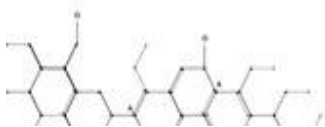




Proyecto educativo: Practica + con las TIC



Juntos acercando el conocimiento

Libros para Primaria en formato impreso y digital + software en página web + material exclusivo para docentes.

Serie para Primaria

Presentación

Practica + con las TIC es una serie para primaria que lleva de la mano a los niños con los “paso a paso”, con guías visuales y consignas claras para cada edad. **Está organizada para dar clase a grupos heterogéneos, promueve el autoaprendizaje permanente y la transversalidad con las materias de cada grado.**

En un contexto como el actual, donde hay incertidumbre sobre si se darán las clases en forma virtual, presencial o combinada, esta serie ya proponía desde su creación, **convivir con lo físico (libro en papel) y lo virtual (libro digital + actividades digitales en dispositivos móviles y la web).**

El profesor o profesora de informática puede diferenciarse de los demás y estar a la vanguardia, transmitir optimismo, acompañar y pensar en lo que necesita el otro en un contexto de incertidumbre y angustia.

Practica + con las TIC es una serie que mejora y facilita la tarea cotidiana de dar la clase tanto en forma virtual sincrónica o asincrónica, así como en contextos futuros presenciales o de alternancia.

Desde un principio, se consideró que la clase de informática o TIC cuenta con poco tiempo destinado dentro del cronograma escolar, aunque a su vez es muy importante porque les da herramientas para trabajar en todas las materias. Es por eso que contiene actividades y tareas opcionales para ir por más, según las necesidades de cada grupo.

Esta virtud de la serie que acompaña a los niños en un contexto como el actual, con el simple uso del libro del alumno y un equipo, el niño tiene muchas clases para trabajar en caso de que no se puedan dar en forma presencial.

Por otro lado, considera también grado por grado los contenidos de otras materias para trabajarlos con dispositivos móviles. En los recuadros azul claro, tienen actividades para utilizar herramientas TIC transversalmente con Matemática, Español y el resto de las materias.

Para los educadores, la guía anotada contempla recursos didácticos para los profesionales técnicos, marca específicamente las transversalidades. También contempla que hay docentes de otras materias que muchas veces tienen que dar informática, por eso están las respuestas para corregir rápidamente.

Practica + con las TIC. Competencias y habilidades. ¿Cómo está formada?

Está formada por seis libros de primaria con juegos, actividades y proyectos en la página web: www.practicamasconlastic.com

I. Los materiales para el alumno:

- La serie para el alumno: libros con software y proyectos en la página web: www.practicamasconlastic.com
- Personajes de la serie que acompañan al niño en cada nivel.
- Didáctica de la serie: actividades en el libro y prácticas en la computadora, juegos educativos digitales, proyectos, evaluaciones, diccionario de TIC interactivo, transversalidad con las materias escolares.
- Guía para padres: un cuadernillo para que los padres puedan aprender a usar las TIC junto con sus hijos y orientarlos para el uso seguro y protegido de Internet.

II. Los materiales para el docente

- Archivos editables para el docente con avances programáticos, dosificación de contenidos y rúbricas para evaluar.

¿Por qué es importante contar con una guía “clase por clase”?

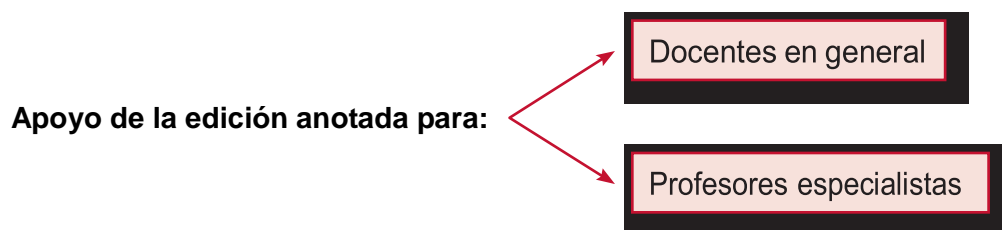
En la actualidad la mayoría de los colegios cuentan con aulas de informática, por lo cual es importante que todo docente de educación básica esté capacitado para dar clases de TIC a sus alumnos. En este sentido, **la guía anotada, los archivos editables, y los proyectos en la web constituyen un apoyo para el educador** no informático, pues al repasar el contenido con anticipación podrá preparar o reforzar temas de computación y dar cada clase en forma apropiada.

Los equipos móviles tales como smartphones o tablets con sistemas operativos de uso libre, también se integran para que los alumnos logren usarlos en forma segura, controlada y con fines educativos

La enseñanza de la informática en el contexto escolar actual requiere que el especialista del área de computación domine una didáctica que acompañe e integre el resto de las materias escolares.

En este sentido, tanto los materiales para el alumno como la guía anotada ayudan al profesional técnico a cargo de las clases de informática a integrar y reforzar la transversalidad de las TIC con el currículum, clase por clase.

Veamos entonces cómo ayuda la guía anotada al docente no informático y al profesional técnico en computación.



Los docentes de primaria y el manejo de las TIC

En el siglo XXI, el docente se encuentra en un nuevo contexto dentro del cual las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han generado cambios en todos los ámbitos. La educación no puede ser ajena a esta realidad y debe acompañar estas transformaciones socioculturales en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

¿Por qué es fundamental la mediación del docente?

Porque sin el educador los recursos tecnológicos no pueden transformarse en herramientas educativas que ayuden a los niños a aprender, crear y contar con mayores oportunidades y posibilidades de éxito y realización en la vida.

¿Por qué todo docente debe enseñar con las TIC?

Porque es necesario que las incluya en forma transversal dentro de su currículum, en el área, materia y nivel en que se desempeña. Un docente innovador puede crear ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC, ya sean computadoras, equipos móviles, celulares, tabletas o cámaras, incorporándolas tanto en las aulas regulares como en las digitales para construir conocimientos significativos.

También es importante poder utilizar todo lo que ofrecen los diferentes portales educativos, por ejemplo, buscar y descargar los materiales para su nivel o materia, recursos en línea, libros o videos para innovar contenidos.

Transversalidad con las TIC

También encontrará propuestas para motivar y relacionar el tema informático con un contenido escolar. **Cabe destacar que esta serie se ha desarrollado siguiendo los programas de todas las materias, grado por grado y bloque por bloque. Esto hace que la actividad en los equipos esté estrechamente relacionada con un tema que es familiar para el niño, porque lo estará trabajando también en otra materia en ese mismo periodo.**

Para facilitar la labor del profesional informático, se le comenta cómo ligar la informática con la realidad escolar. Además, cuenta con un avance programático completo editable y exclusivo con dosificación de contenidos, donde se detalla la “integración con áreas curriculares” de cada actividad, con el título y el número de página para hallarla fácilmente.

La serie Practica + con las TIC toma en cuenta las competencias para la vida que contribuyen a lograr el perfil del egresado de educación básica y el aporte que el uso apropiado de las TIC realiza. En la actualidad, todos los niños —los que asisten a escuelas particulares y oficiales— deben tener las mismas oportunidades para desarrollarse dentro de una era digital que requiere de usuarios críticos, reflexivos y creativos que asuman el desafío de aprender en forma permanente.



Dentro de este contexto, los recursos digitales son necesarios para acceder a las fuentes de información, seleccionar en forma apropiada, procesar y evaluar en forma crítica.



Esta serie favorece el desarrollo de habilidades para:

- Buscar y seleccionar información en forma eficiente, evaluando diversas fuentes en forma crítica.

- Utilizar las TIC que se encuentran en la escuela o en el hogar como medios para construir conocimiento.
- Aprender a usar los programas que se encuentran en una computadora para apoyar y optimizar el trabajo escolar de todas las materias.
- Buscar herramientas creativas en los programas y en las aplicaciones, y utilizarlas con fines artísticos.
- Utilizar Internet y sus recursos en forma segura.
- Alfabetización audiovisual: la importancia de aprender a leer las imágenes en distintos niveles.
- Autorregular conductas en las redes sociales, reflexionando sobre los valores en el mundo virtual.
- Planificar, reflexionar y evaluar como procesos permanentes en el uso de las TIC.
- Sintetizar, argumentar y defender sus ideas utilizando una variedad de TIC: desde escritos en Word hasta presentaciones multimedia, blogs y otros recursos que aprenderá en el transcurso de las clases.
- Socializar la información y las producciones personales y grupales a través de diferentes estrategias que le permitan compartir y difundir.

Las TIC como apoyo para todas las materias escolares

La serie Practica + con las TIC acompaña grado por grado y bloque por bloque, el programa de las materias de primaria: Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Geografía, Historia, Formación Cívica y Ética y Educación Artística, con el agregado de “los valores y las TIC”. Por eso, los temas de las actividades del libro y las tareas, juegos y proyectos digitales que se encuentran en la página web: www.practicamasconlastic.com le son familiares al niño, pues forman parte de su estudio durante ese periodo. De esta forma se integran varios propósitos, pues a la vez que aprende informática refuerza o amplía temas de otras materias.

El libro del alumno cuenta con espacios para que el niño escriba sus conclusiones y reflexiones, planifique los trabajos que realizará en la computadora y se autoevalúe favoreciendo el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

En las actividades digitales —las que realiza en la PC y en equipos móviles— el apoyo de la alfabetización está siempre presente, promoviéndose las cuatro habilidades comunicativas: escuchar, leer, hablar y escribir en forma permanente.

Paso a paso, el niño toma conciencia de la importancia que tiene dominar muy bien todos los contenidos escolares para manejarse en forma apropiada con las TIC y todos sus recursos.

Uso creativo de las TIC y la transversalidad de los valores

En toda la serie se trabaja con distintas actividades y estrategias sobre los valores y el uso de las TIC. Partiendo de actividades cotidianas relacionadas con la elaboración de normas consensuadas para el uso de los equipos y materiales del aula, el uso positivo y seguro de Internet está presente en todos los bloques, donde los niños deben navegar o buscar información, las claves para la navegación segura, las normas de Netiqueta para el uso protegido de Internet, **el uso apropiado de las redes sociales, para que los niños aprendan a bloquear el contacto con extraños, los peligros de la Web, cómo configurar un perfil privado y orientaciones para compartir con sus padres sus cuentas y contactos.**

A través de diferentes actividades individuales y grupales, con guías orientadoras, debates y la elaboración de acuerdos y reglamentos, los niños adquieren el hábito de usar las TIC dentro de un marco de valores.

Los valores que se trabajan en toda la primaria, también como transversales, se desarrollan en la serie con actividades orientadas a que el niño colabore, comparta, reflexione sobre sus derechos y responsabilidades, sea tolerante y valore la diversidad cultural, entre otros.

La serie para el alumno: libros con tareas, actividades y proyectos en la página web

La serie está formada por seis libros con actividades en la página web para cubrir las clases de todo el año escolar en cada grado.

Cuando tienen mayor cantidad de horas de informática o los niños terminan rápidamente, cuentan con un recurso extra: las actividades adicionales.

Actividades en el libro
y clases en la página
web

Actividades con
otras TIC

Proyectos

Autoevaluaciones

Diferentes personajes para cada nivel

La serie Practica + con las TIC acompaña con diferentes personajes el crecimiento de los niños grado por grado.

Los personajes van cambiando en cada grado, de acuerdo con los intereses de cada edad:

Primero



Luna, Martín, Manolo y Doris

Segundo



Ana, Agustín, Ramón y Tito

Tercero



Octavio y Olivia

Cuarto



Emilio, Esteban y Elena

Quinto



Valentina y Víctor

Sexto



Bianca y Bruno

Didáctica de la serie

La serie es muy práctica para que los niños, en cada clase, puedan trabajar en la computadora, celular o tablet, y en el libro al realizar una actividad. Las actividades son variadas y acordes a cada tema. Luego de realizar las seis actividades, y al final de cada bloque, hay proyectos, evaluaciones y un diccionario de TIC interactivo.

Atender a la diversidad y al ritmo de aprendizaje de cada alumno: es importante considerar que hay niños con mayor o menor contacto con las TIC fuera de la escuela, y que cada uno tiene un ritmo de trabajo diferente. Debido a esta situación, cada clase incluye una actividad adicional que se puede utilizar en el caso de que terminen rápido la actividad, o cuando tienen más horas de informática a la semana. Cada actividad, o sea cada clase, tiene propuestas adicionales para extenderla, reforzar o ampliar los temas. Las mismas están a la vista en dos recuadros: Practica + TIC y Mi clase digital. Estas actividades también pueden darse como tarea.

Uso educativo de equipos móviles

La novedad de la serie "Practica más con las TIC" es que integra actividades para usar celulares, tablets, notebooks, cámaras y las tecnologías que los niños tienen en el hogar con fines educativos.

También hay proyectos para compartir en familia, aprender más sobre los temas escolares de todas las materias y utilizar en forma segura y apropiada las redes sociales.

Integrar en el aula el teléfono móvil

En la actualidad, la mayoría de los niños y jóvenes concurren al colegio con su teléfono móvil. Según las normas de la institución escolar se les permite o no encenderlos en los recreos, en la clase, o bien está prohibido su uso en todo momento. Sin dejar de respetar los reglamentos internos de la institución, el docente puede aprovechar este recurso tecnológico tan popular para innovar en sus clases con propuestas divertidas y motivadoras, además de ricas en valor pedagógico.

Para integrar el uso del móvil en el aula repasamos los conceptos básicos del trabajo colaborativo para organizar la clase en base a estrategias positivas en la enseñanza de las TIC.

Aprendizaje colaborativo con dispositivos móviles

Uno de los aportes más importantes en la incorporación de nuevos dispositivos tecnológicos en el aula, como lo es, en este caso, el uso del móvil, es la posibilidad de generar estrategias que potencien el aprendizaje colaborativo.

En el aprendizaje colaborativo se trabaja con la participación de todos los integrantes del grupo. Todos los integrantes del grupo deben asumir una responsabilidad individual y grupal: individual, en cumplir con sus funciones de la mejor manera posible y en los tiempos estipulados, y grupal en el compromiso con el aprendizaje y la consecución de los objetivos de todo el grupo. Es decir, ningún grupo habrá cumplido su objetivo en el contexto de una estrategia de aprendizaje colaborativo si alguno de los integrantes no logró comprender los aprendizajes planteados.

En todo aprendizaje colaborativo, cada uno de los alumnos debe ser consciente de que no habrá éxito o beneficio personal sin éxito grupal.

Entre las potencialidades que presenta el teléfono móvil para el uso áulico podemos mencionar:

- La comunicación con mensajes de texto, chat, audio, entre otros.
- El uso de Internet para buscar información, jugar, interactuar o realizar videoconferencias.
- Almacenamiento de información.

Las propuestas para realizar actividades que integren el uso del teléfono celular en el aula de *Practica más TIC* consideran la edad, la integración de contenidos de campos formativos, los valores universales y la formación del niño para ser un buen ciudadano digital.

Veamos algunos ejemplos que se encuentran en los recuadros Practica + con las TIC:

Practica + TIC

En familia: Elaboren las reglas para el buen uso del celular y otros equipos digitales de la casa.

Practica + TIC

Reportajes: Entrevista y graba a un adulto; hazle preguntas sobre el tema para agregar a la diapositiva.



Practica + TIC

Canta una canción. ¿Te animas a grabarla? Puedes hacerlo con un celular, una tableta o una computadora.
¡Será muy divertido oír lo que grabes!



Proyectos más TIC

En esta sección se indica el proyecto que trabajarás en la web. ¡Podrás hacerlo con un celular o tableta y compartirlo con tu familia!

Proyecto con + TIC



Mi equipo preferido para jugar.

Encuentra este proyecto en:
www.practicamasconlastic.com

Proyecto con + TIC



Desafío matemático en familia.

Encuentra este proyecto en: www.practicamasconlastic.com

Proyectos

Se basan en el trabajo en grupo, en el aprendizaje colaborativo dentro de la escuela y, fuera de ella, en el hogar.

A través de los proyectos, las TIC permiten sociabilizar conocimientos, compartirlos con la familia y acortar la brecha digital entre los niños nativos digitales y los adultos del hogar y de la comunidad.

Entre los aportes de estos proyectos está el gran valor que supone la compañía y contención de los padres y/o docentes cuando utilizan un celular, una tableta u otros equipos conectados a Internet.

¿Qué hay que tener en cuenta al trabajar con proyectos?

- Organizar y distribuir roles.
- Intercambiar ideas e información.
- Comunicación fluida entre los alumnos.
- Proceso final creativo.

Listado de proyectos por grado

A continuación, se detallan los temas de cada proyecto, grado por grado y bloque por bloque.

Los proyectos con + TIC que se descargan de la página web www.practicamasconlastic.com constituyen un recurso móvil e intercambiable. Es importante destacar que, los alumnos, podrán usar el proyecto que corresponde a su grado y además otros proyectos, en caso de que el docente quiera dar ese tema. Por ejemplo:

El proyecto que corresponde al bloque 1 del libro 5 con el tema “Comportamiento social en el chat” puede utilizarse también para desarrollar con los alumnos de 4° o 6°.

	Proyecto con + TIC (en la web)	Mi proyecto digital (libro impreso)
Grado 1		
	Mi equipo preferido para jugar	Mini libro ilustrado de las TIC.

	Cantar el abecedario en familia	Registro mis actividades en tablas.
	Mi comunidad interactiva	Un mural sobre mi comunidad.
	Grabaciones sobre los animales del bosque.	Mi álbum con fichas informativas.
	¡A crear títeres para mis dedos!	Mi primer diccionario ilustrado de informática.
Grado 2		
	Alimentos saludables para niños	Una imagen vale más que mil palabras.
	Obras de arte en la Web.	Aventuras en el cielo.
	Una historia en familia	Mi súper historieta con animales de la selva.
	Mezcla digital con mis canciones preferidas	Galería de obras artísticas.
	Mezcla multimedia para calcular	Nuestro calendario con días festivos.
Grado 3		
	Mi biblioteca de audiolibros	Organizar la biblioteca del aula.
	Para compartir con la familia: normas para el buen uso del celular.	Mi presentación sobre “El ciclo del agua”
	Crea una película en familia sobre materiales que contaminan el agua.	Mi fotonovela.
	Desafío matemático en familia	Jugar con la tabla de Pitágoras.
	Mensajes con equipos móviles en familia	Somos niños listos en la Web.
Grado 4		
	Protección y seguridad con los juegos en línea	Netiqueta: mi seguridad y protección en internet.
	Difundir acciones para cuidar el ambiente, con el celular, y en familia!	El valor de la justicia.
	Crear un álbum de fotografías sobre el cuidado del ambiente	Un libro multimedia sobre la diversidad cultural.
	Mapas y paseos virtuales	Los grupos étnicos de mi país.
	Mi álbum digital de temas escolares.	Promover siempre la paz.
Grado 5		
	Comportamiento social en el chat	Un mural de Netiqueta.

	Rádios en equipos móviles	Elaboramos un programa de radio.
	Aplicaciones para descubrir museos.	Diapositivas virtuales para compartir en la Web.
	Crea tu video juego online	Resuelvo problemas de la vida real.
	Álbum fotográfico en línea sobre de energía solar y el cuidado del ambiente.	Netiqueta para blogs.
Grado 6		
	En familia, mantener nuestra seguridad en los celulares.	Los derechos de los niños a la educación y a la salud.
	Recopilar y compartir evidencias.	Mi biografía en hipertexto.
	El autocompletado, ¡investiga!	Alimentación saludable en la escuela.
	Cómo hacer más livianas las imágenes para tus producciones audiovisuales.	Un sitio web sobre la lengua indígena.
	Aprender a convivir con las TIC	Álbum de recuerdos de la primaria.

Evaluación

En esta serie la evaluación forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, y cumple con las funciones de:

Como recursos para que el alumno realice sus autoevaluaciones se utilizan:

- Rúbricas
- Reflexiones para escribir en el libro
- Debates grupales
- Producciones
- Colección de archivos en carpetas personales
- Trabajos grupales colaborativos
- Tareas en familia para el hogar

¿Qué se evalúa?

- 1) El "saber hacer" con las nuevas TIC y aplicar lo aprendido en diferentes contextos.
- 2) Las habilidades digitales que adquieren los niños en el manejo con diferentes TIC.

- 3) La participación en las clases y su trabajo.
- 4) El trabajo colaborativo y la responsabilidad en el cumplimiento de las actividades.
- 5) El trabajo escrito en el libro: sus respuestas, anotaciones y planificaciones previas a la actividad en la computadora.
- 6) La comunicación y creatividad con las TIC.
- 7) Los valores y la conducta tanto dentro de la clase como en la web.
- 8) Los contenidos de informática del temario de cada bloque.

Los materiales para el docente

Para el manejo didáctico de la clase, se ofrecen al profesor los siguientes materiales de apoyo:

- Una guía anotada que contiene la réplica del libro del alumno, página por página, con ideas y propuestas para presentar los temas y motivar a los alumnos, así como las respuestas de todos los ejercicios. También contiene tarjetas para organizar algunos juegos de apoyo a ciertos temas con estrategias lúdicas para los niños.
- Material editable exclusivo para el docente, con el avance programático, dosificación de contenidos y rúbricas de evaluación.

Respetar los distintos ritmos de aprendizaje

La mayoría de las actividades digitales que se encuentran en la **página web:** www.practicamasconlastic.com están graduadas por niveles de dificultad. De esta forma, cada niño llegará hasta el nivel que alcance según sus posibilidades, completando también la actividad planificada.

Los contenidos del libro y de la página web son lo suficientemente flexibles y se adaptan al ritmo de aprendizaje de cada alumno, considerando la diversidad de los grupos. Si hay alumnos que emplean la informática en forma extra escolar, o son más rápidos y habilidosos, usted cuenta con las actividades adicionales para ofrecérselas en cuanto terminen las

actividades regulares. Asimismo, la guía anotada incluye estrategias de trabajo en equipo y colaborativas en las que los niños forman equipos de trabajo y se ayudan entre ellos.

Considerando que también hay niños que no están familiarizados con la informática, se contempla cómo orientarlos paso a paso desde el inicio, con refuerzos en el mismo libro.

Las actividades propuestas son cortas, para que las puedan completar durante la clase.

Temario libro 1 – grado 1

Conocemos la computadora

Temas: • Las TIC del aula. • Partes de la computadora. • Encender y apagar la computadora. • El ratón y el teclado. • El Escritorio de Windows. • Equipos táctiles. • Las reglas TIC.

Windows

Temas: • Íconos y ventanas de Windows. • Íconos de equipos móviles. • Sebran: para aprender a escribir jugando. • Escritorio y Barra de tareas. • Teclas especiales básicas. • Tux Typing: manejo del teclado.

Dibujar y crear

Temas: • Interfaz de Paint. • Herramientas para dibujar. • Dibujar con figuras y colores. • Ilustrar un tema. • Guardar un dibujo en un archivo. • Abrir un dibujo y modificarlo. • Escribir en Paint.

WordPad: me gusta escribir

Temas: • Interfaz de WordPad. • Manejo de texto; seleccionarlo y modificarlo. • Guardar un texto en un archivo. • Abrir un texto y modificarlo. • Utilidad de algunas teclas especiales. • Tux Typing, ubicación de los dedos en el teclado. • Insertar un dibujo en WordPad. • Configurar una página.

TIC: ¡a observar y a investigar!

Temas: • Los dispositivos periféricos de la computadora. • Las computadoras y los oficios. • Equipos que ayudan a comunicarse. • Computadoras multimedia. • Cálculos digitales.

Temario libro 2 – grado 2

Windows ¡qué bueno es organizarse!

Temas: • Funcionamiento de la computadora. • Dibujar y escribir con MegaPik2. • Escritorio de Windows.
• Pantalla de inicio y Barra de tareas. • Organizar y crear carpetas. • La calculadora de Windows.

Paint: colores y formas de la naturaleza

Temas: • Interfaz de Paint. • Editar colores. • Uso creativo de herramientas. • Guardar un dibujo. • Configurar una página. • Abrir un dibujo y modificarlo. • Agregar texto a un dibujo.

Word: Escribo y creo mis historietas

Temas: • Interfaz de Word. • Seleccionar texto. • Ficha Inicio, grupo Fuente. • Atributos de texto. • Guardar, abrir y modificar documentos.
• WordArt. • Insertar ilustraciones y formas.

PowerPoint: Arte con las TIC

Temas: • Interfaz de PowerPoint. • Insertar texto, imágenes y uso de fuentes. • Cambiar el fondo de una diapositiva. • Crear un cartel y un texto instructivo. • Efectos artísticos. • Guardar una diapositiva. • Vista de diapositiva. • Insertar SmartArt.

Excel: jugamos con celdas, filas y columnas

Temas: • Interfaz de una hoja de cálculo. • Las filas y columnas. • Escribir números y texto en las celdas. • Resolver problemas sencillos en Excel. • La función Autosuma.
• Practicas de escritura con Tux Typing.

Temario libro 3 – grado 3

La computadora nos ayuda a organizarnos mejor

Temas: • Manejo de carpetas. • Guardar en una memoria USB. • Escribir textos en Word y guardarlos. • Opciones de ficha Inicio e Insertar.
• Postura correcta en la computadora. • Manejo correcto del teclado con RapidTyping.
• Insertar tablas en Word.

PowerPoint: presentaciones multimedia

Temas: • Interfaz de PowerPoint. • Diseño de una diapositiva. • Planificar una presentación.
• Manejo de objetos. • Insertar WordArt y fondos artísticos. • Animación y transición.
• Estilos y efectos. • Imprimir una presentación.

Crear videos sobre el cuidado del ambiente

Temas: • ¿Qué son las imágenes? • Análisis de videos y películas. • Explorar y planificar una película • Agregar fotos. • Títulos, leyendas y créditos.
• Efectos de video y transición. • Guardar como un proyecto o una película.

Conocer las utilidades de Excel

Temas: • Interfaz de Excel. • Concepto de fila y columna. • Celdas: formatos, copiar y pegar.
• Ingresar datos numéricos y alfanuméricos. • Resolver operaciones básicas: autosuma, valores máximo y mínimo. • Crear y cambiar el nombre de hojas de cálculo.

Internet: a navegar en forma segura

Temas: • Qué es Internet. • Internet Explorer. • Las direcciones. • Hipervínculos. • Navegación segura. • Analizar una página web. • Correo electrónico. • WebQuest. • Netiqueta.

Temario libro 4 – grado 4

Internet: planear búsquedas en la Web

Temas: • Planificar las búsquedas en Internet. • Guardar páginas en Favoritos. • Utilizar hipervínculos. • Guardar páginas web. • Escribir correos electrónicos. • Analizar críticamente páginas web. • Mantenerse seguro en Internet.

Word: escribir para comunicar

Temas: • Aplicar las opciones de la ficha Diseño de página para crear e ilustrar un documento. • Ilustrar textos, insertar y manipular imágenes en Word. • Mejorar la ortografía y la gramática al realizar tareas escolares, con la ayuda de Word. • Guardar documentos en Word.

PowerPoint: comunicamos nuestras ideas

Temas: • Interfaz de PowerPoint. • Planificar presentaciones. • Manejo de diapositivas. • Cambiar formato al fondo. • Insertar imágenes y aplicarles efectos.
• Crear sonidos con la grabadora de sonidos de Windows e insertarlos en PowerPoint.

Excel: útil para mis tareas

Temas: • La interfaz de Excel. • Tipos de datos. • Tipos de números. • Formato de una hoja de cálculo. • Crear fórmulas. • Crear gráficos y modificarlos. • Aplicar fondos a la hoja de cálculo.

Expresar sentimientos y emociones

Temas: • Distintas formas de expresión.
• Insertar títulos, leyendas y créditos. • Importar e insertar imágenes y audio. • Aplicar efectos a las imágenes y transición en el video. • Guardar el proyecto. • Finalizar la película.

Temario libro 5 – grado 5

Funcionamiento y concepto de las TIC.

Temas: • El hardware del aula de medios. • El concepto de software. • Organizar el Escritorio de Windows y manejar archivos y carpetas. • Uso seguro de los recursos de comunicación en la Web. • Las videoconferencias. • Configurar la privacidad en Facebook. • Método WebQuest para investigar.

Word: organizar y recopilar información

Temas: • Manejar Microsoft Word. • Diseñar una página: columnas, aplicar sangría, espaciado y configurar la página. • Manejar la ficha Referencias: notas al pie.
• Conocer el grupo Estilos: títulos, subtítulos y crear un índice. • Insertar comentarios, WordArt y SmartArt. • Usar plantillas. • Utilizar buscadores y operadores de Internet.

PowerPoint: divulgar mis presentaciones.

Temas: • Interfaz de PowerPoint. • Insertar una imagen desde un archivo, en línea y del CD-ROM. • Trabajar con la Grabadora de Windows. • Manejo de autoformas. • Encabezado, pie de página y notas. • Transición y animación.

Excel: crear nuestras primeras funciones.

Temas: • La interfaz de Excel. • Dar formato a una tabla. • Funciones: Suma, Máx y Mín. • Crear gráficos y agregar una nueva hoja de cálculo. • Manejar BlockCAD.

Publicar en la Web

Temas: • Blogs educativos. • Crear un correo de Gmail. • Crear un blog; publicar entradas y dejar comentarios. • Escribir y revisar antes de publicar. • Normas para la buena comunicación en la Web.

Temario libro 6 – grado 6

Protección y seguridad de la información

Temas: • Manejo de archivos y carpetas. • Copias de seguridad. • Virus y antivirus. • Navegación en la Web. • Conducta responsable en Internet. • Creación de un blog. • Videos en Internet.

Escribir y publicar: los beneficios de Word

Temas: • Corrección de textos en Word: ficha Revisar, ortografía, sinónimos, traducir, comentarios y control de cambios. • Crear hipertextos: enlaces a otros documentos, imágenes y páginas. • Vistas del documento. • Guardar un documento como página web.

Excel: más para las matemáticas

Temas: • Interfaz de Excel. • Tipos de datos. • Encuestas. • Gráficos bidimensionales. • Fórmulas. • Filtros personalizados. • Validación de datos.

Crear publicaciones

Temas: • Interfaz de Publisher. • Diseñar tarjetas. • Crear un anuncio y un folleto. • Crear animaciones. • Stop Motion: técnica de animación. • Animar con Monkey Jam. • Animaciones con Stop Motion.

Internet: a navegar en forma segura.

Temas: • Las tareas antes y ahora. • Las redes sociales. • Archivos PDF. • La historia de la informática. • Líneas de tiempo con SmartArt. • La interfaz de Movie Maker. • Videos para contar la historia.

