



6



Guía 6

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**

PRIMERA UNIDAD

Internet • Redes Sociales



Predinsa

 CompuTeach



Indicadores de Logro

Competencias

- Ingresa de manera correcta a la Red de Internet aplicando los procedimientos necesarios.
- Utiliza adecuadamente las herramientas para la búsqueda de información.
- Busca imágenes aplicando de manera correcta las diversas formas de hacerlo.
- Realiza los procedimientos adecuados para copiar y pegar imágenes en diferentes lugares.
- Ilustra documentos que contienen texto con las imágenes apropiadas colocándolas en sitios correctos.
- Utiliza con eficiencia la Barra de búsqueda para encontrar páginas web de su interés.

- Identifica los íconos que representan los diferentes navegadores y buscadores de información.
- Ingresa a la Red siguiendo los procedimientos adecuados.
- Busca información de manera ágil utilizando los navegadores instalados en su equipo de computación.
- Reconoce los beneficios que aportan las Redes Sociales en la comunicación con otras personas.
- Conoce los riesgos de dar mucha información a sus contactos en las Redes sociales, pone en práctica las precauciones necesarias que debe tomar.



Contenidos declarativos

UNIDAD 1

	Pág.
Internet ¿qué es? - Yo puedo	3
¿Qué es la conexión a internet.....	4
¿Cuál es la velocidad del Internet? - Yo puedo ..	5
¿Cómo ingresar a Internet en la computadora?	
Practica	6
Practica - Yo puedo	7
Página de Inicio	8
Partes de la página de Inicio	9
Yo puedo	10
Practica - Buscadores de Información	11
Practica - ¿Cómo buscar Información	12
Trabajemos	13
¿Cómo buscar imágenes? - Yo puedo	14
Copia y pega imágenes - Practica	15
Trabajemos - Yo puedo	16
¿Cómo buscar páginas Web? Practica	17
Yo puedo	18
Redes Sociales	19
Facebook - Facebook Messenger	20
Trabajemos - Whatsapp	21
Trabajemos - Precaución al usar las Redes Sociales	22
Trabajemos	24
Proyecto	25

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 sobre la utilidad del Internet como medio de comunicación e investigación. Sus formas de conexión y la forma de adquirir el servicio.
- › En forma práctica se enseña los elementos de la página de Inicio, así mismo reconoce y practica con los buscadores de información que ofrece la red. Se explica y demuestra cómo Copiar y pegar imágenes desde la red y trasladarlas a documentos.
- › Se enseña en forma práctica cómo buscar direcciones web en forma efectiva.
- › Realiza proyectos de investigación y los presenta en Word aplicando lo aprendido.
- › Se explica la forma correcta de utilizar las redes sociales.

Contenidos Actitudinales

- › Aprende a ingresar a los buscadores de información de internet y descarga información para sus investigaciones, luego las traslada al procesador de palabras Word, agregando imágenes ilustrativas.
- › Demuestra habilidad en el uso de las herramientas que nos ofrece el Internet en la ubicación rápida de los sitios sugeridos.
- › Practica en forma individual la visita a páginas educativas demostrando eficiencia en el uso de las herramientas.
- › Realiza las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.

SEGUNDA UNIDAD

Procesador de palabras Microsoft Word



Procesador de Palabras Microsoft Word



Indicadores de Logro

- Crea documentos utilizando apropiadamente la herramienta de Insertar Tablas con contenido.
- Guarda sus documentos aplicando las diferentes formas.
- Inserta imágenes copiadas de diferentes sitios, las Pega en sus documentos modificando su tamaño y posición.
- Alinea los textos aplicando de manera correcta los procedimientos indicados.
- Aplica en forma creativa la herramienta Efectos a Textos y Letra Capital en sus diferentes documentos creados.



Competencias

- Crea documentos aplicando de manera apropiada todas las herramientas aprendidas.
- Demuestra creatividad propia al elaborar documentos con presentación y estilo.
- Desarrolla habilidad mecanográfica inicial, utilizando el teclado con todos los dedos de las manos.
- Aplica herramientas del programa en la creación de proyectos escritos que presentan textos e ilustraciones, tomadas de diferentes medios.
- Demuestra su interés y entusiasmo por aprender nuevas herramientas que ofrece el Procesador de texto Microsoft Word.

Contenidos declarativos

UNIDAD 2

	Pág.
Procesador de palabras Word - <i>Repasemos</i>	29
<i>Trabajemos</i>	30
<i>Yo puedo</i>	31
Guardando Trabajos en Word	32
<i>Yo puedo</i>	33
Mecanografía computarizada - <i>Practica</i>	34
Insertar imágenes - <i>Trabajemos</i>	35
Insertar imágenes de Internet	36
Ajuste el tamaño de una imagen	37
<i>Yo puedo</i>	38
Trabajando con imágenes - <i>Yo puedo</i>	39
Copiar imágenes desde otros programas	40
<i>Trabajemos</i>	41
<i>Trabajemos</i>	42
Alinear los textos	43
<i>Trabajemos</i>	44
<i>Yo puedo</i>	45
Mover textos - <i>Practica</i>	46
Crear efectos a los textos	47
Esquema - <i>Practica</i>	48
Letra capital - <i>Practica</i>	49
<i>Yo puedo</i>	50
<i>Proyecto</i>	52

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 del procesador de palabras Word, y se explica la forma de utilizar Tablas para crear documentos con contenido organizado. Se realizan prácticas en la elaboración de documentos ilustrados con insertos de imágenes tomadas de Internet, aprendiendo a ubicarlas y darles el tamaño adecuado.
- › En forma dirigida los alumnos aprenden a alinear textos dentro de sus documentos, a moverlos y a crearles efectos, aprenden a utilizar la opción Esquema y Letra Capital.
- › Se realiza una iniciación en la Mecanografía digital presentando a los alumnos lecciones que desarrollan su habilidad en la escritura en el teclado, ajustándose a la disciplina que esto requiere.

Contenidos Actitudinales

- › Aplica sus conocimientos utilizando las herramientas adecuadas en tareas prácticas asignadas.
- › Realiza los ejercicios solicitados en su material de apoyo y genera documentos aplicando su creatividad.
- › Resuelve los proyectos integrativos en donde se aplican diversas herramientas, con magníficos resultados.
- › Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.
- › Muestra disciplina en las tareas mecanográficas para alcanzar rapidez y exactitud.

TERCERA UNIDAD

Hoja de cálculo Excel

	A	B	C
1	Dato	Fórmula	Operador
2	1	=A2+A3	Suma
3	2	=A3-A2	Resta
4	3	=A3*A4	Multiplicación
5	4	=A5/A3	División
6	5	=A6^A3	Exponenciación
7			





Indicadores de Logro

Competencias

- Ingresa al programa aplicando las diferentes formas de hacerlo, al mismo tiempo conoce la estructura básica de la Hoja Electrónica.
- Crea documentos aplicando de manera eficiente el manejo de ancho y alto de filas y columnas.
- Realiza ejercicios prácticos en donde aplica Formato a los textos, uso de Etiquetas y Valores.
- Crea hojas de cálculo utilizando diversas fórmulas para obtener resultados en Operaciones Aritméticas.
- Reconoce las herramientas que ofrece el programa y las pone en práctica en la creación de diversos proyectos prácticos.
- Crea documentos y los presenta en forma atractiva, utilizando las herramientas necesarias que darán presentación y efectividad en cálculos matemáticos.
- Demuestra interés por conocer otras herramientas que ofrece el programa, con el fin de ir perfeccionando su uso e incluir otras aplicaciones.



Contenidos declarativos

UNIDAD 3

	Pág.
Excel	55
Presentación de la hoja de Cálculo - Las columnas	56
Las filas - Las celdas	57
¿Cómo ingresar a Excel?.....	58
Trabajemos	59
Yo puedo	60
Trabajemos	61
Partes de la ventana de Excel	62
Trabajemos	63
Trabajando con Excel	64
Trabajemos - Yo puedo	65
Cambiar de ancho de las columnas - Practica	66
Cambiar el alto de las filas con el Mouse	67
Yo puedo	68
Trabajemos	69
Trabajando con Excel	70
Conceptos importantes	71
Trabajemos	72
Practica - Yo puedo	73
Tabla de datos - Restar con Excel	74
Practica	75
Yo puedo - Multiplicación con Excel	76
Practica - Yo puedo	77
La división en Excel	78
Practica - Yo puedo	79
Proyecto	81



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 Excel y se describe su utilidad. Se hace una descripción de la interfaz del programa nombrando para una de las partes de la ventana principal.
- › Luego de presentar en forma detallada las herramientas necesarias para generar documentos escritos, los alumnos practican utilizando La cinta de Opciones con cada uno de sus elementos realizando prácticas de ingreso de datos en hojas sencillas.
- › Se da explicación y demostración de los tipos de fórmulas que manejará en la creación de hojas de cálculo, los alumnos realizarán las prácticas necesarias utilizando los diferentes operadores para generar cálculos precisos. Se enseña en forma práctica a dar Formato a sus documentos.
- › Desarrolla los proyectos prácticos poniendo su ingenio y creatividad, utilizando las herramientas apropiadas.

Contenidos Actitudinales

- › Crea documentos aplicando las herramientas aprendidas en ejercicios que provee su material de apoyo y proyectos especiales que serán asignados.
- › Resuelve los proyectos integrativos en forma rápida y efectiva.
- › Elabora hojas de cálculo aplicando fórmulas y colocando formatos a su gusto.
- › Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.

CUARTA UNIDAD

Robótica • Programando con Kodu



Robótica • Programando con Kodu



Kodu

Indicadores de Logro

Competencias

- Maneja las herramientas básicas del programa al mismo tiempo que crea juegos animados en 3D aplicando la programación gráfica inicial.
- Realiza proyectos aplicando la programación de su teclado en la activación de acciones en ciertas teclas.
- Crea juegos en donde aplica las acciones de objetos que podrán saltar, disparar, chocar, esconderse en diferentes escenarios programados por el estudiante.

- Descubre que la robótica educativa le permite crear proyectos novedosos imponiendo su ingenio.
- Desarrolla con creatividad y gusto propio, juegos interactivos en 3D.
- Reconoce que Kodu es un software que le ofrece diversas herramientas atractivas con las cuales podrá crear juegos en forma sencilla.



Contenidos declarativos

UNIDAD 4

	Pág.
Aprendiste que - Trabajemos	85
¿Qué entendemos por instrucciones?.....	86
Yo puedo	86
Trabajemos	87
Recuerda que	88
Recordemos cómo entrar al programa	88
Programando en Kodu	89
Practica	90
La opción “Cuando”	91
La opción “Haga”	92
Trabajemos con Kodu	93
Manos a la obra	93
Función saltar	96
Trabajemos	96
Yo puedo	99
Función reparar	99
Trabajemos	99-100
Yo puedo	102
Herramienta para crear escenarios acuáticos	103
Practica	103
Proyecto Final	107

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 básicas 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 utilizar la Función Saltar y Disparar, creando animaciones con cierto grado de complejidad.
- › Se da una explicación y demostración de cómo crear escenarios Acuáticos en proyectos que presentan esta modalidad de animación.

Contenidos Actitudinales

- › Aprende y pone en práctica las nuevas opciones de programación presentadas en esta unidad, generando proyectos de animación muy atractivos.
- › Crea proyectos con mayor grado de complejidad y tiene la oportunidad de generar proyectos propios.
- › 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.