



# Guía 10

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.

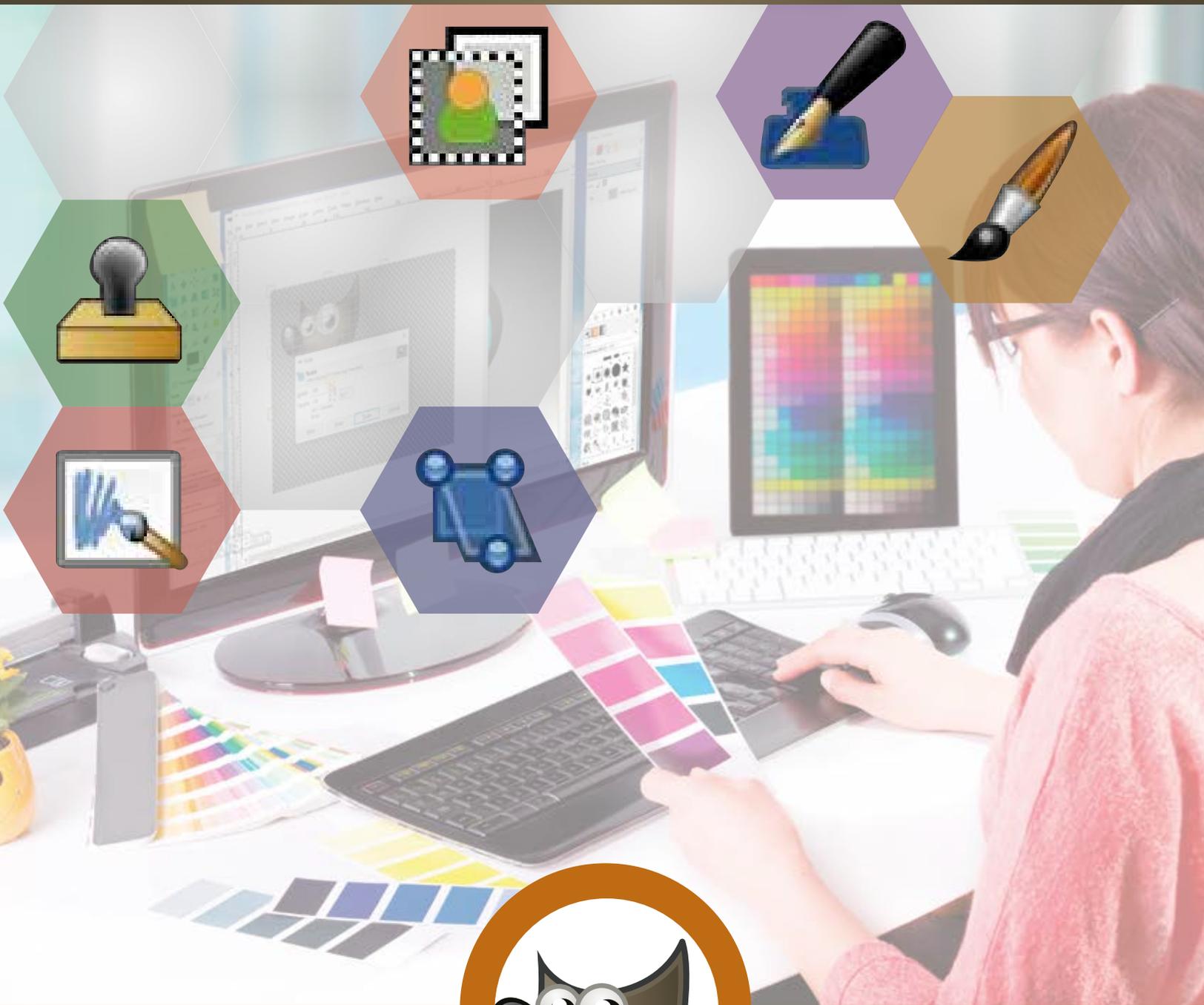
Ponemos este material en las manos de todos los docentes que imparten el curso de Tecnología como principal herramienta y conducir esta enseñanza de manera progresiva, apoyados con el texto y los recursos de plataforma que fortalecen la práctica. Esperamos ser considerados como apoyo integral a los docentes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

# Edición de imágenes digitales Gimp



Unidad

1

# Edición de imágenes digitales Gimp



## Indicadores de Logro

- Utiliza de manera correcta las herramientas de diseño que ofrece el programa GIMP, realizando los proyectos que se requieren.
- Desarrolla creatividad en la edición de imágenes, para luego ser utilizadas en montajes específicos.
- Demuestra eficiencia en la elaboración de artes digitales con fotografías, aplicando los efectos necesarios para personalizarlas.
- Muestra interés por seguir aplicando las herramientas del Editor de imágenes GIMP.

## Competencias

- Aplicar de manera eficiente las herramientas aprendidas, en la elaboración de proyectos de artes digitales.
- Demostrar habilidad en el uso del programa, presentando artes finales con creatividad y eficiencia.
- Descubrir nuevas formas de utilizar las herramientas del programa GIMP, al elaborar proyectos según su creatividad e imaginación.

## Contenidos declarativos

### UNIDAD **1**

|                                      | Pág.  |
|--------------------------------------|-------|
| ¿Qué es una imagen? .....            | 3     |
| Aspectos de imágenes digitales ..... | 4     |
| <b>Practica</b> .....                | 5     |
| Tono, Saturación .....               | 6     |
| <b>Yo puedo</b> .....                | 7     |
| Formas de ingresar a Gimp .....      | 8     |
| Interfaz o Ventana principal .....   | 9     |
| <b>Yo puedo</b> .....                | 10    |
| Abrir imágenes .....                 | 11    |
| <b>Trabajemos</b> .....              | 12    |
| Exportar una imagen .....            | 12    |
| Caja de herramientas Gimp .....      | 13    |
| Herramientas de Pintura .....        | 14    |
| <b>Yo puedo</b> .....                | 15    |
| ¿Qué son las Capas? .....            | 16    |
| Uso de Capas .....                   | 17    |
| <b>Practica</b> .....                | 17-19 |
| <b>Yo puedo</b> .....                | 19    |
| Los Filtros-Practica .....           | 20-23 |
| Fotomontaje .....                    | 24    |
| <b>Trabajemos</b> .....              | 24-28 |
| <b>Proyecto Final</b> .....          | 29-30 |



## 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

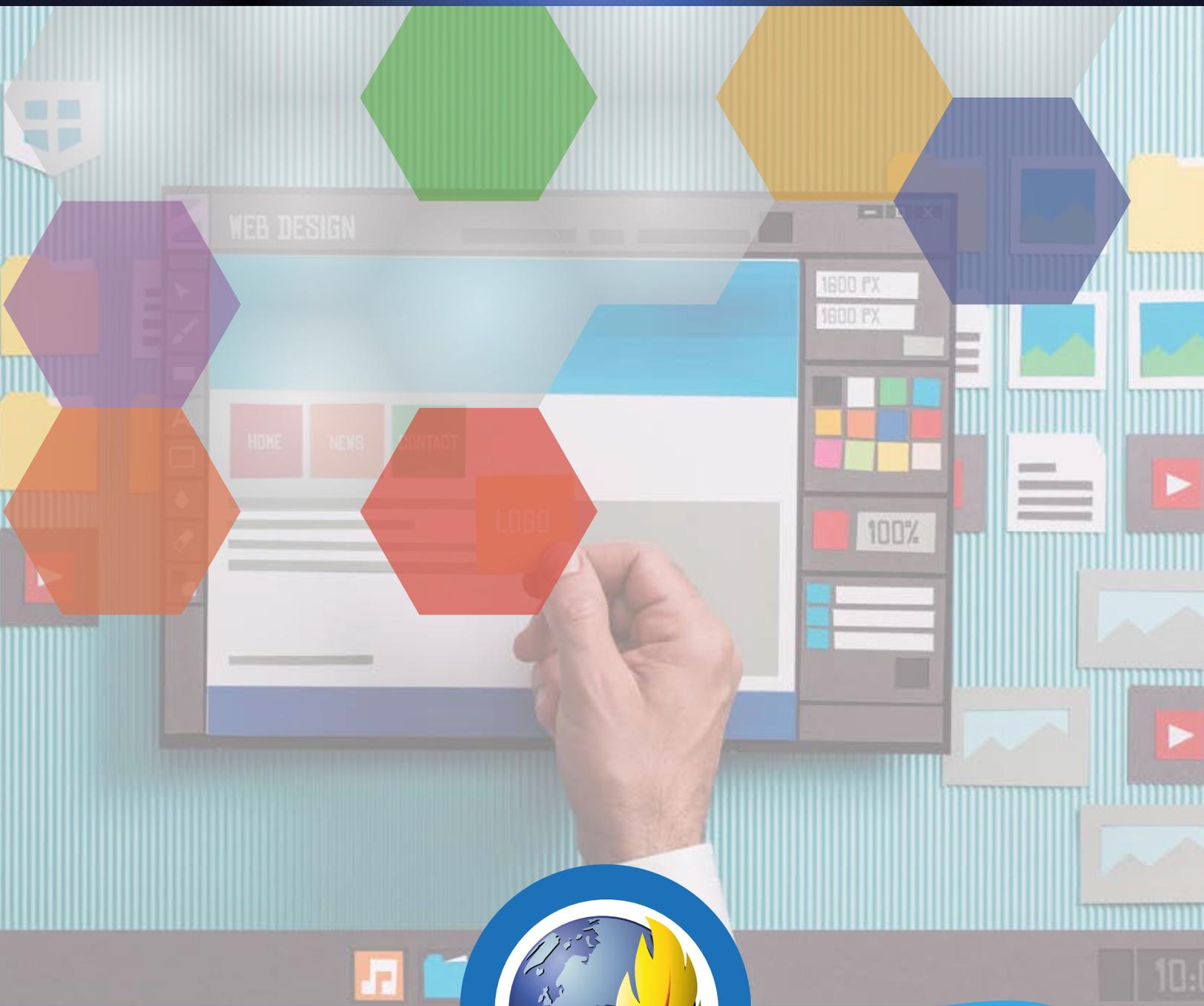
- › Aprende la definición sobre manejo y uso de imágenes digitales por medio de ejemplos visuales.
- › Se enseña la interfaz del Editor Gimp, realiza prácticas para cambiar el Tema del programa, Guardar y exportar sus imágenes editadas.
- › Por medio de ejercicios utiliza la caja de herramientas pintura, selección, uso de capas y diversos filtros para generar imágenes editadas a conveniencia.
- › Aprende a preparar fотомontajes siguiendo el procedimiento que se indique generando proyectos investigativos utilizando imágenes tomadas de internet o utilizando fotografías a su alcance, editándolas a conveniencia.

## Contenidos Actitudinales

- › Toma imágenes de diversas fuentes y las edita a su gusto utilizando las herramientas del programa.
- › Demuestra habilidad en el uso del editor al crear fотомontajes de imágenes inéditas, convirtiéndolas en imágenes artísticas, poniendo de manifiesto su gusto y creatividad.
- › Desarrolla con eficiencia todos los ejercicios y proyectos integrativos que ofrece el libro para aplicar lo aprendido.
- › Realiza las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.

# Kompozer

## Editor de Páginas Web



Unidad

2

# Komposer Editor de páginas Web



## Indicadores de Logro

- Utiliza en forma adecuada las herramientas que ofrece el Editor de Páginas Web Komposer.
- Crea proyectos de páginas Web utilizando textos, imágenes, formatos y colores.
- Resuelve eficazmente los ejercicios integrativos que requieren el uso correcto de las nuevas herramientas aprendidas.
- Publica sus ensayos de páginas Web en el Internet.
- Demuestra interés por seguir descubriendo nuevas formas y usos de herramientas del programa.

## Competencias

- Mostrar habilidad en la creación de páginas web que cumplan con los requisitos básicos de presentación.
- Aplicar de manera correcta los Formatos y otros elementos, para la creación de páginas web que luzcan atractivas.
- Descubrir nuevas formas de aplicación de las herramientas que ofrece el Editor Komposer.

## Contenidos declarativos

### UNIDAD 2

Pág.

|   |       |
|---|-------|
| Las páginas Web .....                     | 33    |
| Lenguaje HTML .....                       | 34    |
| <b>Trabajemos</b> .....                   | 35-38 |
| Ventana Principal Kompozer .....          | 38-40 |
| Creando páginas Web .....                 | 40    |
| Etiquetas .....                           | 41    |
| <b>Trabajemos</b> .....                   | 42-44 |
| Configurar Numeración y viñetas .....     | 45-47 |
| Acciones Deshacer y Rehacer .....         | 47    |
| Configurar imagen de color de fondo ..... | 48    |
| <b>Trabajemos</b> .....                   | 49-50 |
| <b>Reto</b> .....                         | 50    |
| Usando Tablas e Hipervínculos .....       | 51-55 |
| Movimiento de Textos .....                | 56-58 |
| Alojamiento Web .....                     | 59    |
| Publicar páginas Web .....                | 60-64 |
| <b>Reto</b> .....                         | 64    |
| <b>Proyecto Final 1</b> .....             | 65    |
| <b>Proyecto Final 2</b> .....             | 66    |

## 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

- › Recibe la definición sobre las páginas web como recurso publicitario y se da una introducción sobre la programación usando el lenguaje HTML.
- › Conoce la interfaz del editor de páginas web Kompozer y reconoce las herramientas de trabajo.
- › En forma dirigida crea páginas usando Etiquetas, configura numeración y viñetas a los textos que presenta, configura fondos, aprende a usar tablas, hipervínculos y marquesinas.
- › Conoce la forma de publicar páginas web, ejercita haciendo diversas páginas con contenidos variados y ejecuta el proceso de publicación de manera exitosa.

## Contenidos Actitudinales

- › Aplica sus conocimientos utilizando las herramientas adecuadas en la elaboración de diversas páginas colocando diseños, fondos, textos e ilustraciones.
- › Demuestra su iniciativa y creatividad al crear páginas con todos los elementos para ser atractivas.
- › Trabaja en un entorno que estimula su deseo de experimentar y aprender nuevas formas de presentar contenido en páginas web, poniendo en práctica las opciones que el programa Kompozer le ofrece.
- › Resuelve los ejercicios prácticos y proyectos integrativos del libro y los trabajos de refuerzo presentados en la plataforma de recursos.

# Microsoft Small Basic



Open



Save As



Cut



Graduar



Guardar



Run (F5)



Unidad

3

# Microsoft Small Basic



## Indicadores de Logro

- Resuelve de manera efectiva los ejercicios y proyectos avanzados en el uso de la programación Small Basic.
- Fortalece el Desarrollo lógico, aplicando de manera correcta la codificación necesaria en la creación de pequeños programas.
- Crea programas complejos y los ejecuta de manera efectiva.
- Demuestra interés en seguir conociendo y aplicando herramientas que ofrece Small Basic, como un software introductorio en los lenguajes de programación.

## Competencias

- Utilizar de manera efectiva las variables, constantes, condiciones e instrucciones en la creación de programas en Small Basic.
- Manejar y utilizar eficazmente los elementos, que le permitirán desarrollar programas de controles o cálculos en Small Basic.
- Descubrir nuevas formas de programar aplicando la lógica y el razonamiento a través de Small Basic.

## Contenidos declarativos

### UNIDAD **3**

|                               | Pág.  |
|-------------------------------|-------|
| Definición Small Basic .....  | 69    |
| <b>Yo puedo</b> .....         | 70    |
| Variables en Small Basic..... | 71    |
| Constantes-Trabajemos .....   | 72-73 |
| <b>Practica</b> .....         | 74    |
| <b>Yo puedo</b> .....         | 75    |
| Condiciones .....             | 76    |
| <b>Trabajemos</b> .....       | 77-78 |
| <b>Trabajemos</b> .....       | 79-80 |
| Instrucciones Else .....      | 80    |
| Instrucciones Clock .....     | 81    |
| <b>Trabajemos-Reto</b> .....  | 82    |
| <b>Trabajemos</b> .....       | 83    |
| Instrucción Math .....        | 84    |
| <b>Trabajemos</b> .....       | 85    |
| Bucles, Bucles For .....      | 86    |
| <b>Yo puedo</b> .....         | 87    |
| <b>Trabajemos</b> .....       | 88    |
| Matriz .....                  | 89-90 |
| <b>Yo puedo</b> .....         | 91    |
| <b>Trabajemos</b> .....       | 92    |
| <b>Proyecto final 1</b> ..... | 93    |
| <b>Proyecto final 2</b> ..... | 94    |

## 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.

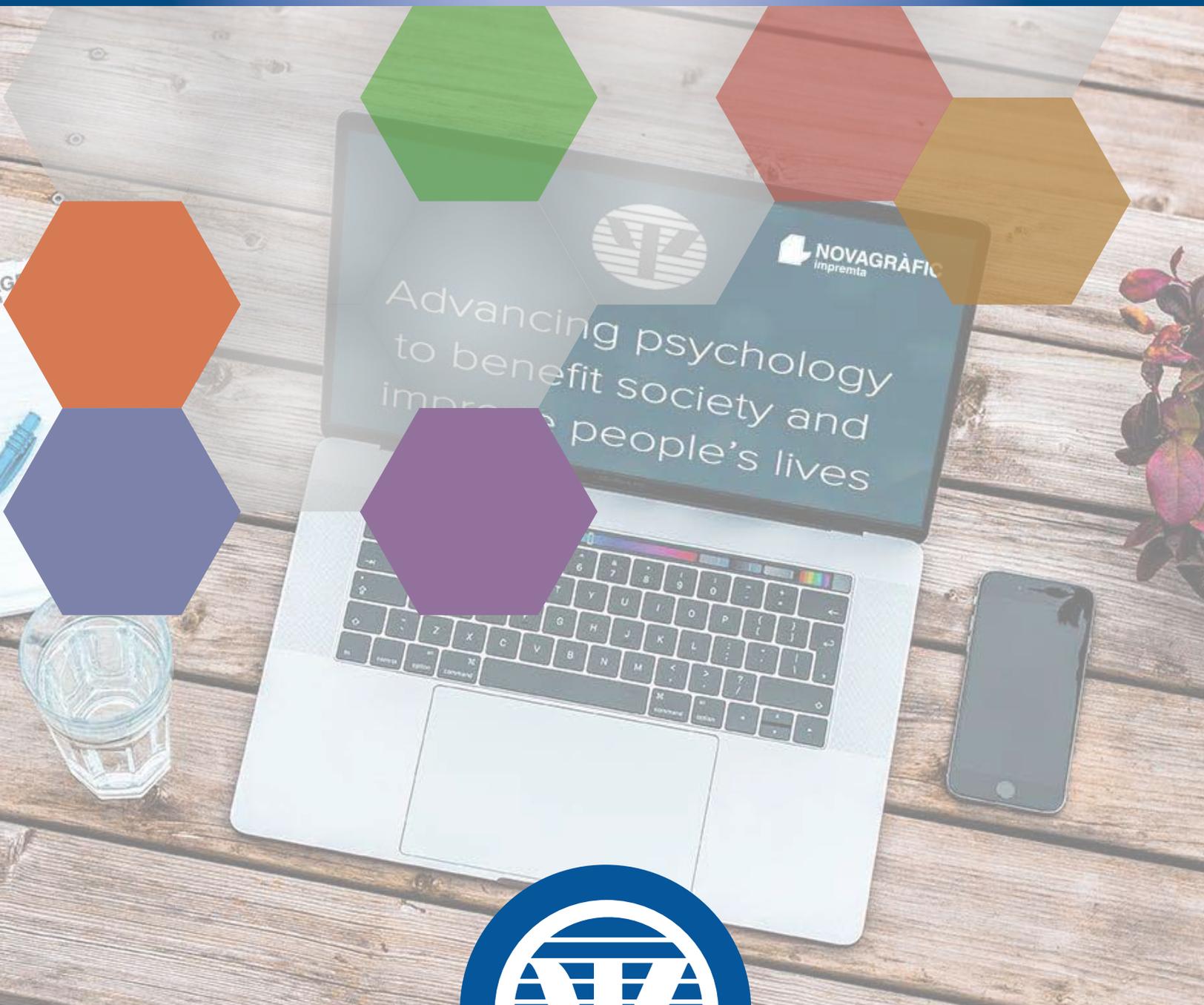
## Contenidos Procedimentales

- › Se realiza un repaso de herramientas aprendidas del programa Small Basic.
- › Aprende la forma correcta de utilizar Variables y Constantes en la programación usando Small Basic.
- › Realiza prácticas utilizando la Instrucción Red y el uso de las instrucciones If, Else, Clock y Math.
- › Aprende a utilizar el Bucle For, While y la variable Matriz en diversos proyectos de programación solicitados.
- › Realiza proyectos de programación sin dirección específica sino con instrucciones generales, ampliando su capacidad de análisis y lógica en el uso de la programación inicial.
- › En forma dirigida y con efectividad los alumnos presentan proyectos generados por ellos mismos aplicando sus conocimientos y su creatividad.

## Contenidos Actitudinales

- › Resuelve proyectos de programación más complejos aplicando las nuevas herramientas aprendidas.
- › Desarrolla por medio de la práctica, habilidades de razonamiento, análisis lógico y disciplina en el uso de diversas herramientas que ofrece el programa Small Basic.
- › Trabaja en un entorno motivacional por conocer más sobre otros lenguajes de programación y descubrir nuevas herramientas que le permitan generar proyectos más complejos en forma exitosa.
- › Resuelve con efectividad los proyectos y ejercicios de refuerzo que se presentan en la plataforma que acompaña el libro.

# Aplicaciones utilizando Normas APA



Unidad

4

# Aplicaciones utilizando Normas APA



## Indicadores de Logro

- Aplica correctamente las Normas APA aprendidas, en diversos documentos elaborados en Word.
- Presenta investigaciones respetando las Normas APA en cada área de su documento.
- Utiliza las formas requeridas de presentación en proyectos investigativos en donde se utilizan tablas, imágenes y formatos específicos.
- Demuestra interés por descubrir nuevas formas de aplicación de las Normas APA en diversos tipos de documentos de investigación.

## Competencias

- Conocer el origen y utilidad de las Normas APA presentadas en la unidad.
- Desarrollar habilidad para presentar información de manera atractiva, respetando las Normas APA con todos los elementos requeridos.
- Demuestra interés por seguir conociendo y aplicando nuevas Normas APA.

## Contenidos declarativos

### UNIDAD 4

Pág.

|                                      |         |
|--------------------------------------|---------|
| Normas APA, Formato general .....    | 97      |
| <b>Trabajemos</b> .....              | 98-100  |
| Presentar una Bibliografía .....     | 100     |
| <b>Trabajemos</b> .....              | 101-102 |
| Crear Fuente Bibliográfica .....     | 103-105 |
| Uso de Tablas de Formato .....       | 105     |
| <b>Trabajemos</b> .....              | 106-109 |
| Uso de Citas .....                   | 109-110 |
| <b>Yo puedo</b> .....                | 111     |
| <b>Yo puedo</b> .....                | 112     |
| Títulos de las investigaciones ..... | 113     |
| <b>Yo puedo</b> .....                | 114     |
| Subtítulos-Ilustraciones .....       | 115     |
| Insertar ilustraciones .....         | 116-118 |
| <b>Yo puedo</b> .....                | 118     |
| Conceptos importantes .....          | 119     |
| Derechos reservados .....            | 120     |
| <b>Trabajemos</b> .....              | 121-123 |
| <b>Proyecto final</b> .....          | 124     |

## 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

- › Aprende la definición de Normas APA, su origen y utilidad en la actualidad.
- › Conoce y practica el Formato General aplicado a diversos documentos.
- › Practica creando Bibliografías poniendo en práctica las normas aprendidas para este tipo de documento.
- › Practica el uso de Tablas, Títulos, Subtítulos y a insertar ilustraciones según lo requiera la norma.
- › Conoce qué es plagio y derechos reservados.
- › En forma dirigida y con ejercicios prácticos que ofrecen instrucciones, los alumnos crean diversos documentos investigativos cumpliendo con las normas aprendidas.

## Contenidos Actitudinales

- › Aprende y pone en práctica las normas APA en la creación de diversos documentos.
- › Demuestra disciplina aplicando las normas que se soliciten de acuerdo al tipo de documento que elabora.
- › Presenta trabajos investigativos cumpliendo con las normas APA vigentes.
- › Muestra respeto por contenidos elaborados por otros autores y reconoce que el robo o plagio de ideas ajenas, representa un delito.
- › Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.