



Guía 8

Docente

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**



Unidad

1

Microsoft Excel



Indicadores de Logro

- Demuestra habilidad en el uso de Fórmulas para crear hojas de cálculo en Excel.
- Crea documentos en Excel utilizando correctamente las funciones que ofrece el programa.
- Diseña documentos contables aplicando formatos necesarios para obtener documentos con mejor presentación



Competencias

- Conoce las herramientas necesarias para crear Hojas electrónicas con los diferentes Formatos que ofrece el programa Excel y los aplica de manera eficiente en diferentes proyectos de trabajo.
- Aplica de manera correcta las Funciones especiales que ofrece Excel en diversos documentos contables.
- Desarrolla habilidad en la preparación de hojas de cálculo utilizando el programa Excel.



Contenidos declarativos

UNIDAD 1

	Pág.
Formato de Celdas	3
Opciones General y Número	4
Trabajemos	5-6
Opción Moneda.....	7
Trabajemos	7-9
Opción Fecha	10
Yo puedo	10-12
Funciones de Excel.....	12-13
Trabajemos	13-17
Funciones Mayúscula y Minúscula.....	17
Opción Porcentaje.....	18-19
Yo puedo	20
Trabajemos	21
Proyecto Final	22-24

Metodología

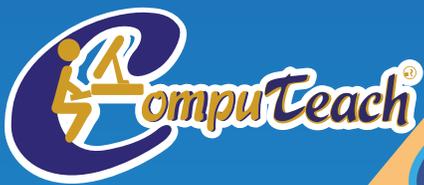
En cada unidad de este libro se imparten los contenidos de manera muy participativa, generando en el aula el reto de descubrir y explorar cada herramienta presentada, de esa manera podrán aplicar sus conocimientos adquiridos en los ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos y los proyectos integrativos,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

Contenidos Procedimentales

- › En forma práctica se explica los diferentes formatos que se aplica a las hojas de cálculo de Excel, se describen todas las herramientas que se utilizan para ese fin, los alumnos exploran cada una y realizan los ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos aplicándolas de forma correcta.
- › Se da una explicación de la utilidad de las Funciones que nos ofrece el programa Excel como las Financieras, máximo y mínimo, mayúscula-minúscula y en forma práctica aprenden a aplicar diversas fórmulas para generar cálculos dentro de una diversidad de hojas de con información.

Contenidos Actitudinales

- › Crea documentos hojas contables aplicando fórmulas según se requiere.
- › Demuestra habilidad en la elaboración de hojas contables que ofrecen un formato atractivo y resalta la información importante.
- › Desarrolla con eficiencia todos los ejercicios y proyectos integrativos aplicando lo aprendido.
- › Realiza las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.



Microsoft Word



Unidad

2



Microsoft Word



Indicadores de Logro

- Emplea su conocimiento de herramientas de Word para elaborar documentos de mejor presentación visual.
- Practica el uso de las opciones de Word que le permiten crear documentos utilizando Marcas de Agua especiales.
- Diseña y construye una Biografía personal poniendo en práctica todo lo aprendido.
- Desarrolla destreza en la escritura mecanográfica, al realizar las lecciones de mecanografía computarizada que contiene el libro.



Competencias

- Utiliza las herramientas correctas para elaborar documentos con magnífica presentación.
- Descubre la utilidad de nuevas herramientas que le brindan mayor facilidad para utilizar Sangrías, Marcas de agua, Bordes, Interlineado y uso de Columnas.
- Crea Portadas para documentos utilizando su creatividad.



Contenidos declarativos

UNIDAD 2

	Pág.
Las Columnas.....	27-28
<i>Practica</i>	28-29
<i>Yo puedo</i>	29-30
<i>Lección Mecanografía 1</i>	30
<i>Practica</i>	31
Columnas a la izquierda y Derecha.....	32
<i>Yo puedo</i>	33-34
Uso de Sangrías.....	34-35
<i>Lección Mecanografía 2</i>	36
<i>Yo puedo</i>	37-38
Poner color a la página.....	38
<i>Yo puedo</i>	39-40
<i>Yo puedo</i>	41-42
Marcas de Agua.....	43
<i>Trabajemos</i>	44
Bordes de página.....	45-46
<i>Trabajemos</i>	47-48
<i>Lección Mecanografía 3</i>	48
<i>Yo puedo</i>	49
Opción Interlineado.....	50
<i>Trabajemos</i>	51
<i>Lección Mecanografía 4</i>	51
<i>Yo puedo</i>	52-53
Crear portadas.....	53-54
<i>Trabajemos</i>	54
¿Qué es una Biografía?.....	55
<i>Proyecto Final</i>	56



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 con anterioridad y conoce en forma práctica el uso de columnas en sus diferentes presentaciones.
- › En forma dirigida los alumnos aprenden a utilizar Sangrías en sus documentos, colores de fondo, marcas de agua, bordes, interlineados y con mucha creatividad prepara Portadas para una excelente presentación de sus trabajos, se le dan a conocer las normas para preparar en forma organizada Biografías de diferentes personas.
- › Se refuerza la habilidad mecanográfica por medio de lecciones más avanzadas que lo vuelven más ágil y exacto en la escritura en su teclado.

Contenidos Actitudinales

- › Aplica sus conocimientos utilizando las herramientas adecuadas en la elaboración de diversos documentos que presentan magnifico diseño.
- › Realiza los ejercicios solicitados en su material de apoyo, realizando transcripciones, aplicando los formatos solicitados y desarrollando mayor agilidad en la escritura mecanográfica en su teclado.
- › Resuelve los proyectos integrativos en donde se practican el uso de diversas herramientas culminando con la creación de documentos investigativos, cartas de diferente contenido, respetando los formatos solicitados.
- › Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.



Unidad

3

Programando con Scratch



Indicadores de Logro

- Demuestra su dominio de las herramientas aprendidas del programa en la creación de nuevos proyectos.
- Diseña estructuras de programación aplicando su conocimiento del programa.
- Desarrolla creatividad al realizar proyectos en Scratch poniendo en práctica el uso de las herramientas aprendidas.



Competencias

- Desarrolla habilidad para crear proyectos de programación Scratch aplicando diversas herramientas.
- Aplica su conocimiento en la elaboración de proyectos que permitan utilizar Fondos a los objetos, Bloques de Controles, Sensores y creación de Listas en el Programa.
- Descubre nuevas formas de programación en Scratch a medida que va conociendo otras herramientas.



Contenidos declarativos

UNIDAD 3

	Pág.
Programando con Scratch.....	59
Trabajemos	60-61
Agregar Fondos a objetos.....	61-62
Trabajemos	63
Bloques de controles.....	64
Practica/ Trabajemos	65
Yo puedo	66-67
Bloque si entonces-si no.....	68
Trabajemos	68-69
Sensores/ Sensores tocando color.....	70
Trabajemos	71-72
Sensor Pregunta y respuesta.....	72
Trabajemos	73-74
Agregar Variables.....	74
Trabajemos	75-77
Yo puedo	78-79
Bloque Unir/Yo puedo.....	80-81
Listas con Scratch.....	82-83
Trabajemos	84-85
Movimiento Deslizar/Trabajemos.....	86
Proyecto Final	87-88

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

- › En forma práctica se realiza un repaso de herramientas aprendidas con anterioridad del programa Scratch, se presenta explicación de nuevos contenidos como nuevos Comandos, Agregar fondos, crear bloques de controles, agregar variables en sus programaciones, crear listas y generar movimientos a sus objetos.
- › 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

- › Resuelve con rapidez y exactitud los ejercicios de programación requeridos, aplicando de manera apropiada las herramientas aprendidas.
- › Crea proyectos con Scratch con un nivel intermedio, combinando las herramientas aprendidas y las nuevas herramientas presentadas en esta unidad.
- › 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.



Unidad



Edición de video con Windows



Indicadores de Logro

- Practica el uso de las herramientas aprendidas, editando videos atractivos que ofrecen estilos de texto y movimiento de imágenes usando la herramienta Fotos de Windows 10.
- Aplica los procedimientos aprendidos para recortar videos y adaptarlos según su necesidad.
- Demuestra su conocimiento al crear y compartir videos, usando las herramientas de Exportar y Compartir en forma adecuada.



Competencias

- Conoce los enfoques y elementos necesarios para poder editar un buen video.
- Desarrolla creatividad propia creando videos con contenidos que ofrecen información seria e ilustrada.
- Utiliza con propiedad las herramientas que le permiten editar videos atractivos, al mismo tiempo que desarrolla habilidad en la búsqueda de información e imágenes en diferentes fuentes.



Contenidos declarativos

UNIDAD 4

	Pág.
Edición de video-Historia.....	91
Consejos Básicos.....	92-93
Tabajemos	94-101
Agregar movimiento.....	102
Modificar el tiempo.....	102-103
Proceso Finalizar video.....	103-104
Trabajemos	105-106
Recortar video/ Trabajemos	107-109
Aplicando 1	110-111
Aplicando 2	111-112
Aplicando 3	112-113
Proyecto colaborativo	113-114
Proyecto final	115-118

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

- › En forma teórica y práctica se enseñan los procesos para crear Videos utilizando la opción Fotos de Windows. En forma guiada los alumnos desarrollan un primer proyecto, siguiendo el paso a paso que ofrece el docente.
- › Se da una explicación y demostración de cómo crear videos agregando movimientos, modificar textos y los procedimientos para modificar el tiempo de duración de un video y recortarlo en donde convenga.

Contenidos Actitudinales

- › Aprende y pone en práctica los procedimientos para crear los videos solicitados, utilizando las herramientas necesarias para cada acción.
- › Demuestra eficiencia para buscar, trasladar y modificar imágenes en la construcción de los videos requeridos.
- › Crea videos propios utilizando su ingenio y creatividad con diferente contenido.
- › Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.