

 CompuTeach®

9



**Guía**  
*Docente*

**9**

**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**

# PowerPoint



Unidad

1

# PowerPoint



## Indicadores de Logro

- Utiliza de manera apropiada las herramientas de trabajo que ofrece PowerPoint, para su aplicación en proyectos dirigidos y libres.
- Resuelve en forma correcta los proyectos integrales que requieren su creatividad, en la elaboración de presentaciones de diapositivas que ofrecen animaciones, textos e imágenes.
- Desarrolla creatividad en la creación de presentaciones en donde se deja en libertad su iniciativa, para crear diapositivas atractivas con todos los elementos visuales necesarios.
- Demuestra interés por seguir descubriendo nuevas formas y aplicaciones de este programa.

## Competencias

- Aplicar de manera eficiente las herramientas aprendidas en la elaboración de presentaciones muy atractivas.
- Demostrar habilidad en el uso del programa, elaborando presentaciones de diapositivas con el uso de todos los recursos audiovisuales que el programa permite.
- Fortalecer la utilización de efectos de animación aplicados a sus trabajos.
- Descubrir nuevas formas de utilizar las herramientas del programa al elaborar presentaciones más complejas y atractivas.

# Contenidos declarativos

## UNIDAD 1

	Pág.
¿Qué es una presentación?.....	3
Dispositivos para proyectar imágenes ...	3-4
Características principales de PowerPoint	5
Ventana de trabajo .....	5-7
<b>Trabajemos</b> .....	7-8
Uso de Plantillas .....	9
Crear Presentaciones usando Plantillas	10-14
<b>Yo puedo</b> .....	15
Diseños de Diapositivas .....	15-17
<b>Trabajemos</b> .....	18-19
<b>Yo puedo</b> .....	20
Temas en PowerPoint .....	20-21
<b>Trabajemos</b> .....	21-22
Las Transiciones .....	23
Efectos de Animación .....	24-25
<b>Yo puedo</b> .....	26
Insertar Vídeos .....	26-27
<b>Trabajemos</b> .....	28-29
Variantes de los Temas .....	30-31
<b>Trabajemos</b> .....	31-34
<b>Proyecto Final</b> .....	35-36

## 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.

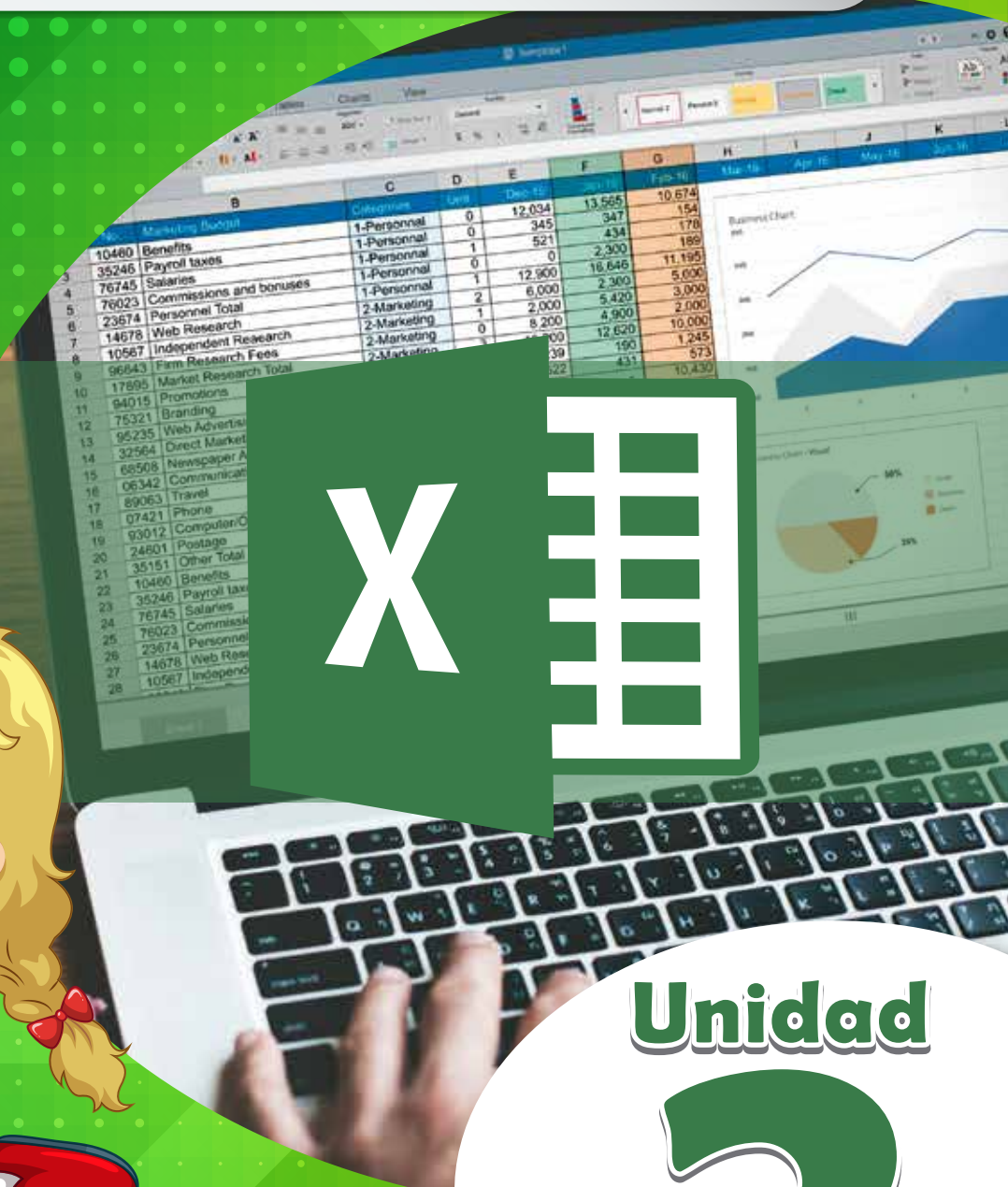
## Contenidos Procedimentales

- › En forma práctica se explica la interfaz de PowerPoint para reconocer sus herramientas de trabajo. Se realiza ejemplos prácticos para utilizar las plantillas que ofrece el programa y los alumnos preparan diferentes diapositivas con contenido dirigido.
- › Se da una explicación sobre la forma de aplicar a las diapositivas Diseños, Temas, Transiciones, efectos, animaciones y prácticas sobre el procedimiento para agregar videos a sus presentaciones.

## Contenidos Actitudinales

- › Crea diversas presentaciones en PowerPoint con las características que le son solicitadas.
- › Demuestra habilidad en la creación de presentaciones apoyándose en las técnicas de investigación en internet para obtener la información solicitada. Estas presentaciones contienen todos los elementos necesarios para lucir muy atractivas, manejando temas, imágenes, transiciones, etc.
- › Desarrolla con eficiencia todos los ejercicios y proyectos integrativos que ofrece el libro para aplicar lo aprendido, al mismo tiempo que se asignan tareas para generar presentaciones utilizando su propia creatividad.
- › Realiza las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.

# Trabajando con Excel



Unidad  
**2**



# Trabajando con Excel



## Indicadores de Logro

- Refuerza conocimientos realizando eficientemente proyectos de trabajo en donde se aplican herramientas ya conocidas.
- Crea hojas de cálculo Excel, aplicando Funciones especiales que ofrece el programa.
- Resuelve eficazmente los ejercicios integrativos que requieren el uso correcto de las nuevas herramientas aprendidas.
- Demuestra interés por seguir descubriendo nuevas formas y usos de herramientas del programa.

## Competencias

- Mostrar habilidad en la resolución de problemas planteados en hojas de cálculo complejas, aplicando de forma correcta las fórmulas o funciones necesarias.
- Aplicar de manera correcta los Formatos para la presentación de hojas de cálculo con magnífica presentación.
- Descubrir nuevas formas de aplicación de las herramientas que ofrece Excel.



## Contenidos declarativos

### UNIDAD 2

Pág.

Trabajando con Excel .....	39
<b>Trabajemos</b> .....	40-41
<b>Yo puedo</b> .....	42
<b>Yo puedo</b> .....	43
Función Redondear .....	44-45
<b>Trabajemos</b> .....	46-48
Ordenar Datos en Excel .....	49
Ordenar Textos en Excel .....	50
Orden Personalizado .....	51-52
<b>Yo puedo</b> .....	53-54
<b>Proyecto Aplicativo</b> .....	54-55
Formato Condicional .....	56-58
Barras de Datos en Formato Condicional	59
Conjunto de íconos .....	60
Eliminar Formato Condicional .....	61
<b>Trabajemos</b> .....	62
<b>Proyecto Final</b> .....	63-64

## 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.

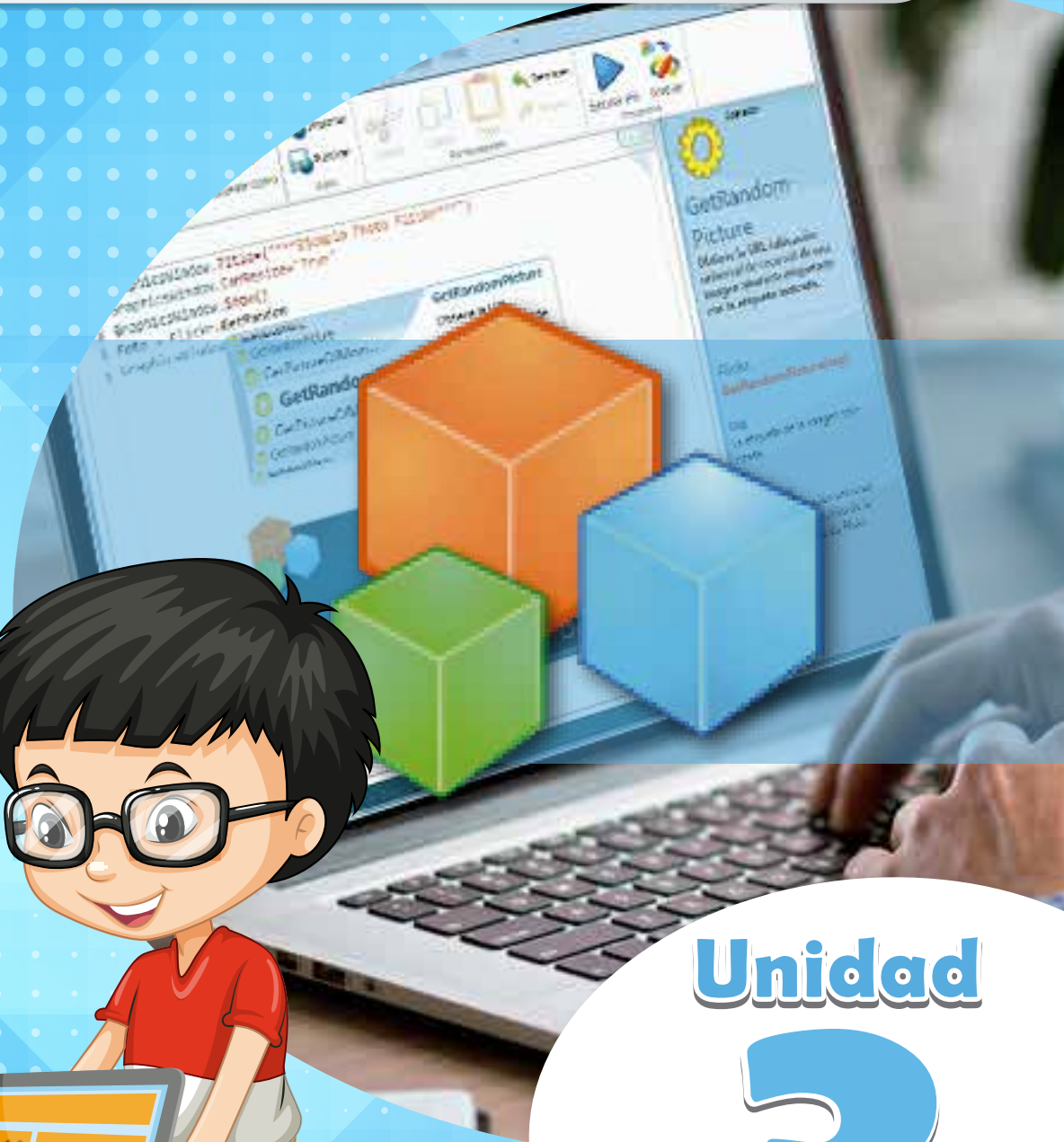
## Contenidos Procedimentales

- › Se hace un repaso sobre las herramientas aprendidas con anterioridad y conoce en forma práctica el uso de Funciones de Excel como Redondear, ordenar datos, números, textos. Se da una explicación y trabajo en forma dirigida para utilizar el Formato Condicional en hojas de cálculo.
- › Los alumnos con eficiencia crean hojas de cálculo aplicando todas las herramientas aprendidas, utilizando las fórmulas, funciones y formatos que se requieran.

## Contenidos Actitudinales

- › Aplica sus conocimientos utilizando las herramientas adecuadas en la elaboración de diversos documentos contables que presentan contenido organizado.
- › Analiza y resuelve las formas correctas de aplicación de fórmulas para obtener resultados efectivos dentro de sus hojas de cálculo.
- › Crea hojas de cálculo que ofrecen un formato atractivo en su presentación y una efectiva organización de datos numéricos.
- › Resuelve los ejercicios prácticos y proyectos integrativos en donde se practican el uso de todas las herramientas del programa ya aprendidas y lo hace en forma rápida y efectiva.
- › Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.

# Small Basic



Unidad

3



# Small Basic



## Indicadores de Logro

- Resuelve de manera efectiva los ejercicios y proyectos especiales de programación inicial, que se presentan en la unidad.
- Desarrolla su lógica en el uso de la codificación apropiada para ejecutar pequeños programas, creados con las herramientas de Small Basic.
- Demuestra interés en seguir conociendo y aplicando herramientas que ofrece Small Basic como software introductorio en los lenguajes de programación.

## Competencias

- Utilizar y aplicar de manera correcta las herramientas que ofrece Small Basic, en la creación de pequeños programas.
- Manejar y utilizar eficazmente los tipos de variables que se pueden ejecutar en los programas creados en Small Basic.
- Desarrollar la lógica y razonamiento en la programación a través de Small Basic.

## Contenidos declarativos

### UNIDAD **3**

	Pág.
Small Basic, definiciones .....	67-68
<b>Trabajemos</b> .....	69
¿Cómo ingresar a Small Basic? .....	69-70
Partes de la Ventana Principal .....	71
Objetos de Small Basic .....	72
<b>Practica</b> .....	72-74
<b>Practica</b> .....	75-77
<b>Yo puedo</b> .....	78
Objeto GraphicsWindow .....	78-79
<b>Trabajemos</b> .....	80-82
<b>Reto</b> .....	83
<b>Trabajemos</b> .....	84-86
<b>Yo puedo</b> .....	87-88
Colocar nombre a las Variables .....	89
<b>Practica</b> .....	90-91
Operaciones con Variables desconocidas ...	92-93
<b>Trabajemos</b> .....	94-95
<b>Proyecto Final</b> .....	95-96

## 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 explica la utilidad del programa Small Basic, su interfaz, y aplicación en el uso de códigos y variables. Uso de los objetos Text Windows y Graphics Windows.
- › Conocimiento del proceso para la utilización de las variables conocidas y desconocidas.
- › Aplicación de su lógica en la escritura de instrucciones con el ordenamiento correcto de las mismas.
- › En forma dirigida y 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, haciendo uso de las herramientas aprendidas, desarrollando sus capacidades de análisis y aplicación de su lógica.
- › Crea proyectos con Small Basic utilizando las variables, objetos como Text Windows y Graphics Windows, trabajando en un ambiente de motivación por conocer nuevas formas de programación y realizando prácticas con resultados efectivos.
- › Resuelve con efectividad los proyectos y ejercicios de refuerzo que se presentan en la plataforma que acompaña el libro.

# Publisher



Unidad

4

## Publisher



### Indicadores de Logro

- Maneja las herramientas básicas del programa Publisher, al mismo tiempo que elabora diversos proyectos publicitarios.
- Realiza de manera correcta los ejercicios y proyectos que se requieren en esta unidad.
- Presenta diversas publicaciones aplicando su creatividad al momento de utilizar las herramientas que ofrece el programa.
- Demuestra interés por descubrir nuevas formas de aplicación de herramientas para crear diversas publicaciones con acabado profesional.

### Competencias

- Conocer la variedad de publicaciones que se pueden crear utilizando el programa Publisher.
- Utilizar con creatividad las herramientas del programa en la elaboración de proyectos informativos o publicitarios.
- Desarrollar habilidad para presentar información de manera atractiva en diversos formatos, utilizando textos e imágenes apropiadamente.



## Contenidos declarativos

### UNIDAD **4**

Pág.

Introducción Publisher 2016 .....	99
Tipos de Publicaciones .....	100
Ventana principal de Publisher .....	101
Componentes de la Pantalla .....	102-104
Trabajemos .....	105-107
Personalización de las Publicaciones .....	108
Instalar nuevas Fuentes .....	109-110
Formas de Guardar archivos .....	110
Trabajemos .....	111-113
Trabajemos opción Calendarios .....	114-117
Impresión de Publicaciones .....	118
Yo puedo .....	118-120
Proyecto Final .....	121-122



## 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 publicaciones haciendo uso del programa Microsoft Publisher, se describen y ejemplifican los elementos que debe llevar una publicación, los tipos y se enseña cómo personalizar las plantillas que ofrece el programa.
- › Se enseña a instalar nuevas Fuentes para una mejor presentación de los textos, se hacen prácticas de las formas de Guardar las publicaciones según el formato que necesitemos.
- › En forma dirigida y con ejercicios prácticos que ofrecen instrucciones, los alumnos crean calendarios, tarjetas, boletines y otros tipos de publicaciones, permitiéndoles aplicar su creatividad.

## Contenidos Actitudinales

- › Aprende y pone en práctica los procedimientos para crear publicaciones usando las plantillas que ofrece el programa.
- › Demuestra eficiencia para colocar textos e insertar imágenes a las diversas publicaciones que se solicitan.
- › Resuelve con eficiencia los proyectos integrativos en donde se ponen en práctica todas las herramientas aprendidas.
- › Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.