de los personajes.
6. Revisa el guión que los estudiantes realizaron en el libro de trabajo. Si hace falta, dales ideas para organizar mejor su tira cómica.
7. Indica a los estudiantes que ejecuten el programa Bookmaker y dales tiempo para que distribuyan el trabajo entre los miembros del equipo.

Cierre

1. Organiza una exposición de los trabajos terminados. Si cuentas con un proyector, úsalo para presentar las tiras cómicas.
2. Solicita a los estudiantes que completen su autoevaluación. Indícales que deben ser honestos al evaluar su comportamiento durante el proyecto, tomando en cuenta valores, actitudes, habilidades, destrezas y conocimientos.



Bookmaker

Introducción

¿Sabías que...?

Una tira cómica es un relato contado a través de una serie de imágenes que reciben el nombre de viñetas o cuadros.



En las tiras cómicas, los diálogos entre personajes se escriben en globos de diálogo. Existen distintos tipos de globos de diálogo que sirven para reforzar o hacer más claro el significado del texto.

Conversación normal

Dos personajes dicen lo mismo.

Pensamiento

¡GRITO!

Clase

Proyecto: Mi primera tira cómica

Este proyecto consiste en hacer una tira cómica. Los personajes serán tú y tus compañeros de equipo y el tema, los medios de transporte. Para hacerlo utilizarán el programa Bookmaker.

Tomen en cuenta las siguientes instrucciones para realizar el proyecto:

1. Formen equipos de dos o tres compañeros. Elijan un nombre para su equipo. Escríbelo aquí.
Nombre de mi equipo: Respuesta libre
2. Escribe el nombre de los medios de transporte que aparecerán en la tira cómica de tu equipo.
Respuesta libre
3. Ahora platiquen y definan los personajes, el lugar o lugares donde se desarrolla la historia, la situación y el final. Escribe los resultados en los espacios que aparecen a continuación.

Tema:	Medios de transporte
Personajes:	Situación:
Respuesta libre	Respuesta libre
Lugar:	Final:
Respuesta libre	Respuesta libre

4. En el siguiente espacio hagan un *storyboard* o guión de su tira cómica, es decir, boceten las viñetas, escriban los diálogos de los personajes, decidan el tipo de globo para cada uno, etcétera.

Storyboard de la tira cómica

5.  Ejecuten el programa Bookmaker para hacer la versión final de la tira cómica. Usen las herramientas de **Globo** para incluir los textos y las estampas para representar a los personajes.
6. Distribuyan el trabajo para que todos participen.
7. Guarden su tira cómica utilizando la herramienta **Guardar**.

Cierre

Con su computadora presenten la tira cómica ante el grupo. Observen con atención el trabajo de los otros equipos.

Para finalizar el proyecto, debes realizar una autoevaluación, es decir, vas a calificar tu desempeño en la elaboración del proyecto, el logro de tu aprendizaje y tus actitudes con tus compañeros. Utiliza la tabla de la página 55. Traza ✓ para marcar tu puntuación.

AUTOEVALUACIÓN

Mi nombre _____

Rúbricas	Evaluación			
			 	  
1. Ayudé a mis compañeros en la elaboración del proyecto.				
2. Tomé en cuenta y respeté la opinión de mis compañeros.				
3. Utilicé mi creatividad y responsabilidad en cada tarea que me fue asignada en el equipo.				
4. Aprendí a utilizar correctamente las herramientas de Bookmaker.				
5. Utilicé los globos adecuados para cada tipo de diálogo.				
6. Escribí los textos sin faltas de ortografía.				
7. Participé en la exposición del proyecto explicando claramente su procedimiento.				

Tiempo de lección

45 min

Competencia

Reconoce, clasifica y conoce la función de los diferentes dispositivos apuntadores existentes.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo, computadoras, material escolar y recortables de la lección 19 (parte superior de la página 93 del libro de trabajo)

Recursos alternativos

Aula digital



Software

Dispositivos apuntadores y HW04
Clave de Inicio rápido: I080 e I079



Sitios Web

No aplica

Procesos mentales

Identificación y clasificación

Valores

Respeto, honestidad y solidaridad



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a). Los estudiantes investigan y resuelven problemas en los sistemas y aplicaciones (6.c).

Introducción

1. Inicia la lección haciendo las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Qué creen que significa la palabra *apuntador*?
 - ¿Han visto algún apuntador?
 - ¿Creen haber utilizado alguna vez algún apuntador en la computadora?
2. Permite que los estudiantes participen con orden y respeto.
3. Con base en las respuestas de los estudiantes, comenta la utilidad de conocer los distintos apuntadores.
4. Lee la Introducción de la página 56 del libro de trabajo e indica a los estudiantes que observen las imágenes de su libro. Solicita que marquen con X los dispositivos apuntadores que conozcan.

Clase

1. Pide a los estudiantes que ejecuten el programa "Dispositivos apuntadores" y que observen los distintos apuntadores y sus características.
2. Indica a los estudiantes que resuelvan el crucigrama escribiendo el nombre de cada imagen en el lugar apropiado.
3. Solicita a los estudiantes que ejecuten el tutorial "HW04".
4. Pide a un voluntario que lea la instrucción de la 2a actividad de la página 57. Explica a los estudiantes que en la lista de la

izquierda deberán escribir los nombres de los movimientos básicos del ratón. Después van a relacionar con una línea cada nombre con su función.

Cierre

1. Pide a los estudiantes que vayan a la página 93 de su libro de trabajo y que recorten los dispositivos apuntadores. Hazles notar que deben tener cuidado y recortar únicamente las imágenes correspondientes a la lección 19.
2. Posteriormente, pídeles que observen las imágenes que aparecen en las páginas 58 y 59 de su libro de trabajo e indícales que peguen cada apuntador en el lugar correspondiente.
3. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de las actividades:
 - ¿Pudieron completar el crucigrama sin ayuda?
 - ¿Respetaron la opinión de sus compañeros cuando participaron en clase?
 - ¿Cómo ayudaste a tus compañeros que tenían dudas sobre cómo realizar las actividades?

Lección 19

Apuntadores



Dispositivos apuntadores y HW04

Introducción

Un dispositivo apuntador es un tipo de hardware que permite al usuario mover el puntero por la pantalla de una computadora. El más común es el ratón o mouse. ¿Qué pasa cuando lo mueves?

Traza ☒ junto a los dispositivos apuntadores que conozcas.

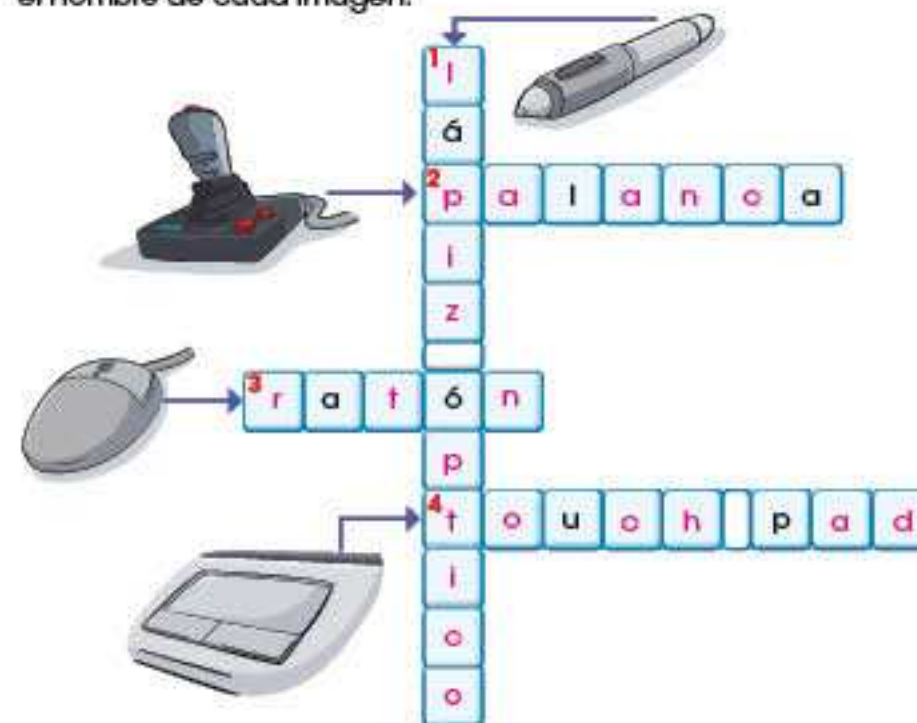


Clase



Para aprender más del tema, ejecuta en tu computadora el programa "Dispositivos apuntadores". Ciérralo al terminar.

Completa el siguiente crucigrama escribiendo en el lugar indicado el nombre de cada imagen.



Ejecuta el tutorial "HW04" y usa tus nuevos conocimientos para resolver la siguiente actividad.

Escribe en la lista de la izquierda los movimientos básicos del ratón. Luego relaciona cada movimiento con su respectiva función.

Movimientos básicos del ratón			
1	Doble click	→	a
2	Click derecho	→	b
3	Click	→	c
4	Arrastre	→	d

a. Selecciona elementos de la pantalla.

b. Ejecuta programas.

c. Permite ver menús desplegables (opciones).

d. Mueve los íconos de un lugar a otro.

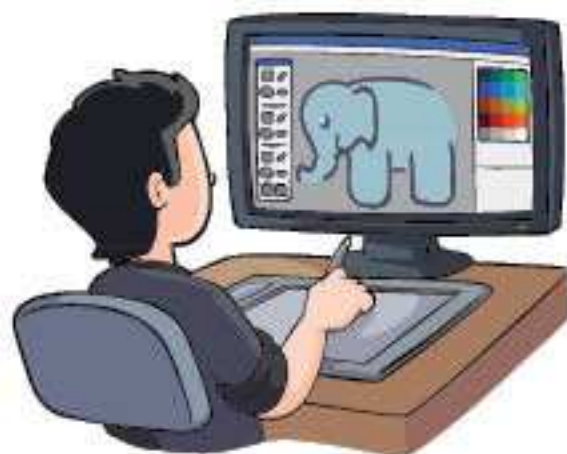
Cierre



Ve a la página 93 de tu libro y recorta los apuntadores.
Pega cada uno junto a la imagen correspondiente.



Recortable de una
palanca o joystick



Recortable de una
tableta



Recortable de un
trackpoint



Recortable de un
ratón

Tiempo de lección

45 min

Competencia

Conoce la interfaz del procesador de textos y aplica diferentes formas de selección de textos.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital



Software

Procesador de textos del sistema



Sitios Web

No aplica

Procesos mentales

Identificación y comparación

Valores

Compromiso y laboriosidad



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a). Los estudiantes seleccionan y usan las aplicaciones efectiva y productivamente (6.b).

Introducción

1. Iniciar la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema del procesador de textos.
 - ¿Saben qué es un procesador de textos?
 - ¿Han trabajado con un procesador de textos?
 - ¿Cuál?
2. Permite a los estudiantes su participación en orden y por turnos.
3. Con base en las respuestas comenta las ventajas de utilizar un procesador de textos.
4. Pide a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 60 y lee para ellos la Introducción. Anímalos a observar con cuidado la imagen de la interfaz del procesador de textos del sistema y señala sus partes.
5. Indica a los estudiantes que, con ayuda de su computadora, ejecuten el procesador de textos del sistema para que identifiquen las partes de la interfaz en la pantalla de sus computadoras.

Clase

1. Indica a los estudiantes que copien en el procesador de textos del sistema el párrafo que se encuentra en la página 61 de su libro de trabajo.
2. Al terminar, realiza la siguientes preguntas de mediación:
 - ¿Saben qué es seleccionar?
 - ¿Para qué sirve seleccionar un texto?
 - ¿Conocen alguna manera de seleccionar textos?

3. Con base en las respuestas de los estudiantes, comenta la utilidad e importancia de la selección de palabras, párrafos y letras cuando usan un procesador de textos. Haz énfasis en el hecho de que para dar formato a un texto, es necesario seleccionarlo primero.
4. En grupo "lean" la gráfica donde se muestran algunas maneras de seleccionar textos. Explica lo que significa cada gráfico y luego revisa con los estudiantes la manera de seleccionar texto en cada caso.
5. Ahora permite que los estudiantes practiquen la selección de textos siguiendo las instrucciones que aparecen en la página 61 de su libro de trabajo.
6. Deja que practiquen hasta hacerse unos expertos.

Cierre

1. Lee la instrucción de la actividad y pide que relacionen cada forma de seleccionar textos con la imagen que le corresponde.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de las actividades:
 - ¿Hicieron la actividad a tiempo y siguieron las instrucciones indicadas en su libro de trabajo?
 - ¿Por qué es importante seguir las indicaciones de su profesor(a) en el momento de la clase?



Procesador de textos del sistema

Introducción

Tu computadora tiene integrado un procesador de textos con el que podrás escribir cartas, invitaciones, mensajes, tareas y todo tipo de escritos. En esta lección vamos a aprender a utilizarlo.



El cursor indica el punto donde empezará a escribirse el texto en el área de trabajo. También se llama *punto de inserción*.

Clase



Con tu computadora ejecuta el procesador de textos del sistema. Recuerda que es uno de los **Accesorios** del sistema operativo. Copia el texto que aparece al principio de la siguiente página.

Usa las teclas que ya conoces y coloca los dedos en la posición apropiada sobre el teclado.

Mi amiga Carla tiene dos cachorritos; uno se llama Fífo y el otro Filo. Cuando Carla los lleva al parque, ellos se divierten mucho. Saltan y jueguean hasta quedar cansados y con la lengua de fuera. Entonces Carla los lleva a casa. Antes de caminar una cuadra entera, Fífo y Filo comienzan a jugar de nuevo.

Para dar formato a un texto es necesario seleccionarlo primero. Existen varias maneras de hacerlo, por ejemplo:

arrastre	Selección libre	clic clic	Selección de una palabra
+ +	Selección letra por letra	clic clic clic	Selección de un párrafo

Usa el texto que capturaste para practicar lo siguiente:

- Haz doble clic para seleccionar la palabra *cachorritos*.
- Haz clic y arrastra el cursor para seleccionar el siguiente texto: *"Saltan y jueguean hasta quedar cansados..."*
- Presiona la tecla <Shift> y la flecha de desplazamiento derecha para seleccionar: *"...uno se llama Fífo..."*.

Cierre

Relaciona con líneas de colores las siguientes columnas.

Dos clics Tres clics Teclas <Shift> + <flecha>	1 Carla 2 amiga Carla tiene 3 Mi amiga Carla tiene dos cachorritos; uno se llama Fífo y el otro Filo. Cuando Carla los lleva al parque, ellos se divierten mucho. Saltan y jueguean hasta quedar cansados y con la lengua de fuera...
---	---



Tiempo de lección

45 min

Competencia

Conoce y usa la Barra de formato del procesador de textos del sistema.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital



Archivos requeridos

Carpeta Lección 21



Software

Procesador de textos del sistema y WW04
Clave de Inicio rápido: I033 versión XP y
Vista o T030 versión Windows 7



Sitios Web

No aplica

Procesos mentales

Identificación, codificación y decodificación

Valores

Laboriosidad y compromiso



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a).

Los estudiantes seleccionan y usan las aplicaciones efectiva y productivamente (6.b).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Qué significa dar formato a un texto?
 - ¿Les gustaría hacer textos con diferentes tipos de letra, tamaños y colores?
 - ¿Sabían que hay herramientas en el procesador de textos que sirven para crearlas?
2. Permite a los estudiantes su participación en orden y por turnos.
3. Pide a los estudiantes que abran su libro en la página 62 y lee la Introducción.
4. Usa los diagramas de la página 62 para explicar las herramientas que incluye la Barra de formato y algunas de sus posibilidades para formatear un texto.

Clase

1. Pide a los estudiantes que entren al tutorial "WW04" para observar el uso de la Barra de formato.
2. Solicita a los estudiantes que abran el documento "La amistad de los planetas", el cual se encuentra en la carpeta "Lección 21". Ahora díles que le apliquen el

formato que se indica en la página 63 de su libro de trabajo.

3. Recuérdales que utilicen la forma de selección más apropiada antes de dar formato al texto.

Cierre

1. Pide a los estudiantes que escriban en cada círculo el número de la herramienta correspondiente.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de las actividades:
 - ¿Por qué es importante hacer bien y a tiempo las actividades indicadas en su libro de trabajo?
 - ¿Se comprometieron a hacer las actividades como se indicó?
 - ¿Qué calificación se darían de las actividades realizadas en la computadora? ¿Por qué?

5. Ciudadanía digital

Los estudiantes comprenden temas humanos, culturales y sociales relacionados con la tecnología y practican conductas éticas y legales. Los estudiantes con alto nivel de cultura informática:

- Promueven y practican un uso seguro, legal y responsable de la información y la tecnología.
- Exhiben una actitud positiva frente al uso de la tecnología cuando ésta sirve para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.
- Demuestran responsabilidad personal frente a su propio aprendizaje a lo largo de la vida.
- Manifiestan liderazgo para la ciudadanía digital.

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos

Los estudiantes tienen un entendimiento adecuado de los conceptos, sistemas y funcionamiento de la tecnología.

Los estudiantes con alto nivel de cultura informática:

- Entienden y usan sistemas tecnológicos.
- Seleccionan y usan aplicaciones efectivas y productivamente.
- Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.
- Transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías.

NETS for Students. Reprinted with permission from National Educational Technology Standards for Students, Second Edition, © 2007, ISTE® (International Society for Technology in Education), www.iste.org. All rights reserved.

Grupo Educare se apoya en estos estándares para conseguir que en el proceso de enseñanza-aprendizaje el estudiante asuma un papel

activo como investigador y aprenda a generar conocimientos por cuenta propia, mientras el docente actúa como guía o moderador en el desarrollo del aprendizaje.

Objetivos de Informática y tecnología

- Aplicar adecuadamente la tecnología en la elaboración de proyectos y en el proceso de investigación con el fin de que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo
- Desarrollar la creatividad, el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y el razonamiento lógico
- Asumir una actitud responsable en el manejo de la información respetando los derechos de autor
- Fomentar en los estudiantes la capacidad de aprender por cuenta propia
- Utilizar la transversalidad en las asignaturas básicas para el desarrollo de proyectos

Modelo estructural

Aprendizaje colaborativo

Actividades realizadas por pequeños grupos de estudiantes que trabajan juntos para entender, buscar significado y solución a problemas o para crear un producto. Para conseguirlo desarrollan su capacidad de planeación, comparten información y toman decisiones conjuntas.

Aprendizaje basado en proyectos orientado a resolver problemas

Aprendizaje que plantea a los estudiantes retos cognitivos que les permiten relacionar el aprendizaje con su vida cotidiana encontrando un significado, estimulando la creatividad, aprendiendo de los errores, asumiendo riesgos y reforzando la autoestima y la confianza.

Aprendizaje dirigido

Aprendizaje diseñado para explicar algo paso a paso. Algunos temas requieren ser enseñados mediante la repetición o a través de un algoritmo.

Desarrollo de procesos mentales

Proceso dinámico que va configurando la estructura mental del estudiante.

Integración de valores en el aula

Desarrollar capacidades morales para formar ciudadanos responsables y comprometidos. Estos valores se adquieren a partir del trabajo individual y colaborativo.

Con la aplicación de todos estos recursos se promueve el desarrollo integral de los estudiantes y se consigue que vinculen el aprendizaje escolar con su vida cotidiana, que aprendan más acerca del mundo y que logren ser personas cada vez más seguras y creativas.

Proceso de aplicación de Informática y tecnología

El programa está compuesto por 30 lecciones para cada grado de nivel primaria. Hay dos tipos de lecciones: Tecnológicas (que a su vez se subdividen en Fundamentos de computación, Programas de aplicación y En línea, según su contenido) y Proyectos. Todas las lecciones cuentan al final con preguntas para reflexionar y evaluar los valores y actitudes de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. Cada lección Tecnológica está planeada para desarrollarse una vez por semana, durante un período estimado de 45 minutos. Los Proyectos están diseñados para evaluar de manera práctica los conocimientos adquiridos en las lecciones anteriores. Se desarrollan en dos sesiones.

Tiempo de lección

45 min

Competencia

Conoce las herramientas Insertar lista y Color de fuente del procesador de textos del sistema y las vincula con las herramientas aprendidas anteriormente.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras, material escolar y recortables de la lección 22 (página 93 del libro de trabajo)

Recursos alternativos

Aula digital



Software

Procesador de textos del sistema



Sitios Web

No aplica

Procesos mentales

Identificación, codificación y decodificación

Valores

Responsabilidad, laboriosidad y generosidad



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a). Los estudiantes seleccionan y usan las aplicaciones efectiva y productivamente (6.b).

Introducción

1. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 64.
2. Lee el texto de la Introducción y pide a los estudiantes que ejecuten el procesador de textos del sistema.
3. Deja que identifiquen las herramientas Insertar lista y Color de fuente en la Barra de formato y pídeles que dibujen los íconos correspondientes en su libro de trabajo.
4. Continúa leyendo la Introducción y apóyate en los ejemplos de la página 64 para enseñar cómo funciona la herramienta Insertar lista de la Barra de formato. Explica cómo esta herramienta te permite utilizar números, letras o viñetas para separar y ordenar los elementos de una lista.

Clase

1. Pide a un voluntario que lea el relato de la sección Clase que aparece al final de la página 64.
2. Luego lee para el grupo la instrucción que aparece al principio de la página 65. Haz algunas preguntas para asegurarte de que los estudiantes tienen claro lo que deben hacer para resolver la actividad. Ésta consiste en hacer una lista de materiales a partir de la observación de una imagen.
3. Pide a los estudiantes que, con ayuda de su computadora, ejecuten el procesador de textos del sistema.

4. Indica a un voluntario que mencione uno de los materiales que Diego usó para hacer el robot. Si el material mencionado es correcto, pide al resto del grupo que lo escriban en su lista. Continúen así hasta completar todos los materiales.
5. Guía a los estudiantes para que seleccionen las palabras que escribieron. Indícales que hagan clic en la herramienta Insertar lista.
6. Anima a los estudiantes a utilizar la herramienta Color de fuente para colorear los materiales de sus listas.

Cierre

1. Pide a los estudiantes que recorten los íconos de la Barra de formato que están la parte inferior de la página 93 de su libro de trabajo.
2. Los estudiantes pegarán los recortables en el círculo de colores de la página 65 para completarlo.
3. Y para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante las actividades.
 - ¿Trabajaron en cada una de las actividades con cuidado y excelencia?
 - ¿Por qué es importante ayudar a tus compañeros para que realicen sus actividades correctamente?
 - ¿Por qué debes de cuidar el material de los recortables para poder realizar la actividad?

Lección 22

Listas de colores



Procesador de textos del sistema

Introducción

Con el procesador de textos del sistema puedes crear textos originales y atractivos. Para hacerlo puedes usar, además de las herramientas que ya conoces, las herramientas **Insertar lista** y **Color de fuente**.



Con tu computadora ejecuta el procesador de textos del sistema y localiza en la **Barra de formato** los íconos de las herramientas **Insertar lista** y **Color de fuente**. Dibújalos en los espacios correspondientes.



Insertar lista



Color de fuente

Cuando haces una lista, el procesador de textos te permite utilizar bolos o viñetas (*), números y letras para separar los elementos. Fíjate en los ejemplos:

1. rojo
2. azul
3. verde
4. morado
5. naranja

- a. sandía
- b. moras
- c. limón
- d. uvas
- e. papaya

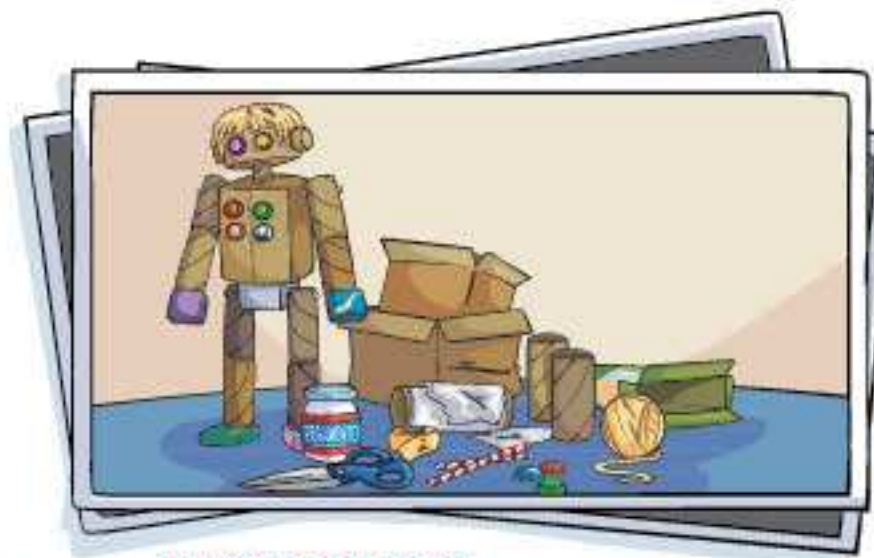
- globos
- serpentinas
- caramelos
- chocolates
- piñata

Clase

Una tarde Diego construyó un robot con materiales reciclables. Le tomó una foto a su juguete y la envió por email a sus amigos. A todos les gustó la idea y le pidieron una lista de los materiales que usó para realizar su proyecto.



Con tu computadora ejecuta el procesador de textos del sistema y ayuda a Diego a escribir la lista de materiales. Observa la foto del robot y de los materiales que utilizó para construirlo. Recuerda hacer la lista con la herramienta **Insertar lista**. Utiliza la herramienta **Color de fuente** para colorear los textos.



Cierre



Ve a la página 93 de tu libro de trabajo y recorta los íconos de la **Barra de formato**. Pégalos donde corresponda para completar el círculo de la derecha.

Recortables de la página 93 del libro de trabajo del estudiante



Tiempo de lección

45 min

Competencia

Conoce la diferencia entre los comandos Guardar y Guardar como... para almacenar documentos y emplea el procedimiento correcto para imprimirlos.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital

Software

Procesador de textos del sistema y WW05
Clave de Inicio rápido: I030 versión XP, I031
versión Vista o T031 versión Windows 7

Sitios Web

No aplica

Procesos mentales

Identificación, codificación y decodificación

Valores

Laboriosidad, solidaridad y respeto



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a). Los estudiantes seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente (6.b)

Introducción

1. Presenta el tema de la lección con las siguientes preguntas:
 - ¿Han guardado trabajos en la computadora?
 - ¿Cómo lo hacen?
 - ¿Por qué es importante guardar los trabajos?
2. Permite la participación ordenada de los estudiantes.
3. Pídeles que abran su libro de trabajo en la página 66.
4. Indica a un voluntario que lea el relato de la Introducción. Señala y haz énfasis en el nombre de los comandos Guardar y Guardar como...
5. Pregunta a los estudiantes
 - ¿Alguna vez han pasado por una situación como la de Andrea?
 - ¿Cómo la resolvieron?

Clase

1. Ejecuten en la computadora el tutorial "WW05" para que los estudiantes aprendan el procedimiento para guardar un archivo. Repitan las veces necesarias hasta que quede claro.
2. Lee la instrucción de la actividad de la página 67 y pide que numeren en forma consecutiva los pasos para guardar un documento.

Cierre

1. Indica a los estudiantes que ejecuten el procesador de textos del sistema y que copien el texto de los osos panda que aparece en la página 67 de su libro de trabajo. Pídeles que usen los mismos colores y la fuente que se indica en las instrucciones.
2. Si cuentas con impresora, permite que impriman sus archivos o imprime sólo algunos (pueden ser los trabajos de los cinco o seis estudiantes que terminen primero la actividad).
3. Solicita a los estudiantes que guarden su documento con el nombre "Osos panda" usando el comando Guardar como...
4. Deja que abran su archivo nuevamente, indica que agreguen el enunciado que aparece al final de la página 67 y pídeles que guarden los cambios con el comando Guardar.
5. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante las actividades:
 - ¿Cumplieron con las instrucciones para guardar un documento?
 - ¿Ayudaron a sus compañeros a guardar sus archivos cuando solicitaron su apoyo?
 - ¿Por qué es importante respetar la opinión de sus compañeros?, ¿qué beneficio obtienes al hacerlo?

Lección 23

Guardar mis documentos



Procesador de textos del sistema y WW05

Introducción

Andrea estaba escribiendo un cuento en la clase de informática. De pronto, escuchó que la maestra decía: "Por favor, guarden su trabajo, la próxima clase continuamos". Andrea no sabía cómo hacerlo, así que le pidió ayuda a su amigo Alejandro.

Alejandro amablemente le explicó que si deseaba guardar su archivo por primera vez, debía usar el comando **Guardar como...** Por el contrario, si lo había salvado anteriormente y sólo quería guardar los cambios, debía usar el comando **Guardar**.

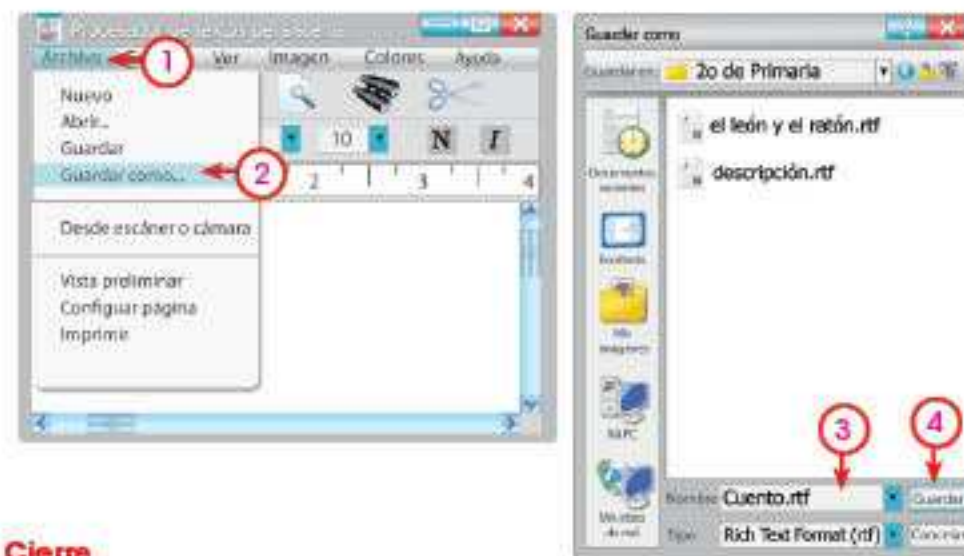


Clase



En esta lección vas a aprender a guardar tus documentos. Ejecuta en tu computadora el tutorial "WW05" y aprende el procedimiento. No olvides cerrar el tutorial al terminar.

En la siguiente imagen, numera en forma consecutiva los pasos para guardar un documento por primera vez.



Cierre



Ejecuta el procesador de textos del sistema y escribe el siguiente texto. Usa los mismos colores del modelo y fuente Gil Sans de 16 puntos.

Los **osos panda** viven en regiones montañosas al este del Tibet y al sudoeste de **China**. Su alimento preferido es el **bambú**.



Al finalizar, guarda tu trabajo con el nombre "Osos panda" y cierra el programa. Abre tu archivo nuevamente para verificar que lo guardaste correctamente. Agrega el siguiente enunciado al final del texto y guarda tu archivo una vez más.

Actualmente se encuentran en peligro de extinción.

45 min

Tiempo de lección

Competencia

Lee una fábula clásica y escribe su moraleja usando las herramientas de formato del procesador de textos del sistema.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital



Archivos requeridos

Carpeta Lección 24



Software

Procesador de textos del sistema



Sitios Web

<http://edyd.com/>

Procesos mentales

Identificación y pensamiento transitivo

Valores

Laboriosidad y compromiso



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para recordar el uso de las herramientas del procesador de textos del sistema:
 - ¿Qué herramientas sirven para dar formato a un texto en el procesador de textos del sistema?
 - ¿Cuál utilizan con más frecuencia?
2. Permite que los estudiantes participen.
3. Retroalimenta a los estudiantes reforzando y ampliando sus conocimientos acerca de las herramientas del procesador de textos del sistema.
4. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 68.
5. Lean la fábula de la Introducción en grupo y pide a los estudiantes que tracen un círculo rojo alrededor de las palabras que tienen un formato distinto al resto del texto.
6. Revisa que los estudiantes hayan señalado las partes apropiadas y pide a algunos voluntarios que, en orden, expliquen qué formato se usó en cada caso.
7. Reflexiona con los estudiantes acerca de lo que sucedió en la fábula:
 - ¿Qué codiciaba el perro?
 - ¿A qué se refiere el autor cuando dice que puedes perder lo que has adquirido con tu esfuerzo?
 - ¿Qué es una moraleja? ¿Entienden la moraleja de esta fábula?
 - ¿Encuentran otro mensaje en la fábula? ¿Cuál?
8. Permite que los estudiantes participen con orden, respeto y por turnos.

Clase

1. Pide a los estudiantes que, con ayuda de la computadora, ejecuten el procesador de textos del sistema.
2. Indica los pasos para abrir un documento y pide a los estudiantes que abran el archivo "El león y el ratón.rtf" que se encuentra en la Carpeta Lección 24.
3. Deja que lean la fábula y pide a los estudiantes que piensen en el mensaje de la fábula para que redacten la moraleja en la página 69 de su libro de trabajo.
4. Pide a los estudiantes que usen el procesador de textos para transcribir, al final de la fábula, la moraleja que redactaron. Diles que deben darle a texto el formato que se indica en la página 69 de su libro de trabajo.
5. Revisa que los estudiantes realicen de manera correcta la actividad.

Cierre

1. Indica a los estudiantes que resuelvan el ejercicio al final de la página 69 escribiendo ✓ si el enunciado es verdadero o X si el enunciado es falso.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante las actividades:
 - ¿Al trabajar se comprometieron a hacer su mejor esfuerzo y a terminar a tiempo? ¿Lo lograron?, ¿por qué?
 - ¿Compartieron respetuosamente sus ideas en el salón de clases? ¿Cómo?



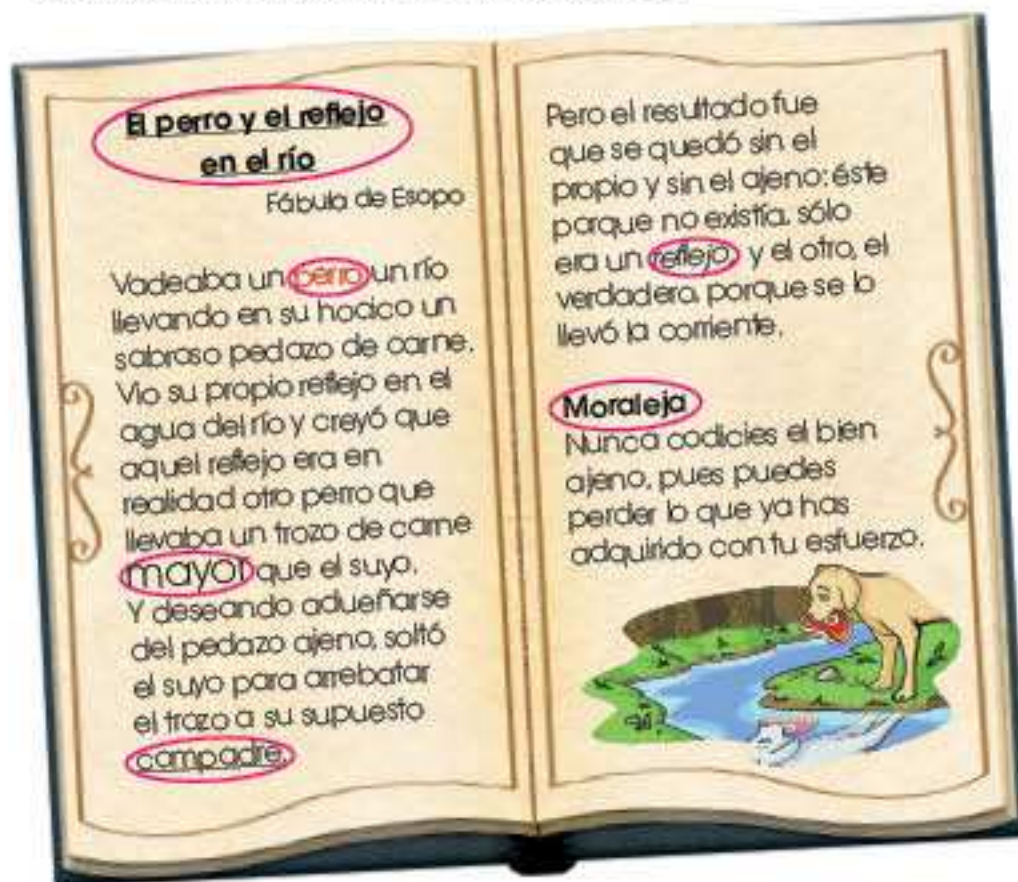
Procesador de textos del sistema



Archivos requeridos: "el león y el ratón.rtf".

Introducción

Lee la siguiente fábula y encierra en un círculo rojo aquellas palabras que tienen un formato distinto al resto del texto.



Clase

Al final de la fábula anterior aparece una moraleja. Una moraleja es un mensaje que nos deja el autor de una fábula como enseñanza.



Ejecuta el procesador de textos del sistema y abre el documento "el león y el ratón.rtf". Lee la fábula y, junto con un compañero, reflexionen acerca de cuál es la moraleja. Cuando hayan decidido, escríbala en las siguientes líneas.

Respuesta variable. Por ejemplo: Nunca desprecies las promesas de los pequeños, llegado el momento las cumplirán.



Usa el procesador de textos del sistema para copiar tu moraleja al final de la fábula "El león y el ratón". Ahora modifica el formato del documento como se indica a continuación:



Cierre

Traza ☒ si el enunciado es verdadero o ☐ si el enunciado es falso.

- ☒ Al inicio de la fábula el león dormía tranquilamente.
- ☐ El ratón desamarró la cuerda con la que estaba atrapado el león.
- ☐ Los cazadores cazaron al ratón.
- ☒ El león pensó que un ratón nunca estaría en condiciones de ayudarlo.



45 min

Tiempo de lección

Competencia

Identifica los virus informáticos y conoce los medios de propagación, las consecuencias y las medidas de prevención para mantener la computadora libre de virus.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital



Software

Cuento "Virus informáticos"

Clave de Inicio rápido: 1016



Sitios Web

<http://www.encyclopediavirus.com/encyclopedi/articulo.php?id=294>

Procesos mentales

Identificación y comparación

Valores

Responsabilidad y laboriosidad



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a). Los estudiantes transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías (6.d).

Introducción

1. Pide a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 70.
2. Permite que lean la noticia que aparece en la Introducción y realiza las siguientes preguntas antes de continuar con la actividad:
 - ¿Se han enfermado por causa de un virus?
 - ¿Saben qué es un virus informático?
 - ¿Sus computadoras han sido contaminadas por un virus?
 - ¿Saben que es posible eliminar los virus de la computadora?
3. Permite que los estudiantes participen ordenadamente.
4. Comenta la utilidad de saber acerca de los virus informáticos.
5. Lee las preguntas de la página 70 del libro de trabajo y ayuda a los estudiantes a responderlas correctamente.
6. Revisen en grupo las posibles respuestas.

Clase

1. Pide a los estudiantes que ejecuten el cuento "Virus informáticos".
2. Al final del cuento aparece un simulador de revisión y limpieza de USBs. Solicita a los estudiantes que practiquen para asegurarse de que ninguno tenga virus.
3. Pide que completen los enunciados de la página 71 del libro de trabajo con ayuda de las palabras escritas en los recuadros de colores.

Cierre

1. Pide a los estudiantes que observen la imagen que aparece al final de la página 71 y que escriban qué acción está realizando el niño para evitar que su computadora se contagie de virus.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante las actividades.
 - ¿Por qué debes de tener cuidado de no tener con virus informáticos tu computadora personal?
 - ¿Trabajaron con cuidado y siguieron las instrucciones de su profesor(a)?
 - ¿Por qué es importante asegurarse de que los archivos que comparten son sus amigos no tengan virus informáticos?

Cuento "Virus informáticos"

Introducción

En esta lección vas a aprender acerca de los virus informáticos. Lee la siguiente noticia.



Lee y comenta las siguientes preguntas y contéstalas con ayuda de tu profesor(a).

1. ¿Sabes qué es un virus biológico?

Es un agente causante de enfermedades en seres vivos

2. ¿Cuál es la diferencia entre un virus biológico y un virus informático?

Respuestas variable. Por ejemplo: Los virus biológicos sólo afectan a las personas y los virus informáticos a las computadoras

Clase

Con ayuda de tu computadora, ejecuta el cuento "Virus informáticos". Al final, revisa los dispositivos del programa, para verificar que no contengan virus.

Usa las siguientes palabras para completar los enunciados.

red internet disco duro
antivirus programas

- Los virus informáticos son programas.
- Los virus informáticos se propagan por internet y por red.
- Los virus informáticos se almacenan en el disco duro.
- Para eliminar los virus informáticos usamos un antivirus.

Cierre

Observa la siguiente imagen y explica qué acción está realizando el niño para evitar que su computadora se contagie de virus.

Respuesta variable.

Por ejemplo: Está revisando que su USB no tenga virus antes de abrirlo.



Tiempo de lección Competencia

Aprende qué es contaminación digital y descubre a través de la investigación y el análisis de información sus diferentes causas y posibles soluciones. Interrelaciona este conocimiento con el uso de la tecnología mediante la práctica con la computadora y el procesador de textos.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo, computadora, material escolar y libros de investigación.

Recursos alternativos

Aula digital



Software

Procesador de textos del sistema



Sitios Web

<http://www.microsoft.com/latam/protect/computer/basics/virus.msp>

<http://www.virusprot.com/Evirus.html>

http://www.gruposantillana.com.pe/planlector/el_articulo_periodistico1.pdf

Procesos mentales

Pensamiento deductivo. Pensamiento divergente

Valores

Respeto, laboriosidad, solidaridad y honestidad



1. Creatividad e innovación. Los estudiantes crean trabajos originales como medio de expresión personal o grupal (1.b).

2. Comunicación y colaboración. Los estudiantes contribuyen con proyectos grupales para producir trabajos originales o resolver problemas (2.d).

3. Investigación y flujo de información. Los estudiantes ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente la información obtenida a partir de una variedad de fuentes y medios (3.b).

4. Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones. Los estudiantes identifican y definen problemas auténticos y preguntas significativas para la investigación (4.a). Los estudiantes planifican y administran actividades para desarrollar una solución o completar un proyecto (4.b). Los estudiantes recopilan y analizan datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas (4.c).

5. Ciudadanía digital. Los estudiantes demuestran responsabilidad personal frente a su propio aprendizaje a lo largo de la vida (5.c).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes seleccionan y usan las aplicaciones efectiva y productivamente (6.b).

Introducción

- Realiza las siguientes preguntas de mediación para presentar el tema:
 - ¿Saben lo qué es contaminación?
 - ¿Qué tipos de contaminación conocen?
 - ¿Han oído hablar de la contaminación digital?
- Pide a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página 72.

- Pide a algunos voluntarios que lea el texto de la Introducción.
- Explica detalladamente qué es *spam* y contaminación digital y resuelve las dudas.

Clase

- Explica a los estudiantes que va a realizar un artículo sobre la contaminación digital redactado a partir de los resultados de una investigación.
- Pide a los estudiantes que formen equipos de dos o tres integrantes.
- Solicita a los estudiantes que investiguen en diferentes medios (Internet, libros y revistas) acerca de la contaminación digital.
- Con la información que obtuvieron deben responder las preguntas que aparecen en la página 73 de su libro de trabajo.
- Indica a los estudiantes que usen sus repuestas para redactar un borrador de su artículo en la página 74 de su libro de trabajo. Revisa la ortografía y gramática de los textos.
- Pide a los estudiantes que ejecuten el procesador de textos del sistema y que distribuyan el trabajo para reescribir su texto con el formato que se indica en su libro.
- Pide a los estudiantes que impriman su artículo y sugiere que lo ilustren dibujando o pegando alguna imagen.

Cierre

- Indica a los estudiantes que, en orden, pasen a leer su artículo al resto del grupo.
- Una vez terminadas las exposiciones, pega los artículos en el periódico mural del colegio.
- Para finalizar la actividad, solicita a los estudiantes que completen su autoevaluación.

Cada Proyecto incluye una valiosa herramienta de autoevaluación que permitirá a los estudiantes evaluar su aprendizaje, valores, actitudes, habilidades y destrezas. A continuación se detalla el número de Proyectos incluidos en cada grado para que el docente pueda planear y organizar las lecciones con anticipación para lograr con éxito la competencia deseada.

Grado escolar	Número de proyectos	Lecciones
Alfa	2	21 y 26
Beta	3	11, 18 y 26
Gamma	3	11, 18 y 26
Delta	4	11, 18, 21 y 26
Epsilon	4	11, 18, 21 y 26
Zeta	5	6, 11, 18, 21 y 26

Estructura de la lección

Cada lección del libro del docente está diseñada de una manera clara y sencilla para que el docente pueda identificar con anticipación la competencia a alcanzar, los recursos didácticos necesarios y la metodología de enseñanza paso a paso.





Procesador de textos del sistema

Introducción

¿Sabías que...?

Las pilas o baterías que tiramos pueden causar serios daños al ambiente. Después de ser desechadas, la cubierta de las pilas se va rompiendo y deja salir sustancias tóxicas. Estas se filtran a la tierra y al agua. ¡Una sola pila puede contaminar 167 mil litros de agua! ¿Qué puedes hacer? Trata de conectar tus aparatos a la corriente eléctrica. Sustituye las pilas comunes por baterías recargables. Busca un centro de recolección de pilas en tu comunidad.



Del mismo modo que las sustancias tóxicas contaminan la tierra y el agua, los virus informáticos contaminan nuestras computadoras, dañando los archivos y programas que tenemos instalados. Lo mismo sucede con el spam o correo basura que llena nuestras computadoras de publicidad no solicitada. ¿Qué puedes hacer? ¡A continuación vamos a investigarlo!



Clase

Proyecto: Artículo o noticia sobre la contaminación digital

Van a realizar en equipo un proyecto que consiste en investigar cuáles son las causas de la contaminación informática, sus consecuencias y métodos para prevenirla. Con el procesador de textos del sistema, escribirán un artículo para el periódico escolar con el resultado de su investigación.

Tomen en cuenta las siguientes instrucciones para realizar el proyecto:

1. Formen equipos de dos o tres compañeros. Elijan un nombre para su equipo. Escríbelo aquí.
Nombre de mi equipo: Respuesta libre
2. Investiguen con profesores de Informática, en Internet, libros o revistas acerca de la contaminación digital.
3. Busquen en sus fuentes de investigación las respuestas a las siguientes preguntas.

¿Cómo se contaminan las computadoras?

Por ejemplo: Introduciendo memorias externas que tengan virus. Bajando archivos de correos de personas que no conozco, etcétera.

¿Qué ocurre cuando las computadoras se contaminan?

Por ejemplo: Se puede perder la información. Puede enviar mensajes a la pantalla constantemente, etcétera.

¿Qué podemos hacer para evitar la contaminación informática?

Por ejemplo: No abriendo archivos de correos que provengan de desconocidos. No introduciendo memorias sin vacunar. Instalando un antivirus.

4. Utilicen el recuadro de la siguiente página para escribir un borrador de su artículo. Resuman las respuestas de la actividad 3 para redactarlo.

Título del artículo:	Respuesta libre
Respuesta variable basada en los resultados de la investigación.	

5.  Ejecuten el procesador de textos del sistema y distribuyan el trabajo para que cada integrante del equipo escriba una parte del artículo en la computadora.
6. Apliquen el siguiente formato a su artículo:
 - a. Título: Fuente Arial, tamaño 20 puntos, color azul y centrado
 - b. Texto: Fuente Verdana, tamaño 12 puntos, color verde y justificado
 - c. Escriba la primera letra de cada párrafo con 28 puntos.
 - d. Escriba la palabra *contaminación* con cursiva.
7. Impriman su artículo y dibujen o busquen imágenes para ilustrarlo.

Cierre

Organicen una exposición y lean sus artículos frente al grupo. Escuchen con atención los artículos de sus compañeros.

Para finalizar el proyecto, debes realizar una autoevaluación, es decir, vas a calificar tu desempeño en la elaboración del proyecto, el logro de tu aprendizaje y tus actitudes con tus compañeros. Utiliza la tabla de la página 75. Traza ✓ para marcar tu puntuación.

AUTOEVALUACIÓN				
Mi nombre				
Rúbricas	Evaluación			
			 	  
1. Ayudé a mis compañeros en la elaboración del proyecto.				
2. Tomé en cuenta y respeté la opinión de mis compañeros.				
3. Utilicé mi creatividad y responsabilidad en cada tarea que me fue asignada en el equipo.				
4. Utilicé correctamente las herramientas del procesador de textos.				
5. Escribí el artículo con buena ortografía y gramática.				
6. Aprendí acerca del tema de contaminación informática.				
7. Compartí la información del tema con mis compañeros y propuse soluciones acertadas.				

Tiempo de lección

45 min

Competencia

Aprende lo que es la Web y la reconoce como un servicio de Internet a través del cual puede obtener información interesante en diferentes formatos.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital e Internet

Software

IT02

Clave de Inicio rápido: T032

Sitios Web

<http://www.papalote.mx/ninos.html>

http://www.chileparaninos.cl/temas/gabriela_mistral/index.html

<http://www.museoabasto.org.ar/>

Procesos mentales

Identificación, codificación y decodificación

Valores

Laboriosidad y responsabilidad



5. Ciudadanía digital. Los estudiantes promueven y practican un uso seguro, legal y responsable de la información y la tecnología (5.a).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Han oído la palabra Web?
 - ¿En dónde?
 - ¿Saben para qué sirve?
2. Permite que los estudiantes participen con orden y respeto.
3. Pide que abran su libro de trabajo en la página 76.
4. Indica a un voluntario que lea la Introducción. Con apoyo de la imagen, ayuda a los estudiantes a comprender qué es la Web.

Clase

1. Lee para el grupo el texto de la sección Clase que aparece en la página 77 del libro de trabajo y haz énfasis en las reglas para navegar por Internet.
2. Indica a los estudiantes que, con ayuda de su computadora, ejecuten el tutorial "IT02". Aclara las dudas que surjan.
3. Si cuentas con Internet, indica a los estudiantes que ejecuten el navegador de Internet y que entren a la siguiente dirección: <http://www.papalote.mx/aprende.html>. Deja que utilicen los botones Atrás y

Adelante para navegar por la página.

4. Da una nueva dirección <http://www.chileparaninos.cl/temas/gabrielamistral/index.html> y explica a los estudiantes que se trata de una página para niños de la gran poeta Gabriela Mistral.
5. Deja que naveguen por la página, lee la bibliografía, algunas poesías y permite que jueguen en la sección "Completar poesías".
6. Anímalos a completar la poesía "Hallazgo".
7. Pídeles que usen las imágenes de la página 78 para completar el poema "La Ardilla" de Amado Nervo.
8. Pide a los estudiantes que elijan la poesía que más les haya gustado y que la reproduzcan en su computadora usando el procesador de textos del sistema.

Cierre

1. Pide a los estudiantes que lean los enunciados de la página 79 de su libro de trabajo y que colorean los semáforos según se indica.
2. Solicita a los estudiantes que relacionen con líneas de colores los íconos con sus respectivas funciones.
3. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante el desarrollo de las actividades.
 - ¿Por qué es importante seguir la reglas de seguridad cuando navegas por Internet?
 - ¿Hicieron su trabajo con dedicación y limpieza?

Lección 27

¿Qué es la Web?



Introducción

La traducción de la palabra *Web* es *telaraña* y se utiliza para abreviar *World Wide Web (WWW)* o *Telaraña Mundial de Información*.

La Web o WWW es uno de los servicios más importantes de Internet y contiene un conjunto de sitios enlazados entre sí con imágenes, fotografías, videos, dibujos y textos, entre otros.

En esta lección vamos a aprender a navegar en la Web.



Con la información contenida en la Web puedes:

- Investigar acerca de algún tema escolar
- Ver videos
- Comunicarte con tus amigos o compañeros
- Leer cuentos o historietas
- Jugar y dibujar

Clase

Para tener acceso a todos estos recursos (documentos, imágenes, videos, etcétera) y navegar por la Web, necesitas un navegador de Internet.

Cuando ya estás dentro de una página y pasas el ratón sobre una **liga** o **enlace**, el puntero cambia a . Al hacer clic, una **liga** te permite navegar por las diferentes secciones de la página, a otras páginas o archivos.

Recuerda que para navegar seguro en Internet debes:



 Con tu computadora ejecuta el tutorial "IT02" y aprende qué es la Web y cómo navegar en ella. No olvides cerrar el tutorial.

Si cuentas con Internet, Ingresa a la página del Papalote Museo del Niño: <http://www.papalote.mx/ninos.html>. Ingresa a todos los enlaces y utiliza los botones **Adelante**  y **Atrás** .

Navega a la página para niños dedicada a la gran poeta chilena Gabriela Mistral: <http://www.chileparaninos.cl/temas/gabrielamistral/index.html>. Entra a la sección "Juegos" y luego a "Completar poesía". Completa la poesía "Hallazgo" del libro *Ternura*.

Ahora vamos a usar las imágenes que aparecen a continuación para completar también esta poesía escrita por Amado Nervo, un importante poeta y diplomático mexicano.

La ardilla **corre**
La ardilla vuela.
La ardilla **salta**
como locuela.
—Mamá, la ardilla
¿no va a la **escuela**?
—Ven, ardillita,
tengo una jaula
que es muy bonita.
—No, yo prefiero,
mi tronco de árbol
y mi **agujero**

por Amado Nervo



 Elige la poesía que más te haya gustado y captúrala con el procesador de textos del sistema. Al finalizar, guárdala con el nombre "Mi poesía favorita".

Cierre

Lee los siguientes enunciados y colorea la luz verde del semáforo si el enunciado expresa una acción correcta. Colorea la luz roja si el enunciado expresa una acción incorrecta.

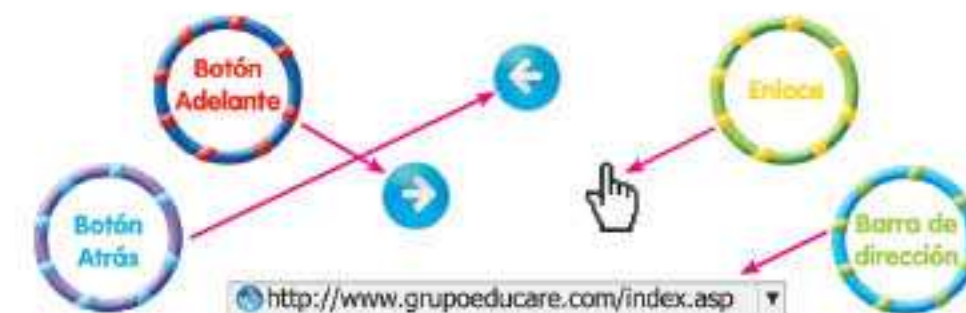
 1. Navego únicamente por páginas apropiadas y seguras para mi edad.

 2. Navego por Internet cuando estoy a solas en mi habitación.

 3. Navego por Internet acompañado por mis amigos, sin que mis papás me vean.

 4. Le pido a mis papás que me acompañen mientras navego por Internet.

Usa líneas de colores para relacionar cada ícono con su nombre.



Tiempo de lección

45 min

Competencia

Utiliza la computadora para aprender cómo comunicarse mediante el correo electrónico y aplica en la práctica sus conocimientos. Conoce la comunicación en línea (chat) a través de Internet.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital e Internet



Software

Escribir y enviar correos electrónicos
Clave de Inicio rápido:T033



Sitios web

No aplica

Procesos mentales

Identificación, comparación, codificación y decodificación

Valores

Respeto y laboriosidad



1. Creatividad e innovación. Los estudiantes usan modelos y simuladores para explorar sistemas y temas complejos (1.c).

2. Comunicación y colaboración. Los estudiantes interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, expertos u otras personas empleando medios y entornos digitales (2.a).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a). Los estudiantes seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente (6.b)

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Sabían que nos podemos comunicar con otras personas usando la computadora?
 - ¿Han oído hablar del correo electrónico o e-mail?
 - ¿Saben qué es chat?, ¿saben cómo se usa?
 - ¿Han visto a alguien usar el correo electrónico o el chat?
2. Permite que los estudiantes participen con orden y respeto.
3. Indica que abran su libro de trabajo en la página 80 y pide a distintos voluntarios que, por turnos, lean el relato de la Introducción. De esta forma promueves la atención a la lectura.

Clase

1. Lee las definiciones de correo electrónico (e-mail) y de conversación en línea (chat).
2. Explica claramente la diferencia entre ellas y comenta la utilidad de la comunicación sincrónica y asincrónica.

3. Pide a los estudiantes que relacionen las etiquetas de la página 81 con las diferentes secciones del correo electrónico. Revisa las respuestas en grupo.
4. Indica a los estudiantes que, con ayuda de la computadora, ejecuten el programa "Escribir y mandar correos electrónicos". Pídeles que escriban un e-mail a su mejor amigo para invitarlo al parque de diversiones durante el fin de semana. Recuérdales que deben escribir la dirección de su amigo, un pequeño texto en Asunto y luego sus mensajes.
5. Deja que practiquen varias veces hasta que dominen el tema.

Cierre

1. Pide a los estudiantes que observen las ilustraciones al final de la página 81. Exhórtalos a decir qué tipo de comunicación electrónica representa cada una. Indícales que lo escriban en las líneas correspondientes.
2. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante las actividades.
 - ¿Siguieron las instrucciones de su profesor(a) en cada actividad?
 - ¿Fueron respetuosos al escribir sus correos electrónicos (e-mails) en la computadora?
 - ¿Por qué es importante hacer bien y a tiempo las actividades indicadas en su libro de trabajo?



Escribir y enviar correos electrónicos

Introducción

La familia Calao estaba disfrutando de unas vacaciones. De repente se escuchó que alguien entraba diciendo: "¡Recibí un correo electrónico (e-mail) del tío Juan invitándonos a pasar las vacaciones en su casa de campo!" Era Andrea quien leía el mensaje. El tío Juan tenía una casa de campo muy cerca de las montañas.

La mamá pidió a Diego que escribiera a tío Juan para informarle que aceptaban la invitación. Le pidió que enviara el mensaje por correo electrónico. Andrea dijo que se conectaría más tarde a Internet para platicar en línea (chat) con sus primos y avisarles de su visita.

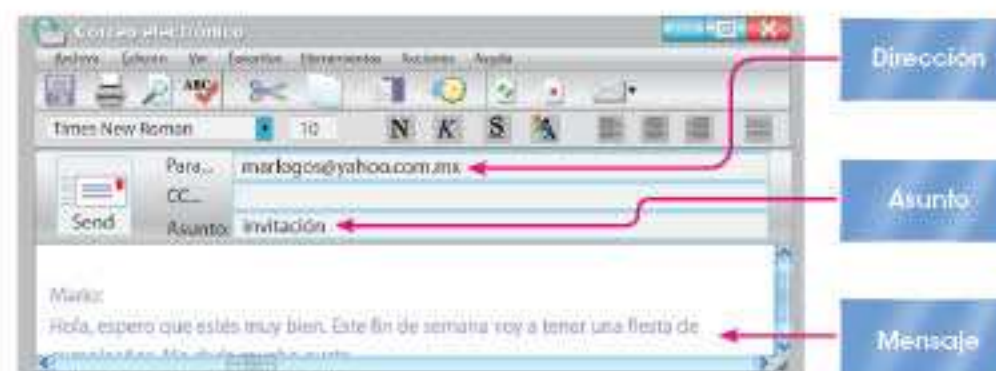


Clase

Un correo electrónico (e-mail) es un mensaje digital que enviamos y recibimos por Internet. Es un sistema de comunicación rápido y eficiente.

Conversar en línea (chat) es otra forma de comunicación por Internet. Consiste en el intercambio de mensajes con otra persona que esté conectada a Internet al mismo tiempo.

Une con una línea cada etiqueta con la parte correspondiente del correo electrónico.



Con tu computadora, ejecuta el programa "Escribir y enviar correos electrónicos" y escribe un mensaje a tu mejor amigo(a) para invitarlo al parque de diversiones el próximo fin de semana. Incluye una dirección electrónica y el asunto del correo.

Cierre

Escribe qué tipo de comunicación electrónica representa cada ilustración. Coloréalas.



Comunicación en línea (chat)



Correo electrónico (e-mail)

Tiempo de lección

45 min

Competencia

Conoce y aprende a respetar algunas normas de conducta que deben seguirse al comunicarse por Internet.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital

Software

Netiqueta

Clave de Inicio rápido: T034

Sitios web

<http://www.eduteka.org/Netiqueta.php3>
<http://www.comunidadelectronicos.com/llistas/netiquette.htm>

Procesos mentales

Identificación, pensamiento divergente, codificación y decodificación

Valores

Respeto, tolerancia, empatía y solidaridad



2. Comunicación y colaboración. Los estudiantes interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, expertos u otras personas empleando medios y entornos digitales (2.a).

5. Ciudadanía digital. Los estudiantes exhiben una actitud positiva frente al uso de la tecnología para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad (5.b). Los estudiantes demuestran responsabilidad personal para un aprendizaje a lo largo de la vida (5.c).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Cómo se sienten cuando en una conversación alguien les grita?
 - ¿Cómo se escucha una persona que utiliza palabras disonantes para expresarse?
 - ¿Cuándo piden algo, utilizan palabras apropiadas como "por favor" o "gracias"?
 - ¿Sabían que hay normas de conducta para comunicarse en Internet?
2. Permite que los estudiantes participen por turnos y de manera respetuosa.
3. Lee con los estudiantes el relato de la Introducción y deja que aporten su opinión del caso.

Clase

1. Lee con los estudiantes las cinco normas básicas de netiqueta. Es importante que crees conciencia acerca de su importancia y que hagas énfasis en que deben aplicarlas siempre al escribir un mensaje.

2. Solicita a los estudiantes que ejecuten el programa "Netiqueta" para complementar el tema.
3. Indica a los estudiantes que lean los enunciados que aparecen en la página 83 del libro de trabajo y que tracen ✓ junto a las normas de buena conducta y ✗ junto a las conductas incorrectas.

Cierre

1. Da la instrucción de elaborar en la página 83 del libro de trabajo un dibujo que represente una norma de buena conducta al comunicarse por Internet.
2. Al finalizar, deja que los estudiantes compartan su dibujo con el compañero de junto.
3. Para terminar la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante las actividades.
 - ¿Por qué es importante escribir con palabras amables tus textos electrónicos?
 - ¿Por qué es importante cumplir con las reglas de Netiqueta?
 - ¿De qué manera van a compartir las normas de conducta con familiares y amigos para lograr una mejor convivencia en Internet?



Netiqueta

Introducción

A Diego le gusta intercambiar correos electrónicos con un ex vecino que ahora vive en otro país. Cierta día se puso muy triste porque uno de los mensajes que su amigo le envió, contenía palabras disonantes que lo hacían sentir incómodo. Diego le contó a su papá lo sucedido. Su papá le explicó que lo que había hecho su amigo era incorrecto debido a que no había seguido las normas de conducta para comunicarse por Internet.



Es importante conocer las normas para escribir correos electrónicos y charlar en línea. El conjunto de reglas que nos sirven para convivir por Internet de una manera tranquila y respetuosa se llaman *netiqueta*.

Clase

Lee las reglas de netiqueta.

- Saluda al inicio de tu mensaje y despídete con tu nombre.
- Sé respetuoso, escribe con palabras amables.
- Evita escribir con mayúsculas porque significa GRITAR.
- Transmite tus emociones con emoticones:
:o) :o(
- Revisa la puntuación y ortografía de tu mensaje antes de enviarlo.
- Escribe el asunto de tu correo.



Ejecuta el tutorial *IT03* para reforzar el tema.

Lee los enunciados y traza una ☒ junto a las normas de buena conducta y ☐ junto a lo que no debemos hacer en Internet.

1. Escribir con palabras ofensivas ☐
2. Expresar mis emociones con emoticones ☒
3. Escribir el texto con mayúsculas ☐
4. Saludar al inicio del mensaje ☒
5. Responder los mensajes de amigos y familiares ☒
6. Burlarse de errores cometidos por algún compañero ☐
7. Revisar lo que escribí antes de enviarlo ☒

Cierre

Haz una ilustración que represente una norma de buena conducta en Internet. Cuando termines, comenta tu trabajo con un compañero(a).

Dibujo libre sobre las reglas de netiqueta.

Tiempo de lección Competencia

45 min

Conoce el procedimiento para realizar una investigación en Internet utilizando un buscador de manera que utilice apropiadamente los recursos en la Web.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo, computadoras y material escolar

Recursos alternativos

Aula digital e Internet

Software

IT04

Clave de Inicio rápido: T035

Sitios web

<http://www.google.com/>
<http://www.altavista.com/>
<http://www.dinoguia.com/>
<http://www.louvre.fr/llv/commun/home.jsp?bmLocale=en>

Procesos mentales

Identificación y comparación

Valores

Honestidad y responsabilidad



3. Investigación y flujo de información. Los estudiantes planifican de manera efectiva estrategias para guiar una investigación (3.a).

5. Ciudadanía digital. Los estudiantes promueven y practican un uso seguro, legal y responsable de la información y la tecnología (5.a).

6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema:
 - ¿Alguna vez han realizado un trabajo de investigación?
 - ¿Sabían que pueden encontrar información en Internet?
 - ¿Saben cómo investigar en Internet?
2. Permite a los estudiantes su participación respetuosa y por turnos.
3. Con base en las respuestas de los estudiantes, comenta la necesidad de utilizar Internet para realizar investigaciones.
4. Pide que abran su libro de trabajo en la página 84.
5. Lee el texto de la Introducción y recuerda a los estudiantes la importancia de estar acompañados por un adulto cuando naveguen por Internet.

Clase

1. Pide a un voluntario que lea la definición de *buscador* y resuelve las dudas que surjan.
2. Solicita a los estudiantes que ejecuten el tutorial "IT04" para que aprendan más acerca del tema.

3. Si cuentan con Internet, deja que los estudiantes naveguen por diferentes buscadores siguiendo los pasos que se indica en su libro de trabajo.
4. Escribe en el pizarrón las direcciones de distintos buscadores y algunas palabras que los estudiantes pueden buscar en Internet. Algunas sugerencias son: delfines, dinosaurios, museos virtuales, animales en peligro de extinción, etcétera.
5. Verifica que los estudiantes realicen correctamente el proceso de búsqueda en Internet.

Cierre

1. Pide a un voluntario que lea la actividad del Cierre y deja que otro voluntario explique al grupo lo que deben realizar. Complementa la explicación si hace falta.
2. Para asegurarte de que comprendieron las instrucciones, pregunta al grupo: ¿Con qué color van a señalar el botón Atrás?, ¿con qué color van a señalar el botón Adelante? Repite con las otras partes de la ventana de un buscador.
3. Para terminar con la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante las actividades:
 - ¿Están comprometidos a ser honestos y responsables cuando usan la Web?
 - ¿Están conscientes de la responsabilidad que implica usar apropiadamente el Internet?
 - ¿Aprendieron que la información que encuentran en la Web fue escrita por otras personas y que no se pueden apropiar de ella como si ustedes la hubieran escrito?

45 min

Tiempo de lección

Competencia

Identifica los diferentes dispositivos de una computadora y reconoce su correcto funcionamiento.

Recursos didácticos

Recursos fijos

Libro de trabajo del estudiante, computadoras, material escolar y recortables de la página 91 del libro de trabajo

Recursos alternativos

Aula digital

 **Software**

Partes de la computadora y HW03
Clave de Inicio rápido: I003 e I014

 **SitiOS web**

No aplica

Procesos mentales

Identificación y representación mental

Valores

Respeto y solidaridad



6. Funcionamiento de la tecnología y conceptos. Los estudiantes entienden y usan los sistemas tecnológicos (6.a).

Introducción

1. Inicia la lección con las siguientes preguntas para presentar el tema "Hardware especializado".
 - ¿Han usado una computadora?
 - ¿Cuáles son las partes de la computadora?
 - ¿Por qué es importante conocer las partes de la computadora?
2. Permite la participación solidaria y respetuosa de los estudiantes.
3. Con base en las respuestas que den los estudiantes, comenta las razones por las que es importante conocer las partes de la computadora y sus funciones.
4. Solicita a los estudiantes que abran su libro de trabajo en la página viii.
5.  Lee el texto de la Introducción e indica a los estudiantes que ingresen al tutorial "HW03" para recordar el nombre de las partes básicas de la computadora.
6. Solicita a los estudiantes que colorean las imágenes al final de la página viii y que escriban el nombre de cada dispositivo.

Clase

1.  Pide a los estudiantes que, con ayuda de la computadora, ejecuten el software "Partes de la computadora". Indícales que exploren las tres secciones del software. Pregunta a varios voluntarios cuál es la función de cada parte de la computadora.
2. Pide a los estudiantes que entren a la sección "Juegos". Organiza un concurso para determinar quién puede armar la computadora más rápido.

3. Lee la instrucción de la actividad que aparece en la página 1 del libro de trabajo. Explica al grupo que deben leer los nombres de los dispositivos y escribir la letra de cada uno en el círculo correspondiente. Resuelvan en grupo el primer reactivo a manera de ejemplo y luego permite que terminen la actividad individualmente.
4. Verifica que los estudiantes resuelvan correctamente la actividad.

Cierre

1.  Pide a los estudiantes que vayan a la página 91 de su libro de trabajo y que recorten las imágenes de los dispositivos. Vuelvan a la página 2 del libro de trabajo y lee la instrucción de la actividad.
2. Solicita a algunos voluntarios que lean las definiciones de los dispositivos y, si es necesario, explícalas. Solicita a los estudiantes que peguen los recortables en los recuadros correspondientes.
3. Haz las siguientes preguntas al grupo:
 - ¿Qué significa la palabra *hardware*?
 - ¿Lograron conocer las diferentes partes de la computadora y sus funciones?
4. Para terminar la lección, reflexiona con los estudiantes acerca de los valores que estuvieron presentes durante las actividades.
 - ¿Fueron respetuosos al participar y trabajar con sus compañeros?
 - ¿Hicieron la actividad de su libro de trabajo con cuidado y esmero?
 - ¿Es bueno ayudar y permitir la ayuda de los demás para mejorar el aprendizaje? ¿Por qué?

Lección 30

Investigando en línea



IT04

Introducción

¿Te imaginas la biblioteca más grande del planeta Tierra? La Web tiene más información que todas las bibliotecas del mundo, por eso para buscar información necesitamos herramientas informáticas llamadas **buscadores** o **motores de búsqueda**. Los **buscadores** nos permiten encontrar información de todo tipo: del universo, de naves espaciales, de animales salvajes y hasta el precio del juego de video que tanto quieres.



En esta lección aprenderás a investigar en línea. Recuerda que al navegar por Internet debes contar con la compañía de un adulto.

Clase

Un **buscador** es un sitio que nos sirve para localizar información en la Web. Hay muchos buscadores, entre los más importantes están: **YAHOO!**, **Google**, **altavista** y **bing**.

La información contenida en las páginas Web ha sido escrita por diferentes autores, por lo tanto, es importante respetar sus derechos.



Con tu computadora ejecuta el tutorial "IT04" y aprende cómo usar un **buscador** para realizar investigaciones escolares.

Si cuentas con Internet, entra al buscador que indique tu profesor(a) y sigue estos pasos:





Ya que aprendiste a investigar en línea, puedes practicar investigando acerca de los temas que indique tu profesor(a).

Cierre

Observa las siguientes ventanas con dos distintos **buscadores**. Localiza las partes que se indica.

Traza un círculo...

- **azul** alrededor de la caja de texto donde se escribe la palabra que deseas buscar e investigar.
- **verde** alrededor del botón **Buscar** o **Encontrar**.
- **amarillo** alrededor del botón **Atrás**.
- **rojo** alrededor del botón **Adelante**.
- **morado** alrededor de la barra de direcciones o URL.



	Lección	Tema	Competencia	Indicadores	Software	Archivos requeridos
BLOQUE I	1	Hardware especializado	Identifica diferentes dispositivos de una computadora reconociendo su correcto funcionamiento	CPU, teclado, mouse, regulador, web cam, bocinas, escaner, micrófono, monitor, impresora	SI: Partes de la computadora T: HW03	
	2	Apagar y encender diferentes computadoras	Conoce y practica la forma de apagar y encender la computadora para lograr un uso óptimo de la misma	Apagar, reiniciar, suspender del sistema	SI: Prender y apagar un equipo de cómputo T: WW01	
	3	Historia de las computadoras	Conoce la historia de las computadoras para comprender el avance tecnológico y reconocer la importancia de la tecnología actual.	Historia de las computadoras por tamaño y sus componentes	SI: El pasado de las computadoras	
	4	La computadora y mi salud	Identifica las medidas para cuidar su salud mientras usa la computadora.	Altura del monitor, teclado, posición del cuerpo, mouse pad, iluminación	SI: La computadora y mi salud	
	5	La computadora en mi comunidad	Conoce la utilidad, la función y la trascendencia de las computadoras en la casa, la escuela, el hospital, el aeropuerto, el comercio, etcétera.	Aplicación de la computadora en la escuela, hospital y negocios	SI: La computadora en mi comunidad	
BLOQUE II	6	Los accesorios del sistema	Reconoce los accesorios del sistema y sus características: programa de dibujo, procesador de textos básico y procesador de textos.	Identificar los siguientes programas: dibujo, Bloc de Notas, Procesador de palabras del sistema	A: Procesador de textos, programa de dibujo del sistema T: WW02	
	7	La calculadora	Conoce la calculadora del sistema y resuelve diferentes operaciones aritméticas usando tanto el ratón como el teclado.	Trabajo con la calculadora, sumas, restas y multiplicación	A: Calculadora del sistema T: WW03	
	8	Dibujando con herramientas especiales	Conoce las herramientas especiales de dibujo: Ampliación, Curva y Polígono para con ellas crear dibujos con mayor detalle	Utiliza las herramientas especiales: curva, polígono, ampliación	A: Programa de dibujo del sistema T: PT05 y PT06	
	9	Textos y colores en el programa de dibujo	Identifica y aplica en el programa de dibujo del sistema la herramienta Texto y es capaz de crear colores personalizados	texto, barra de herramienta de texto y seleccionar color	A: Programa de dibujo del sistema. T: PT07	

Recortables	NETS.S	Proceso mental	Valores	CD del estudiante
Gabinete, regulador, escáner, impresora y ratón	Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Representación mental.	Respeto Solidaridad.	
	Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Comparación.	Respeto Laboriosidad.	Prender y apagar un equipo de cómputo
	Creatividad e Innovación Funcionamiento de la tecnología y conceptos y	Diferenciación Representación mental	Compromiso Generosidad.	
	Investigación y Fluidez informacional Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Pensamiento deductivo	Respeto Generosidad.	
	Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Comparación	Laboriosidad Solidaridad.	
	Investigación y Fluidez informacional Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Clasificación Codificación y decodificación	Responsabilidad Compromiso.	
	Funcionamiento de la tecnología y conceptos.	Identificación Codificación y decodificación	Laboriosidad Honestidad Tolerancia	
	Investigación y Fluidez informacional Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Comparación Clasificación Análisis	Laboriosidad Honestidad	
	Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Comparación	Tolerancia Solidaridad	

	Lección	Tema	Competencia	Indicadores	Software	Archivos requeridos
	10	Hoy soy un gran pintor	Se familiariza con grandes obras de arte y practica el uso de las herramientas del programa de dibujo del sistema.	Aplicar herramientas de dibujo: para colorear y terminar dibujos previamente diseñadas	A:Programa de dibujo del sistema T: PT08 y PT09	Imágenes
	11	Proyecto 1 Alimentos nutritivos	Utiliza las herramientas del programa de dibujo del sistema para elaborar un anuncio publicitario. Aprende acerca de la alimentación balanceada a través de diversas fuentes de información.	Investigar de diversas fuentes la importancia de la alimentación, de los alimentos que nutren y de los alimentos que quitan el hambre y no nutren	A:Programa de dibujo del sistema	
BLOQUE III	12	Practicando con el teclado	Ejecuta diferentes actividades y juegos para practicar el teclado.	Recordar por medio de juegos la función del teclado, sus teclas y realizar concursos con el programa anotando sus aciertos y errores	SI:Manejando el teclado. Nivel básico	
	13	Teclas y más teclas	Identifica y practica con las teclas Enter, Retroceso, Bloquear mayúsculas, Shift, flechas de desplazamiento, Control y Bloquear números para conocer sus funciones	Identificación y uso de las teclas básicas	SI:Manejando el teclado. Nivel avanzado	
	14	Capturando rimas y canciones	Desarrolla habilidades en el programa Bookmaker a través de la captura de rimas y canciones. Se familiariza con el concepto de rima.	Capturar un texto establecido utilizando variedad de teclas	A: Bookmaker	Vacaciones de la granja.mp3
	15	Guardar y abrir con Bookmaker	Conoce y practica el procedimiento para guardar y abrir libros en Bookmaker para poder leerlos o modificarlos posteriormente.	Guardar y abrir archivos en formato Bookmaker	A: Bookmaker	
	16	Mi recetario de cocina	Desarrolla su habilidad para utilizar las herramientas del programa Bookmaker elaborando un recetario de cocina.	Crear un recetario con las características del nombre del platillo, ingredientes, pasos o procedimiento y presentación	A:Bookmaker	

Recortables	NETS.S	Proceso mental	Valores	CD del estudiante
	Creatividad e Innovación Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Representación mental	Laboriosidad Tolerancia Respeto.	
	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y Fluidez informacional Funcionamiento de la tecnología y conceptos.	Representación mental Clasificación Síntesis	Respeto Responsabilidad Solidaridad.	
	Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Codificación y descodificación.	Laboriosidad Respeto Honestidad	
	Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Codificación y descodificación.	Laboriosidad Respeto Honestidad.	Manejando el teclado. Avanzado
	Creatividad e Innovación Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Codificación y descodificación Pensamiento divergente	Laboriosidad Generosidad Respeto.	
	Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Codificación y descodificación.	Laboriosidad Respeto	
	Creatividad e Innovación Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Clasificación.	Laboriosidad Solidaridad Respeto	

	Lección	Tema	Competencia	Indicadores	Software	Archivos requeridos
	17	Mi primer cuento	Desarrolla sus habilidades para usar las herramientas del programa Bookmaker escribiendo e ilustrando un cuento con la estructura tradicional: introducción, desarrollo y desenlace.	Crear un cuento libre e ilustrado por el estudiante	A: Bookmaker	
	18	Proyecto 2 Mi primera tira cómica	Aplica sus habilidades de escritura y de dibujo para crear una tira cómica acerca de los medios de transporte.	Tira cómica, el estudiante maneja un medio de transporte en su localidad	A: Bookmaker	
BLOQUE IV	19	Apuntadores	Reconoce, clasifica y conoce la función de los diferentes dispositivos apuntadores existentes.	Ratón, touch pad, etc	SI: Dispositivos y apuntadores T: HW04	
	20	El procesador de textos	Conoce la interfaz del procesador de textos y aplica diferentes formas de selección de textos	Interfaz y diferentes formas de selección, con Shift, con dos clicks para una palabra, párrafo, renglón y renglones	A: Procesador de textos del sistema	
	21	Textos con formato	Conoce y usa la Barra de formato del procesador de textos del sistema.	Con la barra de formato fuente, tamaño, N, K S, y alineaciones	A: Procesador de textos del sistema T: WW04	La amistad de los planetas.rtf
	22	Listas de colores	Conoce las herramientas Insertar lista y Color de fuente del procesador de textos del sistema y las vincula con las herramientas aprendidas anteriormente.	Utilizar herramientas de viñetas y color de fuente para la creación de invitaciones	A: Procesador de textos del sistema	
	23	Guardar mis documentos	Conoce y aplica la diferencia entre guardar y guardar como para almacenar documentos y emplea el procedimiento correcto para imprimirlos	Abrir, guardar, imprimir y cerrar archivos del Programa de dibujo del sistema y Procesador de palabras del sistema	A: Procesador de textos del sistema T: WW05	
	24	Fábulas y moralejas	Lee una fábula clásica y escribe su moraleja usando las herramientas de formato del procesador de textos del sistema.	Utilizar herramientas de fuentes, tamaños y colores diferentes	A: Procesador de textos del sistema	El león y el ratón.rtf

Recortables	NETS.S	Proceso mental	Valores	CD del estudiante
	Creatividad e Innovación Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Representación mental Pensamiento divergente	Compromiso Respeto	
	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Funcionamiento de la tecnología y conceptos.	Representación mental	Respeto Laboriosidad Solidaridad.	
Ratón, tableta, trackball y palanca	Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Clasificación	Respeto Honestidad Solidaridad.	
	Funcionamiento de la tecnología y conceptos.	Identificación Comparación	Compromiso Laboriosidad	
	Funcionamiento de la tecnología y conceptos.	Identificación, Codificación y descodificación	Laboriosidad Compromiso.	
Botones de la barra de formato	Funcionamiento de la tecnología y conceptos.	Identificación Codificación y descodificación.	Responsabilidad Laboriosidad Generosidad.	
	Funcionamiento de la tecnología y conceptos.	Identificación Codificación y descodificación.	Laboriosidad Solidaridad Respeto	
	Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación y pensamiento transitivo	Laboriosidad Compromiso	

	Lección	Tema	Competencia	Indicadores	Software	Archivos requeridos
	25	Virus Informáticos	Identifica los virus informáticos y conoce los medios de propagación, las consecuencias y las medidas de prevención para mantener la computadora libre de virus.	Qué son, formas de contagio, Consecuencias, prevención y eliminación	Cuento :Virus Informáticos	
	26	Proyecto 3 La contaminación digital	Aprende qué es contaminación digital y descubre a través de la investigación y el análisis de información sus diferentes causas y posibles soluciones. Interrelaciona este conocimiento con el uso de la tecnología mediante la práctica con la computadora y el procesador de textos.	En el procesador de palabras del sistema realizar un texto que me ayude a dar soluciones para disminuir la contaminación en mi localidad dar el formato adecuado, utilizar fuentes de información variables	A: Procesador de textos del sistema	
BLOQUE V	27	¿Qué es la Web?	Aprende lo que es la Web y la reconoce como un servicio de internet a través del cual puede obtener información interesante en diferentes formatos.	Qué es el Internet, conceptos básicos, enlace, atrás y adelante	T: IT02	
	28	La computadora y la comunicación	Utiliza la computadora para aprender cómo comunicarse mediante el correo electrónico y aplica en la práctica sus conocimientos. Conoce la comunicación en línea (chat) a través de Internet.	Comunicación sincrónica y asincrónica y Emoticons	SI: Escribir y enviar correos electrónicos	
	29	Netiqueta	Conoce y aprende a respetar algunas normas de conducta que deben seguirse al comunicarse por Internet.	Identificar el uso apropiado del correo electrónico y la etiqueta relacionada con el mismo (etiqueta net)	SI: Netiqueta	
	30	Investigando en línea	Conoce el procedimiento para realizar una investigación en Internet utilizando un buscador de manera que utilice apropiadamente los recursos en la Web..	Uso de adelante atrás, escribir URL de buscador, seleccionar dos o tres resultados. Dar clic a imágenes, sonidos.	T: IT04	

Recortables	NETS.S	Proceso mental	Valores	CD del estudiante
	Funcionamiento de Tecnología y conceptos	Identificación Comparación.	Responsabilidad Laboriosidad.	Virus Informáticos
	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y Fluidez informacional Funcionamiento de la tecnología y concepto Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones Ciudadanía digital	Pensamiento deductivo Pensamiento divergente	Respeto Laboriosidad Solidaridad Honestidad	La contaminación
	Ciudadanía digital Funcionamiento de la Tecnología y conceptos.	Identificación, Codificación y descodificación.	Laboriosidad y responsabilidad.	
	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración. Y Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Comparación Codificación y descodificación	Respeto Laboriosidad	
	Comunicación y Colaboración Ciudadanía Digital Funcionamiento de la tecnología y conceptos.	Identificación Pensamiento divergente Codificación y descodificación.	Respeto Tolerancia Empatía Solidaridad	
	Investigación y Fluidez informacional Ciudadanía digital Funcionamiento de la tecnología y conceptos	Identificación Comparación	Honestidad Responsabilidad	

Notas



Notas

