



Guía

Docente

7

Predinsa



Presentación

La enseñanza de la informática en el nivel primario, debe considerarse como un recurso o herramienta con la cual los estudiantes podrán tener un excelente soporte para fortalecer sus aprendizajes. El propósito de enseñar a los alumnos el manejo básico de una computadora no es solo para que dominen estas herramientas sino para que las apliquen en proyectos integrativos con sus otras áreas de estudio.

Predinsa ha desarrollado la edición Computech 2020 Nivel primario, con los libros del 05 al 10 para ofrecer a los alumnos de estos grados, un aprendizaje en espiral de contenidos basados en el Sistema Operativo Windows y la Suite de Ofimática, así también programas de animación infantil, programación con objetos y en los grados altos de la primaria, programación aplicando codificación.

Ponemos este material en las manos de todos los docentes que imparten el curso de Tecnología como principal herramienta y conducir esta enseñanza de manera progresiva, apoyados con el texto y los recursos de plataforma que fortalecen la práctica. Esperamos ser considerados como apoyo integral a los docentes y juntos alcanzar las competencias propuestas con nuestros estudiantes.

Características de la Guía Docente

Con la presente Guía ofrecemos a los docentes una herramienta que les permita en forma muy práctica elaborar sus planificaciones de estudio, ya que en ésta se presentan los elementos necesarios para que sean utilizados por los docentes. En cada guía encontrarán:

- › **Indicadores de Logro**
- › **Competencias**
- › **Contenidos declarativos**
- › **Contenidos procedimentales**
- › **Contenidos Actitudinales, en cada una de las unidades del libro**

Microsoft Word 2016



Unidad 01





Microsoft Word 2016

Indicadores de Logro

- Crea documentos aplicando las diferentes herramientas aprendidas.
- Desarrolla creatividad al aplicar las opciones que ofrece el Procesador de texto colocando contenido en forma organizada y con estilo.
- Practica en forma dirigida las lecciones de mecanografía para lograr agilizar su escritura en el teclado.
- Demuestra interés y entusiasmo en el uso del procesador creando diversos tipos de documentos.



Competencias

- Dominar las herramientas especiales que le permiten editar documentos con estilo.
- Crear textos aplicando técnicas para la organización de contenidos en sus documentos.
- Desarrollar la práctica en la elaboración de documentos aplicando las herramientas aprendidas en forma creativa.
- Ejercita la mecanografía digital mejorando su velocidad y exactitud al escribir en el teclado mediante las lecciones mecanográficas y la utilización del Procesador.

Contenidos declarativos

UNIDAD 1

	Pág.
Microsoft Word 2016	5
Trabajemos	6
Multiplicar y reducir los párrafos / Practica	7
Eliminar líneas / Taller	8
Lección 1 Mecanografía Computarizada	9
Trabajemos / Taller	9-11
Convertir los textos en Mayúsculas a Minúsculas.....	11
Practica	12
Trabajemos	13
Lección 2 Mecanografía Computarizada	14
Yo puedo	15
Colocando viñetas y numeración a los listados	16
Practica	16
Colocando Numeración	17
Colocar las listas en Multiniveles / Taller,.....	18
Lección 3 Mecanografía Computarizada	19
Trabajemos	20-21
Colocando símbolos a los textos	22
Trabajemos	23
Vamos a contarte un cuento.....	24
Lección 4 Mecanografía Computarizada	25
Yo puedo	25-26
Colocando simbolos a los textos.....	27-28
Lección 5 Mecanografía Computarizada	29
Trabajemos / Taller.....	29-30
Yo puedo	31
Proyecto Final	32



Metodología

En cada unidad de este libro se imparten los contenidos de manera muy participativa, generando en el aula el reto de descubrir y explorar cada herramienta presentada, de esa manera podrán aplicar sus conocimientos adquiridos en los ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos y los proyectos integrativos, poniendo de manifiesto su creatividad en la resolución de problemas.

Contenidos Procedimentales

- › Se realiza un repaso de herramientas aprendidas con anterioridad y se presentan nuevas herramientas como Multiplicar y Reducir los párrafos, Eliminar líneas, convertir textos de Mayúscula a Minúscula por medio de ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos guiados con instrucciones generales y proyectos integrativos.
- › Se da una explicación de cómo utilizar Viñetas, Numeración, Listas multiniveles y cómo agregar símbolos a los textos. Los alumnos exploran y practican generando diversos documentos aplicando estas opciones.
- › Se continúa el desarrollo de la habilidad de escritura mecanográfica realizando las lecciones que presenta el libro y utilizando el software que apoya esta disciplina.

Contenidos Actitudinales

- › Crea documentos utilizando las nuevas herramientas aprendidas, presentando sus trabajos con mejor apariencia.
- › Demuestra habilidad en el uso de las herramientas que ofrece el programa aplicando también su propia creatividad.
- › Desarrolla su práctica en el uso del internet como fuente para sus investigaciones y presentación de documentos con formato profesional.
- › Realiza las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.

Microsoft Excel 2016



Unidad 02



Microsoft Excel 2016



Indicadores de Logro

- Crea hojas contables con Formato en los textos y aplicación correcta de fórmulas sencillas y complejas.
- Aplica su creatividad elaborando esquemas o diagramas utilizando las herramientas apropiadas de Excel.
- Desarrolla habilidad en la creación de hojas contables que presentan resultados en forma gráfica.
- Muestra su interés por descubrir nuevas herramientas del programa y las aplica en diversos ejercicios, resolviendo en forma eficaz los problemas que se le plantean.



Competencias

- Descubrir las funciones básicas de la Hoja Electrónica mediante las aplicaciones en diversos ejercicios aplicativos.
- Aplicar de manera apropiada las herramientas aprendidas de la Hoja Electrónica en la elaboración de documentos con Formato especial.
- Resolver problemas planteados en la utilización de fórmulas y gráficas.
- Demostrar su creatividad en la elaboración de hojas de cálculo utilizando Formas y Autoformas que serán modificadas de acuerdo a su gusto.

Contenidos declarativos

UNIDAD 2

	Pág.
Microsoft Excel 2016	35
Atributos o Características del texto en una Hoja Electrónica / Taller	36
Aplicar Tipos de Letra / Trabajemos	37
Tamaño de la Fuente / Estilo de Fuente	38
Relleno de Celda / Yo puedo / Taller	39
Trabajemos	40
Usando Figuras Geometricas	41
Trabajemos / Cambiar color a las Formas	42
Trabajemos	43
Cambiar tamaño a las Formas / Taller	44
Agregar Textos en una Autoforma	45
Yo puedo	46
Taller	47
Trabajemos	48-49
Caracteristicas de los Bordos	50
Colocando Bordos / Trabajemos	51
Trabajemos / Taller	52
Yo puedo	53
Crear Gráficas con Excel	54-56
Creando una gráfica de columnas	57
Trabajemos /Creando Gráficas de Lineas	58
Taller	59
Proyecto Evaluativo	60

Metodología

En cada unidad de este libro se imparten los contenidos de manera muy participativa, generando en el aula el reto de descubrir y explorar cada herramienta presentada, de esa manera podrán aplicar sus conocimientos adquiridos en los ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos y los proyectos integrativos, poniendo de manifiesto su creatividad en la resolución de problemas.

Contenidos Procedimentales

- › Se hace un repaso sobre la utilidad de la Hoja electrónica Excel y se enseña de forma práctica nuevas herramientas como Atributos del Texto, Aplicar tipos de Letra en textos de la hoja de cálculo, uso apropiado de Tamaño, Fuente y Estilo, Relleno de Celdas, por medio de ejercicios dirigidos y proyectos aplicativos.
- › En forma dirigida los alumnos aprenden a Insertar figuras geométricas en las hojas de cálculo, ubicándolas con precisión en tamaño según la celda. Se explica cómo insertar textos a autoformas, uso de Bordes y creación de diversos tipos de gráficas utilizando datos de la hoja.

Contenidos Actitudinales

- › Aplica sus conocimientos utilizando las herramientas adecuadas en la elaboración de hojas de cálculo con formato.
- › Realiza los ejercicios solicitados en su material de apoyo y genera hojas de cálculo aplicando fórmulas, formatos y diseños.
- › Resuelve los proyectos integrativos en donde se practican el uso de diversas herramientas culminando con la creación de gráficas que representan los datos obtenidos.
- › Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.

SCRATCH



Unidad
03



Predinsa

¿Qué es Scratch?



Indicadores de Logro

- Crea en forma efectiva pequeños programas aplicando las herramientas aprendidas.
- Resuelve los ejercicios y proyectos que se le presentan, utilizando correctamente las herramientas del programa.
- Presenta pequeños programas de animación preparados con las herramientas que conoce.
- Demuestra interés por seguir descubriendo nuevas formas de programar mientras resuelve ejercicios con mayor dificultad.

Competencias

- Desarrollar capacidades de análisis y razonamiento lógico en la iniciación de la programación gráfica.
- Experimentar mediante el uso de las herramientas básicas de Scratch, la creación de pequeños proyectos utilizando su creatividad.
- Despertar el gusto por conocer y practicar la programación infantil mediante el uso de estas herramientas.
- Preparar programadores para el futuro.



Contenidos declarativos

UNIDAD **3**

	Pág.
¿Qué es Scratch?.....	63-65
Ingresar a Scratch Versión R 2 Offline Editor.....	66
Practica / Taller	67
Cambiar el idioma de Scratch / Practica	68
Guardar un Proyecto en Scratch	68
Trabajemos	69
Iniciando la programación con Scratch	70
Agregar y Quitar Objetos en Scratch	71
Yo puedo / Taller	72
Agregar objetos desde la PC	73
Agregar objeto Dibujándolo tú mismo / Practica	74
taller	74
Conociendo el Escenario de Scratch	75
¿Qué son los Eventos? / Bloques de “Movimiento....	76
Movimiento “Mover pasos”	76
Practica / Reto	77
Movimiento “Girar” / Trabajemos	78
Movimiento “Ir a” / Practica	79
Yo puedo	80
Movimiento “Deslizar” / Practica	81
Trabajemos	82
Yo puedo	83
Practica	84
Trabajemos / Bloques de Apariencia	85
Practica / Trabajemos	86
Decir (Hello) por () Segundos / Trabajemos	87
Yo Puedo	88-90

Metodología

En cada unidad de este libro se imparten los contenidos de manera muy participativa, generando en el aula el reto de descubrir y explorar cada herramienta presentada, de esa manera podrán aplicar sus conocimientos adquiridos en los ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos y los proyectos integrativos, poniendo de manifiesto su creatividad en la resolución de problemas.

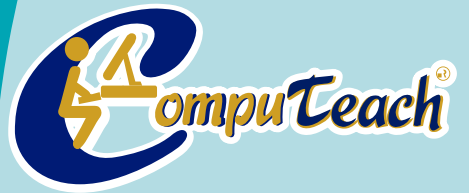
Contenidos Procedimentales

- › Se presenta explicación del programa Scratch como iniciación en la programación con objetos. Los alumnos conocen la interfaz del programa, aprenden a crear proyectos Agregando y quitando objetos, aprenden en forma práctica a utilizar la opción Eventos, Bloques de movimiento, Bloques de apariencia y a programar la opción Hello.
- › Los alumnos desarrollan con eficiencia los ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos y proyectos integrativos que ofrece el libro de manera efectiva y rápida.
- › Con efectividad los alumnos presentan proyectos generados por ellos mismos aplicando sus conocimientos y su creatividad.

Contenidos Actitudinales

- › Crea proyectos con Scratch aplicando las herramientas aprendidas en ejercicios que provee su material de apoyo y proyectos especiales que serán asignados.
- › Programa y presenta sus proyectos demostrando eficiencia en el desarrollo de la programación incluida en el mismo.
- › Trabaja en un ambiente de motivación por conocer nuevas formas de programación.
- › Resuelve con efectividad los proyectos y ejercicios de refuerzo que se presentan en la plataforma que acompaña el libro.

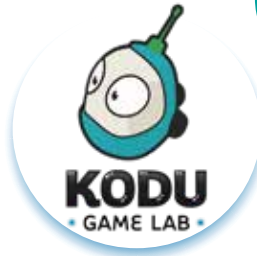
Programando al robot



Unidad 04



Programando al robot



Indicadores de Logro

Competencias

- Crea proyectos de animación en forma dirigida y espontánea, poniendo en juego su ingenio y creatividad.
- Desarrolla en forma eficiente los procedimientos para generar la programación de objetos en distintas orientaciones.
- Demuestra interés en experimentar nuevas formas de programación de juegos en 3D con escenarios y acciones cada vez más complejas.
- Resuelve los retos de programación que se le solicitan para alcanzar proyectos más atractivos en el menor tiempo posible.

- Dominar herramientas de Kodu al elaborar proyectos de animación creativa.
- Desarrollar sus destrezas aplicando razonamiento lógico y análisis para la programación de acciones del robot.
- Descubrir nuevas formas de uso de las herramientas del programa en la creación de proyectos con mayor nivel de dificultad.



Contenidos declarativos

UNIDAD 4

	Pág.
Programando al robot el	93
Proyecto Crear juego en Niveles Fase 1	93-94
Proyecto Crear juego en Niveles Fase 2	95
Proyecto Crear juego en Niveles Fase 3	96-97
Taller	97
Proyecto Crear juego en Niveles Fase 4	98-99
Proyecto Plataformas escalonadas	100-103
Proyecto Crear un Laberinto.....	104-106
taller	106
Proyecto Crear Mundos usando Laberintos	107
Proyecto Crear una Pista de Carreras	108-111
taller	111
Proyector Evaluativo	112

Metodología

En cada unidad de este libro se imparten los contenidos de manera muy participativa, generando en el aula el reto de descubrir y explorar cada herramienta presentada, de esa manera podrán aplicar sus conocimientos adquiridos en los ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos y los proyectos integrativos, poniendo de manifiesto su creatividad en la resolución de problemas.

Contenidos Procedimentales

- ▶ Se hace un repaso sobre las herramientas aprendidas sobre el programa Kodu, se refuerza la disciplina de la programación y por medio de ejercicios prácticos genera animaciones de acuerdo a las instrucciones planteadas.
- ▶ En forma práctica se muestra cómo elaborar proyectos de animación creando niveles, haciendo plataformas escalonadas y aprende a crear Laberintos con cierto nivel de complejidad.
- ▶ Se da una explicación y demostración de cómo crear Pistas de Carreras para aumentar la dificultad de sus animaciones, presentando los alumnos proyectos sumamente interesantes y atractivos.

Contenidos Actitudinales

- ▶ Aprende y pone en práctica las nuevas opciones de programación presentadas en esta unidad, generando proyectos de animación mucho más complejos e interesantes.
- ▶ Crea proyectos generados por su propia creatividad y poniendo en práctica todo lo aprendido del programa.
- ▶ Demuestra su aprendizaje creando los proyectos integrativos con rapidez y efectividad.
- ▶ Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.