



# UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

---

---

UNIDAD AJUSCO

“DISEÑO DE MATERIAL PARA LA ENSEÑANZA DE  
COMPUTACIÓN DIRIGIDO A ALUMNOS DE SEGUNDO AÑO DE  
PRIMARIA”

**Proyecto de Tesis**

QUE PRESENTA

**ROSA NELY VELÁZQUEZ TORRES**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LICENCIADA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

ASESOR DE TESIS: MTRA. MERCEDES MURENA SANTOS SANTOS

MÉXICO D.F. FEBRERO 2014

# Índice

---

Introducción	1
Justificación	3
Capítulo I	
Historia de la computadora	
1.1 Historia de la computadora	6
1.2 ¿Qué es una computadora?	8
1.3 Tipos de computadoras	10
1.4 Importancia en el ámbito educativo	11
Capítulo II	
Psicología del Aprendizaje	
2.1 Teoría de Piaget	16
2.2 Teoría de Lev Semenovich Vigotsky	19
2.3 Teoría de David Ausbel	22
2.4 Características de un niño entre 7 y 8 años	24
2.6 El rol del psicólogo en la enseñanza-aprendizaje	26
Capítulo III	
Plan de trabajo para la clase de computación para segundo año	
3.1 Introducción	31
3.2 Objetivo general	31
3.3 Criterios de evaluación	32
3.4 Programa de trabajo	33
3.4.1 Reglamento de computación	33
3.4.2 Temario	34
3.4.3 Cronograma	35

## Capítulo IV

### Marco Metodológico

4.1 Procedimiento	43
Diagnostico	43
Identificación de las habilidades	43
Diseño de material	46
Validación/piloteo	47
Aplicación	47
Evaluación	48
Conclusiones	49
Referencias bibliográficas	51
Anexo 1	53
Anexo 2	60
Anexo 3	76
Anexo 4	81
Anexo 5	106
Anexo 6	115
Anexo 7	120
Anexo 8	126
Anexo 9	131

# Introducción

---

Dentro del ámbito educativo existen diferentes formas de enseñar y aprender nuevos conocimientos sobre alguna materia en especial; por lo cual el presente trabajo nos muestra un material didáctico que permitirá que guie al docente en el proceso de enseñanza de la materia de computación de segundo año de primaria.

Actualmente los profesores que imparten la materia de computación en cualquier grado, diseñan su material o eligen alguno en existencia dentro del mercado. Esta última opción generalmente no responde a la normatividad que marca la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2009) con relación a las competencias y ejes transversales que deben atenderse durante la formación básica. Por ello una de las ventajas de diseñar el material, es que se encuentra alineado a la normatividad que marca la SEP.

Las actividades seleccionadas dentro del material permiten que el alumno se apropie del conocimiento y lo traslade a su vida cotidiana, ya que todos los temas al final contienen preguntas metacognitivas que les ayudan a reflexionar a los niños acerca de todos los posibles usos que le pueden dar al nuevo conocimiento. Por ejemplo, después de que se les enseña como insertar una imagen a un documento de Word se les pide que piensen en que pueden utilizar las imágenes y el texto, y las respuestas han sido: sirve para hacer la carta a Santa Clouse, una tarjeta de cumpleaños, un recado, una tarjeta para mamá o para entregar trabajos ilustrados a otras materias.

El material consiste en un libro para el alumno, el cual contiene actividades para el hogar, individuales, grupales y con pares; éstas a la vez de que permiten trabajar los contenidos de la materia, refuerzan la psicomotricidad, memoria, observación, contenidos de otras materias y socialización de los alumnos. El ejemplar tiene 68 páginas, siendo algunas de ellas recortables y aborda los siguientes temas:

- Conoce tu computadora
- Aprende a dibujar en tu computadora
- Aplicación de herramientas
- Viajemos y sigamos aprendiendo en internet



- Escribimos sin errores
- Aprendamos a diseñar en Office

Por otro lado, también se elaboró el libro para el profesor, el cual contiene todos los temas y actividades del libro del alumno; además de que se le agregan sugerencias para impartir la clase, información extra para reforzar los temas, evaluaciones y la clave de respuesta de las mismas.

El material didáctico se elaboró teniendo como referentes el Plan de Estudios de Educación Básica 2009, la transversalidad, competencias, el constructivismo, la etapa de desarrollo del alumno y la importancia de la materia en el ámbito educativo.

La materia de computación en el nivel de educación básica no es obligatoria en escuelas públicas y privadas; sin embargo, es tomada en cuenta actualmente por el uso y manejo de las tecnologías de la información y la comunicación, más conocidas como uso y manejo de las TIC's, por lo cual es importante mencionar cómo se relaciona la materia de computación con el plan de trabajo otorgado por la Secretaría de Educación Pública.

En el capítulo I se encontrará la explicación histórica de la computadora, donde se menciona cómo se fue modificando cada computadora que ha existido, así como quienes son los creadores de las mismas y cuál es su importancia en el ámbito educativo.

En el capítulo II se desarrolla el tema de la psicología del aprendizaje, el cual presenta las diferentes aportaciones de teóricos como: Jean Piaget, Vigotsky y Ausubel, por ser considerados representantes del constructivismo, enfoque en el que se basa el actual plan nacional de educación básica (SEP 2009).

En el capítulo III se presenta un plan de trabajo para impartir la clase a grupos de segundo año de primaria; donde se estructuran los objetivos, criterios de evaluación, programas de trabajo, temario, cronograma, así como un reglamento el cual puede ser adaptado a las necesidades del grupo.

En el capítulo IV, se encuentra el marco metodológico que se siguió para desarrollar el material didáctico propuesto.

# Justificación

---

De acuerdo con la UNESCO (2013) “Un mejor acceso a las tecnologías de información y la comunicación (TIC) en la educación brinda a las personas una mejor oportunidad de competir en la economía global, la llegada de la economía del conocimiento y de la competencia económica global... tiene un efecto multiplicador a lo largo del sistema educativo y brinda a los estudiantes nuevas competencias...”. (UNESCO, 2013 p.5)

De acuerdo al estudio presentado por la UNESCO (2013), con relación a los países latinoamericanos y del Caribe que cuentan con la instalación eléctrica adecuada para el uso de TIC en educación primaria y secundaria, la enseñanza asistida por radio y televisión, la infraestructura informática para las nuevas formas de enseñanza asistida por TIC, los programas que ofrecen enseñanza asistida por computadora y docentes capacitados en la enseñanza de TIC, se encontró lo siguiente con relación a México:

- ❖ No se encontraron datos disponibles para identificar docentes calificados en TIC, que enseñen habilidades básicas de computación o que actualmente enseñen materias utilizando recursos TIC. Únicamente el dos por ciento de los docentes se encuentran capacitados para enseñar materias utilizando TIC.
- ❖ En política nacional se alinea a la implementación de estrategias orientadas a promover e integrar las TIC a la educación.
- ❖ Los programas de estudio que incluyen recomendaciones para la enseñanza asistida por TIC son: matemáticas, ciencias, comunicación escrita y conocimientos básicos de computación.
- ❖ No se encontraron datos sobre el porcentaje de establecimientos educativos que cuentan con la instalación eléctrica adecuada, ni laboratorios o red de área local. Únicamente en planteles públicos, el 68% de los establecimientos cuentan con enseñanza asistida por computadora, aunque esto implique que sea una sola aula acondicionada para tales fines en toda la escuela.

- ❖ No se encontraron datos acerca de los establecimientos que cuentan con acceso a internet, banda ancha, servicio de apoyo a TIC, recursos educativos abiertos o sitio Web.
- ❖ Por otro lado no se encontraron datos acerca del porcentaje de computadoras disponibles para uso pedagógico y ratio de alumnos por computadora con fines pedagógicos. Únicamente se encontró que el 34% de primarias y secundarias públicas están conectadas a internet, sin aclarar si el servicio se encuentra disponible para alumnos y docentes.
- ❖ El 27% de establecimientos públicos de educación primaria ofrecen enseñanza asistida por computadora.
- ❖ El 22% de escuelas públicas secundarias tienen registrada matrícula en programas que ofrecen enseñanza asistida por televisión y entre el 2% y 3% de escuelas secundarias ofrecen programas de enseñanza asistida por computadora, con internet y con acceso a recursos educativos abiertos.
- ❖ El 2% de docentes se encuentra capacitado para enseñar materias mediante el recurso se usó TIC en educación primaria. El 26% de docentes de educación primaria enseña actualmente materias mediante el uso de recursos TIC. Únicamente el 1% de docentes de educación secundaria enseñan actualmente el uso de recurso TIC.

Una de las conclusiones a las que llegó la UNESCO, fue “entre las nuevas formas de enseñanza asistida por TIC, la más frecuente es la enseñanza asistida por computadora, hecho que puede reflejar su actual importancia en la formulación de política”.

Por otro lado, al realizar una investigación acerca del material disponible en el mercado para la enseñanza de la computación en educación básica en México, se encontró que existen diversos manuales y libros, pero al analizarlos se detectó que algunos de los textos son complejos para las habilidades de niños entre 7 y 8 años de edad, costosos, no vinculados al Plan de Estudios propuesto por la SEP y sin enfoque pedagógico (Ver anexo 8). Con relación al material didáctico diseñado por la Secretaría de Educación, se solicitó a la Coordinación General de Educación del Gobierno de la Ciudad de México información al respecto, informando que no entregan material didáctico en el tema de computación a escuelas primarias públicas o privadas (Ver anexo 7).

Por lo anterior, se decidió diseñar un material didáctico, al cual se llamara “Me divierto y aprendo computación. Material para segundo año de primaria”, el cual está enfocado para que el docente guie el aprendizaje de los niños. El material se diseñó tomando en cuenta las competencias que establece la Secretaria de Educación Pública, cuidando la transversalidad de las mismas.

# Capítulo I

---

## Historia de la computadora

### 1.1 Historia de la computadora

La historia de la computación puede remontarse a cientos de años atrás, principalmente se crearon máquinas manuales para realizar una o diferentes tareas de cálculo, una de las primeras fue el ábaco que inicialmente fue utilizado por los romanos. A mediados del siglo XVII el filósofo matemático y teólogo *Blaise Pascal* (1623-1662) de Francia, creó la Pascalina que trabajaba con engranes y su funcionamiento era lento. En 1694 Gottfried Wilhelm Leibnitz tomó como base la Pascalina y creó un modelo para multiplicar, dividir, sumar y restar, a la que llamo máquina analítica, que tampoco resulto ser precisa y rápida. En el siglo XIX el matemático Charles Babbage impulsó la creación de una máquina matemática para realizar cualquier operación básica de forma programable y se basó en la máquina de Leibnitz. Por otro lado, Herman Hollerith fue el primer inventor de las tarjetas perforadas que se utilizaron para el censo de Estados Unidos en 1890, la cual despertó el interés para desarrollar nuevos proyectos computacionales, aun así la velocidad de esta máquina era lenta (Long, 1995, pp. 34-35).

Con la construcción de las máquinas eléctricas y manuales, se dieron a conocer las primeras computadoras en el año de 1930, donde Howard Hathaway en conjunto con los ingenieros de IBM construyeron la primera gran computadora digital nombrada Mark I que trabajaba en automático con las operaciones básicas e imprimían sus resultados en tarjetas perforadas (Villareal, 2007).

El doctor John V. Atanasoff profesor de la Universidad Estatal de Iowa y Clifford Berry un estudiante crearon el prototipo del ABC, donde se reducía el tiempo para cálculos en tiempo de resolución. Aunque era una aportación importante el estado de Iowa por falta de capital no podían patentar la máquina, hasta 1973 el tribunal federal otorgó en forma oficial a Atanasoff los derechos sobre la computadora.

Durante la Segunda Guerra Mundial se da la necesidad de contar con capacidad en cómputo en el ámbito militar, esto permite que en 1942 en la Escuela de Ingeniería Eléctrica de la Universidad de Pennsylvania construyeran una computadora llamada ENIAC con la capacidad de trabajar en alta velocidad, multiplicaba dos números de diez dígitos a una velocidad de trescientos productos por segundo, perforando tarjetas de entrada y salida, fue considerada como la primera computadora digital de alta velocidad y se utilizó de 1946 a 1955 (Villareal, 2007).

El matemático John Von Neumann en 1945 realizó un estudio donde demostraba que una computadora con una estructura física y sencilla, puede ser capaz de ejecutar cualquier cálculo programado sin modificar el hardware, creó las instrucciones para la transferencia condicional la cual permite que se pueda interrumpir los programas o secuencias y puedan reiniciar en cualquier otro punto.

Como menciona Villareal (2007) las tecnologías de la información de los últimos cincuenta años se han dividido en cuatro etapas o generaciones de computadoras las cuales han implementado el desarrollo de la tecnología y son consideradas con características propias.

Actualmente las computadoras que se utilizan cuentan con características específicas; la innovación tecnológica de nuevas computadoras se les cataloga como la quinta generación, ya que ha avanzado en el desarrollo del software y hardware, donde cuya importancia es lograr que las computadoras cuenten con sistemas de reconocimiento de actividades que se hacen con frecuencia sin necesidad de que el usuario lo establezca, así como se puede programar secuencias de actividades.

La información anterior es utilizada en el manual para presentarle al alumno una breve reseña de la evolución de la computadora, con la finalidad de que al ir adquiriendo nociones históricas del instrumento, fortalezca: la asignatura de Exploración de la Naturaleza y la Sociedad, en donde se incluyen contenidos del campo de la tecnología, Español, motricidad fina, memoria y competencia para el aprendizaje permanente.

Por ejemplo, en el manual del alumno, en la página 2, el tema se maneja como una línea de tiempo, en la que debe identificar los nombres de las principales computadoras, así como el orden cronológico de aparición de las mismas, como se muestra a continuación:

Unidad 1  
Conoce tu computadora

Historia de la computadora

La computadora existe desde hace mucho tiempo, completa la línea de tiempo escribiendo el año debajo de las computadoras que se muestran a continuación

Con ayuda de tu profesor@, escribe el nombre de las computadoras como aparecen en la línea del tiempo:

1- \_\_\_\_\_ 2- \_\_\_\_\_  
3- \_\_\_\_\_ 4- \_\_\_\_\_

Para aprender más visita esta página de internet:  
<http://www.youtube.com/watch?v=OTuqEmrZSOY>

Como se puede apreciar, el tema se maneja de una manera muy sencilla, de tal manera que un niño de siete años sea capaz de realizar la actividad con ayuda del profesor. Al final de la actividad aparece una hipervínculo (liga de internet), el cuál es un video que muestra la historia de la computadora.

## 1.2 ¿Qué es una computadora?

Una computadora o computador es un equipo electrónico que sirve para procesar y almacenar datos que se convierten en información útil.

La computadora se define como un conjunto de tecnologías que efectúa cuatro operaciones (Villareal, 2007, p.3):

1. Acepta entradas: recibe información del mundo exterior.
2. Produce salidas: genera información del mundo exterior.
3. Procesa información: lleva a cabo operaciones aritméticas y lógicas, además, toma decisiones y le da sentido a la información.
4. Almacenar información: mueve y almacena la información de y hacia la memoria de la computadora y los dispositivos de almacenamiento.

Una computadora es una herramienta de trabajo que en la actualidad nos permite ejecutar programas o documentos con exactitud y rapidez, éstos permiten organizar variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas y sistematizadas, a esta acción se le conoce con el nombre de programación.

La computadora está conformada por el hardware y el software. El hardware como define Villareal (2007) es la parte física de la computadora y sus principales componentes son:

- Monitor también conocido como pantalla, la cual permite la visibilidad de las actividades que se realizan.
- CPU (Unidad Central de Procesamiento) o cerebro, es el encargado de ejecutar los programas o aplicaciones.
- Teclado es un dispositivo de entrada que sirve como una máquina de escribir.
- Mouse es un dispositivo de entrada que permite seleccionar o manipular programas.

El software Escamilla (2000) define “como un conjunto de programas que, en una computadora, tiene la función de controlar los recursos físicos y lógicos del sistema, supervisar la ejecución de programas y facilitar el uso del sistema por parte del usuario”. Actualmente existen cuatro sistemas operativos en el mundo: Windows.- creado por Bill Gates en el año 1985, Mac OS X.- creado por Steve Jobs en el año de 1976, Linux.- creado por Linus Torvalds en el años de 1991, Guadalinux.- creado por la junta de Andalucía en 2003.

Aunque son programas que permiten desarrollar diferentes tipos de archivos como son texto, presentaciones, búsquedas en internet, diseño o reproducción de audio, cabe mencionar que tienen diferentes características. Por ejemplo:

- Microsoft Office

Word, Excel, Publisher, Access, Outlook, Word, Power Point



- Reproductores de música

VLC, Windows Media, iTunes, Winamp



- Navegadores de internet

Firefox, Opera, Safari, Google Toolbar, Internet Explorer





- Programas de diseño de imágenes o animaciones  
Publisher, Fireworks, Corel, Flash, Dreamweaver Illustrator



Es importante mencionar que para tener un mejor funcionamiento de estos programas hay que actualizarlos bajo las nuevas versiones que se encuentran en el mercado para cada plataforma, dado que cada una se modifica en diferentes aspectos que le permiten trabajar ampliamente en sus trabajos o tareas asignadas en una computadora.

### 1.3 Tipos de computadoras

En la actualidad básicamente existen dos tipos de diseños:

- Escritorio.- Computadora que está diseñada para trabajar en casa, oficinas y en un lugar estable. Puede pesar hasta siete kilogramos y su capacidad de almacenamiento depende de las actividades que se realizan al momento que se esté trabajando; una desventaja es que solamente se puede trabajar si está conectada a un interruptor de electricidad.



- Portátil.- También conocida como Laptop, está diseñada para que sea transportada por el usuario dado que éstas no pesan más de tres kilogramos. Su capacidad de trabajo es amplio y tiene la ventaja de contar con una batería que permite trabajar sin necesidad de estar conectada a un interruptor de electricidad.



Las computadoras (sin importar su marca o empresa diseñadora) cuentan con los diferentes programas y aplicaciones que permiten un trabajo con mejor desempeño para su presentación. En la actualidad las diferentes empresas han traído nuevas computadoras que se pueden catalogar como portátiles las cuales están a la venta con el nombre de tablets y tienen como finalidad permitir a los usuarios trabajar o modificar archivos en los diferentes programas del mercado.

#### 1.4 Importancia en el ámbito educativo

La enseñanza de computación en el ámbito educativo se basa más como una materia de apoyo a nivel de la educación básica donde se les enseña a los alumnos a aprender y usar la computadora como una herramienta de trabajo, que les proporcionará habilidades de pensamiento además podrán retomar sus conocimiento basado en los que tiene el alumno y los que está por adquirir.

El Plan de Estudio 2009 primaria de la Secretaría de Educación Pública da cuenta de los diversos proyectos educativos basados en el empleo de tecnologías y comunicación (TIC) como un recurso para incrementar la calidad de la enseñanza o para aumentar la cobertura.

El uso de las TIC en la educación básica se remonta a 1983, con el Proyecto Galileo que la SEP realizó con la Fundación Arturo Rosenblueth. A partir de este proyecto han venido surgiendo proyectos diferentes, por ejemplo, La Biblioteca Digital de Red Escolar, Edusat (Red Satelital de Televisión Educativa), Secundaria para el Siglo XXI, Portal Sepiensa, La Enseñanza de las Matemáticas con Tecnología (Emat), Enseñanza de las Ciencias con Tecnología (Ecit), Enseñanza de las Ciencias a través de Modelos Matemáticos (ECAMM), El proyecto de Enseñanza de la Física con Tecnología (Efit), Sistema Enciclomedia y Habilidades digitales para todos.

Este último presenta cuatro ejes de acción: a) mejora de la calidad educativa, b) desarrollo de estándares en educación básica, c) mejora en la formación y capacitación de docentes y funcionarios de la educación básica, y d) la evaluación del sistema con base a estándares nacionales. Plantea la incorporación de equipos de cómputo en las escuelas para uso pedagógico por alumnos y docentes, junto con esquemas de alta interactividad para favorecer la enseñanza y el aprendizaje, y el desarrollo de actividades digitales. Aún no se ha puesto en práctica este proyecto.

En los estudios realizados del seguimiento y evaluación a diversas experiencias en el empleo de la tecnología destacan: la evaluación de la etapa piloto de EMAT en donde se observó “un proceso significativo de la población estudiada en un ciclo escolar, en cuanto al uso de un lenguaje simbólico más abstracto que el que se registra al inicio del estudio, en el que predominaba el lenguaje natural y numérico”, además, “un alto porcentaje (75%) de

estudiantes con un historial previo de fracaso en matemáticas que lograron acreditar el curso con resultados no muy diferentes de los alcanzados por los estudiantes más avanzados” entre otros hallazgos. En cuanto a la asimilación por parte del maestro el modelo de uso de la tecnología para la enseñanza, se encontró que al cabo de un ciclo escolar los maestros descubrieron un modo de intercambio de ideas matemáticas o científicas con los alumnos a través de la tecnología y de las actividades diseñadas, además de percatarse de sus propias deficiencias conceptuales en materia de enseñanza.

En la evaluación de la etapa piloto de Efit. Los resultados de la investigación muestran que los alumnos, cuyo historial académico no mostraba resultados muy satisfactorios, a través de su participación en el proyecto lograron desarrollar habilidades, ganaron seguridad y el estímulo necesario para esforzarse en mantener su nuevo rol en el aula, cambió su percepción de la física y lograron una mayor dedicación al estudio. En cuanto a la asimilación por parte del maestro del modelo de uso de la tecnología para la enseñanza, se observó que el grado en el cambio del papel del maestro dentro del aula resultó un factor decisivo en los resultados de los alumnos; además, los alumnos cuyos profesores superaron el obstáculo de la enseñanza tradicional, obtuvieron mejores resultados en cuanto al aprendizaje significativo de los conceptos de la física. Entre otros aspectos, se menciona que uno de factores destacados del uso de la tecnología ocurrió en el área de los conocimientos de física, pues para la preparación de la clase con las actividades diseñadas en el proyecto los profesores se enfrentaron sus concepciones erróneas, detectaron áreas de conocimiento en las que se sentían más inseguros y tuvieron la necesidad de prepararse a mayor profundidad. (Plan de estudios 2009, Educación Básica, SEP)

Por otro lado, el mismo Plan menciona que los medios y materiales de apoyo deberán ser adecuados a las condiciones del entorno social, cultural y lingüístico. Recomendando que se agreguen los nuevos recursos, resultados del avance en las TIC; con la idea de garantizar una relación congruente entre el desarrollo de los campos formativos, la enseñanza de los contenidos y el manejo de las nuevas TIC.

Actualmente la enseñanza de computación no se encuentra dentro de los planes y programas de estudio de preescolar, primaria y secundaria como materia de asignatura; sin embargo cada vez es más frecuente que las escuelas integren la enseñanza de la computación en educación preescolar y primaria, ya que el perfil de egreso de la educación

básica en inciso i marca que el alumno será capaz de aprovechar los recursos tecnológicos a su alcance, como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento.

En las escuelas tanto públicas como privadas que se imparte la enseñanza de computación en la educación básica, se cuida que el programa de computación de cualquier grado esté relacionado por lo menos con tres de las cinco competencias mencionadas en el Plan de Educación Básica, las cuales son: Competencias para el aprendizaje permanente, Competencia para el manejo de la información, Competencia para el manejo de situaciones, Competencias para la convivencia y Competencias para la vida en sociedad, cuidando la transversalidad con las asignaturas de: Español, Matemáticas, Exploración de la Naturaleza y Sociedad, Formación Cívica y Ética, Educación Física y Educación Artística.

Un ejemplo de una actividad en la que se puede observar la forma en que se relaciona el tema (en este caso es el uso de internet) y su relación con algunas de las competencias y asignaturas, es en donde se le solicita al alumno que busque en internet una imagen de series numéricas la guarde en una carpeta y complete las series impresas en su manual. Al realizar esta actividad, el alumno fortalece la asignatura de Exploración de la Naturaleza y Sociedad, Matemáticas, Español, la competencia de manejo de la información y competencia para el aprendizaje permanente.


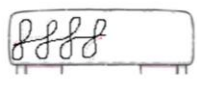

**Unidad IV**  
Viajemos y sigamos aprendiendo en Internet

**Adivinemos la imagen**

Con ayuda de tu profesor@ abre el navegador de internet, en la barra de direcciones entra a la pagina:

[http://ares.cnice.mec.es/matematicasep/a/1/ca1\\_08.html](http://ares.cnice.mec.es/matematicasep/a/1/ca1_08.html)

Completa las series que se te muestran, al terminar una los puntos de la serie numérica, letras o figuras.

Serie numérica	Serie de figura	Serie de letras
		

Para aprender más visita esta página de internet:  
[http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/PRIMERO/datos/02\\_Mates/03\\_Recursos/01\\_t/actividades/numeros/05.htm](http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/PRIMERO/datos/02_Mates/03_Recursos/01_t/actividades/numeros/05.htm)

42

# Capítulo II

---

## Psicología del Aprendizaje

El constructivismo, en la lógica de Piaget, Vygotsky y Ausubel es una vía para aprender a aprender, a conocer, a hacer, a ser y a pensar, ya que se le concibe como un espacio para desarrollar una actividad mental en el niño, que implica el descubrir o construir un nuevo conocimiento a partir de una idea o experiencia anterior, en condiciones socioculturales y para toda la vida. (Cesar Coll, 1997).

La construcción del conocimiento en la escuela debe darse considerando el triángulo interactivo: el papel mediador de la actividad mental constructiva del alumno, los contenidos curriculares como saberes preexistentes socialmente construidos y culturalmente organizados, y el papel del docente como guía y orientador de la actividad mental constructiva del alumno en la asimilación de aquellos contenidos (Cesar Coll, 1997).

Tales son los fundamentos didácticos y curriculares establecidos para la educación nacional. Psicológicamente, el aprender es un interactuar con el sujeto en un proceso de “ir y venir de la reflexión a la acción”, donde los hombres y la realidad se transforman. Donde adquiere importancia la comunicación y la dialéctica para apoyar las modificaciones sujeto-grupo, en las que el lenguaje es la vía esencial para modificar el pensamiento, en el marco de los procesos sociales de producción material. Por lo que se busca que los aprendizajes resulten significativos para el niño y esto se logra con la participación consiente del niño y con la comunicación entre los sujetos protagonistas (Álvarez, R. 1998).

El paradigma constructivista es uno de los más influyentes dentro de la Psicología. Su mayor representante por ende es Jean Piaget cuyos trabajos desde el punto de vista epistemológico, sustenta que este paradigma es de tipo interaccionista-constructivista. Se concibe al sujeto de manera activa durante el proceso de conocimiento, ya que tendrá la capacidad de llevar a cabo dicha construcción a través de la interacción con el objeto de conocimiento.

El paradigma concibe como metas principales de la educación el desarrollo moral e intelectual de los alumnos, así como que éstos aumentan sus capacidades racionales como constructores activos de conocimiento.

El profesor es entendido como un guía que debe interesarse en promover el aprendizaje autogenerado y autoestructurante en los alumnos, mediante enseñanza indirecta. Los estudiantes siempre son considerados como constructores activos de su conocimiento y se parte en todo momento, de su competencia cognitiva para definir objetivos y metodología didáctica. La evaluación debe realizarse sobre los procesos, nociones y competencias cognitivas de los alumnos.

Finalmente en el terreno de la informática educativa, una de las experiencias que más impacto han tenido es la propuesta de Papert sobre el lenguaje LOGO (véase Solomon, 1987). La propuesta de un entorno constructivista centrada en el aprendizaje por descubrimiento, que puede utilizarse desde etapas tempranas de escolaridad.

Por lo cual el material cuenta con dos evaluaciones de metas obtenidas, donde el profesor al calificar el desempeño del alumno le permite crear una retroalimentación de sus errores logrando así una metacognición.

Por ejemplo en el manual del alumno, al cierre de cada objetivo se presenta una evaluación, en donde los alumnos guiados por el profesor se autocalifican y al final los guía a través de preguntas para que identifiquen que sucedió para obtener esos resultados; en caso de tener errores el profesor los guiará a que identifiquen cuál es el error y qué deben hacer para conseguir la respuesta correcta, también contiene una hoja idéntica de evaluación en la cual el niño tendrá oportunidad de poner las respuestas correctas una vez identificadas.

**Unidad I**  
**Conoce tu computadora**

**Metas Obtenidas**  
Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:

Une las figuras con su nombre correcto:  
Monitor  
Teclado  
Mouse  
CPU

Decide si el nombre de las computadoras es falso o verdadero, y marca tu respuesta con una X.

Computadora Personal	V	F
Computadora UNIVAC	V	F
Máquina Pascalina	V	F
Máquina Analítica	V	F

Ilumina de azul la computadora portátil y de rojo la computadora de escritorio.

De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:

EXCELENTE	REGULAR	NECESITO ESTUDIAR
-----------	---------	-------------------

Al terminar de calificar las metas obtenidas se sugiere guiar a los alumnos a través de una reflexión sobre los resultados obtenidos para lograr la metacognición, se puede realizar los siguientes pasos:  
✓ Lea con ellos las preguntas y respuestas correctas e incorrectas.  
✓ Pregunte si todos tienen la misma respuesta.  
✓ Al ser contestadas incorrectamente realice preguntas de porque esa respuesta, hasta que el alumno reflexione en que se equivocó.  
✓ Preguntar cómo se puede saber si la pregunta es correcta.  
Al lograr la reflexión del alumno, pídale que en la siguiente página conteste las metas obtenidas con las respuestas correctas.

## 2.1 Teoría de Jean Piaget (1896-1980)

Para Piaget el desarrollo intelectual está claramente relacionado con el desarrollo biológico; ya que este desarrollo es necesariamente lento y también esencialmente cualitativo, esto quiere decir, que la evolución de la inteligencia supone la aparición progresiva de diferentes etapas que se diferencian entre sí por la construcción de esquemas cualitativamente diferentes.

Período	Estadio	Edad
<p><b>Etapa Sensoriomotora</b></p> <p>La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.</p>	<p>a) Estadio de los mecanismos reflejos congénitos</p> <p>b) Estadio de las reacciones circulares primarias</p> <p>c) Estadio de las reacciones circulares secundarias</p> <p>d) Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos</p> <p>e) Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación</p> <p>f) Estadio de las nuevas representaciones mentales</p>	<p>0-1 mes</p> <p>1-4 meses</p> <p>4-8 meses</p> <p>8-12 meses</p> <p>12-18 meses</p> <p>12-24 meses</p>
<p><b>Etapa preoperacional</b></p> <p>Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.</p>	<p>a) Estadio preconceptual</p> <p>b) Estadio intuitivo</p>	<p>2-4 años</p> <p>4-7 años</p>
<p><b>Etapa de las operaciones concretas</b></p> <p>Los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de causalidad, espacio, tiempo y velocidad.</p>		<p>7-11 años</p>
<p><b>Etapa de las operaciones formales</b></p> <p>En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.</p>		<p>11 años adelante</p>

Tabla 2.1 Etapas de desarrollo. (Piaget, 1981)

Al explicar el acto de conocer y el cambio en el conocimiento, la teoría piagetiana parte de una posición esencialmente constructivista. Piaget define la asimilación como la integración de elementos exteriores a estructuras en evolución o ya incorporadas en el organismo, es decir que la asimilación sería el proceso mediante el cual el sujeto interpreta la información que proviene del medio, en función de sus esquemas o estructuras conceptuales

disponibles. De esta forma, obviamente, los adultos disponemos de un número mayor de esquemas, a su vez más complejos, para asimilar la realidad circundante.

Una ilustración de la aplicación del concepto de asimilación se ve claramente en todas las instrucciones para el docente al inicio de cada tema

**Unidad I**  
**Conoce tu computadora**

**Historia de la computadora**

La computadora existe desde hace mucho tiempo, completa la línea de tiempo escribiendo el año debajo de las computadoras que se muestran a continuación

1742 1833 1946 1953

Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas...
- En donde....
- Quién....
- Cómo....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

Con ayuda de tu profesor@, escribe el nombre de las computadoras como aparecen en la línea del tiempo:

- 1.- Máquina Pascalina
- 2.- Máquina Analítica
- 3.- Computadora UNIVAC
- 4.- Computadora Personal

Para aprender más visita esta página de internet:  
<http://www.youtube.com/watch?v=OTwqEnrZSQV>

2

Con este tipo de actividad previa a la exposición del tema el docente explora los esquemas existentes que le permitirán al niño interpretar la nueva información que va a proporcionar. Por ejemplo ante la pregunta ¿Alguien conoce una computadora?, se obtienen respuestas por parte de los niños como: “mi hermano tiene una, mi papá se la lleva al trabajo, es como una tele, mi primo tiene una para jugar, mi mamá tiene una grandota, la miss tiene una muy delgada, etc.” Las anteriores respuestas le permitirán al alumno vincular, interpretar y dar significado a la nueva información y de significado.

Sin embargo, si nuestro conocimiento se basara sólo en la asimilación viviríamos un mundo de fantasías y fabulaciones, y las cosas no serían sino lo que nosotros pretendiéramos que fueran. Aunque impongamos sobre la realidad nuestros propios significados, el mundo se rige por sus propias leyes. Es necesario entonces un proceso complementario que Piaget denominó acomodación, mediante el cual nuestros conceptos e ideas se adaptan recíprocamente a las características vagas, pero reales, del mundo. Es así como Piaget



llama acomodación a cualquier modificación de un esquema asimilador o de una estructura, modificación causada por los elementos que se van asimilando.

La acomodación no sólo es una modificación de los esquemas previos, sino también una nueva asimilación o reinterpretación de los datos.

Es así como en su teoría Piaget caracteriza distintos períodos o etapas del desarrollo en función de las actividades mentales que en ellos se manifiestan.

Para fines de este trabajo el periodo de interés es el llamado operaciones concretas, el cual se subdivide en dos grandes momentos: el subperiodo preoperatorio y el subperiodo de operaciones concretas.

El pensamiento preoperatorio abarca desde los dos hasta los siete años de edad aproximadamente y se caracteriza por ser un pensamiento preconceptual, intuitivo, egocéntrico, muy influido por la percepción y donde el niño se encuentra todavía centrado en su punto de vista.

Tomando en cuenta las características del pensamiento de un niño que cursa segundo grado de primaria, se diseñó el libro con una gran cantidad de imágenes que acompañen a cada concepto relevante, por ejemplo:

**Unidad III**  
**Aplicación de herramientas**

**Organicemos nuestra receta**

Inicie la actividad realizando preguntas que le permitan identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren preguntas como:

- Conoces...
- Lo utilizas...
- En donde...
- Quién...
- Cómo...
- En que se parece...

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Abra tu programa de Microsoft Office Word con ayuda de tu compañero del lado izquierdo y copie el siguiente texto como se muestra a continuación:

**Elaboración**






En la media taza de crema incorpora la azúcar y muévela hasta que la azúcar no se note.

Pela los plátanos y colócalos en la tabla, con ayuda del tenedor corta los plátanos en rodajas, colócalos en un plato y agrega la crema y muévelos con cuidado hasta que se vean incorporados.

Sirve en un botanero y decora colocando un poco de cajeta sobre el postre.

**"Plátanos con crema"**  
Ingredientes

3 plátanos	1 tabla
$\frac{1}{2}$ taza de crema	1 tenedor
$\frac{1}{2}$ taza de azúcar	Cajeta al gusto
1 plato	



En la imagen anterior se destacan los siguientes elementos:

- El icono de la computadora, el cual el niño sin leer, identifica como una actividad que debe realizar en la computadora.
- El icono de Word, le indica al niño el programa que se espera utilice.
- La imagen del niño cocinando, le indica que es una actividad relacionada con la cocina.
- El icono del libro abierto hace referencia a un recetario.

Con todas estas imágenes se refuerzan las instrucciones verbales y escritas que el alumno recibe durante la actividad. (Mazarío, I. y Mazarío, A., 2000; Piaget, 2005).

## 2.2 Teoría de Lev Semenovich Vigotsky (1896-1934)

Desde el punto de vista constructivista, para Vigotsky, la construcción y reconstrucción del conocimiento, es el producto de las interacciones sociales de la comunicación y la actividad, que es interpretada como mediación a través del uso de instrumentos (principalmente los signos), que permiten la regulación y la transformación del mundo externo y del propio desempeño humano.

Las funciones psíquicas superiores son esencialmente resultado del desarrollo sociocultural y no del biológico, y se adquieren a través de la internalización de instrumentos (del lenguaje predominantemente), que le proporcionan los agentes culturales.

En el material diseñado se fomenta la interacción social a través de las preguntas que el profesor realiza antes de iniciar los objetivos y las instrucciones de las actividades, el trabajo entre iguales, los trabajos que se realizan con ayuda de la familia; la comunicación se fortalece por varios canales (visual, oral, auditivo, escrito), por ejemplo en los videos de apoyo, imágenes utilizadas en el libro y en la computadora, actividades en donde es necesario leer, escribir y comentar; finalmente el tercer elemento para construir el conocimiento, la actividad, se trabaja durante todo el desarrollo del curso, ya que cada tema cuenta por lo menos con una. A continuación se muestran algunas imágenes del libro que ejemplifican lo anterior.

**Unidad III**  
**Aplicación de herramientas**

**Tipos de viñetas**

Las viñetas son imágenes que se colocan delante de un texto para destacar una lista de objetos, palabras o enunciados

**Viñetas de imagen.-** Como su nombre lo dice coloca un símbolo o una imagen:

Perro    Gato    Casa    León

**Viñetas de numeración.-** Muestra una numeración la cual puede empezar en número determinado, por ejemplo:

1. Perro    i. Gato    1) Casa    A. León

**Viñetas de niveles.-** aplica una numeración o imagen para realizar una lista a un documento.

1. Casa    A. Casa    Casa  
1.1. Mesa    a. Mesa    Mesa  
1.1.1. Plato    i. Plato    Plato

Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumno, se sugieren preguntas como:

- Conoces...
- Lo utilizas...
- En donde...
- Quién...
- Cómo...
- En que se parece...

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumnos del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

**Unidad III**  
**Aplicación de herramientas**

Al momento realizar la actividad es importante estar supervisando que el trabajo se haga en conjunto y existan valores como el respeto, tolerancia, cooperación, etc.

Al terminar de escribir el siguiente texto, seleccionen los ingredientes y da clic en el icono de viñetas y escojan las viñetas que más les gusten para su receta, recuerda que para guardar su trabajo tienen que seguir los siguientes pasos:

1. Da clic en el Botón de Office
2. Selecciona Guardar como:
3. Da doble clic en la carpeta que tiene tu nombre y grupo
4. Escribe como nombre del archivo Nuestra Receta de cocina
5. Da clic en el cuadro Guardar

**Unidad I**  
**Conoce tu computadora**

**Importancia de la computadora en la escuela**

En la actualidad las computadoras tienen una gran importancia en nuestro mundo ya que nos permiten tener contacto con mucha gente, aprender a realizar trabajos, dibujos, escuchar música y ver videos entre muchas cosas más.

Platica con tu familia y escribe por qué es importante saber usar la computadora

**Respuesta libre**

Dibuja lo que debes y no debes hacer cuando usas la computadora

**Dibujo libre**      **Dibujo libre**

Para aprender más visita esta página de internet:  
[http://www.youtube.com/watch?v=5R6\\_NE5u8p0](http://www.youtube.com/watch?v=5R6_NE5u8p0)

**RECUERDA QUE PARA REALIZAR UN TRABAJO EXCELENTE ES IMPORTANTE QUE LOS DOS PARTICIPEN EN LA ESCRITURA Y SELECCIÓN DE VIÑETAS DE SU RECETA.**

Para Vigotsky el aprendizaje es una actividad social y no sólo un proceso de realización individual, para él lo que las personas pueden hacer con la ayuda de otros, puede ser en cierto sentido más indicativo de su desarrollo mental que lo que pueden hacer por sí solos.

Resulta imprescindible revelar como mínimo dos niveles evolutivos: el de sus capacidades reales y el de sus posibilidades para aprender con la ayuda de los demás. La diferencia entre dos niveles es lo que denomina “zona de desarrollo próximo” que define como “... la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de un compañero más capaz”.

En este sentido, la actividad cooperativa, facilitadora y orientadora se caracteriza por ser el principal factor que promueve, en un período dado, el progreso psicológico, es decir, conducirá a la superación progresiva del nivel de desarrollo actual del niño, puesto que es a

través del contacto social (aprendizaje) que se va conformando lo que Vigotsky denomina “zona de desarrollo próximo”. Esto nos indica que cuando estamos trabajando en la zona de desarrollo próximo estamos ayudando a definir el aprendizaje futuro, inmediato del aprendiz.

En el libro, se aborda la zona de desarrollo real, es decir lo que el niño ya sabe sin ayuda, al inicio de las unidades al momento en que el docente explora qué es lo que los niños conocen acerca del tema. De esta manera el docente puede identificar que saben hacer y como lo hacen y a partir de ahí adecua el contenido del tema, por ejemplo a continuación se muestra las preguntas sugeridas al docente:

**Unidad II**  
**Aprende a dibujar y escribir en tu computadora**

Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas...
- En donde....
- Quién....
- Cómo....
- En que se parece...

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen como pueden abrir el programa de Word antes de empezar a dar el tema o explicar la manera correcta de abrirlo.

**Aprendamos a Abrir Microsoft Word**

Es muy fácil abrir nuestro programa de Microsoft Word, recorta las imágenes de la pág. 68 y pégalas en el número que el profesor@ te indique.

1. Botón de Inicio
2. Todos los programas
3. Microsoft Office
4. Microsoft Office Word 2010

Completa el cuadro escribiendo lo que se te pide.  
Mi nombre es Nombre del alumno lo que más me gusta hacer es: Respuesta libre; mi cumpleaños es el día Fecha de cumpleaños.

19

La zona de desarrollo próximo se trabaja en el libro todo el tiempo, ya que está diseñado para guiar al alumno a través de prácticas demostrativas por parte del docente, prácticas guiadas, actividades de trabajo colaborativo entre pares y actividades en colaboración con la familia, como se ilustra en la siguiente imagen.

**Unidad II**  
**Aprende a dibujar y escribir en tu computadora**

Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren las siguientes preguntas:

- Conoces...
- Lo utilizas...
- En donde....
- Quién....
- Cómo....
- En que se parece...

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Es importante que antes de empezar la actividad se le enseñe a los alumnos el procedimiento paso a paso de como abrir el programa de Paint y se proyecte en un pantalla para que ellos reconozcan y comenten como se llaman los componentes de la pantalla del mismo.

**Pantalla principal de Paint**

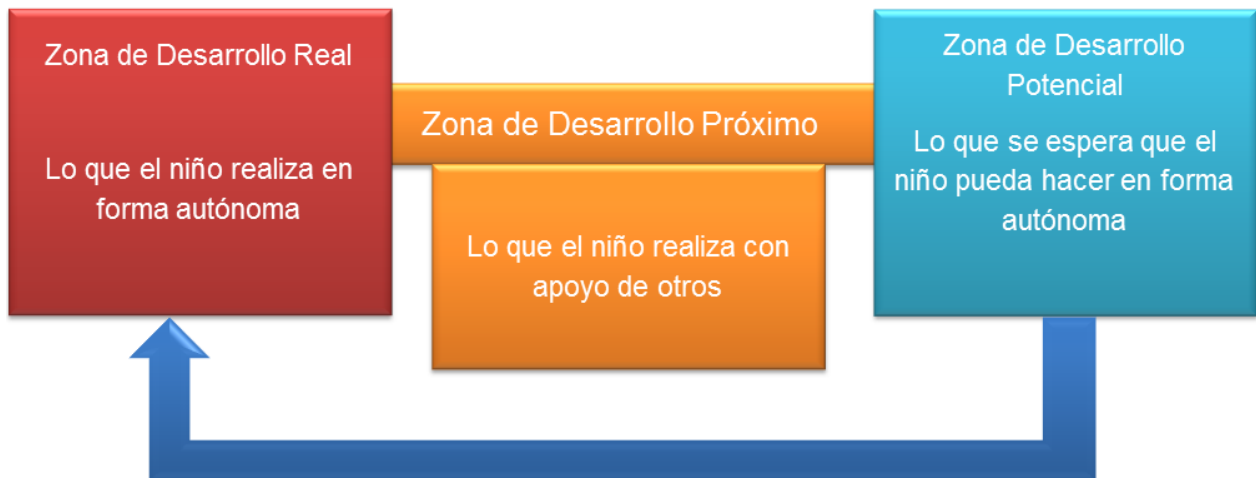
La pantalla principal de Paint tiene diferentes componentes, recorta las imágenes de la pág. 68 y pégalas en su lugar correcto.

Con ayuda de tu profesor@ abre el programa de Paint en tu computadora para guiarte y pegar tus recortes en el lugar correcto.

En casa realiza un dibujo de tu familia en la pantalla de Paint de tu libro

14

Por último, la zona de desarrollo potencial se identifica de dos maneras: la primera es en la redacción de los objetivos de cada unidad que conforma el curso, en los cuales se determina lo que se espera que el niño realice en forma autónoma al término de cada unidad y/o curso; y la segunda se observa cuando el alumno logra realizar una actividad de forma autónoma y ese hecho indica que está preparado para el aprendizaje del siguiente nivel. (Mazarío, I. y Mazarío, A., 2000; Vigotsky, 1988).



### 2.3 Teoría de David Ausubel (1918-2008)

El tercer modelo de aprendizaje cognitivo que vamos a tratar surge a finales de la década del 60 formulado por el psicólogo estadounidense David Ausubel desde la perspectiva de la psicología instruccional. En este modelo se hace una propuesta muy completa y exhaustiva de lo que se ha denominado teoría de asimilación cognitiva. Dicho modelo tiene la peculiaridad de haber sido concebido desde una perspectiva académica, por lo que está especialmente dotado de un carácter eminentemente educativo. Aporta un punto de vista complementario a los que proveen los modelos de aprendizaje constructivistas de Piaget y Vigotsky.

Ausubel considera la necesidad de establecer diferenciaciones entre los tipos de aprendizaje que se dan en el contexto académico. La primera de estas diferenciaciones se dirige a los aprendizajes significativo y memorístico y la segunda entre los aprendizajes receptivo y por descubrimiento, no considerar estas diferenciaciones ha llevado a confusiones permanentes

en la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje. En lo que respecta al aprendizaje por descubrimiento, por solo citar un ejemplo, en oposición al memorístico, se puede constatar que tanto el aprendizaje receptivo como por descubrimiento, pueden ser significativos o memorísticos. La diferencia está dada en que en el aprendizaje por recepción el alumno recibe los conocimientos que tiene que aprender ya elaborados, mientras que en el aprendizaje por descubrimiento tiene que descubrir y elaborar el material previo a ser incorporado a su estructura cognoscitiva, como se ilustra en la siguiente imagen:

**Unidad II**  
Aprende a dibujar y escribir en tu computadora

Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde....
- Quién....
- Cómo....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen como pueden abrir el programa de Paint antes de empezar a dar el tema o explicar la manera correcta de abrirlo.

**¿Qué es Paint?**

Es un programa para dibujar por medio de herramientas básicas como son el lápiz, color y figuras geométricas.

1 Botón de Inicio      3 Accesorios  
2 Todos los programas      4 Paint

Con ayuda de tu profesor escribe en el círculo el número que corresponde para abrir Paint

¿Para que crees que te sirva el programa de Paint?  
Respuesta libre

Dibuja el icono del Programa de Paint que aparece en tu computadora:

El icono que se muestra en el menú de inicio se crea como un acceso rápido después de haberlo abierto por primera vez, pero la manera correcta es la que se mostró anteriormente.

13

**APARTADO DE SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS**

1. Pregunte antes de cada tema
2. Permite que explore antes del tema
3. Explique el tema
4. Demuestre las actividades
5. Guíe al alumno durante la clase
6. Práctica entre pares
7. Practica autónoma
8. Evaluación individual
9. Evaluación de metas obtenidas
10. Retroalimentación

VI

En la imagen anterior se puede observar que la instrucción encerrada en un círculo se le solicita al docente que invite a los alumnos que exploren con la finalidad de que reconozcan patrones similares previamente aprendidos (por ejemplo ya conocen el programa de Word) y se trata de que encuentren las similitudes de las cintas de opciones. En esa misma sesión el profesor también se apoyará del tipo de aprendizaje memorístico y receptivo ya que debe explicar, demostrar y asegurarse que memoricen el procedimiento para acceder al programa. De manera similar se realiza en todas las sesiones ya que es importante que los niños reciban explicaciones, exploren por ellos mismos relacionen información nueva con información anterior y le den significado.

Ausubel enfatiza que la enseñanza debe estar de alguna manera de acuerdo con ese conocimiento previo para alcanzar significatividad. Se refiere al aprendizaje significativo

como aquel proceso mediante el cual las ideas adquiridas por los alumnos se relacionan de modo no arbitrario, sino sustancial, con lo que ellos ya saben.

Así, las secuencias de aprendizaje de Ausubel se basan en que resulta cognoscitivamente más fácil relacionar aspectos diferenciados en un contexto conceptual existente (ya aprendido) que en uno completamente nuevo, y que la organización de contenidos cognitivos en la mente del aprendiz está altamente jerarquizada, de forma tal que los conceptos más generales se ubican al inicio de la jerarquía y los particulares están en los estratos inferiores y subordinados a los de arriba.

Por ejemplo el libro está diseñado de lo general a lo particular. Se habla de la evolución de las computadoras en forma genérica y conforme se trabaja el tema se llega a comprender de modo particular lo que es una computadora, esta estructura se utiliza con cada uno de los temas que serán abordados durante el material diseñado. (Mazarío, I. y Mazarío, A., 2000; Ausubel, D. P.; Novak, J. D.; Hanesian, H., 1983).

#### 2.4 Características de un niño entre 7 y 8 años

De acuerdo a Papalia los niños entre 7 y 8 años generalmente presentan adelantos en capacidades cognitivas selectas, como se muestra en el siguiente cuadro:

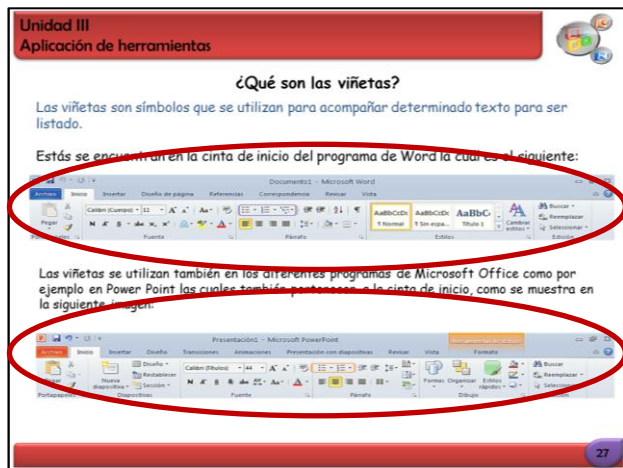
Capacidad	Ejemplo
Razonamiento espacial	Danielle puede utilizar un mapa o modelo para ayudarse en la búsqueda de un objeto oculto y puede dar instrucciones para que alguien más lo encuentre. Puede encontrar su camino de y hacia la escuela, puede calcular distancias y puede juzgar cuánto tiempo le llevará ir de un sitio a otro.
Causa y efecto	Douglas sabe qué atributos físicos de los objetos a cada lado de una balanza afectarán el resultado (es decir, el número de objetos importa, pero no sus colores). Aún no sabe qué factores espaciales, como posición y colocación de los objetos, hace una diferencia.
Categorización	Elena puede ordenar objetos según categorías tales como forma, color o ambos. Sabe que una sub clase (rosas) tienen menos miembros que la clase a la que pertenece (flores).
Seriación e inferencia transitiva	Catherine puede disponer un grupo de palitos en orden, del más corto al más largo, y puede insertar un palito de tamaño intermedio en el lugar correcto. Sabe que si un palito es más largo que un segundo palito y que éste es más largo que un tercero, el primero es más largo que el tercero.



Capacidad	Ejemplo
Razonamiento inductivo y deductivo	Dominic es capaz de resolver problemas tanto inductivos como deductivos y sabe que las conclusiones inductivas (basadas en premisas particulares) son menos certeras que las deductivas (basadas en premisas generales).
Conservación	Felipe, a sus siete años de edad, sabe que si una bolita de plastilina se alarga en forma de salchicha, sigue conteniendo la misma cantidad de plastilina (conservación de una sustancia). A los nueve años de edad sabe que la pelota y la salchicha tienen el mismo peso. No es sino hasta su adolescencia temprana que comprenderá que desplazan la misma cantidad de líquido si se les coloca dentro de un vaso lleno de agua.
Número y matemáticas	Kevin puede contar dentro de su cabeza, puede sumar contando hacia adelante a partir del número más pequeño y puede resolver sencillos problemas narrados.

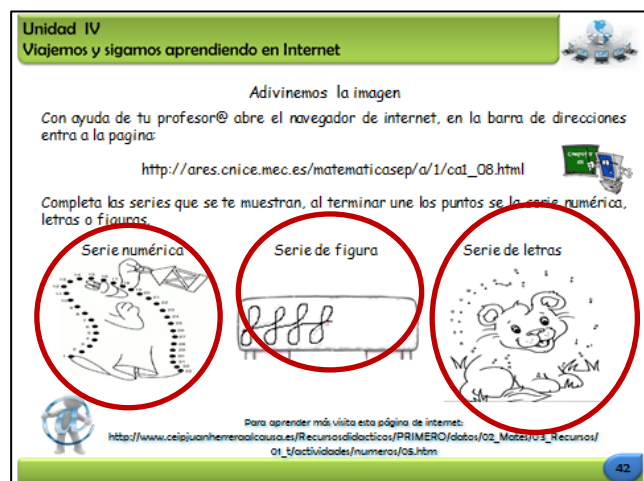
Tabla 2.2 Adelantos en capacidades cognitivas selectas durante la tercera infancia, (Papalia, 2009)

Por ejemplo, en el libro se pueden apreciar actividades que estimulan razonamiento espacial, categorización y seriación e inferencia transitiva como se muestra a continuación:



Pantalla pág. 27 razonamiento espacial.- pueden ubicar los iconos dentro de las cintas utilizando indicadores espaciales como: arriba, abajo, junto, izquierda, derecha, al centro.

Pantalla pág. 42 seriación e inferencia.- en este ejercicio se les pide a los alumnos que identifiquen el número, letra o línea que continua en la serie, para obtener una imagen.





Unidad III  
Aplicación de herramientas

Culturas diferentes

**DIA DE MUERTOS**

En México más que una festividad cristiana es una celebración donde se mezclan tanto la cultura prehispánica como la religión católica.

La festividad del día de los muertos es celebrada el 1 y 2 de Noviembre.

Los altares son adornados con papel de muchos colores y flores de cempasúchil; si el altar es para un niño se les ponen juguetes como carritos, muñecas, etc.

Ilumina los párrafos de acuerdo al tipo de alineación:  
Azul - alineación centrada  
Verde - alineación justificada

**HALLOWENN**

Significa "All hallow's eve", palabra que proviene del inglés antiguo, y que significa "víspera de todos los santos", ya que se refiere a la noche del 31 de octubre.

La celebración del Halloween se inició con los antiguos pobladores de Europa Oriental, Occidental y parte de Asia Menor.

Las personas se disfrazan de lo que más les gusta y salen a pedir dulces a las casas, diciendo dulce o truco.

Morado - alineación derecha  
Amarillo - alineación izquierda

32

Pantalla pág. 32 categorización.- se puede observar que se les solicita que relacionen y agrupen los colores con los textos del mismo color, para realizar las actividades de lectura.

Pantalla pág. 62 causa y efecto.- en el recuadro inferior izquierdo se les indica a los alumnos que de no seleccionar la imagen, la cinta de formato no se activara

Unidad VI  
Aprendamos a diseñar en office

Ilustremos nuestro trabajo

Inicie la actividad realizando preguntas que le permitan identificar los conocimientos previos del alumno(a), se sugieren:

- Conoces... - Lo utilizas...
- En donde... - Qué...
- Cómo... - En que se parece...

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumno(a) del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

En el Programa de Power Point podemos modificar las imágenes para lograr una mejor presentación en nuestro trabajo.

Para insertar una imagen se puede hacer desde la cinta de insertar ocupando el icono de Imágenes prediseñadas.

Al hacer dar clic en imágenes prediseñadas aparece un cuadro de búsqueda donde se escribe el objeto a buscar, cuando elijas la imagen puedes hacerlo de tres maneras:

- 1- clic derecho inserta
- 2- clic sobre la pestaña que aparece al poner el mouse sobre la imagen y después insertar
- 3- clic en la imagen y sin soltar el botón izquierdo arrastrar a la diapositiva.

Al momento de pegar una imagen de internet aparece la cinta de formato de imagen. Esta cinta nos permite cambiar el color de la imagen, quitar el color de fondo, recortar etcétera.

Es importante aprender que la cinta de Formato solo aparece si esta seleccionada la imagen.

Para aprender más visita esta página de internet:  
<https://www.youtube.com/watch?v=XCQZbvqzTE>

62

## 2.5 El rol del psicólogo en el diseño de material didáctico

El psicólogo en la actualidad es un elemento importante dentro del ámbito educativo, dado que es un profesional especializado en un área determinada, la cual estudia el pensamiento, emociones y conducta.

El papel del psicólogo en el contexto educativo, como interviniente en los procesos de adaptación del alumno y como coadyuvante a la mejora de la calidad educativa, actualmente es plenamente reconocida y aceptada. Las tareas que son consideradas pertinentes al psicólogo escolar han sido siempre de muy diverso matiz (preventivas, reeducativas, de detección, orientativas, etc.), aunque se han concretado de diferentes modos de acuerdo con la situación socioeconómica del momento histórico y según el desarrollo conceptual de la psicología (Forns, 1994, p.188)

Para elaborar este libro fue fundamental el diseño de situaciones de enseñanza-aprendizaje basado en la psicología del aprendizaje humano, así como generar situaciones de enseñanza-aprendizaje en la sala de clases para identificar necesidades, estructuras mentales existentes y requeridas, los objetivos de aprendizaje, contenidos, medios, formas de presentación y procedimientos de evaluación.

Durante cinco años de experiencia docente en la enseñanza de computación a niños de preescolar y primaria se presentó la oportunidad de revisar diferentes libros y de probar diferentes temarios, así como materiales complementarios, en donde fue posible observar que algunos de los libros solo contenían imágenes y eran muy básicos para desarrollar las competencias necesarias que respondieran a las metas fijadas en el plan de estudios. Por otro lado, otros libros son demasiado complejos, ya que contienen demasiados tecnicismos e información que carece de sentido para los niños.

Fue así como los últimos dos años me di a la tarea de desarrollar actividades y materiales apropiados a los niños y que respondieran a los objetivos fijados en el plan de estudios. Cada una de las actividades fue probada por lo menos por noventa alumnos, los cuales fueron retroalimentando el diseño. Por ejemplo me decían: “no me cabe la palabra en este espacio, no entiendo lo que tengo que hacer, ¿cómo se hace?, mi papá no me pudo explicar la tarea”. Esos comentarios ayudaban a revisar las actividades, adecuar espacios, ser sencillo y explícito en las instrucciones, hacer sugerencias para otros docentes y buscar las ligas adecuadas para ejemplificar y reforzar los temas.

El material ya diseñado se trabajó a lo largo de un año con cincuenta y nueve alumnos (Ver anexos 1, 2 y 3) de segundo año de primaria. Durante el tiempo trabajado los alumnos cumplieron los objetivos planteados en el plan de trabajo (Ver anexo 4). En los trabajos realizados, los alumnos obtuvieron una calificación aprobatoria (Ver anexo 5), la cual se ve reflejada en el trabajo final (Ver anexo 6) el cual es un compendio de las competencias adquiridas como son: abrir, guardar y cerrar programas y trabajos, escribir un texto, copiar, pegar y cortar imágenes o textos informativos, buscar información e imágenes en internet, reconocer las cintas de opciones de Word y Power Point, manipular el mouse, utilizar y reconocer el uso del teclado y crear dibujos con el programa de Paint. Lo que les permitirá transitar al siguiente grado con habilidades que les faciliten la presentación de sus trabajos escolares, así como utilizarlas en el ámbito social y familiar.

Chadwick (1987), comenta que las características básicas que deben enfatizarse en la definición de diseño de experiencias de enseñanza-aprendizaje son:

- a) Los fundamentos en un análisis del aprendizaje humano y la psicología del aprendizaje
- b) El análisis del empleo de materiales educacionales en la operación del salón de clases
- c) El papel de los medios como recursos de entrada y salida
- d) El método que se otorga a la forma de presentación, es decir, la manera que se ordena la estructura de los materiales, y
- e) El énfasis puesto en un modelo sistemático que no es accidental, subjetivo ni intuitivo, sino un enfoque objetivo, científico, metódico y aun flexible

Coll (1992), menciona que los principios de diseño y desarrollo de enseñanza-aprendizaje pueden ayudar al proceso de mejoramiento de la calidad de textos escolares en tres áreas principales:

1. Mejorar el proceso de desarrollo de los textos (y acompañantes guías del maestro y manuales del alumno cuando sean necesarios):
  - a. En el desarrollo del concepto del texto y su papel en el proceso de enseñanza-aprendizaje,
  - b. En la planificación y el diseño de enseñanza-aprendizaje,
  - c. Asegurando una mejor relación entre el currículo existente y el texto escolar,
  - d. Mejorando el proceso de preparación mismo del texto,
  - e. Mejorando el proceso de ilustración y diseño gráfico de los textos
2. Aumentar la calidad de los textos como dispositivos de enseñanza a través de:
  - a. Ayudar a usar el texto como instrumento verdadero de enseñanza (en vez de recopilación de contenidos)
  - b. Desarrollar destrezas cognoscitivas de más alto orden por medio del diseño y estructura del texto
  - c. Desarrollar respuestas afectivas en los alumnos
  - d. Mejorar los procesos de evaluación formativa

2. Asegurar mejor entrenamiento de los docentes enseñándoles a utilizar los textos como elementos Integrados de la metodología del salón de clases a través de:
  - a. Coordinar la relación del perfeccionamiento docente con la estrategia instruccional del texto
  - b. Aumentar las destrezas metodológicas de los docentes, tanto en relación con el texto como en general en su salón de clases
  - c. Aumentar el dominio del contenido que tiene el docente

De acuerdo a Coll se puede observar que el presente material respeta dos de los principios de diseño y desarrollo de enseñanza-aprendizaje. El libro elaborado cumple con:

- Está planificado y diseñado de acuerdo a las características psicológicas de los alumnos.
- Guarda una estrecha relación con el currículo existente en las escuelas primarias, ya que se apega al Plan de Estudios de Educación Básica.
- Se mejoró la ilustración y diseño gráfico del texto, en comparación con algunos de los libros existentes en el mercado.
- El libro no es una recopilación de contenidos, sino un instrumento de enseñanza ya que ahí se encuentran conceptos, practicas, evaluaciones y ayudas para continuar el aprendizaje autónomo.
- Estimula el desarrollo de destrezas cognoscitivas al organizar los contenidos de lo simple a lo complejo, de lo general a lo particular y de lo concreto a lo abstracto.
- Al contener prácticas con pares y con familiares, así como permitir la expresión de emociones propias de niños de ocho años, se está ayudando a fortalecer las respuestas afectivas en los alumnos.
- Todos los temas cuentan con evaluaciones iniciales, formativas, terminales así como actividades de metacognición que les permiten a los niños reflexionar sobre su propio aprendizaje.

Para desarrollo de este material didáctico fueron tomadas en cuenta las competencias que establece la SEP para poder realizar las planeaciones que se trabajarán durante el curso, como se muestra a continuación:

Competencias establecidas por la SEP	Característica	Cómo se vincula con computación
Competencias para el aprendizaje permanente	Implica aprender, asumir, dirigir el aprendizaje a lo largo de su vida ya sea en un entorno cultural, lingüístico, social, científico o tecnológico.	Se trabaja fomentando nuevos aprendizajes donde su finalidad es que se trabajen durante todas las actividades que se vean, sin importar el tiempo en el que se programen.
Competencia para el manejo de la información	Involucra la búsqueda, evaluación, selección, identificación y sintetizar información.	Se maneja al trabajar en diferentes fuentes de internet, enseñando que deben de tener precaución en las páginas que se revisen dado que no todo lo que se encuentra en la red es verdadero.
Competencia para el manejo de situaciones	Son aquellas vinculadas con la posibilidad de organizar y diseñar un proyecto de vida retomando aspectos históricos, sociales, políticos, culturales, administrativos, y afectivos.	Se involucran actividades que se realizarán vinculando su vida social y familiar con ejemplos que involucren situaciones que hayan vivido.
Competencia para la convivencia	Relacionarse armónicamente entre sus iguales, trabajando en equipo, tomar acuerdos y negociar las relaciones personales y emocionales.	En la clase de computación se trabaja la convivencia al permitir que los alumnos interactúen entre iguales, dado que durante las clases se puede apreciar que cada uno aprende de manera diferente por lo cual la comprensión es distinta y entre ellos se pueden.
Competencias para la vida en sociedad	Capacidad para decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales para ser democráticos, liberales y legales.	En la clase de computación se retoman las efemérides de cada mes y se explica su importancia dentro de la vida cotidiana, cabe mencionar que al momento de la clase se trabajan los valores para hacer conciencia en los alumnos de ser mejores seres humanos

Tabla 2.3 Competencias de la Secretaría de Educación Pública

Como se puede observar cada competencia va vinculada a un aspecto a trabajar en clase; es importante tomar en cuenta que éstas también se vinculan con las materias de segundo año de primaria.

La importancia del material diseñado radica en que en los planes de la SEP aparece la enseñanza de las TIC, pero no hay programas y es considerada como una competencia transversal; además mientras que todas las escuelas no cuentan con el equipamiento adecuado éstas no imparten la materia de computación, la SEP aún no emite un material para la enseñanza de computación en educación básica (Ver anexo 7) y en el mercado existen libros pero no están relacionadas con los planes y programas formados por la SEP (Ver anexo 8) y los libros del mercado no están diseñados de acuerdo a la edad del niño.

# Capítulo III

---

## Plan de trabajo para la clase de computación para segundo año

### 3.1 Introducción

En la actualidad la materia de computación se ve involucrada en la educación de los alumnos de segundo año de primaria, con el objetivo de promover nuevas habilidades de aprendizaje.

Durante el ciclo escolar los alumnos aprenderán las partes que conforman una computadora, la función que tiene cada uno de sus componentes, su historia, las herramientas y programas donde desarrollarán diferentes actividades que les proporcionen nuevos aprendizajes y estrategias para aprender nuevos contenidos.

El plan de trabajo propuesto para la enseñanza de computación se orientó en proporcionar al alumno habilidades para el uso y manejo de la computadora, para su efectividad se relacionó con las materias del plan de estudios de educación básica otorgada por la SEP logrando la transversalidad entre la materia de computación y las materias titulares.

### 3.2 Objetivo general

El alumno identificará las partes de la computadora (monitor, mouse, teclado, cpu); los programas de Microsoft Office (Word y Power Point); navegadores y buscadores de internet; software educativos (Paint, Gcompris, chipi chipi, story book, tuxpaint, math blaster), con la finalidad de relacionar su aprendizaje con las asignaturas titulares.

Es importante que el salón de clases de computación cuente con equipos de cómputo con las siguientes características:

Hardware	Software:
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Quemador</li> <li>➤ Audífonos</li> <li>➤ Entradas USB</li> <li>➤ 1 impresora (solo para imprimir prácticas)</li> <li>➤ Mouse y teclado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Windows XP</li> <li>➤ Office 2010</li> <li>➤ Antivirus</li> <li>➤ Navegadores web (Internet Explorer, Google Chrome y Mozilla Firefox)</li> <li>➤ Adobe Reader</li> <li>➤ Flash</li> <li>➤ Controladores de sonido, video</li> </ul>

### 3.3 Criterios de evaluación

Para evaluar el desempeño y las actividades de los alumnos se utilizarán los siguientes criterios:

Criterio a evaluar	Porcentaje	Modo de evaluación
Participación	15%	La frecuencia y pertinencia con el tema a trabajar.
Atención	15%	Sigue instrucciones, escucha lo que se pregunta, realiza las actividades y hace preguntas sobre la instrucción.
Ejercicios en la computadora	30%	Entrega prácticas con los indicadores establecidos (realizar un dibujo, un escrito, cortar y pegar información, guardar, abrir documentos, etc.).
Trabajo Final	40%	Evaluar en una práctica final la realización autónoma de una tarea que contiene todos los elementos revisados en la unidad de aprendizaje.

### 3.4 Programa de trabajo

Este programa de trabajo está planteado con los siguientes elementos:

#### 3.4.1 Reglamento del aula de cómputo

Todos conocerán el reglamento interno del salón de computación, este puede tener alguna modificación ya que se tomarán en cuenta algunas de las ideas que tengan los alumnos al inicio del curso.

La propuesta es la siguiente:

- Si cuido mi equipo de cómputo funcionará correctamente
- Si entro con alimentos puedo dañar la computadora
- Al correr en el salón me puedo lastimar
- Para trabajar en internet es solo con autorización del profesor, porque me distraigo
- Al jalar los cables puedo recibir una descarga eléctrica
- Siempre apago correctamente mi equipo
- Respeto el lugar asignado por el profesor desde el inicio del curso
- Si guardo silencio aprendo mejor
- Respeto el trabajo de mis compañeros
- Al entrar y salir ordenadamente de mi aula de computación evito accidentes
- Si atiendo al profesor en todas sus instrucciones realizaré bien mi trabajo
- Sigo las instrucciones del profesor para guardar mis trabajos y encontrarlos rápido



### 3.4.2 Temario

Se determina la extensión y profundidad del temario de acuerdo a la capacidad cognitiva de los niños entre 7 y 8 años y las actividades que realizarán en el siguiente ciclo escolar, por ejemplo, en tercer grado les solicitan buscar un tema en internet, buscar imágenes acordes a un tema específico, que escriban documentos sencillos no más de una cuartilla y que hagan presentaciones sencillas en Power Point de un tema.

El temario a trabajar en el segundo año de primaria es el siguiente:

Curso de Word	Curso de Power Point
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formas de abrir Word</li> <li>2. Edición (formato)</li> <li>3. Fichas, grupos y comandos</li> <li>4. Ortografía (revisión)</li> <li>5. Signos de puntuación</li> <li>6. Alineación del texto</li> <li>7. Edición de imágenes</li> <li>8. Viñetas</li> <li>9. Vistas de páginas y zoom</li> <li>10. Manipulación de texto en Word</li> <li>11. Manipulación de imágenes en Word</li> <li>12. Guardar como y guardar</li> <li>13. Abrir archivos</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formas de abrir Power Point</li> <li>2. Mi primera presentación</li> <li>3. Introducción</li> <li>4. Elementos</li> <li>5. Fichas, grupos y comandos</li> <li>6. Nueva diapositiva y eliminar diapositiva</li> <li>7. Formas de guardar documentos</li> <li>8. Diseño de diapositivas</li> <li>9. Manipulación de texto en Power Point</li> <li>10. Manipulación de imágenes en Power Point</li> <li>11. Cuadro de texto</li> <li>12. Guardar como y guardar</li> <li>13. Abrir archivos</li> </ol>
Curso de internet	Curso de Paint
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formas de abrir Internet</li> <li>2. Qué es internet</li> <li>3. Conceptos básicos</li> <li>4. Barra de herramientas</li> <li>5. Tipos de navegadores</li> <li>6. Tipos de buscadores de internet</li> <li>7. Copiar y pegar</li> <li>8. Extracción de texto (seleccionar texto)</li> <li>9. Extracción de imágenes (copiar imágenes)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formas de abrir Paint</li> <li>2. Barra de menú</li> <li>3. Herramientas</li> <li>4. Copiar y pegar</li> <li>5. Guardar como y guardar</li> <li>6. Abrir imágenes</li> </ol>

### 3.4.3 Cronograma

Las actividades están programadas por objetivos que los alumnos tienen que cumplir durante los cinco bimestres del ciclo escolar, la tabla está conformada por seis columnas; las cuales se explican a continuación:

1.- Tema.- en esta columna se anota el tema a revisar durante cada bimestre. Cada tema se convierte en un proyecto de trabajo, de tal manera que cada uno de ellos está programado para que los alumnos trabajen en su libro, obteniendo habilidades de pensamiento, razonamiento lógico y sobre todo, un nuevo aprendizaje que le motive a seguir aprendiendo, de esta manera las actividades del plan de estudio se vinculan con las actividades que realizan dentro del salón de clases permitiendo reforzar los conocimientos que tiene el alumno.

2.- Periodo.- en esta columna se anotan los periodos en que se divide el año escolar, en este caso se trabaja por bimestres y son cinco.

3.- Software.- se anota el programa de computación que se utilizará para lograr el objetivo, en cada una de las sesiones programadas en el bimestre.

4.- Materias a apoyar.- en esta columna se anotan aquellas materias que serán apoyadas, independientemente del objetivo a lograr. Es importante comentar que la materia de español siempre se debe trabajar directa o indirectamente; en este caso se refleja en las actividades que refuerzan la amplitud y calidad de vocabulario, comunicación escrita, lectura de comprensión, ortografía y redacción.

5.-Competencias.- se definen el tipo de competencias que serán trabajadas en cada sesión.

6.-Secuencia Didáctica.- en esta columna se explica las actividades que realizará el docente como los alumnos.

Como se muestra en la siguiente tabla:

Periodo	Tema	Software	Materias a apoyar	Competencias	Secuencia Didáctica
Introducción al ciclo escolar (agosto)	Historia de la computadora, programas y partes de la computadora	Reproductor de Windows Media Tux Paint	Español	Competencias para el manejo de la información  Competencias para el manejo de la información	Se proyectará el video de la historia de la computadora, donde se explica paso a paso el avance que se tuvo en las maquinas.  Al terminar los alumnos se les enseñara a abrir el programa de Tux Paint siguiendo la siguiente ruta: Escritorio/Programas/TuxPaint  Con ayuda del profesor se realizara un dibujo de la computadora, se les explicarán las herramientas de Paint, se les enseñara a guardar su trabajo.  Se trabajarán y contestarán las páginas 2 a la 5 del material didáctico.
	Reglamento de computación Uso del teclado Uso del mouse	Microsoft Office Word	Español	Competencias para el aprendizaje permanente	Se proyectará en un documento de Word las reglas de salón de computación.  Los alumnos abrirán el programa de Word utilizando la siguiente ruta:  Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word Donde copeará el reglamento de computación, al terminar los alumnos podrán poner color y bordes a su trabajo.  Se trabajarán y contestarán las páginas 6 a la 12 del material didáctico.

Periodo	Tema	Software	Materias a apoyar	Competencias	Secuencia Didáctica
Bimestre 1 (septiembre y octubre)	Paint y sus herramientas	Paint	Español	Competencias para el aprendizaje permanente	Se proyectará en grande la manera de abrir el programa de Paint, los alumnos abrirán el programa utilizando la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Accesorio/Paint Con ayuda de las herramientas de Paint los alumnos realizarán el dibujo de una computadora, se les explicarán las herramientas y como se utilizan. Se trabajarán y contestarán las páginas 13 a la 15 del material didáctico.
	Historia del Castillo de Chapultepec	Word Reproductor de Windows Media	Formación cívica y ética Español	Competencias para el manejo de la información	Los alumnos trabajaran la actividad del Castillo de Chapultepec donde escribieran con ayuda de su familia que fue lo que sucedió. Como apoyo podrán ver el video de la liga <a href="http://www.youtube.com/watch?v=31QSYGBs4o">http://www.youtube.com/watch?v=31QSYGBs4o</a> Se trabajarán y contestarán las páginas 16 a la 18 del material didáctico.
	Word y sus herramientas	Word	Español	Competencias para el aprendizaje permanente	Se proyectará en grande la manera de abrir el programa de Word, se revisarán las componentes de una ventana de Word así como las cintas de opciones que se utilizan en el programa. Se trabajarán y contestarán las páginas 19 a la 21 del material didáctico.
	¿Quién fue Cristóbal Colón?	Word	Exploración de la naturaleza y sociedad Español	Competencias para el manejo de la información	Los alumnos abrirán el programa de Word utilizando la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word Copiarán el texto de ¿Quién fue Cristóbal Colón?, donde utilizarán las reglas de ortografía, uso de comas, puntos, paréntesis, comillas, alineaciones. Se trabajarán y contestarán las páginas 22 a la 25 del material didáctico.

Periodo	Tema	Software	Materias a apoyar	Competencias	Secuencia Didáctica
Bimestre 2 (noviembre y diciembre)	¿Qué son las viñetas?  Tipos de viñetas	Word	Español	Competencias para el aprendizaje permanente	Los alumnos abrirán el programa de Word utilizando la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word Se explicara el tema de las viñetas y se realizaran ejemplos de los tipos de viñetas en un trabajo. Se les recordara como guardar su trabajo. Se trabajarán y contestarán las páginas 27 y 28 del material didáctico.
	Organicemos nuestra receta en equipo	Word	Español	Competencias para el manejo de información Competencias para la convivencia Competencias para el manejo de la información	Los alumnos trabajarán en equipo de dos personas para trabajar el tema Organicemos nuestra receta, abrirán el programa de Word utilizando la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word Los alumnos tendrán que copiar el texto, dar formato, diseño de página, colocar viñetas e ilustraciones. El trabajo se realizará con apoyo de ambos alumnos, guardarán su trabajo en la carpeta de su grupo. Se trabajarán y contestarán las páginas 29 y 30 del material didáctico.
	Alineaciones de office Culturas diferentes	Word	Español	Competencias para el aprendizaje permanente	Los alumnos abrirán el programa de Word utilizando la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word Se explicara el tema de las alineaciones, los alumnos copiarán el temas de Culturas Diferentes donde tendrán que dar la alineación a los textos así como cambiar el color de letra. Se les recordara como guardar su trabajo. Se trabajarán y contestarán las páginas 31 a la 35 del material didáctico.

Periodo	Tema	Software	Materias a apoyar	Competencias	Secuencia Didáctica
Bimestre 3 (enero y febrero)	Qué es internet y sus herramientas	Internet	Español	Competencias para el aprendizaje permanente	Se proyectará el video de la historia del internet, donde se explica paso a paso el avance que se tuvo. Al terminar los alumnos se les enseñara a abrir el programa de Internet siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Internet Explorer Con ayuda del profesor se trabajara en internet para conocer los diferentes navegadores de internet y sus nombres. Se les explicarán las ventanas de navegador de Mozilla Firefox e Internet Explorer. Se trabajarán y contestarán las páginas 38 y 39 del material didáctico.
	Escrito del día de San Valentín	Word	Español	Competencias para el manejo de la información	Se les recordará a los alumnos como abrir el navegador de internet, con la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Internet Explorer Con ayuda del profesor se trabajara en internet para realizar la búsqueda del día de San Valentín, donde aprenderán a copiar y pegar información en un documento de Word previamente abierto. Se buscarán imágenes para decorar el trabajo. Se trabajarán y contestarán las páginas 39 y 41 del material didáctico.
	Mis animales favoritos	Internet	Exploración de la naturaleza y la sociedad. Español	Competencias para el aprendizaje permanente	Se les recordará a los alumnos como abrir el navegador de internet, con la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Internet Explorer Con ayuda del profesor se realizará una búsqueda de imágenes de cinco animales y una búsqueda de información de las características principales que tengan. Se les recordará como copiar y pegar imágenes e información en un procesador de textos. Se trabajará y contestará la página 42 del material didáctico.
	Adivinemos la imagen	Internet	Matemáticas. Español	Competencias para el manejo de la información	Los alumnos abrirán el programa de Internet siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Internet Explorer donde copiaran la liga de su página 43 del material didáctico ( <a href="http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/PRIMERO/datos/02_Mates/03_Recursos/01_t/actividades/numeros/05.htm">http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/PRIMERO/datos/02_Mates/03_Recursos/01_t/actividades/numeros/05.htm</a> ), donde los alumnos tendrán que contestar las series numéricas que se les piden al terminar los Se trabajarán y contestarán las páginas 43 a la 45 del material didáctico.

Periodo	Tema	Software	Materias a apoyar	Competencias	Secuencia Didáctica
Bimestre 4 (marzo y abril)	Ortografía Cómo corrijo las palabras	Word	Español	Competencias para el aprendizaje permanente	Los alumnos abrirán el programa de Word utilizando la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word Se explicará el tema de revisión ortográfica y como se utiliza la cinta de revisar de Word, se les dictará a los alumnos 10 palabras, para utilizar Se les recordara como guardar su trabajo. Se trabajarán y contestarán las páginas 27 y 28 del material didáctico.
	Bibliografía de Benito Juárez	Word	Formación cívica y ética. Español	Competencias para el manejo de información	Se les recordará a los alumnos como abrir el navegador de internet, con la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Internet Explorer Con ayuda del profesor se trabajara en internet para realizar la búsqueda del día de San Valentín, donde aprenderán a copiar y pegar información en un documento de Word previamente abierto. Se buscarán imágenes para decorar el trabajo. Se trabajarán y contestarán las páginas 39 y 41 del material didáctico.
	Imágenes de office	Word	Español	Competencias para el aprendizaje permanente	Se les recordará a los alumnos como abrir el navegador de internet, con la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Internet Explorer Con ayuda del profesor se trabajara en internet para realizar la búsqueda del día de San Valentín, donde aprenderán a copiar y pegar información en un documento de Word previamente abierto. Se buscarán imágenes para decorar el trabajo. Se trabajarán y contestarán las páginas 39 y 41 del material didáctico.

Periodo	Tema	Software	Materias a apoyar	Competencias	Secuencia Didáctica
Bimestre 5 (mayo y junio)	¿Qué es Power Point? Y sus herramientas	Power Point	Computación. Español	Competencias para el aprendizaje permanente	Se les permitirá a los alumnos explicar cómo podemos abrir el programa de Power Point, al terminar se proyectará en grande la manera de abrir, los alumnos utilizarán la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Power Point. Se trabajarán y contestarán las páginas 59 a la 61 del material didáctico.
	Batalla de Puebla	Power Point	Exploración de la naturaleza y sociedad. Español	Competencias para el manejo de información	Se les recordará a los alumnos cómo abrir el programa de Power Point, con la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Power Point. Con ayuda de su libro copiaran las diapositivas de la Batalla de Puebla, ilustrarán su trabajo con imágenes de internet. Se trabajarán y contestarán las páginas 62 del material didáctico.
	Edición de texto e ilustraciones Animales del Mar	Power Point	Exploración de la naturaleza y sociedad. Español	Competencias para el manejo de información. Competencias para el aprendizaje permanente	Los alumnos abrirán el programa de Power Point, con la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Power Point. Con ayuda del profesor aprenderán a insertar imágenes prediseñadas. Se realiza un trabajo de los animales del mar, con el programa de internet se copiara y pegara información de internet. Se trabajarán y contestarán las páginas 63 del material didáctico.
	Día mundial del medio ambiente	Power Point e internet	Exploración de la naturaleza y Sociedad. Español	Competencias para la vida en sociedad	Los alumnos mostrarán su trabajo a los compañeros y expondrán su tema. Se les preguntara de acuerdo a sus presentaciones que otras cosas podemos hacer para cuidar el medio ambiente. Se trabajarán y contestarán las páginas 64 del material didáctico.



A continuación se recomiendan algunas páginas interactivas de internet que son útiles para reforzar y practicar cada uno de los temas.

Mes	Página de internet	Tema a reforzar
<b>Inicio de ciclo</b>	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=bp1-OXm9AEk">http://www.youtube.com/watch?v=bp1-OXm9AEk</a> <a href="http://dpto.educacion.navarra.es/nnee/generales/marco.swf">http://dpto.educacion.navarra.es/nnee/generales/marco.swf</a> (apartado aprender a hacer)	Tipos y usos de computadora
<b>Bimestre 1</b>	<a href="http://www.inah.gob.mx/paseos/museonacional/">http://www.inah.gob.mx/paseos/museonacional/</a> <a href="http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/tematicas/colon_vcentenario/index.html">http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/tematicas/colon_vcentenario/index.html</a>	Viajes de Cristóbal Colón
<b>Bimestre 2</b>	<a href="http://www.educalandia.net/multiplicar/index.php">http://www.educalandia.net/multiplicar/index.php</a> <a href="http://www.youtube.com/watch?v=3IQSYGdBs4o">http://www.youtube.com/watch?v=3IQSYGdBs4o</a> <a href="http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/tematicas/halloween/welcome.html">http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/tematicas/halloween/welcome.html</a> <a href="http://www.juegosgratisconchi.com/juegos-de-halloween/juego-de-la-tienda-de-halloween/">http://www.juegosgratisconchi.com/juegos-de-halloween/juego-de-la-tienda-de-halloween/</a>	Tablas de multiplicar Historia del Castillo de Chapultepec Halloween
<b>Bimestre 3</b>	<a href="http://nea.educastur.princast.es/repositorio/recurso_zip/1_1_ibcmass_u19/index.html">http://nea.educastur.princast.es/repositorio/recurso_zip/1_1_ibcmass_u19/index.html</a> <a href="http://www.genmagic.net/mates2/da1c.swf">http://www.genmagic.net/mates2/da1c.swf</a> <a href="http://www.supersaber.com/">http://www.supersaber.com/</a> <a href="http://laluzdemiclase.wordpress.com/tag/las-estaciones-del-ano/">http://laluzdemiclase.wordpress.com/tag/las-estaciones-del-ano/</a> <a href="http://nea.educastur.princast.es/repositorio/RECURSO_ZIP/2_1_ibcmass_u08/index.html">http://nea.educastur.princast.es/repositorio/RECURSO_ZIP/2_1_ibcmass_u08/index.html</a>	Series numéricas Ortografía, Matemáticas Estaciones del año
<b>Bimestre 4</b>	<a href="http://www.supersaber.com/homofonasbv.swf">http://www.supersaber.com/homofonasbv.swf</a> <a href="http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/b/index.html">http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/b/index.html</a>	Español Mi planeta, animales y plantas, crezco feliz
<b>Bimestre 5</b>	<a href="http://dpto.educacion.navarra.es/nnee/generales/marco.swf">http://dpto.educacion.navarra.es/nnee/generales/marco.swf</a> (aprender a ser) <a href="http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/c/00/index.html">http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/c/00/index.html</a> <a href="http://www.aplicaciones.info/ortogra/ortosi.htm">http://www.aplicaciones.info/ortogra/ortosi.htm</a> <a href="http://www.hoymix.com/barcos/">http://www.hoymix.com/barcos/</a>	Cuidado de mi cuerpo Ciencia, geografía e historia Español, ortografía Matemáticas
<b>Cierre de ciclo</b>	<a href="http://www.kirima.es/">http://www.kirima.es/</a> <a href="http://www.mini-mundi.com">http://www.mini-mundi.com</a>	Español Exploración de la naturaleza y sociedad

Estas ligas son recomendables para cuando el alumno termina antes las actividades, permite reforzar los aprendizajes obtenidos, mejorar la manipulación del mouse y el teclado, trabajar con instrucciones auditivas y visuales que ayudan a su atención, sirve como motivador para que el alumno termine su trabajo.

# Capítulo IV

---

## Marco Metodológico

### 4.1 Procedimiento

El material didáctico se diseñó, validó y piloteó, durante un ciclo escolar con cincuenta y nueve alumnos, un profesor de segundo grado de primaria y un profesor de la materia de computación.

El procedimiento para elaborar el material didáctico de apoyo a la enseñanza de computación en segundo año de primaria, constó de cinco etapas:

1. Diagnóstico.- Se realizó a través de identificar el material didáctico existente de la Secretaría de Educación Pública y las editoriales Santillana, Ediciones SM, Fernández Editores y EDE. Para investigar en la SEP, se envió un correo a la Coordinación General de Educación del Distrito Federal a través del sistema electrónico INFOMEXDF, solicitando nos informaran del material didáctico de computación en educación básica, y la respuesta fue que la Secretaría de Educación Pública no entrega materiales didácticos en este tema a escuelas primarias, sean públicas o privadas (Ver anexo 7). Por otro lado, se revisó el material didáctico con el que cuenta la escuela, además de revisar específicamente el material de editorial Santillana, que es la que generalmente provee a las escuelas privadas; y se encontró que el material de las editoriales tienen un costo elevado y en casi todos los casos, son inadecuados para la edad y habilidades de los niños (Ver anexo 8).

2. Identificación de las habilidades de los niños de acuerdo a su edad así como de las competencias a alcanzar en los planes y programas de estudio. Se realizó una investigación bibliográfica acerca de las etapas de desarrollo del niño, psicología del aprendizaje, aprendizaje significativo y el plan nacional de educación 2009; con lo anterior se identificaron las capacidades de los niños entre siete y ocho años para aprender los contenidos propuestos por la SEP.

La siguiente tabla muestra los aspectos que fueron identificados (Ver tabla 4.1)

En la primera columna aparecen las cinco competencias para la vida que marcan el perfil de egreso de la educación básica, dichas competencias deberán desarrollarse de manera progresiva a lo largo de la educación primaria y secundaria. Específicamente la “competencia para el manejo de la información” se relaciona con la búsqueda, identificación, evaluación, selección y sistematización de información; el pensar, reflexionar, argumentar y expresar juicios críticos; analizar, sintetizar, utilizar y compartir información; el conocimiento y manejo de distintas lógicas de construcción del conocimiento en diversas disciplinas y en los distintos ámbitos culturales. Se pretende que el niño aproveche los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener y construir información.

En el caso particular de esta competencia se debe cuidar la transversalidad de sus contenidos, es decir, que los planes deben estar relacionados con las asignaturas de: matemáticas, español, exploración de la naturaleza y sociedad, formación cívica y ética, educación física y educación artística, en el cual el grado de complejidad de los ejercicios se basan en los contenidos de las materias.

En la columna dos, se puede observar el desarrollo del niño entre siete y ocho años desde el punto de vista neurológico, y en él se identifica que el niño está en pleno desarrollo de lenguaje, la comprensión y la orientación espacial, también aumenta la capacidad de atención, planeación y organización de acciones.

La columna tres muestra la etapa en que se encuentran los alumnos de segundo año de primaria, Piaget nos menciona que el niño está transitando de un razonamiento concreto a un razonamiento más lógico, aumenta su capacidad de socialización y ya es capaz de comprender esquemas lógicos, ordenamiento y clasificación de causalidad, espacio, tiempo y velocidad.

En la columna cuatro, se encuentran los argumentos de Vygotsky acerca del proceso de aprendizaje en el que se destaca el uso de lenguaje como principal instrumento del mismo. La interacción social y la actividad como elementos claves para que se dé el aprendizaje, la forma en que el niño va haciendo suyo el conocimiento a través de la internalización de instrumentos donde pueda apropiarse del conocimiento. Por último en la quinta columna se retoma la conceptualización de Ausubel sobre la importancia del aprendizaje significativo.

Plan de estudios 2009	Desarrollo del niño entre 7 y 8 años	Piaget	Vygotsky	Ausubel
<p>Competencias de la SEP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el aprendizaje permanente</li> <li>- Para el manejo de la información</li> <li>- Para el manejo de situaciones</li> <li>- Para la convivencia</li> <li>- Para la vida en sociedad</li> </ul>	<p>Ocurre un marcado desarrollo en las funciones sensoriales, de lenguaje, comprensión y orientación espacial.</p> <p>Aumenta la capacidad de atención.</p> <p>Entre los tres y los seis años de edad, el crecimiento más rápido sucede en las áreas frontales que regulan la planeación y organización de las acciones.</p>	<p>El niño entre 6 y 8 años se encuentra en el periodo de las etapas de las operaciones concretas</p> <p>Los procesos de razonamiento se vuelven lógicos en problemas concretos o reales.</p> <p>El niño se convierte en un ser social y aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de causalidad, espacio, tiempo y velocidad.</p>	<p>El conocimiento es el producto de las interacciones sociales de la comunicación y la actividad.</p> <p>Las funciones psíquicas superiores se adquieren a través de la internalización de instrumentos que le proporcionan los agentes culturales.</p> <p>La zona de desarrollo próximo como la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial.</p> <p>La actividad cooperativa, facilitadora y orientadora promueve el progreso psicológico</p>	<p>Aprendizajes significativo y memorístico, aprendizajes receptivo y por descubrimiento.</p> <p>En el aprendizaje significativo las ideas adquiridas por los alumnos se relacionan con lo que ellos ya saben</p> <p>La organización, jerarquización y secuenciación de los contenidos.</p>

Tabla 4.1 Características de niños entre 7 y 8 años de edad.

3. Diseño del material.- Una vez identificados los materiales existentes (ver anexo 8), los contenidos propuestos por la SEP y las capacidades de los niños, se diseñó el material para la materia de computación, adaptando todas las actividades a las necesidades identificadas.

El material elaborado tiene un diseño a color con imágenes que le permitirá al niño relacionarse con los ejercicios. Para poder estructurar el plan de trabajo se utilizaron las competencias de la Secretaría de Educación Pública y las materias transversales.

Para la realización de las planeaciones quincenales se seleccionaron los contenidos temáticos de las cuatro materias: Español, Matemáticas, Exploración de la Naturaleza y la Sociedad y Formación Cívica y Ética, número de sesiones y horas de clase.

Se elaboró un material didáctico para el alumno y el manual para el profesor, con las siguientes características:

➤ Material del Alumno

Es un manual de sesenta y ocho páginas, ilustrado a color, en el cual el alumno retoma los temas vistos en clase, recortable, con ilustraciones para iluminar, con ejercicios para trabajar en clases y en casa, tanto en el libro como en computadora.

Cuenta con tips para trabajar en la computadora, iconos que indican el tipo de actividades que se realizarán, así como ligas de internet en las actividades para reforzar los temas trabajados.

Los contenidos del material diseñado están basados para trabajar los temas que establece el plan de trabajo de la Secretaría de Educación Pública, donde cada actividad cuenta con:

- Un objetivo
- Breve descripción del concepto del programa o tema a trabajar
- Instrucciones precisas
- Actividad demostrativa
- Actividad dirigida
- Actividad autónoma

- Actividades en el aula y en casa
  - Evaluaciones: de autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación
- Material del Profesor:

Es el mismo material que el del alumno, con la diferencia de que cuenta con las respuestas del libro del alumno para las actividades con respuestas específicas, así como recomendaciones para valorar las respuestas abiertas. También contiene sugerencias sobre cómo abordar los temas y optimizar las ligas recomendadas (Ver anexo 9).

4. Validación/Piloteo.- El contenido del material fue validado por expertos, compuesto por tres profesores titulares de grupo, un profesor de la materia de computación y por la Directora Académica, que es editora de material didáctico. Las observaciones que se hicieron al material fueron: flexibilizar la planeación para permitir que los profesores lo adapten a las actividades de la escuela y enfatizaron que se realizaran ejercicios específicos para cuidar la transversalidad de las materias que cursan.

La segunda forma de validar el material didáctico, se realizó a través de implementarlo con un grupo de segundo año de primaria compuesto por 59 alumnos de segundo año de primaria, con una edad cronológica entre los 7 y 8 años, integrado por 36 niños y 23 niñas; durante la realización de las actividades se localizaron áreas de mejora. En donde se encontró que se debían modificar algunas instrucciones para una mejor comprensión de la actividad y en los ejercicios donde se le pide que escriban, se tuvo que aumentar el espacio dado que su caligrafía aun no alcanza un grado de finura y precisión en espacios pequeños.

5. Aplicación.- El material diseñado se aplicó durante los cinco bimestres del ciclo escolar en la sesión de clases, el material ya diseñado se trabajó con sesenta alumnos (Ver anexos 1, 2 y 3) de segundo año de primaria. Durante el tiempo trabajado los alumnos cumplieron los objetivos planteados en el plan de trabajo (Ver anexo 4). En los trabajos realizados, los alumnos obtuvieron una calificación aprobatoria (Ver anexo 5), la cual se ve reflejada en el trabajo final (Ver anexo 6) el cual es un compendio de las competencias adquiridas como son: abrir, guardar y cerrar programas y trabajos, escribir un texto, copiar, pegar y cortar imágenes o textos informativos, buscar información e imágenes en internet, reconocer las cintas de opciones de Word y Power Point, manipular el mouse, utilizar y reconocer el uso

del teclado y crear dibujos con el programa de Paint. Lo que les permitirá transitar al siguiente grado con habilidades que les faciliten la presentación de sus trabajos escolares, así como utilizarlas en el ámbito social y familiar.

6. Evaluación.- Durante y después de la aplicación del material se realizaron cambios en dibujos, espacios, instrucciones y tiempos de cada actividad, ya que al momento de la aplicación se realizó el piloteo y se fueron haciendo ajustes al material.

# Conclusiones

---

El objetivo del presente trabajo fue diseñar un material didáctico para la enseñanza de computación a niños de segundo año de primaria, el cual se alcanzó, ya que fue piloteado durante un año escolar a cincuenta y nueve alumnos, se fueron realizando modificaciones, correcciones y actualizaciones, de acuerdo a los comentarios de los niños y de los papás. (Ver anexos 1, 2, 5 y 6)

La idea de diseñar este material nació de la experiencia profesional como docente impartiendo la materia de computación, como revisora editorial de material didáctico, así como de mi formación como psicóloga. Lo anterior me permitió identificar algunas áreas de oportunidad con relación al diseño de material didáctico de la materia de computación.

A continuación se mencionan las aportaciones del presente trabajo con relación a material didáctico similar existente en el mercado, los cuales carecen de:

- 1.- Contenidos y actividades adaptadas a la capacidad cognitiva y psicomotriz de los niños, que se obtuvieron del análisis de competencias del Plan de Estudios 2009 de la SEP y el análisis de teóricos como Ausubel, Piaget, Vygotsky y Papalia. (Ver tabla 4.1)
- 2.- No están apegados a los planes y programas de estudio de la Secretaría de Educación Pública. Los libros que se encuentran en el mercado no toman en cuenta las competencias referidas en los Planes y programas de estudio de la SEP por lo que las actividades y ejercicios están desvinculados de los ejes temáticos y competencias que se pretenden desarrollar en los niños de segundo grado.
- 3.- La mayoría de los materiales no contiene manual para el alumno y el docente.
- 4.- La mayoría de los materiales no contiene autoevaluaciones, heteroevaluaciones y coevaluaciones. Casi todos se concentran en las heteroevaluaciones.
- 5.- Casi ningún material contiene prácticas demostrativas, dirigidas y autónomas; la gran mayoría únicamente tiene prácticas dirigidas.



6.- Algunos materiales no contemplan actividades individuales, con pares y con adultos, ya que la gran mayoría de ellos se concentran en actividades individuales o con un adulto (Ver anexos 8)

Al término del año escolar los niños fueron capaces de realizar un documento en Microsoft Office Word con texto, tipo de letra, tamaño y color, imágenes y con diseño de página (bordes, color de hoja), presentaciones en Microsoft Office Power Point, con diseño, imágenes, animaciones y con el programa de Internet buscar información, copiar y pegar en los programas trabajados (Ver anexos 1 y 6). También es importante destacar que lo anterior lo logran vinculando las características de los programas con actividades escolares y de la vida cotidiana. Se hace énfasis en que la computadora es un instrumento de trabajo que permite realizar diferentes actividades.

Una limitación identificada, es que el tema de computación es muy versátil, muy amplio y se modifica constantemente, debido a los adelantos tecnológicos; esto hace que los materiales de apoyo para esta materia requieran actualización constante. Así como las ligas de internet recomendadas en el libro ya que estas tienen un periodo de vida modificante.

Finalmente, es recomendable diseñar material didáctico para cada grado de educación primaria, apegado a la Secretaria de Educación Pública y adaptado a cada etapa de desarrollo de los alumnos.

# Referencia Bibliográfica

---

American Psychological Association. (2010). *Manual de publicaciones de la American Psychological Association (3ra ed)*. Ciudad de México, México. El Manual Moderno.

Ausubel, D. P.; Novak, J. D.; Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2º Trillas. México.

Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la investigación educativa*. Editorial La Muralla, S.A. Madrid

Campos, Y. (2008). *Computación 2 Recursos didácticos*, Primaria Integral.Santillana. México

Chadwick, C. B. (1987). *Tecnología Educativa para Personal Docente*. Buenos Aires: Paidós.

Escamilla, J. (2000). *Introducción al uso de la computadora e internet*.Trillas.

Fernández y Elaboración interna (2006). *@prendo*.Fernández. Editores México

Ferreya, G. (2008). *Informática Escolar 2*, Fernández Editores, México

Forns, M. (1994). *El psicólogo en el contexto educativo*. Universidad de Barcelona. p. 187-122

Long, L. (1995). *Introducción a las computadoras y al procesamiento de información* Prentice-Hall Hispanoamericana, p. 34 y 35

Ma. Teresa Rojano Ceballos (ed.), *Enseñanza de la física y las matemáticas con tecnología: modelos de transformación de las prácticas y la interacción social en el aula*, México, Centro de Investigación y de Estudios Avanzados. Departamento de Matemática Educativa, IPN/SEP, 2006.

Mazarío, T. I. y Mazarío, T. A. C. (2000). *El constructivismo: paradigma de la escuela contemporánea. Monografía*. Universidad de Matanzas: "Camilo Cienfuegos" Cuba.

- Piaget, J. (1981). *Psicología del niño*. Editorial Morata, Madrid.
- Piaget, J. (2005). *Psicología y Pedagogía*. Editorial Critica Barcelona
- Papalia (2009). *Psicología del desarrollo. De la infancia a la adolescencia*. Mc Graw Hill. México
- SEP (2009). *Plan de Estudios 2009, Educación Básica Primaria*. México D.F. Secretaría de Educación Pública
- Rayón M. y Vila N. (2007). *Informática Práctica 2*, EDE Primaria, México
- Santillana y Elaboración Interna (2002). *Compuamigos 2 Primaria*, 1ra Edición, Santillana, México.
- Santillana y Elaboración Interna (2002). *Compuamigos 2 Primaria, Libro de Recursos y Edición anotada para el profesor*, 1ra Edición, Santillana, México.
- Salomon, C. (1987). *Entornos de aprendizaje con ordenadores: una reflexión sobre las teorías del aprendizaje y la educación*. Barcelona España. Paidós
- SM y Elaboración Interna (2008). *Clic Activo 2 Guía didáctica para el maestro*, Serie de informática SM, México
- UNESCO (2013). *Uso de TIC en educación en América Latina y Caribe. Análisis regional de la integración de las TIC en la educación y de la actitud digital* (rea-dyness. Instituto de estadística de I UNESCO. Montreal. Canadá
- Vigotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica, Grupo editorial Grijalbo. México, 133–138.
- Villarreal, S. (2007). *Introducción a la computación: Teoría y manejo de paquetes*. McGraw-Hill Interamericana, 01-61

# Referencia Bibliográfica

---

American Psychological Association. (2010). *Manual de publicaciones de la American Psychological Association (3ra ed)*. Ciudad de México, México. El Manual Moderno.

Ausubel, D. P.; Novak, J. D.; Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2° Trillas. México.

Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la investigación educativa*. Editorial La Muralla, S.A. Madrid

Campos, Y. (2008). *Computación 2 Recursos didácticos*, Primaria Integral.Santillana. México

Chadwick, C. B. (1987). *Tecnología Educativa para Personal Docente*. Buenos Aires: Paidós.

Escamilla, J. (2000). *Introducción al uso de la computadora e internet*.Trillas.

Fernández y Elaboración interna (2006). *@prendo*.Fernández. Editores México

Ferreya, G. (2008). *Informática Escolar 2*, Fernández Editores, México

Forns, M. (1994). *El psicólogo en el contexto educativo*. Universidad de Barcelona. p. 187-122

Long, L. (1995). *Introducción a las computadoras y al procesamiento de información* Prentice-Hall Hispanoamericana, p. 34 y 35

Ma. Teresa Rojano Ceballos (ed.), *Enseñanza de la física y las matemáticas con tecnología: modelos de transformación de las prácticas y la interacción social en el aula*, México, Centro de Investigación y de Estudios Avanzados. Departamento de Matemática Educativa, IPN/SEP, 2006.

Mazarío, T. I. y Mazarío, T. A. C. (2000). *El constructivismo: paradigma de la escuela contemporánea. Monografía*. Universidad de Matanzas: "Camilo Cienfuegos" Cuba.

Piaget, J. (1981). *Psicología del niño*. Editorial Morata, Madrid.

Piaget, J. (2005). *Psicología y Pedagogía*. Editorial Critica Barcelona

- Papalia (2009). *Psicología del desarrollo. De la infancia a la adolescencia*. Mc Graw Hill. México
- SEP (2009). *Plan de Estudios 2009, Educación Básica Primaria*. México D.F. Secretaría de Educación Pública
- Rayón M. y Vila N. (2007). *Informática Práctica 2*, EDE Primaria, México
- Santillana y Elaboración Interna (2002). *Compuamigos 2 Primaria*, 1ra Edición, Santillana, México.
- Santillana y Elaboración Interna (2002). *Compuamigos 2 Primaria, Libro de Recursos y Edición anotada para el profesor*, 1ra Edición, Santillana, México.
- Salomon, C. (1987). *Entornos de aprendizaje con ordenadores: una reflexión sobre las teorías del aprendizaje y la educación*. Barcelona España. Paidós
- SM y Elaboración Interna (2008). *Clic Activo 2 Guía didáctica para el maestro*, Serie de informática SM, México
- UNESCO (2013). *Uso de TIC en educación en América Latina y Caribe. Análisis regional de la integración de las TIC en la educación y de la actitud digital* (rea-dyness. Instituto de estadística de I UNESCO. Montreal. Canadá
- Vigotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica, Grupo editorial Grijalbo. México, 133–138.
- Villarreal, S. (2007). *Introducción a la computación: Teoría y manejo de paquetes*. McGraw-Hill Interamericana, 01-61

# ANEXO 1

---

# ME DIVIERTO Y APRENDO COMPUTACIÓN

Mi libro de 2° de  
Primaria

Alumno: *Yamile Estefanía Flores*

Grupo: *2-B*



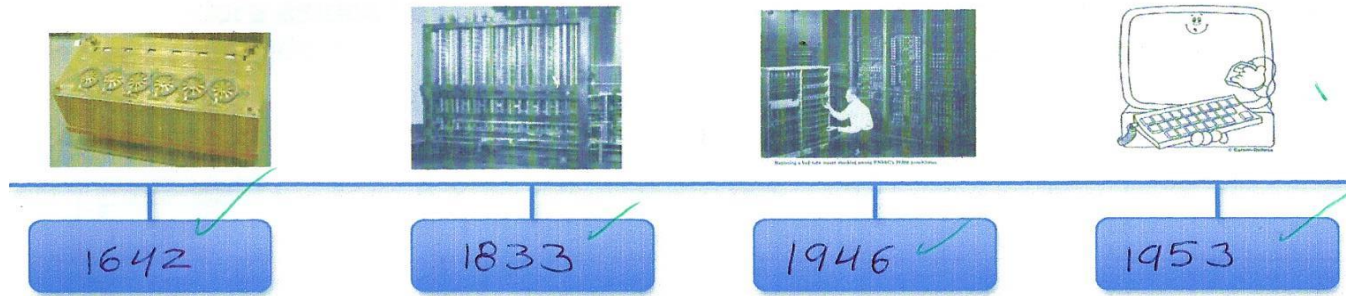


# Conoce tu Computadora

Miss Nery Velazquez  
Revisado  
MAB

## Historia de la computadora

La computadora existe desde hace mucho tiempo, completa la línea de tiempo escribiendo el año debajo de las imágenes que te aparecen a continuación:



Con ayuda de tu profesor@, escribe el nombre de las computadoras como aparecen en la línea del tiempo:

- 1.- máquina pascalina
- 2.- Máquina Analítica
- 3.- computadora univac
- 4.- computadora personal

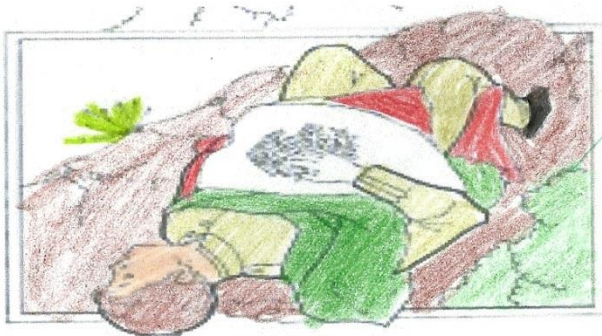


Para aprender más visita esta página de internet:  
<http://www.youtube.com/watch?v=NT571m8tqb4>

2



# Aprende a dibujar y escribir en tu computadora



Durante la guerra cuando el castillo era tomado por los norte Americanos el cadete Juan Escutia defendió nuestra bandera.

Los 6 niños heroes defendieron el castillo de Chapultepec

Miss Nely Velazquez  
Piel  
MBS

Para contestar esta actividad puedes ver el siguiente video con tu familia.



Para aprender más visita esta página de internet:  
<http://www.youtube.com/watch?v=3IQSYGdBs4o>

## Acomoda los textos

Con ayuda de tu familia recorta las imágenes de la pág. 62 y pégalas en donde corresponda:



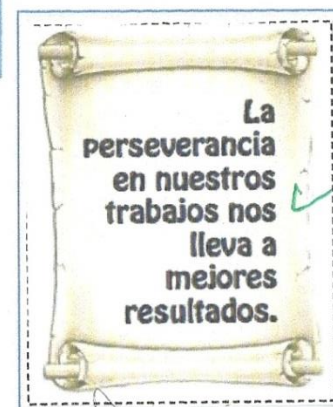
Alineación Izquierda



Alineación justificada

Miss Nely  
Velazquez  
Reu.  
MB

Alineación derecha



Alineación centrada



## Metas Obtenidas



Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:

Escribe cuales son las cuatro estaciones del años

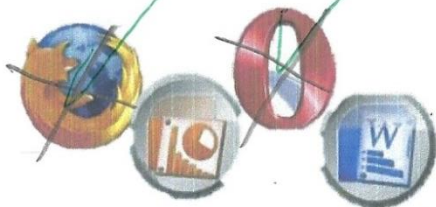
Primavera ✓

verano ✓

Otoño ✓

invierno ✓

Coloca un fache sobre los navegadores de Internet



Decide si los siguientes enunciados son verdaderos o falso y marca tu respuesta con una X

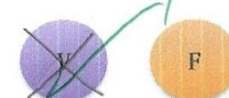
Las series pueden ser secuencias de número, letra o símbolos.



Word es un navegador de Internet



Puedo copiar y pegar imágenes de internet a un trabajo



Los navegadores de internet son parte del Office de tu computadora



De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



EXCELENTE



REGULAR



NECESITO ESTUDIAR

41



comer bien



hacer ejercicios

Miss Nely  
Velazquez  
MB

50

## ANEXO 2

---





PRIMARIA



Pr.PC.03.2 Pri

Nov/Dic.

LISTAS DE ALUMNOS  
CICLO ESCOLAR 2012-2013

2ªA

		07-Nov	08-Nov	Partic	Días muertos	14-Nov	15-Nov	21-Nov	Atención	Atención	22-Nov	25-Nov	29-Nov	Trab. final	5-Dic	6-Dic	12-Dic	Atención	Trab. final
1	AMBROSIO MONTOYA JUAN CARLOS	.	.	9	10	.	.	10	10	9	.	.	.	.	.	.	.	10	10
2	CANDAL CABALLERO JUAN DIEGO	.	.	10	9	.	.	10	10	10	.	.	9	.	.	.	.	10	10
3	CASTREJON RODILES EMILIANO	.	.	9	9	X	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
4	CONDE ANGUIANO JOSE MARIA	.	.	10	10	.	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
5	FLORES SANCHEZ LEONARDO	.	.	10	10	.	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
6	GONZALEZ CORONA LEONARDO	.	.	10	10	.	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
7	GONZALEZ GURROLA GAL JULIETA	.	.	10	10	.	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
8	HECTOR OCHOA SAORY	.	.	10	10	.	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
9	IBARRA ARIAS XIMENA	.	.	10	10	.	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
10	LOPEZ WONG FANG NICK	.	.	9	10	.	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
11	MARTINEZ ADAMS REGINA	.	.	9	10	.	.	9	9	10	.	.	9	.	.	.	.	10	10
12	OROPEZA GARCIA EDGAR SAMUEL	.	.	10	10	.	.	10	10	10	X	.	9	.	.	.	.	10	10
13	OSNAYA GONZALEZ EDUARDO	.	.	10	10	.	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
14	PREZA JUAREZ DANIEL	.	.	10	10	.	.	9	9	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
15	RAMIREZ BADILLO ANA CAMILA	.	.	10	10	.	.	10	9	9	.	.	10	.	X	.	.	10	10
16	SALGADO ARIAS CARLOS EMILIO	.	.	10	10	.	.	9	10	10	.	.	9	.	.	.	.	10	10
17	TOLEDO OJEDA MAXIMILIANO	.	.	9	10	.	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
18	URIBE ANDRADE EDUARDO	.	.	10	10	.	.	10	10	9	.	.	10	.	.	.	.	10	10
19	VAZQUEZ SOLORZANO DIANA C	.	.	9	9	.	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10
20	VILLANUEVA MEDRANO ANA PAOLA	.	.	10	10	.	.	10	10	10	.	.	10	.	.	.	.	10	10



**ESCUELA PRIMARIA**  
**PRIMARIA ECA**  
**REGISTRO DE ASISTENCIA DE ALUMNOS**

Ene/feb

CICLO 2012-2013 CVE ECO  
 CCT 09PPR0578B TELÉFONO  
 DOMICILIO CALLE B NUM 20 MANZANA XI EXT  
 COLONIA EDUCACION  
 DELEGACIÓN COYOACAN  
 GRADO SEGUNDO GRUPO A

CLAVE 0037  
 CLAVE 014  
 PRIMER Grado Clase Participación  
 09-01  
 10-01  
 11-01  
 12-01  
 13-01  
 14-01  
 15-01  
 16-01  
 17-01  
 18-01  
 19-01  
 20-01  
 21-01  
 22-01  
 23-01  
 24-01  
 25-01  
 26-01  
 27-01  
 28-01  
 29-01  
 30-01  
 31-01

No.	CURP	ALUMNO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
1	AOMJ050518HDFMNA8	AMBROSIO MONTOYA JUAN CARLOS	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	CACJ050828HNENBNA3	CANDAL CABALLERO JUAN DIEGO	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	CARE050810HDFSDMA3	CASTREJON RODILES EMILIANO	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	COAM051205HDFNNA7	CONDE ANGUIANO JOSE MARIA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	FOSL050719HDFLNA0	FLORES SANCHEZ LEONARDO	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	GOCLO50217HDFNNA7	GONZALEZ CORONA LEONARDO	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	GOGJ050608MDFNRLA6	GONZALEZ GURROLA GAL JULIETA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
8	HEOS051003MDFCCRA8	HECTOR OCHOA SAORY	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
9	IAAX050120MDFBRMA0	IBARRA ARIAS XIMENA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
10	LOWF050906HDFPNA8	LOPEZ WONG FANG NICK	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
11	MAAR051001MDFRDGA1	MARTINEZ ADAMS REGINA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
12	OAGE050517HDFRDA8	OROPEZA GARCIA EDGAR SAMUEL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
13	OAGE050617HDFSNA3	OSNAYA GONZALEZ EDUARDO	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
14	PEJD050520HDFRRNA7	PREZA JUAREZ DANIEL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
15	RABA050407MDFMDNA0	RAMIREZ BADILLO ANA CAMILA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
16	SAAC050525HDFLRA5	SALGADO ARIAS CARLOS EMILIO	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
17	TOOH050916HDFLJCA8	TOLEDO OJEDA HECTOR MAXIMILIANO	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
18	UIAE041015HDFRND9	URIBE ANDRADE EDUARDO	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
19	VASD050528MDFZLNA3	VAZQUEZ SOLRZANO DIANA CAROLINA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
20	VIMA050711MMCLDNA7	VILLANUEVA MEDRANO ANA PAOLA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.





ESCUELA PRIMARIA  
PRIMARIA ECA  
REGISTRO DE ASISTENCIA DE ALUMNOS

CICLO 2012-2013  
CCT 09PPR0578B  
DOMICILIO CALLE B NUM 20 MANZANA XI  
COLONIA EDUCACION  
DELEGACIÓN COYOACAN  
GRADO SEGUNDO GRUPO A

CVE ECO

TELÉFONO

EXT

CLAVE 0037

CLAVE 014

PRIMERO

MES

No.	CURP	ALUMNO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
1	AOMJ050518HDFMNA8	AMBROSIO MONTOYA JUAN CARLOS																																		
2	CACJ050828HNENBNA3	CANDAL CABALLERO JUAN DIEGO																																		
3	CARE050810HDFSDMA3	CASTREJON RODILES EMILIANO																																		
4	COAM051205HDFNRA7	CONDE ANGUIANO JOSE MARIA																																		
5	FOSL050719HDFLNNA0	FLORES SANCHEZ LEONARDO																																		
6	GOCL050217HDFNRA7	GONZALEZ CORONA LEONARDO																																		
7	GOGJ050608MDFNRLA6	GONZALEZ GURROLA GAL JULIETA																																		
8	HEOS051003MDFCCRA8	HECTOR OCHOA SAORY																																		
9	IAAX050120MDFBRMA0	IBARRA ARIAS XIMENA																																		
10	LOWF050906HDFPNA8	LOPEZ WONG FANG NICK																																		
11	MAAR051001MDFRDGA1	MARTINEZ ADAMS REGINA																																		
12	OUGE050517HDFRRDA8	OROPEZA GARCIA EDGAR SAMUEL																																		
13	OAGE050617HDFSNDA7	OSNAYA GONZALEZ EDUARDO																																		
14	PEJD050520HDFRRA7	PREZA JUAREZ DANIEL																																		
15	RABA050407MDFMDNA0	RAMIREZ BADILLO ANA CAMILA																																		
16	SAAC050525HDFLRA5	SALGADO ARIAS CARLOS EMILIO																																		
17	TOOH050916HDFLJCA8	TOLEDO OJEDA HECTOR MAXIMILIANO																																		
18	UIAE041015HDFRNDAA9	URIBE ANDRADE EDUARDO																																		
19	VASD050528MDFZLNA3	VAZQUEZ SOLORZANO DIANA CAROLINA																																		
20	VIMA050711MMCLDNA7	VILLANUEVA MEDRANO ANA PAOLA																																		

Handwritten notes and dates: 06-03, 07-03, 13-03, Mar 30, Abril, Calif. final.











ESCUELA PRIMARIA  
PRIMARIA ECA  
REGISTRO DE ASISTENCIA DE ALUMNOS

CICLO 2012-2013  
CCT 09PPR0578B  
DOMICILIO CALLE B NUM 20 MANZANA XI  
COLONIA EDUCACION  
DELEGACIÓN COYOACAN  
GRADO SEGUNDO GRUPO B

CVE ECO

TELÉFONO  
EXT  
CLAVE 0037  
CLAVE 014  
PRIMERO  
MES

Marzo  
Abril  
Mayo  
Junio

No.	CURP	ALUMNO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
1	AAGV050520MDFTZCA7	ATAYDE GUZMAN VICTORIA	.	.	2	6	9	.	.	9	9	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
2	CASG050419HDFSNA3	CASILLAS SANDOVAL GABRYELLE	.	.	9	9	9	.	.	9	9	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
3	FEPG041227HDFRRLA5	FERNANDEZ PEREZ GUILLERMO	.	.	9	9	10	.	.	9	9	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
4	FOMY050416MASLRMA2	FLORES MORENO YAMILE ESTEFANIA	.	.	9	9	10	.	.	9	9	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
5	GAMG050130HDFRRLA2	GARCIA MARTINEZ GAEL	.	.	10	10	10	.	.	10	10	9	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	GOVD050907MDFMRNA5	GOMEZ VARGAS DIANA LAURA	.	.	9	9	10	.	.	9	9	9	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	GUEC051008MDFZSNA0	GUZMAN ESTRADA CINTHYA ABIGAIL	.	.	9	10	9	.	.	9	9	9	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
8	HEMK050623MDFRNR3	HERNANDEZ MENDOZA KAREN	.	.	9	9	10	.	.	X	9	10	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
9	HIGA051120MDFDRNA1	HIDALGO GARCIA ANNA NATALIA	.	.	10	10	9	.	.	X	10	10	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
10	LOMR050108HDFPRCA2	LOPEZ MARTINEZ RICARDO	.	.	9	9	10	.	.	10	9	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
11	MABD050205HMSRRNA6	MARTINEZ BARONA DANIEL	.	.	9	9	9	.	.	9	9	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
12	MOBM050126MDFNRR	MONTES BARRON MARIANA PAOLA	.	.	9	9	10	.	.	9	9	8	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
13	MUDE051122HDFRMA2	MURGUIA DOMINGUEZ EMILIANO	.	.	9	9	9	.	.	10	9	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
14	NAMC050212HDFVNRA6	NAVARRO MENDEZ CARLOS	.	.	10	10	10	.	.	10	10	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
15	ROLD050318HDFBNGA6	ROBLEDO LUNA DIEGO	.	.	10	10	9	.	.	10	9	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
16	SARG050216HDFNYBA4	SANCHEZ REYNOSO GABRIEL ALEXANDRE	.	.	10	10	10	.	.	10	10	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
17	SAVR041017HDFNRLA2	SANCHEZ VIRGILIO RAUL	.	.	10	10	10	.	.	10	10	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
18	SATB050101HDFCRYA4	SAUCEDO TORRES BYRON MICHAEL	.	.	10	9	10	.	.	10	10	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
19	SOMA050405HDFTZLA3	SOTO MEZA ALEJANDRO	.	.	10	9	9	.	.	10	9	9	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
20	VEPV050330MMCRDRA9	VERGARA PADILLA VANESSA PAOLA	.	.	9	10	9	.	.	10	10	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
21	WERA050912HDFHDLA1	WEHBE RODRIGUEZ ALAN YAMIL	.	.	9	9	9	.	.	9	10	10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

galeno.cmv@gmail.com #14.





**PRIMARIA**



Pr.PC.03.2 Pri

*Agosto / Sept  
Octubre*

**LISTAS DE ALUMNOS  
CICLO ESCOLAR 2012-2013**

2° C

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	ARIAS FRAGOSO FERNANDA	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	CAMACHO NIEMBRO NATALIA	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	CARRILLO HERNANDEZ EMILIANO	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	DELGADO PEÑA SAULO	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	DIAZ ATAYDE MIRANDA	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	GARCIA ORTIZ MIGUEL ANGEL	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	LOPEZ CUE CESAR	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	LOPEZ PEREZ PAULINA	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	NOGUERA PEREZ DANIELA M	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	OLEA CHAVEZ NELLY	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	PABON RIVAS HUMBERTO SANTIAGO	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	PALMA GALINDO EMILIANO	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	PINEDA CASTILLO ALVARO GAEL	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	RAMOS FALCON SOFIA	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	SANDOVAL DAVILA IAN	16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	TAFOYA SOLANO VALERIA	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	TORRES CHAMPION KAREN ALEXA	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	ULLOA GARCIA OMAR ANDRE	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	VIVEROS ARELLANO REGINA	19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	ZARAZUA DOMINGUEZ CHRISTIAN	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0





# SEP

**ESCUELA PRIMARIA**  
**PRIMARIA ECA**  
**REGISTRO DE ASISTENCIA DE ALUMNOS**

Ene/Febr

**CICLO** 2012-2013  
**CCT** 09PPR0578B  
**DOMICILIO** CALLE B NUM 20 MANZANA XI  
**COLONIA** EDUCACION  
**DELEGACION** COYOACAN  
**GRADO** SEGUNDO **GRUPO** C

CVE ECO 51-2108-501-30-PX-014

**TELÉFONO** 56891826  
**EXT** 211

**CLAVE** 0037

**CLAVE** 014

08-01  
 11-01 Act Close  
 15-01  
 18-01 Act Close  
 18-01 Partic Trabajo final  
 22-01  
 23-01  
 24-01  
 25-01  
 26-01  
 27-01  
 28-01  
 29-01  
 30-01  
 31-01

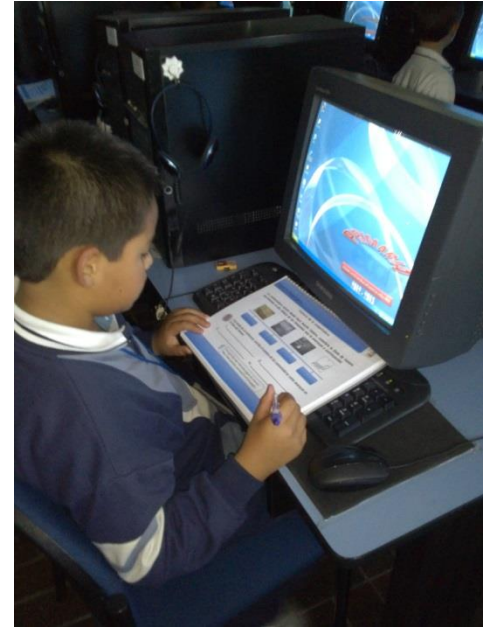
No.	CURP	ALUMNO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
1	AIFF050318MDFRRA6	ARIAS FRAGOSO FERNANDA	-	-	10	-	-	-	10	10	9	-	-	9	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
2	CANN051216MDFMMA3	CAMACHO NIEMBRO NATALIA	-	-	9	-	-	-	9	10	10	-	-	9	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
3	CAHE050504HDFRMA1	CARRILLO HERNANDEZ EMILIANO	-	-	10	-	-	-	10	10	10	-	-	9	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
4	DEPS041021HDFLXA3	DELGADO PEÑA SAULO	-	-	9	-	-	-	9	10	9	-	-	9	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	9	10	9	-	-	-	-	-	-	-
5	DIAM050727MDFZTRA4	DIAZ ATAYDE MIRANDA	-	-	10	-	-	-	9	10	10	-	-	9	10	9	-	-	-	-	-	-	-	-	9	9	10	-	-	-	-	-	-	-
6	GAOM050502HMCRRGA2	GARCIA ORTIZ MIGUEL ANGEL	-	-	10	-	-	-	10	10	9	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
7	LOCC050223HGRFXS80	LOPEZ CUE CESAR VICTORICO	-	-	10	-	-	-	10	10	10	-	-	10	10	9	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
8	LOPP050222MDFPRLA4	LOPEZ PEREZ PAULINA	-	-	9	-	-	-	9	10	10	-	-	10	10	9	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
9	NOPD050628MDFGRNA9	NOGUERA PEREZ DANIELA MONTSERRAT	-	-	9	-	-	-	9	10	10	-	-	10	10	9	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
10	OECN050715MDFLHLA5	OLEA CHAVEZ NELLY HAZELT	-	-	9	-	-	-	9	10	10	-	-	9	10	11	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
11	PARS050628HMSBVNA0	PABON RIVAS SANTIAGO HUMBERTO	-	-	10	-	-	-	10	10	9	-	-	9	10	12	-	-	-	-	-	-	-	-	9	9	10	-	-	-	-	-	-	-
12	PAGE051031HDFLLMA8	PALMA GALINDO EMILIANO	-	-	9	-	-	-	9	10	9	-	-	10	9	9	-	-	-	-	-	-	-	-	10	9	10	-	-	-	-	-	-	-
13	PICA051029HDFNSLA5	PINEDA CASTILLO ALVARO GAEL	-	-	9	-	-	-	9	10	9	-	-	10	10	9	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
14	SADI041119HDFNVNA5	SANDOVAL DAVILA IAN	-	-	10	-	-	-	10	10	10	-	-	9	9	10	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
15	TASV050810MDFFLA4	TAFOYA SOLANO VALERIA	-	-	10	-	-	-	10	10	9	-	-	9	10	9	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
16	TOCK050603MDFRHRA6	TORRES CHAMPION KAREN ALEXA	-	-	10	-	-	-	10	10	10	-	-	9	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
17	UOGO050825HNELRMA4	ULLOA GARCIA OMAR ANDRE	-	-	9	-	-	-	8	8	9	-	-	9	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
18	VIAR050224MDFVRGA8	VIVEROS ARELLANO REGINA ASTRID	-	-	9	-	-	-	9	8	8	-	-	9	10	8	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-
19	ZADC050204HDFRMA5	ZARAZUA DOMINGUEZ CHRISTIAN	-	-	9	-	-	-	8	9	9	-	-	9	8	8	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-





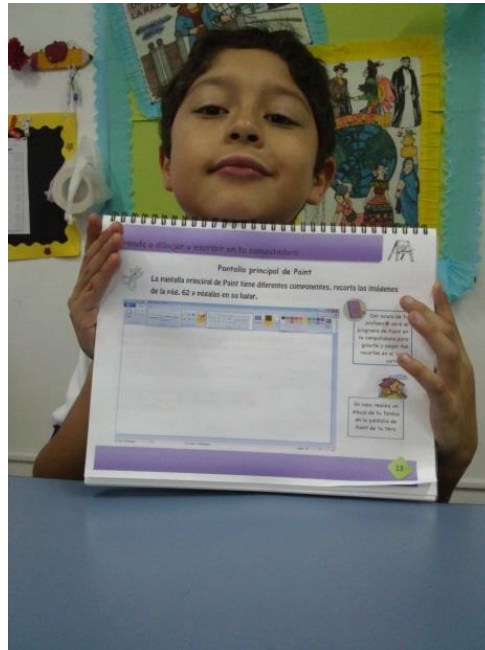
# ANEXO 3

---













# ANEXO 4

---

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA

#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Conocimientos Generales de Computación Bloque I Grado 2º Grupo A, B y C  
Semana Del 20 al 24 de agosto de 2012

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didacticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Los alumnos conocerán a la computadora como una máquina dando ejemplo de las maquinas que puedan tener en casa.  Conocerán el hardware (partes básicas de una computadora).  Conocerán y aprenderán a distinguir entre el hardware, software y humanware.	Se proyectara el video de la historia de computación, donde se explica paso a paso el avance que se tuvo en las maquinas.  Los alumnos abrirán el programa de Internet Explorer siguiendo la ruta:  Inicio/Internet Explorer  En favoritos se encontrara la siguiente pagina: <a href="http://dpto.educacion.navarra.es/nnee/generales/marco.swf">http://dpto.educacion.navarra.es/nnee/generales/marco.swf</a> ; los alumnos tendrán que dar un clic en el apartado aprender a hacer y después en el apartado del ordenador, donde tendrán que acomodar correctamente las partes de la computadora para terminar la actividad los alumnos tendrán que contestar correctamente los cuatro niveles del juego.	Exploración de la naturaleza y la sociedad	Video de la historia de la computadora  Internet Explorer	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los Diferentes grupos.

Profesora:

Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección



Revisado  
Dirección Técnica



## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA

#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Conocimientos Generales de Computación Bloque I Grado 2º Grupo A y B  
Semana Del 03 al 14 de septiembre de 2012

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didacticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Los alumnos conocerán a la computadora como una máquina dando ejemplo de las maquinas que puedan tener en casa.  Conocerán el hardware (partes básicas de una computadora).	Los alumnos abriran el programa de Paint siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Accesorios/Paint  Con ayuda del profesor se realizara un dibujo de las partes de la computadora explicando cada herramienta del programa de Paint.  Se les enseñara a crear su carpeta y a guardar su trabajo con el nombre de "Mi computadora"	Español	Computadora  Programa de Paint.	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

 :  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección

*Revisado*  
*Coordinación Primaria*  
13 SEP 2012

**PROYECTO EDUCATIVO**

**ANEXO 2  
 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA**

**AVANCE PROGRAMÁTICO  
 COMPUTACIÓN**

Proyecto Conocimientos Generales de Computación Bloque I Grado 2º Grupo A y B  
 Semana Del 17 al 28 de septiembre de 2012

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didacticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Los alumnos reconocerán las herramientas del programa de Paint.  Los alumnos reconocerán el procedimiento de guardar un archivo.	Los alumnos abrirán el programa de Paint siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Accesorios/Paint  Con ayuda del profesor se realizará un dibujo de la bandera nacional, explicando cada herramienta del programa de Paint.  Se les enseñará a guardar su trabajo con el nombre de "Mi bandera nacional"	Español	Computadora  Programa de Paint.	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los Diferentes grupos.

Profesora:  Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección *Revisado*  
*Coordinación Primaria*  
 03 SEP 2012



# MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Pr. PE.01.1.6 PRI  
Revisión 0  
Página 8 de 25

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA

#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto ¿Cuién descubrio América? Bloque I Grado 2° Grupo A, B y C  
Semana Del 01 al 12 de octubre de 2012

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didacticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Los alumnos aprenderan las herramientas de texto en el programa de Paint.  Recordarán las herramientas de Paint.  Aprenderán a guardar su trabajo en la computadora.	Los alumnos abriran el programa de Paint siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los porgramas/Accesorios/Paint  Con ayuda del profesor se realizara un dibujo de las tres calaberas y se escribira quien descubrio América, las cuales se pintaran con la ayuda de las herramientas de Paint.  Se les enseñara a guardar su trabajo con el nombre de "Descubrimiento de América"	Español  Formación Cívica y Ética	Computadora  Programa de Paint.	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los diferentes grupos.

Profesora:

*Rosa Nely Velázquez Torres*

Vo.Bo. Dirección

*Revisado*  
*Coordinación Primaria*  
01 OCT 2012

**PROYECTO EDUCATIVO**

**ANEXO 2**

**PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA**


**AVANCE PROGRAMÁTICO  
 COMPUTACIÓN**

Proyecto \_\_\_\_\_ Frase de la semana \_\_\_\_\_ Bloque I Grado 2º Grupo A, B y C  
 Semana Del 15 al 26 de octubre de 2012

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didacticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Los alumnos recordarán las herramientas de texto en el programa de Paint.  Recordarán las herramientas de Paint.  Recordarán como guardar su trabajo en la computadora.	Los alumnos abrirán el programa de Paint siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Accesorios/Paint  Con ayuda del profesor se escribirá la frase de la semana y se elaborará un dibujo de acuerdo a ella.  Se les enseñará a guardar su trabajo con el nombre de "Frase de la semana"	Español	Computadora  Programa de Paint.	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los diferentes grupos.

Profesora:

  
 Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección





## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA

#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Día de muertos Bloque I Grado 2º Grupo A, B y C  
Semana Del 29 al 02 de noviembre de 2012

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
--------------	------------------------	---------------------	---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------

Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Los alumnos recordarán las herramientas de texto en el programa de Paint.  Recordarán las herramientas de Paint.  Recordarán guardar su trabajo en la computadora.	Los alumnos abrirán el programa de Paint siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Accesorios/Paint  Con ayuda del profesor se realizarán con ayuda de las herramientas de Paint un dibujo del día de muertos.  Se les enseñará a guardar su trabajo con el nombre de "Día de muertos"	Español  Formación Cívica y Ética	Computadora  Programa de Paint.	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	
---	--	---	---	---------------------------------------	---	--

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección



Revisado  
Dirección Técnica

# MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2

### PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA

### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto \_\_\_\_\_ Frase de la semana \_\_\_\_\_ Bloque I Grado 2º Grupo A, B y C  
 Semana Del 15 al 26 de octubre de 2012

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didacticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Los alumnos recordarán las herramientas de texto en el programa de Paint.  Recordarán las herramientas de Paint.  Recordarán como guardar su trabajo en la computadora.	Los alumnos abrirán el programa de Paint siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Accesorios/Paint  Con ayuda del profesor se escribira la frase de la semana y se elaborara un dibujo de acuerdo a ella.  Se les enseñara a guardar su trabajo con el nombre de "Frase de la semana"	Español	Computadora  Programa de Paint.	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los  
 Diferentes grupos.

Profesora:

  
 Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección



## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA


#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Historia de mi escuela Bloque II Grado 2º Grupo A, B y C  
Semana Del 19 al 30 de noviembre de 2012


Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
<p>Competencias para el aprendizaje permanente.</p> <p>Competencia para el manejo de la información.</p>	<p>Los alumnos recordarán las herramientas de texto en el programa de Word</p> <p>Recordarán cintas de herramientas</p> <p>Recordarán guardar su trabajo en la computadora.</p>	<p>Los alumnos abrirán el programa de Office Word siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les recordara como utilizar el programa de Word, con ayuda del cañón se les mostrara un texto breve de la historia del Colegio Educativo ECA, el cual se modificara el tipo de letra, color y tamaño con ayuda de la cinta de inicio.</li> <li>• Se les recordara como guardar su trabajo con el nombre de Historia de mi escuela.</li> </ul>	Español	<p>Computadora</p> <p>Programa de Word</p>	<p>Ejercicios en clase</p> <p>Participación</p> <p>El seguimiento de instrucciones</p>	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección

  
Revisado  
Dirección Técnica

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA


#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Tarjeta Navideña Bloque II Grado 2º Grupo A, B y C  
 Semana Del 03 al 14 de diciembre de 2012

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Recordarán las cintas de herramientas de Word  Aprenderán a copiar y pegar imágenes de internet  Aprenderán a guardar su trabajo en la computadora.	Los alumnos abrirán el programa de Word siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Accesorios/Word <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les recordara que Word es un procesador de textos, donde puedes escribir con ayuda del teclado, con ayuda del profesor se realizará una tarjeta navideña.</li> <li>En el programa de internet buscaran una imagen de la navidad para decorar su trabajo</li> <li>Se les enseñara a guardar su trabajo con el nombre de "Tarjeta Navideña"</li> <li>Se les enseñara a abrir su documento para colocar su imagen.</li> </ul>	Español  Formación Cívica y Ética	Computadora  Programa de Word  Internet	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección

  
Revisado  
Dirección Técnica

**PROYECTO EDUCATIVO**

**ANEXO 2  
 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA**


**AVANCE PROGRAMÁTICO  
 COMPUTACIÓN**

Proyecto Aprendiendo y juego con las matemáticas Bloque II Grado 2º Grupo A, B y C  
 Semana Del 17 y 18 de diciembre de 2012

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Los alumnos desarrollaran habilidades matemáticas durante los ejercicios que se realizaran en la página de internet	Con ayuda del cañón se les mostrara a los alumnos como abrirán el programa de Internet Explorer siguiendo la ruta:  Inicio/Internet Explorer/www.educapeques.com  Los alumnos trabajaran en la página de educapeques, donde se trabajaran con matemáticas en los diferentes niveles.	Matemáticas	Internet Explorer	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 1 sesión para los  
 Diferentes grupos.

Profesora:

  
 Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección

  
 Revisado  
 Dirección Técnica

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA

#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN


Proyecto Aprendamos las Herramientas de Microsoft Office Word Bloque III Grado 2° Grupo A, B y C  
Semana Del 07 al 18 de enero de 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
--------------	------------------------	---------------------	---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------

Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Aprenderán las herramientas de Word.  Recordaran como guardar su trabajo en la computadora.	Los alumnos abrirán el programa de Word siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word  Con ayuda del profesor se realizara un escrito las cintas de opciones donde los alumnos colocaran para que sirve y así como una imagen correspondiente a cada una. Se les enseñara a guardar su trabajo con el nombre de "Ejercicio en Word Pad"	Español	Computadora  Microsoft Office Word	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	
---	---	---	---------	--	---	--

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección



Revisado  
Dirección Técnica

# MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA


#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Mi mundo y yo Bloque III Grado 2° Grupo A, B y C  
 Semana Del 21 al 01 de febrero de 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Aprenderán las herramientas de Word.  Recordaran como guardar su trabajo en la computadora.	Los alumnos abrirán el programa de Word siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word Con ayuda del profesor se realizara un escrito de cuál es mi mundo y como lo cuido, se utilizaran las herramientas para dar formato y decorar su trabajo  Se les enseñara a guardar su trabajo con el nombre de "Mi mundo y yo"	Español	Computadora  Microsoft Office Word	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo. to. Dirección



Revisado  
Dirección Técnica

**PROYECTO EDUCATIVO**

**ANEXO 2  
PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA**

**AVANCE PROGRAMÁTICO  
COMPUTACIÓN**

Proyecto Castillo de Chapultepec Bloque III Grado 2º Grupo A, B y C  
Semana Del 04 al 15 de febrero de 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didacticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Los alumnos recordarán las herramientas del programa de Word  Recordarán las herramientas de Internet  Recordarán guardar su trabajo en la computadora.	Los alumnos abrirán el programa de Word siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word Con ayuda del profesor se realizarán un escrito de los datos mas importantes del Castillo de Chapultepec, se les enseñara a copiar y pegar información así como ilustrar su trabajo con imágenes de internet.  Se les enseñara a guardar su trabajo con el nombre de "Castillo de Chapultepec"	Español  Exploración de la naturaleza y sociedad	Computadora  Programa de Word  Navegador de internet	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los Diferentes grupos.

Profesora:

Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección

*Rosendo*  
*Coordinación Primaria*  
5-02-13

Por incapacidad se retomará la planeación del 18-02-13 al 01-03-13





# MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Pr. PE.01.1.6 PRI  
Revisión 0  
Página 8 de 25

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA


#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Castillo de Chapultepec Bloque III Grado 2º Grupo A, B y C  
 Semana Del 18 de febrero al 01 de marzo de 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
		Por incapacidad se retomara la planeación del 04 al 15 de febrero de 2013.				

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección



## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA

#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Mis Vacaciones Bloque IV Grado 2° Grupo A, B y C  
Semana Del 04 al 15 de Marzo de 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Aprenderán las herramientas de Microsoft Office Word.  Recordarán como guardar su trabajo en la computadora.	Los alumnos abrirán el programa de Microsoft Office Word siguiendo la siguiente ruta: Inicio/ Microsoft Office/ Microsoft Office Word  Con ayuda del profesor se realizará un escrito que significa la palabra vacaciones y que les gusta hacer en sus vacaciones, en el cual los alumnos aprenderán a utilizar la herramienta de formato y diseño de página en un documento.  Al terminar los alumnos abrirán el programa de Paint siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Accesorios/Paint  Con ayuda de las herramientas los alumnos elaborarán un dibujo de lo que les gusta hacer en sus vacaciones  Se les enseñará a guardar su trabajo con el nombre de "Mis vacaciones"	Español	Computadora  Microsoft Office Word  Paint	Ejercicios en clase  Participación  Seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección



Revisado  
Dirección T...



# MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Pr. PE.01.1.6 PRI  
Revisión 0  
Página 8 de 25

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA

#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Mis Vacaciones Bloque IV Grado 2º Grupo A, B y C  
Semana Del 18 al 22 de Marzo de 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Aprenderán las herramientas de Internet  Recordarán cómo abrir y buscar información en internet	Los alumnos abrirán el programa de Mozilla Firefox siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Mozilla Firefox  Con ayuda del profesor entrarán a la página <a href="http://www.educapeques.com">www.educapeques.com</a> jugarán el apartado Juego de estimulación de la memoria habilidad y lógica.  Trabajarán en el nivel 2, reforzando atención, memoria, percepción, conceptos básicos, lógica, medición y lenguaje.	Español  Matemáticas	Computadora  Mozilla Firefox	Ejercicios en clase  Participación  Seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección



Revisado  
Dirección Técnica

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA


#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Interactivo Primaria Computación Bloque IV Grado 2º Grupo A, B y C  
Semana Del 08 al 20 de Abril de 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.	Aprenderán las herramientas de abrir y cerrar programas.	Los alumnos abrirán el programa de Interactivo Primaria Computación siguiendo la siguiente ruta: Escritorio/Programas/Computación  Con ayuda del profesor se les enseñara a los alumnos a abrir el programa y reconocer archivos y carpetas.	Español	Computadora  Interactivo Primaria Computación	Ejercicios en clase  Participación  Seguimiento de instrucciones	
Competencia para el manejo de la información.	Recordarán como abrir su trabajo en la computadora.	Los alumnos trabajarán en el nivel 1 del programa donde realizarán actividades con ayuda del mouse y teclado.  Al terminar podrán acceder a la carpeta de juegos				

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección

Fecha: 8-abr-13

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA


#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Interactivo Primaria Computación Bloque IV Grado 2º Grupo A, B y C  
 Semana Del 22 al 03 de Mayo de 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Aprenderán las herramientas de abrir y cerrar programas.  Recordarán como abrir su trabajo en la computadora.	Los alumnos abrirán el programa de Microsoft Office Word siguiendo la siguiente ruta: Inicio/ Microsoft Office/ Microsoft Office Word Con ayuda del profesor se realizará un escrito sobre el software y hardware de su computadora, los alumnos aprenderán a utilizar la herramienta de formato en un documento.  Al terminar los alumnos abrirán el programa de Paint siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/ Accesorios/ Paint  Con ayuda de las herramientas los alumnos elaborarán un dibujo de las partes de la computadora, el cual guardarán con el nombre de "computadora 2ºA, B o C" según sea su grupo.  Se les enseñara a guardar su trabajo con el nombre de "Software y Hardware"	Español	Computadora  Interactivo Primaria Computación	Ejercicios en clase  Participación  Seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 4 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA

#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Mis Vacaciones Bloque IV Grado 2° Grupo A, B y C  
 Semana Del 06 al 15 de Mayo de 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.	Aprenderán las herramientas de Microsoft Office Word.	Los alumnos abrirán el programa de Microsoft Office Word siguiendo la siguiente ruta: Inicio/ Microsoft Office/ Microsoft Office Word  Con ayuda del profesor se realizarán dos escrito que del significado del día de las madres y el día de trabajo, en el cual los alumnos aprenderan a utilizar la herramienta de formato en un documento.	Español	Computadora  Microsoft Office Word  Paint	Ejercicios en clase  Participación  Seguimiento de instrucciones	
Competencia para el manejo de la información.	Recordarán como guardar su trabajo en la computadora.	Al terminar los alumnos abrirán el programa de Paint siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Accesorios/Paint  Con ayuda de las herramientas los alumnos elaborarán un dibujo para el día de las madres y un dibujo del día del trabajo.  Se les enseñara a guardar su trabajo con el nombre de "Día de las madres y día del trabajo"				

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 4 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo.Bo. Dirección

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA

#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Efemérides de mayo Bloque V Grado 2° Grupo A, B y C  
Semana Del 20 al 31 de Mayo de 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Aprenderán las herramientas de Word  Aprenderán a guardar su trabajo en la computadora.	Los alumnos abrirán el programa de Word siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word  Con ayuda del profesor se realizara un escrito de las efemérides del mes de mayo. Con ayuda del profesor conocerán el apartado de formato y diseño de página.  Se les enseñara a guardar su trabajo con el nombre de "Efemérides de mayo"	Exploración de la naturaleza y sociedad  Español	Computadora  Word	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 4 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

Rosa Nely Velázquez Torres

Vo. Bo. Dirección



Coordinación Académica  
Primaria

Fecha: 20-may-13





## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA

#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto ¿Qué es internet? Bloque V Grado 2º Grupo A, B y C  
Semana Del 17 al 28 de Junio de 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Aprenderán las herramientas de Word  Aprenderán a guardar su trabajo en la computadora.	Los alumnos abrirán el programa de Internet siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Mozilla Firefox Con ayuda del profesor se conocerán como abrir y cuáles son las partes de un navegador de internet. Los alumnos abrirán el programa de Word siguiendo la siguiente ruta: Inicio/Todos los programas/Microsoft Office/Microsoft Office Word Donde se escribirá para que sirve y cuáles son las partes del navegador de Internet	Exploración de la naturaleza y sociedad  Español	Computadora  Word	Ejercicios en clase  Participación  El seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 4 sesiones para los  
Diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo. Bo. Dirección

# MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

## PROYECTO EDUCATIVO

### ANEXO 2 PLAN DE CLASE SEMANAL PRIMARIA


#### AVANCE PROGRAMÁTICO COMPUTACIÓN

Proyecto Tangram Bloque V Grado 2º Grupo A, B y C  
Semana DEL 01 AL 05 DE JULIO DE 2013

Competencias	Aprendizajes Esperados	Secuencia Didáctica	Asignaturas transversales	Recursos Didácticos	Aspectos a evaluar	Adaptación Curricular
Competencias para el aprendizaje permanente.  Competencia para el manejo de la información.	Aprenderán a abrir el programa de la computadora llamado Tangram  Aprenderán a formar un figuras con ayuda de otras figuras geométricas	Los alumnos abrirán el programa de Tangram siguiendo la siguiente ruta: Escritorio/Programas/Tangram  Con ayuda del profesor se realiza el primer Tangram del programa en el nivel de fácil, después los alumnos tendrán que ir trabajando individualmente hasta completar todos y cada una de las figuras.  Al terminar los alumnos abrirán la carpeta de juegos siguiendo la siguiente ruta: Escritorio/Juegos  Donde los alumnos escogerán el juego a jugar.	Español	Computadora  Tangram	Ejercicios en clase  Participación  Seguimiento de instrucciones	

OBSERVACIONES: Esta planeación es para 2 sesiones para los diferentes grupos.

Profesora:

  
Rosa Nely Velázquez Torres

Vo .Bo.  
Dirección



EDUCA · INSTRUYE · ELEVA  
Coordinación Académica  
Primaria

Fecha: 1-jul-13 *Rev*

# ANEXO 5

---

ELABORACIÓN Y ENTREGA DE BOLETAS  
Pr.PC.04.3



COMPUTACION



AÑO ESCOLAR: 2012 - 2013

MES: \_\_\_\_\_

2º A

NOMBRE DEL ALUMNO@	SEPTIEMBRE					OCTUBRE					NOVIEMBRE					DICIEMBRE						
	Participación	Atención	Ej. Dilecto	Ej. Brevemente	PROMEDIO	Participación	Atención	Ej. Comp.	Ej. Clase	PROMEDIO	PROMEDIO BIMESTRE	Participación	Atención	Ej. Comp.	Ej. Nov.	PROMEDIO	Participación	Atención	Ej. Comp.	Ej. Dic.	PROMEDIO	PROMEDIO BIMESTRE
1 AMBROSIO MONTOYA JUAN CARLOS	9	10	9	9	9	10	10	9	9	9.5	9.2	10	10	9	10	9.7	10	10	9	10	9.7	9.7
2 CANDAL CABALLERO JUAN DIEGO	10	9	9	10	9	10	10	9	9	9.5	9.2	10	10	10	9	9.7	10	10	10	9	9.7	9.7
3 CASTREJÓN RODILES EMILIANO	10	10	9	9	9	9	10	10	9	9.5	9.2	9	10	10	10	9.7	9	10	10	10	9.7	9.7
4 CONDE ANGUIANO JOSE MARIA	9	10	10	9	9	10	10	9	9	9.5	9.2	10	10	9	10	9.7	10	10	9	10	9.7	9.7
5 FLORES SÁNCHEZ LEONARDO	9	9	9	9	9	9	9	10	9	9.2	9.1	10	9	10	10	9.7	10	9	10	10	9.7	9.7
6 GONZALEZ CORONA LEONARDO	10	9	10	10	10	10	10	10	9	9.7	9.8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
7 GONZALEZ GURROLA GAL JULIETA	10	10	10	10	10	10	10	10	9	9.7	9.8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8 HECTOR OCHOA SAORY	9	10	9	10	9	9	10	10	9	9.5	9.2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9 IBARRA ARIAS XIMENA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10 LOPEZ WONG FANG MICK	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11 MARTINEZ ADAMS REGINA	10	10	9	10	10	10	9	10	10	9.7	9.8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
12 OROPEZA GARCIA EDGAR SAMUEL	10	9	9	10	9	9	10	10	9	9.5	9.2	10	10	9	9	9.5	10	10	9	9	9.5	9.5
13 OSNAYA GONZALEZ EDUARDO	10	10	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
14 PREZA JUAREZ DANIEL	10	10	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
15 RAMIREZ BADILLO ANA CAMILA	9	9	10	9	9	9	9	10	9	9.2	9.1	10	9	9	10	9.5	10	9	9	10	9.5	9.5
16 SALGADO ARIAS CARLOS EMILIO	9	10	10	10	10	10	10	9	10	9.7	9.8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
17 TOLEDO OJEDA HECTOR MAXIMILIANO	9	10	9	10	9	10	9	9	9	9.2	9.1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
18 URIBE ANDRADE EDUARDO	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	10	9	10	9.7	10	10	9	10	9.7	9.7
19 VAZQUEZ SOLORZANO DIANA CAROLINA	10	9	9	10	9	9	9	9	9	9	9	10	9	10	10	9.7	10	9	10	10	9.7	9.7
20 VILLANUEVA MEDRANO ANA PAOLA	10	10	9	9	9	10	9	9	9	9.2	9.1	10	10	9	10	9.7	10	10	9	10	9.7	9.7
21																						
22																						
23																						
24																						
25																						

Vo. Bo. Dirección

ELABORACIÓN Y ENTREGA DE BOLETAS  
Pr.PC.04.3

COMPUTACION



AÑO ESCOLAR: 2012 - 2013

MES: \_\_\_\_\_

2º A

NOMBRE DEL ALUMNO	ENERO					FEBRERO					PROMEDIO SEMESTRE	MARZO					ABRIL					PROMEDIO SEMESTRE
	Participación	Atención	E. Comp.	Ej. Final	PROMEDIO	Participación	Atención	Ej. Comp.	Ej. Final	PROMEDIO		Participación	Atención	Ej. Comp.	Ej. Final	PROMEDIO	Participación	Atención	Ej. Comp.	Ej. Final	PROMEDIO	
1 AMBROSIO MONTOYA JUAN CARLOS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
2 CANDAL CABALLERO JUAN DIEGO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
3 CASTREJÓN RODILES EMILIANO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
4 CONDE ANGUIANO JOSE MARIA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
5 FLORES SÁNCHEZ LEONARDO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
6 GONZALEZ CORONA LEONARDO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
7 GONZALEZ GURROLA GAL JULIETA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8 HECTOR OCHOA SAORY	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9 IBARRA ARIAS XIMENA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10 LOPEZ WONG FANG MICK	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11 MARTINEZ ADAMS REGINA	10	10	10	10	10	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
12 ORÓPEZA GARCIA EDGAR SAMUEL	10	10	10	9	9.7	10	10	10	10	10	9.8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
13 OSNAYA GONZALEZ EDUARDO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
14 PREZA JUAREZ DANIEL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
15 RAMIREZ BADILLO ANA CAMILA	10	9	10	9	9.5	10	10	9	10	9.7	9.6	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
16 SALGADO ARIAS CARLOS EMILIO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
17 TOLEDO OJEDA HECTOR MAXIMILIANO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
18 URIBE ANDRADE EDUARDO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
19 VAZQUEZ SOLORZANO DIANA CAROLINA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
20 VILLANUEVA MEDRANO ANA PAOLA	10	10	10	9	9.7	10	10	10	10	10	9.8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
21																						
22																						
23																						
24																						
25																						

Vo. Bo. Dirección

ELABORACIÓN Y ENTREGA DE BOLETAS  
Pr.PC.04.3



COMPUTACION

AÑO ESCOLAR: 2012 - 2013 MES: \_\_\_\_\_ 2º A



NOMBRE DEL ALUMN@	MAYO						JUNIO / JULIO						PROMEDIO BIMESTRE			
	Participación	Atención	Ej. Comp.	Ej. Final		PROMEDIO	Participación	Atención	Ej. Comp.	Ej. Final		PROMEDIO				
1 AMBROSIO MONTOYA JUAN CARLOS	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
2 CANDAL CABALLERO JUAN DIEGO	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
3 CASTREJÓN RODILES EMILIANO	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
4 CONDE ANGUIANO JOSE MARIA	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
5 FLORES SÁNCHEZ LEONARDO	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
6 GONZALEZ CORONA LEONARDO	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
7 GONZALEZ GURROLA GAL JULIETA	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
8 HECTOR OCHOA SAORY	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
9 IBARRA ARIAS XIMENA	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
10 LOPEZ WONG FANG MICK	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
11 MARTINEZ ADAMS REGINA	*	*	*	B	A	J	A	*	*	*	B	A	J	A	*	*
12 OROPEZA GARCIA EDGAR SAMUEL	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
13 OSNAYA GONZALEZ EDUARDO	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
14 PREZA JUAREZ DANIEL	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
15 RAMIREZ BADILLO ANA CAMILA	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
16 SALGADO ARIAS CARLOS EMILIO	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
17 TOLEDO OJEDA HECTOR MAXIMILIANO	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
18 URIBE ANDRADE EDUARDO	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
19 VAZQUEZ SOLORZANO DIANA CAROLINA	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
20 VILLANUEVA MEDRANO ANA PAOLA	10	10	10	10		10	10	10	10		10	10				
21																
22																
23																
24																
25																

Vo. Bo. Dirección

ELABORACIÓN Y ENTREGA DE BOLETAS

Pr.PC.04.3



COMPUTACION



AÑO ESCOLAR: 2012 – 2013

MES: \_\_\_\_\_

2º B

NOMBRE DEL ALUMNO@	SEPTIEMBRE					PROMEDIO	OCTUBRE					PROMEDIO	PROMEDIO BIMESTRE	NOVIEMBRE					PROMEDIO	DICIEMBRE					PROMEDIO	PROMEDIO BIMESTRE
	Participación	Atención	F. D. Comp.	F. D. Bar.	F. D. Clase		Participación	Atención	F. D. Comp.	F. D. Bar.	F. D. Clase			Participación	Atención	F. D. Comp.	F. D. Bar.	F. D. Clase		Participación	Atención	F. D. Comp.	F. D. Bar.	F. D. Clase		
1 ATAYDE GUZMAN VICTORIA	9	10	9	9		9	10	9	10	9	9.5	9.2	9	9	10	10						9.5	9.5			
2 CASILLAS SANDOVAL GABRYELLE TRYSTAN	10	9	10	9		9	10	10	9	9	9.5	9.2	10	10	10	9						9.7	9.7			
3 FERNANDEZ PEREZ GUILLERMO	10	10	9	9		9	10	9	9	10	9.5	9.2	9	10	9	10						9.5	9.5			
4 FLORES MORENO YAMILE ESTEFANIA	9	10	10	9		9	9	10	10	9	9.5	9.2	10	10	9	10						9.7	9.7			
5 GARCÍA MARTÍNEZ GAEL	9	9	9	9		9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9						9.5	9.5			
6 GOMEZ VARGAS DIANA LAURA	9	10	10	10		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10						10	10			
7 GUZMAN ESTRADA CINTHYA ABIGAIL	9	10	10	10		10	10	9	10	10	9.7	9.8	10	10	9	9						9.5	9.5			
8 HERNANDEZ MENDOZA KAREN	10	9	9	9		9	10	10	9	9	9.5	9.2	10	10	10	9						9.7	9.7			
9 HIDALGO GARCIA ANNA NATALIA	9	9	9	10		9	9	9	9	9	9	9	10	10	9	10						9.7	9.7			
10 LOPEZ MARTINEZ RICARDO	9	9	9	9		9	9	9	9	9	9	9	10	10	9	10						9.5	9.5			
11 MARTÍNEZ BARONA DANIEL	10	9	10	9		9	10	10	10	9	9.7	9.8	10	10	9	10						9.7	9.7			
12 MONTES BARRON MARIANA PAOLA	9	9	9	9		9	10	9	10	9	9.5	9.2	10	10	10	9						9.7	9.7			
13 MURGUIA DOMINGUEZ EMILIANO	9	9	8	9		9	9	9	10	9	9.2	9.1	10	10	9	10						9.7	9.7			
14 NAVARRO MENDEZ CARLOS	9	8	9	9		9	10	9	9	9	9.2	9.1	9	9	10	10						9.5	9.5			
15 ROBLEDO LUNA DIEGO	9	10	10	10		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10						10	10			
16 SANCHEZ REYNOSO GABRIEL ALEXANDRE	10	10	9	10		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10						10	10			
17 SANCHEZ VIRGILIO RAUL	9	9	9	9		9	10	9	9	10	9.5	9.2	10	10	10	10						10	10			
18 SAUCEDO TORRES BYRON MICHEL	10	10	10	10		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10						10	10			
19 SOTO MEZA ALEJANDRO	9	10	9	9		9	9	10	10	9	9.5	9.2	9	10	9	10						9.5	9.5			
20 VERGARA PADILLA VANESSA PAOLA	9	9	9	9		9	9	9	10	9	9.2	9.1	10	10	10	9						9.7	9.7			
21 WEHBE RODRIGUEZ ALAN YAMIL	9	9	9	10		9	9	9	9	9	9	9	9	10	10	10						9.7	9.7			
22																										
23																										
24																										
25																										

*[Handwritten signature]*

Vo. Bo. Dirección



ELABORACIÓN Y ENTREGA DE BOLETAS  
Pr.PC.04.3



COMPUTACION



AÑO ESCOLAR: 2012 - 2013

MES: \_\_\_\_\_

2º B

NOMBRE DEL ALUMNO@	ENERO					FEBRERO					PROMEDIO BIMESTRE	MARZO					ABRIL					PROMEDIO BIMESTRE
	Participación	Atención	Fj. Comp	Fj. Final	PROMEDIO	Participación	Atención	Fj. Comp	Fj. Final	PROMEDIO		Participación	Atención	Fj. Comp	Fj. Final	PROMEDIO	Participación	Atención	Fj. Comp	Fj. Final	PROMEDIO	
1 ATAYDE GUZMAN VICTORIA	10	9	10	9	9.5	10	10	10	9	9.7	9.6	10	10	9	9	9.5	10	9	9	10	9.5	9.5
2 CASILLAS SANDOVAL GABRYELLE TRYSTAN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
3 FERNANDEZ PEREZ GUILLERMO	9	10	10	9	9.5	10	10	10	9	9.7	9.6	10	10	9	10	9.7	10	10	10	9	9.7	9.7
4 FLORES MORENO YAMILE ESTEFANIA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
5 GARCÍA MARTÍNEZ GAEL	10	10	9	10	9.7	10	10	10	10	10	9.8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
6 GOMEZ VARGAS DIANA LAURA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
7 GUZMAN ESTRADA CINTHYA ABIGAIL	9	10	10	9	9.5	9	10	9	10	9.5	9.5	10	10	9	10	9.7	10	9	10	10	9.7	9.7
8 HERNANDEZ MENDOZA KAREN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9 HIDALGO GARCIA ANNA NATALIA	10	10	10	9	9.7	10	10	10	10	10	9.8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10 LOPEZ MARTINEZ RICARDO	9	10	10	10	9.7	10	10	10	10	10	9.8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11 MARTÍNEZ BARONA DANIEL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
12 MONTES BARRON MARIANA PAOLA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
13 MURGUIA DOMINGUEZ EMILIANO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
14 NAVARRO MENDEZ CARLOS	10	10	9	10	9.7	10	10	10	9	9.7	9.7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
15 ROBLEDO LUNA DIEGO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
16 SANCHEZ REYNOSO GABRIEL ALEXANDRE	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
17 SANCHEZ VIRGILIO RAUL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
18 SAUCEDO TORRES BYRON MICHEL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
19 SOTO MEZA ALEJANDRO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
20 VERGARA PADILLA VANESSA PAOLA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
21 WEHBE RODRIGUEZ ALAN YAMIL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
22																						
23																						
24																						
25																						

Vo. Bo. Dirección



ELABORACIÓN Y ENTREGA DE BOLETAS  
Pr.PC.04.3



COMPUTACION

AÑO ESCOLAR: 2012 – 2013 MES: \_\_\_\_\_

2º B



NOMBRE DEL ALUMN@	MAYO					JUNIO / JULIO					PROMEDIO BIMESTRE
	Participación	Asistencia	Ej. Comp.	Ej. Final	PROMEDIO	Participación	Asistencia	Ej. Comp.	Ej. Final	PROMEDIO	
1 ATAYDE GUZMAN VICTORIA	10	10	9	9	9.5	10	10	9	10	9.7	9.6
2 CASILLAS SANDOVAL GABRYELLE TRYSTAN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
3 FERNANDEZ PEREZ GUILLERMO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
4 FLORES MORENO YAMILE ESTEFANIA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
5 GARCÍA MARTÍNEZ GAEL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
6 GOMEZ VARGAS DIANA LAURA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
7 GUZMAN ESTRADA CINTHYA ABIGAIL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8 HERNANDEZ MENDOZA KAREN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9 HIDALGO GARCIA ANNA NATALIA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10 LOPEZ MARTINEZ RICARDO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11 MARTÍNEZ BARONA DANIEL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
12 MONTES BARRON MARIANA PAOLA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
13 MURGUJA DOMINGUEZ EMILIANO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
14 NAVARRO MENDEZ CARLOS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
15 ROBLEDO LUNA DIEGO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
16 SANCHEZ REYNOSO GABRIEL ALEXANDRE	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
17 SANCHEZ VIRGILIO RAUL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
18 SAUCEDO TORRES BYRON MICHEL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
19 SOTO MEZA ALEJANDRO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
20 VERGARA PADILLA VANESSA PAOLA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
21 WEHBE RODRIGUEZ ALAN YAMIL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
22											
23											
24											
25											

Vo. Bo. Dirección

ELABORACIÓN Y ENTREGA DE BOLETAS  
Pr.PC.04.3



COMPUTACION



AÑO ESCOLAR: 2012 – 2013

MES: \_\_\_\_\_

2º C

NOMBRE DEL ALUMN@	SEPTIEMBRE					OCTUBRE					PROMEDIO BIMESTRE	NOVIEMBRE					DICIEMBRE					PROMEDIO BIMESTRE	
	Participación	Atención	Ej. Dib. F. Part.	Ej. Dib. F. Comp.	PROMEDIO	Participación	Atención	Ej. Comp.	Ej. Clase	PROMEDIO		Participación	Atención	Ej. Comp.	Ej. Nov.	PROMEDIO	Participación	Atención	Ej. Comp.	Ej. Dic.	PROMEDIO		
1 ARIAS FRAGOSO FERNANDA	10	10	10	9		10	10	10	10		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
2 CAMACHO NIEMBRO NATALIA	10	10	10	9		10	10	10	10		10	10	10	10		10	10	10	10	10	10	10	
3 CARRILLO HERNANDEZ EMILIANO	9	10	10	9		9	10	10	9		9.5	9.2	10	10	9	10		9.7	10	10	9	10	
4 DELGADO PEÑA SAULO	10	10	9	9		9	9	9	9		9.7	9.3	10	10	10	10		8.7	9	8	9	9	
5 DIAZ ATAYDE MIRANDA	9	10	10	9		9	10	10	9		9.7	9.3	10	10	10	10		10	10	10	10	10	
6 GARCIA ORTIZ MIGUEL ANGEL	10	10	9	9		9	10	9	10		9.7	9.3	10	10	10	10		10	10	10	10	10	
7 LOPEZ CUE CESAR VICTORICO	10	10	10	9		10	10	10	10		10	10	10	10	10		10	10	10	10	10	10	
8 LOPEZ PEREZ PAULINA	9	10	9	9		9	9	10	10		9.5	9.2	10	10	10	10		10	10	10	10	10	
9 NOGUERA PEREZ DANIELA MONTSERRAT	9	9	9	9		9	9	9	9		9	9	9	10	10	10		9.7	9	10	10	10	
10 OLEA CHÁVEZ NELLY HAZELT	9	10	10	9		9	9	9	10		9.2	9.1	10	10	9	10		9.7	10	10	9	10	
11 PABON RIVAS SANTIAGO HUMBERTO	10	10	9	9		9	10	10	9	10		9.7	9.3	9	10	10		9.7	9	10	10	10	
12 PALMA GALINDO EMILIANO	9	10	9	9		9	9	9	9		9	9	9	9	10	9		9.2	9	9	10	9	
13 PINEDA CASTILLO ALVARO GAEL	10	10	10	9		10	10	10	10		10	10	10	10	10		10	10	10	10	10	10	
14 RAMOS FALCON SOFIA	8	8	8	9		8	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
15 SANDOVAL DAVILA IAN	9	9	8	8		8	9	9	9		9	8.5	9	10	10	9		9.5	9	10	10	9	
16 TAFOYA SOLANO VALERIA	10	10	9	9		9	10	10	10		9.7	9.3	10	10	10	10		10	10	10	10	10	
17 TORRES CHAMPION KAREN ALEXA	9	10	9	10		9	9	9	9		9	9	10	9	9	10		9.5	10	9	9	10	
18 ULLOA GARCÍA OMAR ANDRÉ	9	9	8	9		9	9	8	8	9		8.5	8.7	9	8	9	8		8.5	9	8	9	8
19 VIVEROS ARELLANO REGINA ASTRID	8	9	9	9		9	9	9	9		9	9	9	8	9	9		8.7	9	8	9	9	
20 ZARAZUA DOMINGUEZ CHISTIAN ALEJANDRO	9	8	8	8		8	9	8	8	8		8.2	8.1	9	9	8	9		8.7	9	9	8	9
21																							
22																							
23																							
24																							
25																							

Vo. Bo. Dirección

ELABORACIÓN Y ENTREGA DE BOLETAS  
Pr.PC.04.3



COMPUTACION



AÑO ESCOLAR: 2012 - 2013

MES: \_\_\_\_\_

2º C

NOMBRE DEL ALUMNO	ENERO					FEBRERO					MARZO					ABRIL								
	Particip.	Atención	F. Comp.	F. final	PROMEDIO	Particip.	Atención	F. Comp.	F. final	PROMEDIO	PROMEDIO SEMESTRE	Particip.	Atención	F. Comp.	F. final	PROMEDIO	PROMEDIO SEMESTRE	Particip.	Atención	F. Comp.	F. final	PROMEDIO	PROMEDIO SEMESTRE	
	1 ARIAS FRAGOSO FERNANDA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
2 CAMACHO NIEMBRO NATALIA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
3 CARRILLO HERNANDEZ EMILIANO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
4 DELGADO PEÑA SAULO	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9.2	9.1	9	10	9	10	9.5	10	10	9	9	9	9.5	9.5
5 DIAZ ATAYDE MIRANDA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
6 GARCIA ORTIZ MIGUEL ANGEL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
7 LOPEZ CUE CESAR VICTORICO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8 LOPEZ PEREZ PAULINA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9 NOGUERA PEREZ DANIELA MONTSERRAT	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10 OLEA CHÁVEZ NELLY HAZELT	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11 PABON RIVAS SANTIAGO HUMBERTO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
12 PALMA GALINDO EMILIANO	10	10	9	9	9.5	10	10	9	9	9.5	9.5	10	9	9	10	9.5	9	10	10	9	9	9.5	9.5	
13 PINEDA CASTILLO ALVARO GAEL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
14 RAMOS FALCON SOFIA BAJA	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
15 SANDOVAL DAVILA IAN	10	10	10	9	9.7	10	10	10	10	10	9.8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
16 TAFOYA SOLANO VALERIA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
17 TORRES CHAMPION KAREN ALEXA	10	10	9	9	9.5	10	9	9	10	9.5	9.5	10	10	10	9	9.7	10	10	9	10	9	9.7	9.7	
18 ULLOA GARCÍA OMAR ANDRÉ	9	9	9	9	8.7	9	9	9	8	8.7	8.7	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	
19 VIVEROS ARELLANO REGINA ASTRID	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	
20 ZARAZUA DOMINGUEZ CHISTIAN ALEJANDRO	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	
21																								
22																								
23																								
24																								
25																								

Vo. Bo. Dirección



# ANEXO 6

---

# BATALLA DE PUEBLA

**NOMBRE:**  
Juan Carlos  
Ambrosio Montoya

**GRUPO:** 2ºA

**MISS:**  
NELY VELÁZQUEZ



Benito Juárez era el presidente de la República Mexicana.



México tenía deudas con otros países, Benito Juárez ordenó dejar de pagar por falta de dinero.



Francia al no recibir dinero decidió invadirnos, los soldados eran dirigidos por el General en Jefe Conde Lorencez.



Para defenderse juntaron a los mexicanos, entre ellos estaba Ignacio Mejía, Porfirio Díaz y Francisco La Madrid.



Los franceses llegaron el 05 de mayo por la mañana atacando.



Los mexicanos lucharon, cerca de medio día sonaron las campanas para que atacaran a cañonazos.



Al ver que los mexicanos llevaban la victoria el Conde de Lorencez ordenó la retirada.





# Animales del mar

Nombre: Byron Michell Saucedo Torres  
Grupo: 2º A  
Miss: Nely Velázquez



Ballena



Estrella de Mar



Pulpo



Delfín



Caballo de mar





## Alineación de texto

**Alumno:** Zarazua Domínguez Christian  
**Grupo:** 2c

En el programa de Microsoft Office Word existe la opción de párrafo que nos permite alinear el texto que se está escribiendo en diferentes posiciones, las alineaciones son las siguientes:

**Alineación Izquierda:**  
Es la que coloca el texto del lado izquierdo de la hoja que está trabajando, por ejemplo:  
**El perro tiene cuatro patas, dos orejas, un hocico, una cola, dos ojos y mucho pelo.**

**Alineación Centrada:**  
Es la que coloca el texto al centro de la hoja que se está trabajando, por ejemplo:  
**El perro tiene cuatro patas, dos orejas, un hocico, una cola, dos ojos y mucho pelo.**

**Alineación Derecha**  
Es la que coloca el texto del lado derecho de la hoja que está trabajando, por ejemplo:  
**El perro tiene cuatro patas, dos orejas, un hocico, una cola, dos ojos y mucho pelo.**

**Alineación Justificada**  
Es la que coloca el texto de una forma pareja, ya que le da el espacio que se necesita entre cada palabra para que se vea el texto de un extremo a otro de la hoja que está trabajando, por ejemplo:  
**El perro tiene cuatro patas, dos orejas, un hocico, una cola, dos ojos y mucho pelo.**

## Mi mundo y yo

**Alumna:** Sofía Ramos Falcón  
**Grupo:** 2c

La historia del mundo es comúnmente entendida como la comprensión de los principales desarrollos geopolíticos de cinco milenios, desde las primeras civilizaciones hasta el presente.

Mundo es el nombre común que se le da a la civilización humana, específicamente a la experiencia humana, la historia o la condición humana en general, global, por ejemplo en cualquier parte de la Tierra.

La Tierra (de Terra, nombre latino de Gea, deidad griega de la feminidad y la fecundidad) es un planeta del Sistema Solar que gira alrededor de su estrella en la tercera órbita más interna.

Es el más denso y el quinto mayor de los ocho planetas del Sistema Solar, también es el mayor de los cuatro terrestres.



## Efemérides del mes de Mayo

**Nombre:** Mariana Montes Barrón  
**Grupo:** 2ºC


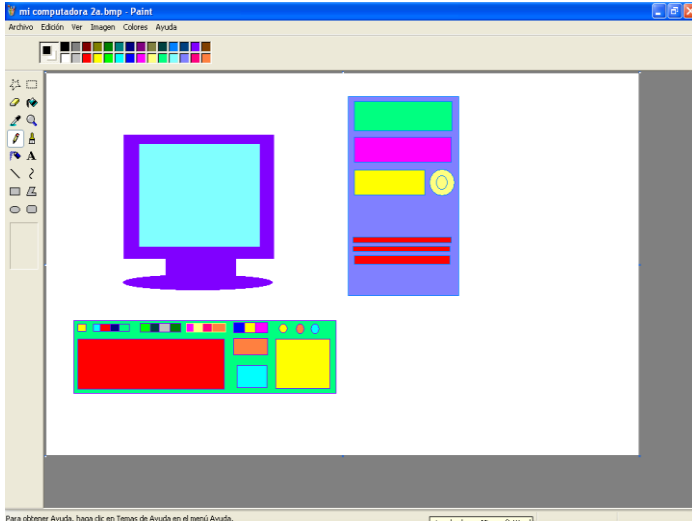
Las efemérides de mayo son:

**01 de mayo "Día del trabajo".** - Se conmemora la lucha de los trabajadores por los derechos humanos y la libertad sindical.

**05 de mayo "Batalla de Puebla".** - Se conmemora el enfrentamiento entre los ejércitos de la República Mexicana y el ejército Francés.

**10 de mayo "Día de la madre".** - Se festeja a las madres, en las escuelas hacen festivales y preparan un regalo sorpresa para su mamá.

**15 de mayo "Día del maestro".** - Se celebra a todos los docentes de las áreas educativas por su desempeño laboral.

mi computadora 2a.bmp - Paint

Archivo Edición Ver Imagen Colores Ayuda

Para obtener Ayuda, haga clic en Temas de Ayuda en el menú Ayuda.

Windows - Microsoft Word



**" PAPIITO "**

Papasito lindo de mi corazón  
 soy el doble tuyo  
 y tu eres mi orgullo  
 me llenas de amor.

Soy muy chiquitico aprendiendo a hablar  
 fueron mis palabras papito, papá  
 las primeras letras....me enseñó mamá.

Hoy en este día te quiero decir  
 papito bueno  
 que eres mi alegría  
 eres mi mentor  
 yo soy tu chiquito  
 que te quiere dar  
 un besote grande  
 por ser mi papá  
 gracias por quererme  
 gracias por tu amor  
 gracias por que eres  
 mi papi, el mejor.

Por Jeannette M. Danley

Alumno: Aarón Guzmán Vázquez

28C



## Día de muertos

Alumna: Gabriel Alexandre Sánchez Reynoso  
 Grupo: 2B

El Día de Muertos es una celebración mexicana de origen prehispánico que honra a los difuntos el 2 de noviembre, comienza desde el 1 de noviembre, y coincide con las celebraciones católicas de Día de los Fieles Difuntos y Todos los Santos.

Es una festividad mexicana, que se celebra también en algunos países de América Central, así como en muchas comunidades de los Estados Unidos, donde existe una gran población mexicana y centroamericana.


La Unesco ha declarado la festividad mexicana como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad.



## Cristóbal Colón

Cristóbal Colón nació en Génova en 1451. Fue hijo de Doménico Colomba y Susana Fontanarrosa (tejedores). En su juventud fue marino mercante en el Mar Mediterráneo.

En la década de 1476, navegando con los portugueses, Colón planeó llegar al Asia cruzando el Océano Atlántico. En 1492 logró la ayuda de la reina Isabel de España y firmó la Capitulación de Santa Fe, documento que le permitió emprender sus famosos viajes en las tres calaveras llamadas La Niña, La Pinta y La Santa María.



## Reglamento de computación

- ❖ Formarse afuera y adentro del salón en silencio
- ❖ Respetar el lugar que me asigna mi profesora
- ❖ No traer dulces ni alimentos
- ❖ Levantar las manos antes de venir a clase
- ❖ No salir sin permiso de la sala
- ❖ Respetar a mis compañeros durante la clase
- ❖ No empujar - gritar o pagar a mis compañeros
- ❖ El uso del internet solamente con permiso del profesor
- ❖ Pido permiso para ir al baño
- ❖ Cuidar mi equipo de trabajo

Alumna: Valeria Tafaj  
 Grupo: 2C

## Castillo de Chapultepec

El Castillo de Chapultepec es una construcción para la realcía, ubicada en el alto del cerro del mismo nombre, en el centro del Bosque de Chapultepec, situado en la ciudad de México, a una altura de 2,325 metros sobre el nivel del mar. Fue construido por el conde Bernardo de Balboa y Madrid sobre el cerro del Chapultepec, salcamontes, y tepa (á, cerro, Chapultepec, que significa "cerro del salcamontes" o "cerro del chapultepec").

Construido en la época del Virreinato de Nueva España como casa de verano para el conde, se le dio diversos usos, desde almacén de pólvora hasta academia militar en 1841.

# ANEXO 7

---



Secretaría de Educación  
Coordinación General de Educación

México, D.F. a 9 de Enero de 2012

**OFICIO No. SEDF/CGE/0IP/0105500078411/001/2012**

**NÚMERO DE FOLIO ÚNICO: 0105500078411**

**ASUNTO: RESPUESTA A SOLICITUD DE INFORMACIÓN**

**ESTIMADO SOLICITANTE DE INFORMACIÓN  
P R E S E N T E**

En atención a la solicitud de acceso a la información pública realizada a la Secretaría de Educación del Distrito Federal, a través del sistema electrónico INFOMEXDF, con número de folio único 0105500078411, que a la letra dice:

*"quiero saber si la Secretaría de Educación del Distrito Federal da libros de texto de computación a escuelas primarias públicas o privadas.*

*quiero saber si la Secretaría de Educación del Distrito Federal da libros de texto de computación a escuelas primarias públicas o privadas."*

Sobre el particular, me permito hacer de su conocimiento lo siguiente:

**COMPETENCIA PARA GENERAR, ADMINISTRAR O POSEER LA INFORMACIÓN SOLICITADA:** La Coordinación General de Educación de la Secretaría de Educación, es la unidad administrativa competente para dar respuesta al requerimiento que nos ocupa, de conformidad con los artículos 119 Séptimus B del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal.

**SOLICITUD:** De la lectura integral de su solicitud, se advierte que requiere lo siguiente:

1. Si la Secretaría de Educación del Distrito Federal entrega material bibliográfico de apoyo en el tema de computación a escuelas primarias, públicas o privadas.

"En el Distrito Federal, por la educación

**TODO EL GOBIERNO, TODOS LOS DÍAS, TODAS LAS ACCIONES"**

Av. Chapultepec No. 49, Quinto Piso, Col. Centro, C.P. 06040,

Delegación Cuauhtémoc. Tel.51340770 Ext. 1503

[www.educacion.df.gob.mx](http://www.educacion.df.gob.mx)





Secretaría de Educación  
Coordinación General de Educación

**RESPUESTA:** Con fundamento en lo dispuesto por los artículos 1; 2; 3; 4, fracciones III, IX, XII; 26; 45; 51, párrafo primero; 54 y demás relativos de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal (LTAIPDF); así como los artículos 5 y 6 de su REGLAMENTO, se procede a dar respuesta a la solicitud de mérito, en los mismos términos en los que ha sido desglosada:

1. La Secretaría de Educación del Distrito Federal no entrega materiales didácticos en el tema de computación a escuelas primarias, sean públicas o privadas.

En espera de satisfacer su requerimiento, reciba un cordial saludo.

**ATENTAMENTE.**

**ARTURO GUADARRAMA XOLALPA**  
ENLACE DE LA COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN ANTE LA  
OFICINA DE INFORMACIÓN PÚBLICA

C.e.p. Archivo  
C.e.p. M.P.P. Gonzalo J. Suárez Prado - Coordinador General de Educación de la Secretaría de Educación del DF.- Para su conocimiento.

"En el Distrito Federal, por la educación

**TODO EL GOBIERNO, TODOS LOS DÍAS, TODAS LAS ACCIONES"**

Av. Chapultepec No. 49, Quinto Piso, Col. Centro, C.P. 06040,

Delegación Cuauhtémoc. Tel.51340770 Ext. 1503

[www.educacion.df.gob.mx](http://www.educacion.df.gob.mx)







SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
Oficina de Información Pública

2013; AÑO DE BELISARIO DOMÍNGUEZ

México, D.F., a 24 de octubre 2013  
Número de Folio Único: 105500051113

C. ROSA NELY VELÁZQUEZ TORRES  
PRESENTE

En atención a la Solicitud de Acceso de Información Pública, realizada a esta Secretaría de Educación del Distrito Federal a través del sistema INFOMEX, con número de folios único que emite INFOMEX, 105500051113, mediante la cual solicita se le informe respecto a:

*"Buenas tardes, solicito a usted si me puede informar si la Secretaría de Educación Pública otorga material para la impartición de la clase de computación para el docente y alumnos a nivel primaria."*

La Secretaría de Educación del Distrito Federal a través de su Oficina de Información Pública, de conformidad con lo dispuesto por los artículos 6º de la CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS; 45, 46, 47, 49 y 58 fracciones I, IV, VII de la LEY DE TRANSPARENCIA Y ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA del Distrito Federal; 40, 41, 42, fracción I y IV y 54 de su REGLAMENTO, emite la siguiente respuesta:

1. Se envía al medio señalado para recibir información y notificaciones, el archivo electrónico que contiene este oficio a través del cual esta Oficina de Información Pública emite respuesta de NO COMPETENCIA a su requerimiento; en el sentido de que esta Secretaría no es responsable del otorgamiento de material para la impartición de ninguna asignatura a nivel básico, medio superior o superior, dado que no tiene injerencia ni alcances administrativos y legales en los servicios de educación inicial, básica (preescolar, primaria y secundaria, incluyendo la indígena), especial y normal en el Distrito Federal, sino la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal, Órgano Administrativo desconcentrado de la Secretaría de Educación Pública, dependencia de la Administración Pública Federal.

Esto al tenor de las siguientes:

#### CONSIDERACIONES:

A) Se hace del conocimiento al solicitante que de conformidad con el artículo 3º Constitucional, la educación en nuestro país se divide en básica (preescolar, primaria y secundaria), media superior y superior.

B) En ese orden de ideas, se indica que su solicitud es del ámbito de competencia de la autoridad federal y no de esta dependencia local (SEDF); lo anterior, debido a que aún cuando el artículo 16 de la Ley General de Educación confiere al Distrito Federal competencia en materia de educación inicial, básica-incluyendo la indígena y especial, el artículo Cuarto Transitorio de la citada Ley y tercero Transitorio de la Ley de Educación del Distrito Federal, le suspenden esta atribución, la cual queda a cargo de la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal, Órgano Administrativo desconcentrado de la Secretaría de Educación Pública, Dependencia de la Administración Pública Federal.



Av. CHAPULTEPEC No. 49 PLANTA BAJA, COLONIA CENTRO  
DELEGACIÓN CUAUHTÉMOC, C.P. 06010, TEL. 5134 0770 EXT. 1017

educacion.df.gob.mx



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
Oficina de Información Pública

"2013; AÑO DE BELSARIO DOMÍNGUEZ"

C) Para mayor abundamiento, se refiere que el artículo Tercero Transitorio del "Decreto por el que se Derogan, REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO FEDERAL", publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 13 de octubre de 2006, establece que las disposiciones de la LEY DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO FEDERAL relativas a la educación básica entrarán en vigor una vez que se derogue el artículo Cuarto Transitorio de la LEY GENERAL DE EDUCACIÓN, y tomando en consideración que hasta la fecha el último transitorio señalado, no ha sido derogado, es que esta Secretaría de Educación del Gobierno del Distrito Federal, no es competente para dar respuesta a la solicitud de merito; ordenamientos legales los cuales a su letra rezan:

**"LEY DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO FEDERAL**

—

**TRANSITORIOS ADICIONADOS SEGUN DECRETO POR EL QUE SE DEROGAN, REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO FEDERAL, PUBLICADA EN LA GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL DEL 13 DE OCTUBRE DE 2006.**

—

**ARTÍCULO TERCERO.-** Las disposiciones de la presente Ley, relativas a la educación inicial, básica –incluyendo la indígena– y especial, entrarán en vigor una vez que se derogue el artículo cuarto transitorio de la Ley General de Educación."

**"LEY GENERAL DE EDUCACIÓN**

—

**TRANSITORIOS**

—

**CUARTO.-** El proceso para que el gobierno del Distrito Federal se encargue de la prestación de los servicios de educación inicial, básica incluyendo la indígena- y especial en el propio Distrito, se llevará a cabo en los términos y fecha que se acuerde con la organización sindical. A partir de la entrada en vigor de la presente Ley y hasta la conclusión del proceso antes citado, las atribuciones relativas a la educación inicial, básica incluyendo la indígena- y especial que los artículos 11, 13, 14 y demás señalan para las autoridades educativas locales en sus respectivas competencias corresponderán, en el Distrito Federal, a la Secretaría. A la conclusión del proceso citado entrará en vigor el primer párrafo del artículo 16 de la presente Ley."

De esta manera, la AFSEDF, al ser instancia de la Administración Pública Federal, en materia de transparencia y acceso a la información pública, se rige por la LEY FEDERAL DE TRANSPARENCIA Y ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA GUBERNAMENTAL (artículos 1 y 3, fracciones IV y XIV, inciso a); dicha ley, en sus artículos 28,



Av. CHAPULTEPEC No. 49 PLANTA BAJA, COLONIA CENTRO  
DELEGACIÓN CUAUHTEMOC, C.P. 06010, TEL. 5134 0770 EXT. 1017

educacion.df.gob.mx



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
Oficina de Información Pública

"2013; AÑO DE BELISARIO DOMÍNGUEZ"

fracciones II y III, y 40, dispone que cada dependencia designará una Unidad de Enlace que, entre otras funciones, tendrá la de recibir y dar trámite a las solicitudes de acceso a la información, así como auxiliar a los particulares en la elaboración de solicitudes y requisitos correspondientes, de lo que se desprende que dicha instancia de gobierno, en lugar de contar con una "Oficina de Información Pública", cuenta con una "Unidad de Enlace", a través de la cual los particulares pueden ejercer su derecho fundamental de acceder a la información pública.

En ese orden de ideas, la Secretaría de Educación del Distrito Federal no posee las atribuciones necesarias para dar respuesta a su requerimiento, siendo competente la Secretaría de Educación Pública a través de la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal; el ente competente para emitir respuesta a su solicitud.

En virtud de lo anterior, se le recomienda formular su Solicitud de Acceso de Datos Personales a la Unidad de Enlace de tal, a fin de que a través de ésta obtenga mayor información; por lo anterior se le indican los datos de contacto con la misma.

OIP	RESPONSABLE	DIRECCIÓN	TELÉFONO	CORREO ELECTRÓNICO / OTRO
Administración Federal de Servicios Educativos del DF	Araceli Cabido Vallard	Parroquia No. 1130, Col. Sta. Cruz Atoyac, C.P. 03310 Del. Benito Juárez, México D. F	3601 1000 exts. 20627 20615	<a href="mailto:ueafsedf@sep.gob.mx">ueafsedf@sep.gob.mx</a> <a href="http://www.infomex.org.mx/gobierno-federal/home.action">www.infomex.org.mx/gobierno-federal/home.action</a>

Por último, no se omite mencionar que de conformidad con lo dispuesto por los artículos 53, último párrafo 76 y 77 de la LEY DE TRANSPARENCIA Y ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL (LTAIPDF), usted podrá interponer el recurso de revisión correspondiente ante el Instituto de Acceso a la Información Pública y Protección de Datos Personales del Distrito Federal.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

**ATENTAMENTE**

OFICINA DE INFORMACIÓN PÚBLICA

[oip-se@educacion.df.gob.mx](mailto:oip-se@educacion.df.gob.mx)



Av. CHIAPULTEPEC No. 49 PLANTA BAJA, COLONIA CENTRO  
DELEGACIÓN CUAUHTEMÓC, C.P. 06010, TEL. 5134 0770 EXT. 1017

[educacion.df.gob.mx](http://educacion.df.gob.mx)

# ANEXO 8

---



Libro	Editorial	Precio en el mercado	Pág. del libro	Objetivo de la editorial	Análisis
Compuamigos 2 Primaria Santillana	Santillana	\$285	88 pág.	<p>Los temas se desarrollan con un lenguaje claro, sencillo y adecuado al nivel de los estudiantes. Los contenidos están ilustrados con dibujos, fotografías y gráficos que facilitan la comprensión de los textos. Las actividades están divididas en cuatro bloques, cada bloque finaliza con preguntas para afirmar los conocimientos adquiridos.</p> <p>Cada volumen está acompañado por un disco compacto interactivo. (Santillana &amp; Elaboración Interna &amp; Castro, J &amp; Quiroz, J. 2002)</p>	<p>El libro en general está diseñado en términos generales sobre cómo enseñar computación. En la actividad número uno de la computadora le faltaría explicar más ampliamente que son y para que les pueda servir, dado que es muy lúdico y no explica ampliamente ya que solamente está enfocado en cómo se puede ver en el entorno social o de trabajo en la computadora.</p> <p>En cuestiones de los temas que se presentan no les brindan a los alumnos estrategias de donde pueden aplicar lo que aprendieron durante su clase.</p>

Libro	Editorial	Precio en el mercado	Pág. del libro	Objetivo de la editorial	Análisis
<b>Computación Recursos didácticos</b>	Santillana	\$195	144 pág.	La serie Computación. Primaria Integral, está diseñada para apoyar las habilidades informáticas de niñas y niños de primaria, de modo que se favorezca su educación integral al organizar, procesar y producir información nueva a partir de los datos obtenidos en su entorno familiar, escolar y social. (Campos, Y. 2008)	Las actividades están basadas en que el alumno desarrolle sus habilidades y estrategias más en cambio es fundamental que las explicaciones estén en un lenguaje más fácil para los alumnos y se le explique más sobre los programas y partes de la computadora.
<b>Informática 2</b>	Santillana	\$200	96 pág.	Un libro de informática es una obra colectiva creada y diseñada en el departamento de investigaciones educativas de editorial Santillana. El libro está adecuado a las edades del niño, para que desarrolle habilidades y talentos. (Santilla, 2002)	Las actividades son adecuadas, hay que retomar que se basan en actividades cotidianas y tienen poco que ver con la enseñanza de computación. El libro cuenta con un CD tiene actividades repetitivas que son utilizadas para ver lo que aprendieron de los temas.

Libro	Editorial	Precio en el mercado	Pág. del libro	Objetivo de la editorial	Análisis
Clic Activo 2	Ediciones SM	\$250	79	<p>Este material forma parte del programa Alianza por la Educación de Microsoft</p> <p>Se organiza en unidades didácticas y cuenta con personajes divertidos que estarán presentes a lo largo del proyecto, que los ayudaran a manejar el lenguaje de la informática y a entender la función y el uso de los dispositivos de la computadora por medio de situaciones didácticas pertinentes y divertidas. (SM &amp;Elaboración Interna, 2008)</p>	Las actividades están basadas a los conocimientos previos y en actividades lúdicas para la enseñanza de computación más en cambio tienen un lenguaje que no es manejado por los alumnos.
@prendo.com	Fernández editores	\$286	123 pág.	<p>Ofrece elementos informáticos para desarrollar capacidades y competencias tecnológicas básicas.</p> <p>También actividades en forma grupal, individual y en equipo, glosario, y micro sitios. (Fernández &amp;Elaboración interna2006)</p>	Son libros que dan la enseñanza de computación, sus actividades cuentan con mucha información e imágenes muy grandes, que no está adecuada a los niños, sus ideas son muy relevantes pero faltaría ilustrarlas en pequeño.

Libro	Editorial	Precio en el mercado	Pág. del libro	Objetivo de la editorial	Análisis
Informática Escolar 2	Fernández Editores	\$230	170 pág.	Dirigido a desarrollar habilidades digitales que al mismo tiempo propicia aprendizaje acerca de las tecnologías de la Informática y la Comunicación, cuenta con avance programático y recomendaciones y formatos para calificar el desempeño individual y grupal. (Ferreyra G., 2008)	Las actividades del libro están basadas en conceptos técnicos, contienen demasiado texto y sus ilustraciones son poco atractivas para la visión de los alumnos, todas las actividades están guiadas no cuentan con el lenguaje adecuado para su comprensión.
Informática practica 2	EDE	\$250	80 pág.	Es una serie que introduce a los alumnos en el conocimiento y práctica de los procedimientos centrales de las nuevas tecnologías. (Rayón M & Vila N., 2007)	Sus actividades están dirigidas a enseñar cómo se vincula nuestras actividades con la computadora pero contiene mucho texto que no está adecuado para que el alumno tenga un buen aprendizaje.

# ANEXO 9

---



# ME DIVIERTO Y APRENDO COMPUTACIÓN

Mi libro de 2º de Primaria

Profesor:

Nombre del profesor

---



Autor y editor:

Rosa Nely Velázquez Torres

Edición:

Primera Edición: 2014

Edición Particular

México Distrito Federal

Núm. de páginas:

78

Número de registro de Derechos de Autor ante el Instituto Nacional de Derechos de Autor:

03-2014-012312071200-01

Queda prohibida la reproducción o transmisión total o parcial del texto e imágenes de la presente obra bajo cualquiera de sus formas, electrónica o mecánica, sin el consentimiento previo y por escrito del autor y editor.



## Conoce tu Computadora

Historia de la computadora.....	2
¿Qué es una computadora.....	3
Tipos de computadoras.....	4
Conoce el Hardware de la computadora.....	5
Funciones y usos del teclado.....	6
¿A que se parece el mouse?.....	7
Importancia de la computadora en la escuela.....	9
Evaluación de Metas Obtenidas.....	10







Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

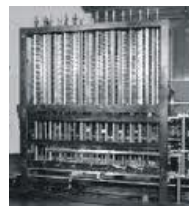
Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

## Historia de la computadora

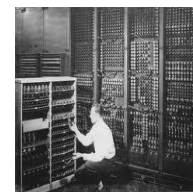
La computadora existe desde hace mucho tiempo, completa la línea de tiempo escribiendo el año debajo de las computadoras que se muestran a continuación



1642



1833



1946



1953

Con ayuda de tu profesor@, escribe el nombre de las computadoras como aparecen en la línea del tiempo:

- 1.- Máquina Pascalina
- 2.- Máquina Analítica
- 3.- Computadora UNIVAC
- 4.- Computadora Personal



Para aprender más visita esta página de internet:

<http://www.youtube.com/watch?v=OTwqEnrZSQY>





Inicie la actividad zando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alum@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas...
- En donde...
- Quién...
- Cómo...
- En que se parece...

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alum@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

## ¿Qué es una computadora?

Es una máquina electrónica, que sirve para realizar diferentes tareas; como sumar y restar, escribir, dibujar y transmitir información.

La computadora es una herramienta de trabajo que nos permite hacer más de una cosa a la vez.



Con ayuda de tu profesor@ escribe cuales son las partes de la computadora:



Para aprender más visita esta página de internet:

Para un mejor aprendizaje del tema es importante que se trabaje la siguiente página de internet: <http://dpto.educacion.navarra.es/nnee/generales/marco.swf> (apartado aprender a hacer) donde se trabajara con el apartado del ordenador, es importante que primero hagan la actividad en conjunto y después se realice individual.





### Tipos de computadoras

En la actualidad existen computadoras de escritorio y computadoras portátiles en diferentes diseños, sus características son:

➤Escritorio.- Computadora que está diseñada para trabajar en casa, escuelas u oficinas, solamente se puede trabajar si está conectada a un interruptor de electricidad.



➤Portátil.- También conocida como Laptop la cual está diseñada para que sea llevada a cualquier lugar, permite trabajar sin necesidad de estar conectada a un interruptor de electricidad.

Menciona tres diferencias que encuentres entre los tipos de computadoras:



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

Respuestas libres

---

---

---



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

**Monitor:** también llamado pantalla en ella se muestra la información o actividad de la computadora.

**CPU:** unidad de almacenamiento que guarda la información de la computadora

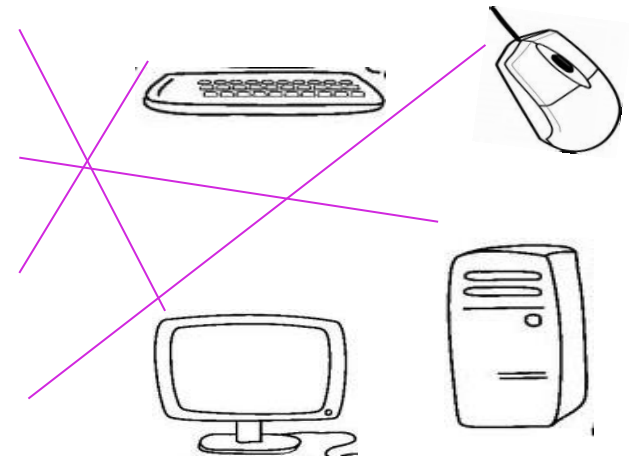
**Teclado:** es un instrumento formado por teclas con letras, signos y números

**Mouse:** también llamado ratón, nos ayuda a seleccionar y mover los objetos del monitor

## Conoce el hardware de la computadora

Las partes de la computadora que se pueden tocar se conocen como el Hardware y son dispositivos de entrada.

Después de leer, une con una línea cada imagen con su nombre, al terminar colorea las imágenes





### Funciones y usos del teclado

El teclado nos ayuda para escribir en la computadora; por lo cual es un dispositivo entrada ya que al oprimir sus teclas estas aparecen en su pantalla.

Observa con atención, de acuerdo al contorno del cuadro ilumina las teclas que se encuentran dentro. Con ayuda de tu profesor@ escribe su nombre:



Teclas de función

---

Teclas de navegación y funciones

---

Teclado alfanumérico

---

Teclado numérico

---



Para aprender más visita esta página de internet:

<http://www.vedoque.com/juegos/mecano/prehistoria.html>



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.







Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

## ¿A que se parece el mouse?

El mouse nos ayuda para seleccionar, arrastrar o abrir documentos en nuestra computadora. El mouse tiene tres botones para poder trabajar estos son:



Botón derecho:

Conocido también como botón secundario:

Este funciona para mostrar cuadros de propiedades de acuerdo al programa que estas utilizando.



Botón Izquierdo:

Conocido también como botón primario, el cuál al oprimir realiza las siguientes funciones:

- Al oprimir una vez el botón permite seleccionar un icono.
- Al oprimir dos veces el botón rápidamente esté nos permitirá abrir archivos, iconos, carpetas, etc.
- Al oprimir el botón y sin soltar nos permite mover documentos, carpetas o imágenes sin abrirlo.

# Unidad I

## Conoce tu computadora



Botón de scrooll:

Esté nos permite desplazarnos, aumentar el tamaño de pantalla de acuerdo al programa trabajado.

El puede ser utilizado con solo girar el botón o al utilizarlos con la tecla de ctrl.

Con ayuda de tu profesor@, anota en la línea en que programas se puede utilizar cada uno de los botones del mouse:



Las respuestas serán  
de acuerdo a los  
programas que tenga  
la computadora  
estos serán escogidos  
por el profesor@



Las respuestas serán  
de acuerdo a los  
programas que tenga  
la computadora  
estos serán escogidos  
por el profesor@



Para aprender más visita esta página de internet:  
<http://www.youtube.com/watch?v=kPXO-fZLcFA>



### Importancia de la computadora en la escuela

En la actualidad las computadoras tienen una gran importancia en nuestro mundo ya que nos permiten tener contacto con mucha gente, aprender a realizar trabajos, dibujos, escuchar música y ver videos entre muchas cosas más.

Platica con tu familia y escribe por qué es importante saber usar la computadora

---

Respuesta libre

---

Dibuja lo que debes y no debes hacer cuando usas la computadora

Dibujo libre

Dibujo libre



Para aprender más visita esta página de internet:  
[http://www.youtube.com/watch?v=SR6\\_\\_NEsyno](http://www.youtube.com/watch?v=SR6__NEsyno)

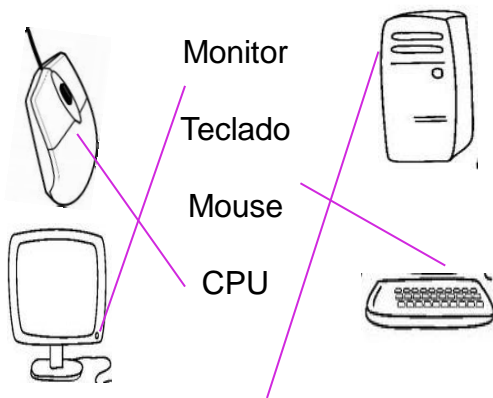




### Metas Obtenidas

Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:





Une las figuras con su nombre correcto:



Ilumina de azul la computadora portátil y de rojo la computadora de escritorio



Decide si el nombre de las computadoras es falso o verdadero, y marca tu respuesta con una X

	Computadora Personal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Computadora UNIVAC	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Máquina Pascalina	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Máquina Analítica	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



EXCELENTE



REGULAR



NECESITO ESTUDIAR



Al terminar de calificar las metas obtenidas se sugiere guiar a los alumnos a través de una reflexión sobre los resultados obtenidos para lograr la metacognición, se puede realizar los siguientes pasos:

- ✓ Lea con ellos las preguntas y respuestas correctas e incorrectas.
- ✓ Pregunte si todos tienen la misma respuesta.
- ✓ Al ser contestadas incorrectamente realice preguntas de porque esa respuesta, hasta que el alumno reflexione en que se equivocó.
- ✓ Preguntar cómo se puede saber si la pregunta es correcta.

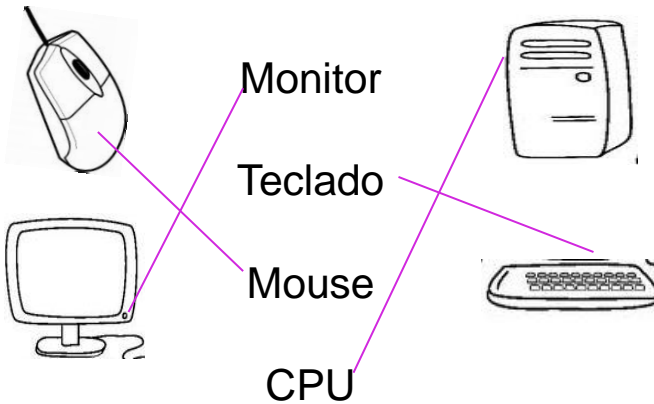
Al lograr la reflexión del alumno, pídale que en la siguiente página conteste las metas obtenidas con las respuestas correctas.



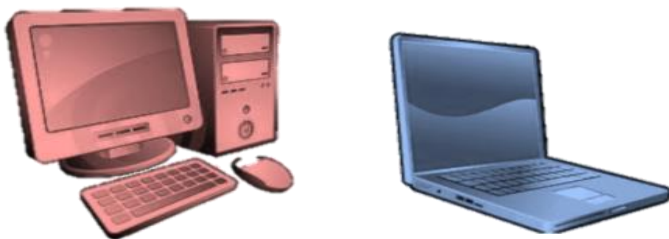
### Metas Obtenidas

Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:

Une las figuras con su nombre correcto:



Ilumina de azul la computadora portátil y de rojo la computadora de escritorio



Decide si el nombre de las computadoras es falso o verdadero, y marca tu respuesta con una X



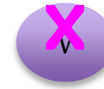
Computadora Personal



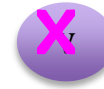
Computadora UNIVAC



Máquina Pascalina



Máquina Analítica



De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



EXCELENTE



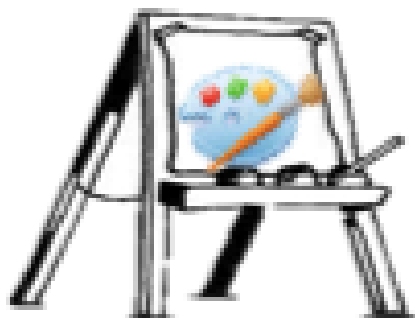
REGULAR



NECESITO ESTUDIAR



## Aprende a dibujar y escribir en tu computadora



¿Qué es Paint?.....	13
Pantalla principal de Paint.....	14
Menú y las herramientas de Paint.....	15
Historia del Castillo de Chapultepec.....	16
Viajemos en el tiempo.....	17
Aprendamos a Abrir Microsoft Office Word.....	19
¿Qué es Microsoft Word?.....	20
Cinta de Opciones de Word.....	21
¿Quién fue Cristóbal Colón?.....	22
Descubrimiento de América.....	23
Evaluación de Metas Obtenidas.....	24



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.



Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen como pueden abrir el programa de Paint antes de empezar a dar el tema o explicar la manera correcta de abrirlo.



### ¿Qué es Paint?

Es un programa para dibujar por medio de herramientas básicas como son el lápiz, colores y figuras geométricas.



Con ayuda de tu profesor@, escribe en el círculo el número que corresponde para abrir Paint

1

Botón de Inicio

3

Accesorios

2

Todos los programas

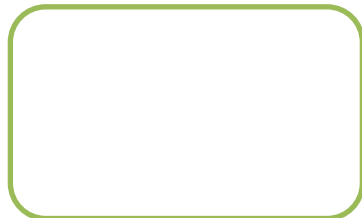
4

Paint

¿Para que crees que te sirva el programa de Paint?

Respuesta libre

Dibuja el icono del Programa de Paint que aparece en tu computadora:



El icono que se muestra en el menú de inicio se crea como un acceso rápido después de haberlo abierto por primera vez, pero la manera correcta es la que se mostró anteriormente.



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren las siguientes preguntas:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Con ayuda de tu profesor@ abre el programa de Paint en tu computadora para guiarte y pegar tus recortes en el lugar correcto.



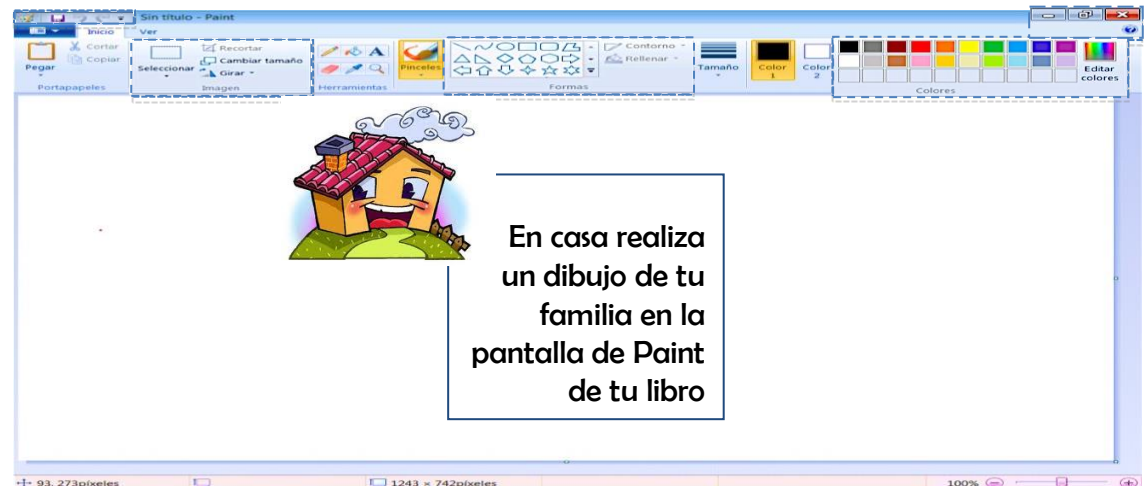
Es importante que antes de empezar la actividad se le enseñe a los alumnos el procedimiento paso a paso de como abrir el programa de Paint y se proyecte en un pantalla para que ellos reconozcan y comenten como se llaman los componentes de la pantalla del mismo.



### Pantalla principal de Paint



La pantalla principal de Paint tiene diferentes componentes, recorta las imágenes de la pág. 68 y pégalas en su lugar correcto.







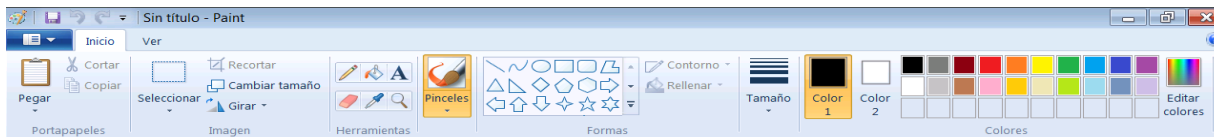
Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen como pueden abrir el programa de Paint antes de empezar a dar el tema o explicar la manera correcta de abrirlo.



### Menú y herramientas de Paint

El programa de Paint tiene diferentes herramientas, ver, icono de propiedades, las cuales son:

Cinta de Inicio nos permite utilizar las formas colores, copiar y pegar imágenes.



Cinta de Ver nos permite aumentar o disminuir el tamaño de la pantalla donde se dibujará en Paint, así como las reglas cuadrícula para dibujar con facilidad.



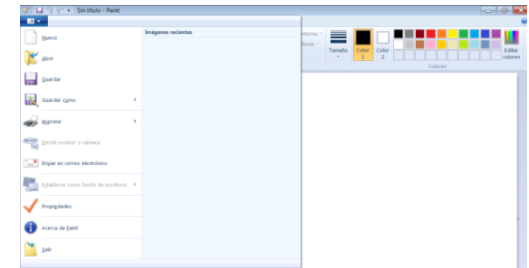
El icono de Propiedades nos permitirá guardar, abrir o imprimir las imágenes que se realicen en el programa.



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alum@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde....
- Quién....
- Cómo....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alum@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.





Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

## HISTORIA DEL CASTILLO DE CHAPULTEPEC

Lee con atención la siguiente lectura:

Inició su construcción en 1785 por orden del Virrey Bernardo de Gálvez. Fue sede del Colegio Militar y escenario de la batalla de sus cadetes contra el ejército de los Estados Unidos de América en 1847. Fue utilizado como Palacio Imperial por los emperadores Maximiliano y Carlota, y decretado como residencia presidencial por Sebastián Lerdo de Tejado. En 1939, por decreto del Gral. Lázaro Cárdenas, se destinó como Sede del Museo Nacional de Historia.

En el antiguo Colegio Militar se exhiben objetos e imágenes que reflejan el desarrollo nacional, pueden admirarse obras de pintura mural de destacados artistas. El alcázar se encuentra ambientado con diversos artículos relacionados con la época en la que fue habitado por los emperadores Maximiliano y Carlota, así como por el presidente Porfirio Díaz. La última área del museo está destinada a las exposiciones temporales.



Para aprender más visita esta página de internet:  
<http://www.inah.gob.mx/paseos/museonacional/>





### Viajemos en el tiempo

Hace mucho tiempo el 15 de septiembre se dio la Batalla del Castillo de Chapultepec.

Ilumina las imágenes y escribe con ayuda de tu familia que fue lo que sucedió en cada imagen.



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alum@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alum@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Respuesta libre

Respuesta libre





Respuesta libre

Respuesta libre

Para contestar esta actividad puedes ver el siguiente video con tu familia.



Para aprender más visita esta página de internet:  
<http://www.youtube.com/watch?v=ZDMEIMAzUZA>



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde....
- Quién....
- Cómo....
- En que se parece....

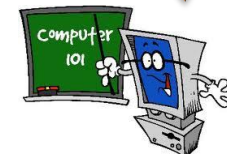
Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.



Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen como pueden abrir el programa de Word antes de empezar a dar el tema o explicar la manera correcta de abrirlo.



### Aprendamos a Abrir Microsoft Word



Es muy fácil abrir nuestro programa de Microsoft Word, recorta las imágenes de la pág. 68 y pégalas en el número que el profesor@ te indique.

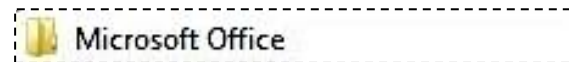
#### 1. Botón de Inicio



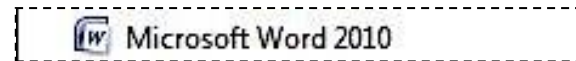
#### 2. Todos los programas



#### 3. Microsoft Office



#### 4. Microsoft Office Word 2010



Completa el cuadro escribiendo lo que se te pide.

Mi nombre es Nombre del alumno lo que más me gusta hacer es: Respuesta libre; mi cumpleaños es el día Fecha de cumpleaños.



Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen cuales son las partes que componen la ventana de Word.



### ¿Qué es Microsoft Word?

Microsoft Office Word es un Software que nos permite crear documentos de texto.



#### Botones de acceso directo

- 1.- 

---
- 2.- 

---
- 3.- 

---
- 4.- 

---
- 5.- 

---
- 6.- 

---
- 7.- 

---
- 8.- 

---

Título

Botón de Cerrar, Minimizar y Maximizar

Cintas de menú

Hoja de trabajo

Barra de desplazamiento

Barra de Estado

Zoom

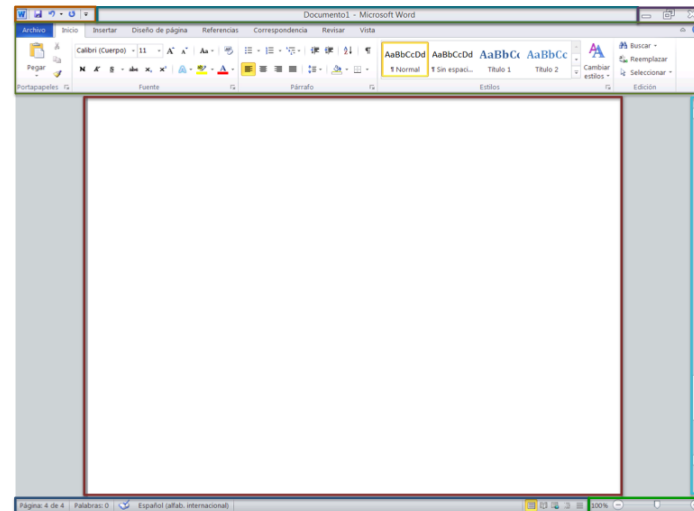


Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- En donde.....
- Cómo.....
- Lo utilizas....
- Quién....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

La pantalla de Microsoft Office Word tiene diferentes componentes que te permiten trabajar y crear documentos de texto con o sin imágenes. Con ayuda de tu profesor@ anota su nombre correspondiente:





Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen cuales son las cintas de opciones de Word.



### Cinta de Opciones de Word

Microsoft Office Word 2010 cuenta con las cintas de opciones, las cuales nos ayudarán a dar una mejor apariencia a nuestro trabajo.

Anota en cada línea las cintas que te aparecen en la siguiente imagen:



- [Botón de Archivo](#)
- [Cinta de Inicio](#)
- [Cinta de Insertar](#)
- [Cinta de Diseño de página](#)
- [Cinta de Referencia](#)
- [Cinta de Correspondencia](#)
- [Cinta de Revisar](#)
- [Cinta de Vista](#)

Estas nos permiten realizar escritos con imágenes, formas, colores, bordes, color de página, revisión de ortografía y tipos de vista para poder imprimir nuestro trabajo.

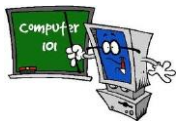
Para aprender más visita esta página de internet:  
[http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/c/O4/animaciones/a\\_fc\\_anim03\\_1\\_v00.html](http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/c/O4/animaciones/a_fc_anim03_1_v00.html)







### ¿Quién fue Cristóbal Colón?



En tu computadora abre un documento de Microsoft Office Word y escribe el siguiente texto:

#### Cristóbal Colón

Nació en Génova (Italia) en 1451. Fue hijo de los tejedores Doménico Colombo y Susana Fontanarrosa.

En su juventud fue marino mercante en el Mar Mediterráneo.

Colón planeó llegar al Asia cruzando el Océano Atlántico y fue apoyado por la reina Isabel "La Católica" de España.

Colón murió en Valladolid en 1506, creyendo haber llegado a tierras del continente asiático. Nunca se enteró de que había descubierto un "Mundo Nuevo".



Al terminar dibuja tu imagen de Cristóbal Colón de tu libro



Para aprender más visita esta página de internet:

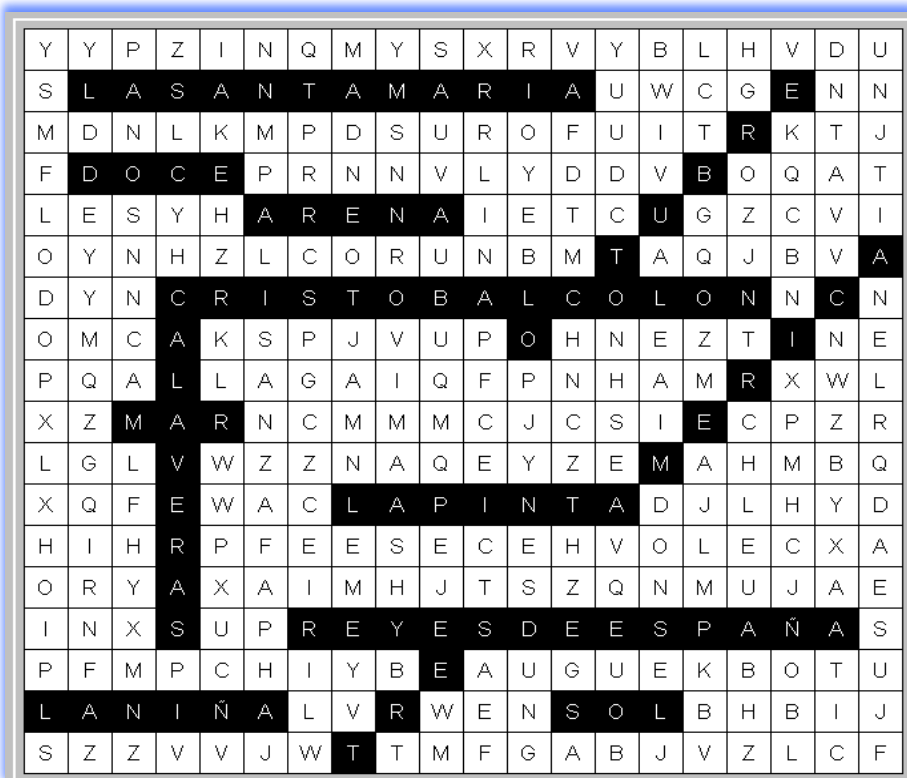
[http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/tematicas/colon\\_vcentenario/index.html](http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/tematicas/colon_vcentenario/index.html)



## Descubrimiento de América

En el año de 1492 el 12 de Octubre Cristóbal Colón descubrió América, su tripulación y él viajaron en tres calaveras llamadas La Niña, La Pinta y La Santa María, los Reyes de España le ayudaron con dinero para cubrir su viaje.

Con ayuda de tu familia busca las siguientes palabras:



1. La Niña
2. La Pinta
3. La Santa María
4. Cristóbal Colón
5. Octubre
6. Doce
7. Calaveras
8. Tres
9. Mar
10. América
11. Arena
12. Sol
13. Reyes de España

Recuerda que las palabras pueden estar en forma vertical, horizontal o diagonal.





### Metas Obtenidas



Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:



Al terminar de calificar las metas obtenidas se sugiere guiar a los alumnos a través de una reflexión sobre los resultados obtenidos para lograr la metacognición, se puede realizar los siguientes pasos:

- ✓ Lea con ellos las preguntas y respuestas correctas e incorrectas.
- ✓ Pregunte si todos tienen la misma respuesta.
- ✓ Al ser contestadas incorrectamente realice preguntas de porque esa respuesta, hasta que el alumno reflexione en que se equivocó.
- ✓ Preguntar cómo se puede saber si la pregunta es correcta.

Al lograr la reflexión del alumno, pídale que en la siguiente página conteste las metas obtenidas con las respuestas correctas.

Escribe el número correcto para abrir el programa de Microsoft Word

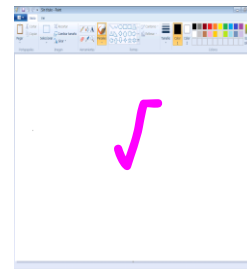
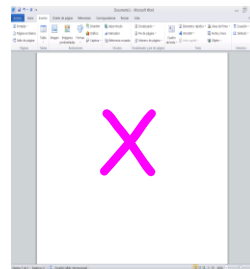
3 Microsoft Office

2 Todos los programas

4 Botón de Inicio

1 Microsoft Office Word

Coloca un tache a la ventana principal de Paint y una paloma a la pantalla principal de Word



Decide si los siguientes enunciados son verdaderos o falso y marca tu respuesta con una X

Las cintas de herramientas de Word y Paint son iguales



La ventana principal de Word cuenta con 8 apartados



El programa de Word es un procesador de textos



El programa de Paint nos permite crear imágenes y colocar textos



De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



Excelente



Regular



Necesito estudiar



### Metas Obtenidas



Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:

Escribe el número correcto para abrir el programa de Microsoft Word

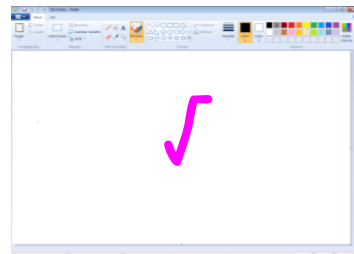
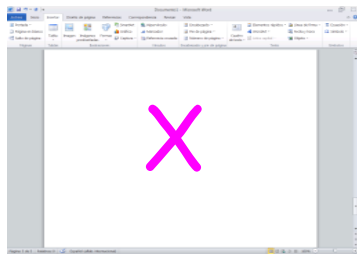
3 Microsoft Office

2 Todos los programas

4 Botón de Inicio

1 Microsoft Office Word

Coloca un tache a la ventana principal de Paint y una paloma a la pantalla principal de Word



Decide si los siguientes enunciados son verdaderos o falso y marca tu respuesta con una X

Las cintas de herramientas de Word y Paint son iguales



La ventana principal de Word cuenta con 8 apartados



El programa de Word es un procesador de textos



El programa de Paint nos permite crear imágenes y colocar textos



De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



Excelente



Regular



Necesito estudiar



## Aplicación de herramientas

¿Qué son las viñetas?.....	27
Tipos de viñetas.....	28
Organicemos nuestra receta.....	29
Conoce las alineaciones de Office.....	31
Culturas diferentes.....	32
Acomoda los textos.....	33
Evaluación de Metas Obtenidas.....	34





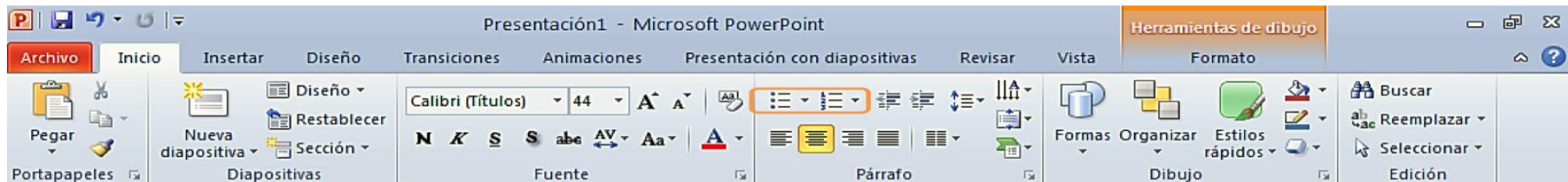
### ¿Qué son las viñetas?

Las viñetas son símbolos que se utilizan para acompañar determinado texto para ser listado.

Estás se encuentran en la cinta de inicio del programa de Word la cuál es el siguiente:



Las viñetas se utilizan también en los diferentes programas de Microsoft Office como por ejemplo en Power Point las cuales también pertenecen a la cinta de inicio, como se muestra en la siguiente imagen:





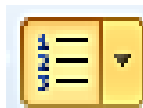
### Tipos de viñetas

Las viñetas son imágenes que se colocan delante de un texto para destacar una lista de objetos, palabras o enunciados



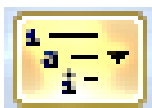
Viñetas de imagen.- Como su nombre lo dice coloca un símbolo o una imagen:

Perro      Gato      Casa      León



Viñetas de numeración.- Muestra una numeración la cual puede empezar en número determinado, por ejemplo:

1. Perro      i. Gato      1) Casa      A. León



Viñetas de niveles.- aplica una numeración o imagen para realizar una lista a un documento.

1. Casa      A. Casa      Casa  
1.1. Mesa      a. Mesa      Mesa  
1.1.1. Plato      i. Plato      Plato



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren preguntas como:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde....
- Quién....
- Cómo....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.





Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren preguntas como:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

### "Plátanos con crema"

#### Ingredientes

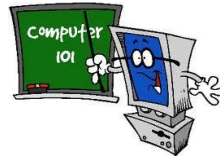
3 plátanos  
 $\frac{1}{2}$  taza de crema  
 $\frac{1}{4}$  taza de azúcar  
1 plato

1 tabla  
1 tenedor  
Cajeta al gusto



## Organicemos nuestra receta

Abre tu programa de Microsoft Office Word, con ayuda de tu compañero del lado izquierdo y copien el siguiente texto como se muestra a continuación:



### Elaboración

En la media taza de crema incorpora la azúcar y muévela hasta que la azúcar no se note.

Pela los plátanos y colócalos en la tabla, con ayuda del tenedor corta los plátanos en rodajas, colócalos en un plato y agrega la crema y muévelos con cuidado hasta que se vean incorporados.

Sirve en un botanero y decora colocando un poco de cajeta sobre el postre.

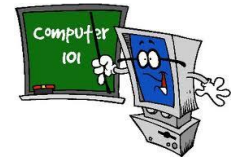


Al momento realizar la actividad es importante estar supervisando que el trabajo se haga en conjunto y existan valores como el respeto, tolerancia, cooperación, etc.



Al terminar de escribir el siguiente texto, seleccionen los ingredientes y da clic en el icono de viñetas y escojan las viñetas que más les gusten para su receta, recuerda que para guardar su trabajo tienen que seguir los siguientes pasos:

1. Da clic en el Botón de Office
2. Selecciona Guardar como:
3. Da doble clic en la carpeta que tiene tu nombre y grupo
4. Escribe como nombre del archivo Nuestra Receta de cocina
5. Da clic en el cuadro Guardar



**RECUERDA QUE PARA REALIZAR UN TRABAJO EXCELENTE ES IMPORTANTE QUE LOS DOS PARTICIPEN EN LA ESCRITURA Y SELECCIÓN DE VIÑETAS DE SU RECETA.**





Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.



Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen cuales son las alineaciones y en donde se encuentran.



## Conoce las alineaciones de Office

En el programa de Microsoft Office Word existe la opción de párrafo que nos permite alinear el texto que se está escribiendo en diferentes posiciones.

Para realizar una alineación se utilizan los siguientes iconos de la cinta de inicio:



### Alineación Izquierda:

Es la que coloca el texto del lado izquierdo de la hoja que está trabajando



### Alineación Centrada:

Es la que coloca el texto al centro de la hoja que se está trabajando



### Alineación Derecha

Es la que coloca el texto del lado derecho de la hoja que está trabajando



### Alineación Justificada

Es la que coloca el texto de una forma pareja, ya que le da el espacio que se necesite entre cada palabra para que se vea el texto de un extremo a otro de la hoja que está trabajando.



## Culturas diferentes

### DIA DE MUERTOS

En México más que una festividad cristiana es una celebración donde se mezclan tanto la cultura prehispánica como la religión católica.

La festividad del día de los muertos es celebrada el 1 y 2 de Noviembre.

Los altares son adornados con papel de muchos colores y flores de cempasúchil; si el altar es para un niño se les ponen juguetes como carritos, muñecas, dulces. etc.



Ilumina los párrafos de acuerdo al tipo de alineación:

Azul - alineación centrada

Verde - alineación justificada

Morado - alineación derecha

Amarillo - alineación izquierda

### HALLOWENN

Significa "All hallow's eve", palabra que proviene del inglés antiguo, y que significa "víspera de todos los santos", ya que se refiere a la noche del 31 de octubre.

La celebración del Halloween se inició con los antiguos pobladores de Europa Oriental, Occidental y parte de Asia Menor.

Las personas se disfrazan de lo que más les gusta y salen a pedir dulces a las casas, diciendo dulce o truco.





## Acomoda los textos



Con ayuda de tu familia recorta las imágenes de la pág. 68 y pégalas en donde corresponda:



Alineación  
izquierda



Alineación  
centrada



Alineación  
derecha



Alineación justificada





### Metas Obtenidas

Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:

Escribe cuales son las cuatro alineaciones de Office:

Alineación izquierda

---

Alineación derecha

---

Alineación justificada

---

Alineación derecha

---

Decide si los siguientes enunciados son verdaderos o falso y marca tu respuesta con una X

Las viñetas pueden ser imágenes, números o letras



Las alineaciones solo existen en el programa de Word



Se puede poner viñetas a una imagen del día de muertos



El texto de Halloween tiene alineación justificada, centrada y a la derecha



Coloca un tache en los programas de Office



De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



Excelente



Regular



Necesito estudiar



Al terminar de calificar las metas obtenidas se sugiere guiar a los alumnos a través de una reflexión sobre los resultados obtenidos para lograr la metacognición, se puede realizar los siguientes pasos:

- ✓ Lea con ellos las preguntas y respuestas correctas e incorrectas.
  - ✓ Pregunte si todos tienen la misma respuesta.
  - ✓ Al ser contestadas incorrectamente realice preguntas de porque esa respuesta, hasta que el alumno reflexione en que se equivocó.
  - ✓ Preguntar cómo se puede saber si la pregunta es correcta.
- Al lograr la reflexión del alumno, pídale que en la siguiente página conteste las metas obtenidas con las respuestas correctas.



### Metas Obtenidas

Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:

Escribe cuales son las cuatro alineaciones de Office:

Alineación izquierda

---

Alineación derecha

---

Alineación justificada

---

Alineación derecha

---

Decide si los siguientes enunciados son verdaderos o falso y marca tu respuesta con una X

Las viñetas pueden ser imágenes, números o letras



Las alineaciones solo existen en el programa de Word



Se puede poner viñetas a una imagen del día de muertos



El texto de Halloween tiene alineación justificada, centrada y a la derecha



Coloca un tache en los programas de Office



De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



Excelente



Regular



Necesito estudiar





## Viajemos y sigamos aprendiendo en Internet

¿Qué es internet? .....	37
Pantalla principal de internet.....	38
Leamos y decoremos nuestros trabajos.....	39
Adivinemos la imagen.....	42
Busquemos las estaciones del año.....	43
Evaluación de Metas Obtenidas.....	44



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

### ¿Qué es internet?

Internet es un conjunto de redes comunicadas entre si que te permiten transmitir información por medio de textos, imágenes, videos etc.

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la **World Wide Web** (WWW o la Web) son un conjunto de páginas que permiten, de forma sencilla, la consulta remota de archivos entre las personas

Existen diferentes navegadores de internet, recorta de la pág. 67 los navegadores y pégalos. Con ayuda de tu profesor@ anota en las líneas su nombre:



Mozilla Firefox

---

Opera

---



Safari

---

Google Chrome

---

Internet Explorer

---



# Unidad IV

## Viajemos y sigamos aprendiendo en Internet



Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen cuales son las partes que componen las ventanas de internet.

### Pantalla principal de internet



Las computadoras tienen el navegador de Internet Explorer o Firefox instalado donde sus pantallas tienen las siguientes herramientas; con ayuda de tu profesor@ contesta lo siguiente:

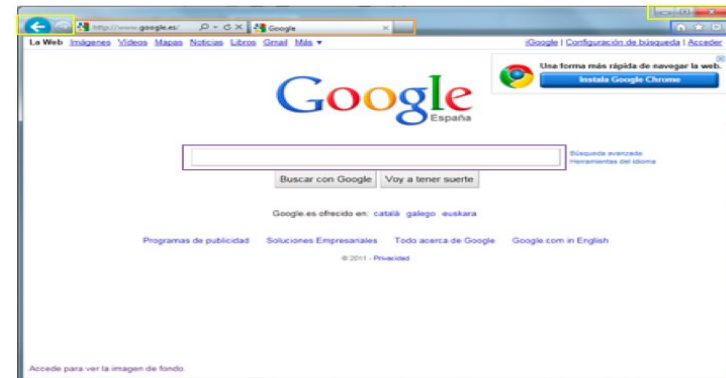
Botones de acceso rápido

Botón de cerrar, minimizar y maximizar

Pestañas de hojas de internet abiertas

Flechas de adelantar o retroceder

Cuadro de búsqueda



Botones de acceso rápido

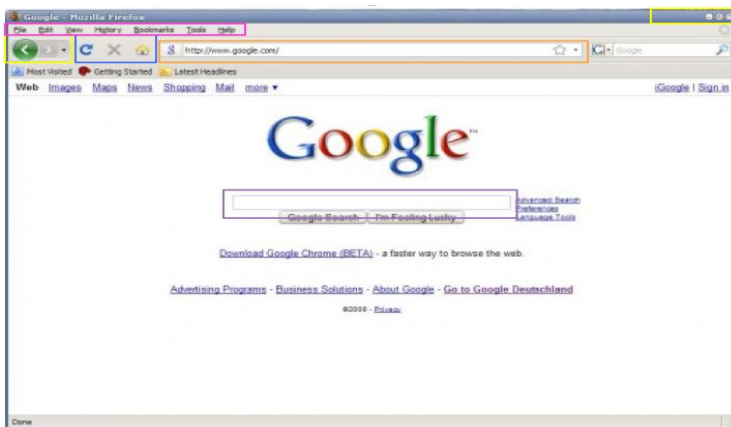
Botón de cerrar, minimizar y maximizar

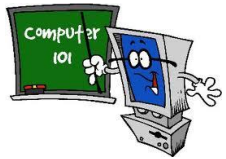
Pestañas de hojas de internet abiertas

Flechas de adelantar o retroceder

Cuadro de búsqueda

Barra de herramientas

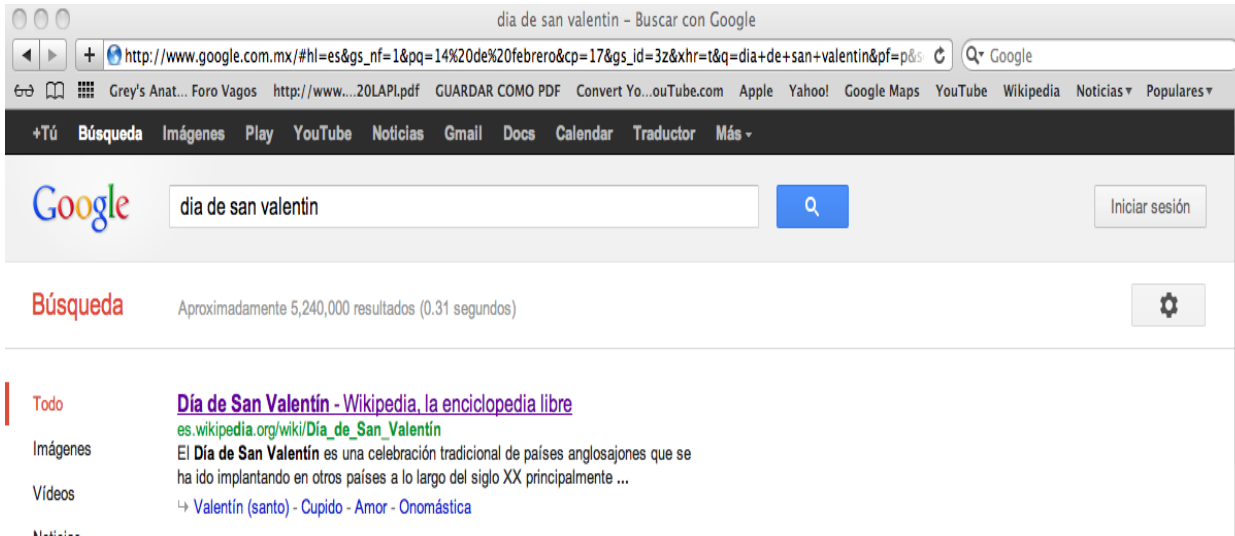




### Leamos y decoremos nuestros trabajos

En los diferentes navegadores de internet se puede buscar información sobre un tema determinado.

Abre tu navegador de internet y en el cuadro de búsqueda escribe **14 de febrero**, da un clic en el cuadro de buscar, selecciona la primera liga de internet como se muestra en la siguiente imagen:



Es importante permitir que los alumnos exploren y busquen alguna imagen del personaje que mas les guste.



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alum@, se sugieren:

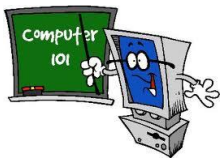
- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde....
- Quién....
- Cómo....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alum@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

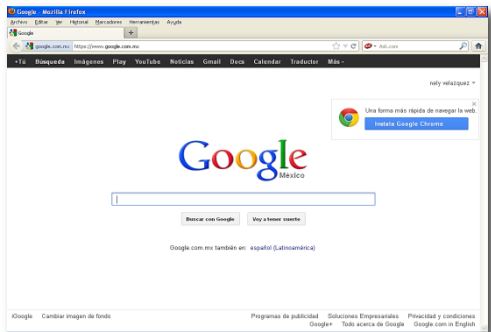


Antes de realizar esta actividad es importante hacer un ejemplo con la palabra árbol realizando cada uno de los siguientes pasos.

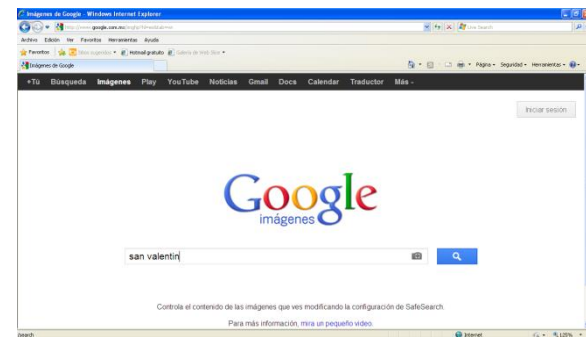


Lee con atención la página de internet; al terminar abre el programa de Word y escribe lo que entendiste; para decorar nuestro trabajo podemos colocar una imagen de internet realizando los siguientes pasos:

1. Abre tu navegador de internet



2.- Da clic a la palabra imágenes de tu página de Google

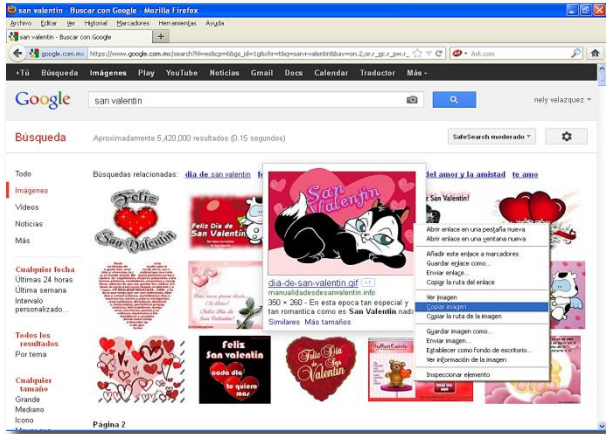
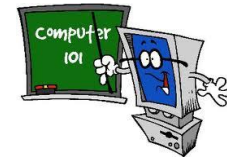


3.- Escribe en el cuadro de búsqueda día de San Valentín y da un clic en la lupa



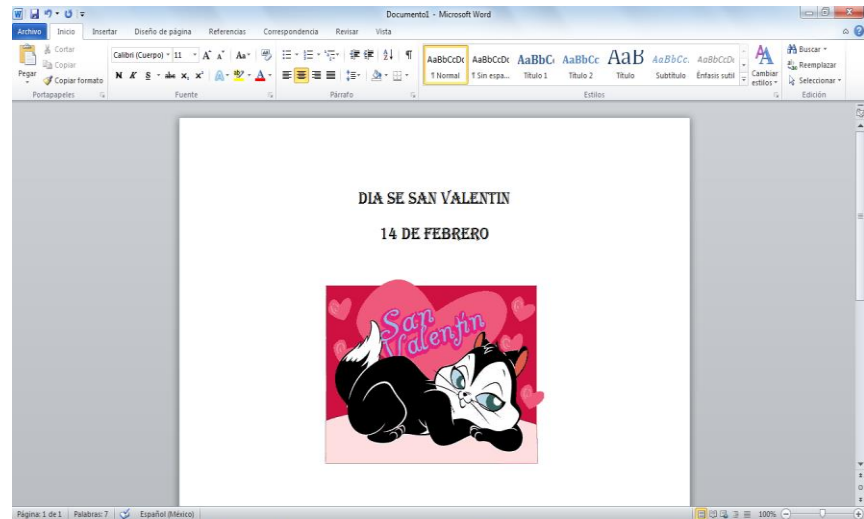
# Unidad IV

## Viajemos y sigamos aprendiendo en Internet



4.- Coloca el mouse sobre la imagen que y da un clic con el botón derecho del mouse y da un clic en copiar imagen

5.- Abre tu documento de Word, sobre tu documento da un clic con el botón derecho del mouse y da un clic en pegar



Al terminar la actividad enséñala a tu profesor@ y después guarda tu trabajo como Día de San Valentín.



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alum@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alum@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

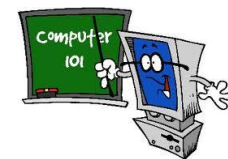


Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen cuales son las alineaciones y en donde se encuentran.



### Adivinemos la imagen

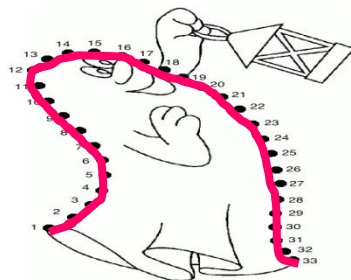
Con ayuda de tu profesor@ abre el navegador de internet, en la barra de direcciones entra a la pagina:



[http://ares.cnice.mec.es/matematicasep/a/1/ca1\\_08.html](http://ares.cnice.mec.es/matematicasep/a/1/ca1_08.html)

Completa las series que se te muestran, al terminar una los puntos se la serie numérica, letras o figuras.

Serie numérica



Serie de figura



Serie de letras



Para aprender más visita esta página de internet:

[http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/PRIMERO/datos/02\\_Mates/03\\_Recursos/01\\_t/actividades/numeros/05.htm](http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/PRIMERO/datos/02_Mates/03_Recursos/01_t/actividades/numeros/05.htm)<http://>

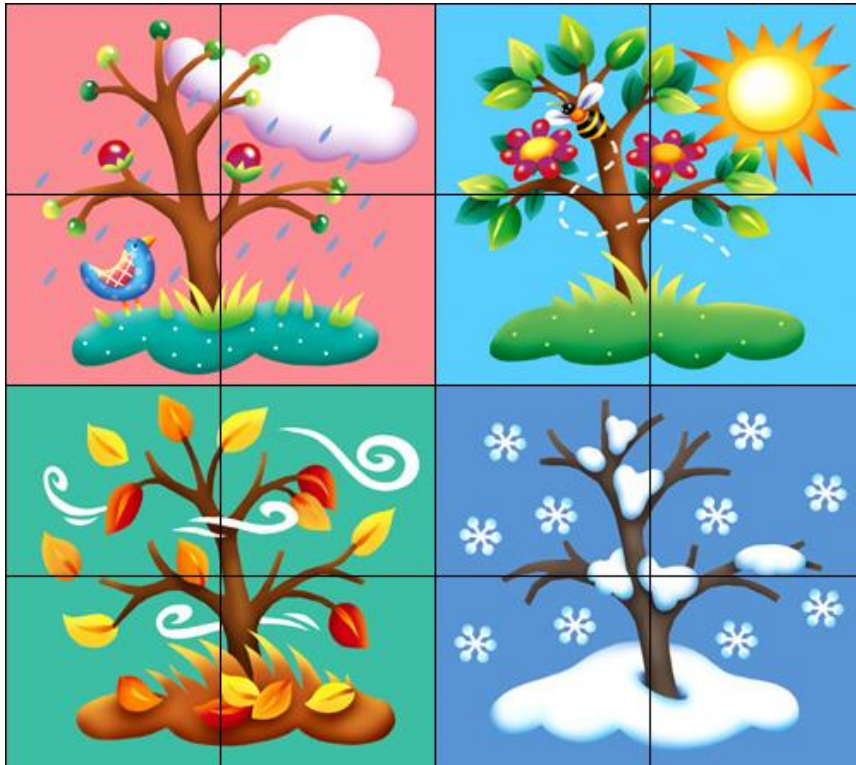




### Busquemos las estaciones del año

Con ayuda de tu familia abran la siguiente página de internet

[http://nea.educastur.princast.es/repositorio/RECURSO\\_ZIP/2\\_1\\_ibcmass\\_u08/](http://nea.educastur.princast.es/repositorio/RECURSO_ZIP/2_1_ibcmass_u08/)



Realicen las actividades de atender, jugar, ver, oír y tocar; al terminar recorten las figuras de la pág. 67 y pégala donde corresponde.

Escribe las cuatro estaciones del año:

Primavera

Verano

Otoño

Invierno



### Metas Obtenidas

Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:



Al terminar de calificar las metas obtenidas se sugiere guiar a los alumnos a través de una reflexión sobre los resultados obtenidos para lograr la metacognición, se puede realizar los siguientes pasos:

- ✓ Lea con ellos las preguntas y respuestas correctas e incorrectas.
  - ✓ Pregunte si todos tienen la misma respuesta.
  - ✓ Al ser contestadas incorrectamente realice preguntas de porque esa respuesta, hasta que el alumno reflexione en que se equivocó.
  - ✓ Preguntar cómo se puede saber si la pregunta es correcta.
- Al lograr la reflexión del alumno, pídale que en la siguiente página conteste las metas obtenidas con las respuestas correctas.

Escribe cuales son las cuatro estaciones del años

Primavera

Verano

Otoño

Invierno

Coloca un tache sobre los navegadores de Internet



Decide si los siguientes enunciados son verdaderos o falso y marca tu respuesta con una X

Las series pueden ser secuencias de número, letra o símbolos.



Word es un navegador de Internet



Puedo copiar y pegar imágenes de internet a un trabajo



Los navegadores de internet son parte del Office de tu computadora



De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



Excelente



Regular



Necesito estudiar





### Metas Obtenidas



Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:

Escribe cuales son las cuatro estaciones del año.

Primavera \_\_\_\_\_

Verano \_\_\_\_\_

Otoño \_\_\_\_\_

Invierno \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Coloca un tache sobre los navegadores de Internet



Decide si los siguientes enunciados son verdaderos o falso y marca tu respuesta con una X

Las series pueden ser secuencias de número, letra o símbolos.



Word es un navegador de Internet



Puedo copiar y pegar imágenes de internet a un trabajo



Los navegadores de internet son parte del Office de tu computadora



De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



Excelente



Regular



Necesito estudiar



## Escribamos sin errores

¿Qué es la ortografía?.....	43
Cómo corrijo las palabras.....	44
Biografía de Benito Juárez.....	46
Insertemos imágenes.....	47
Cuidemos nuestro cuerpo.....	49
Evaluación de Metas Obtenidas.....	51





Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

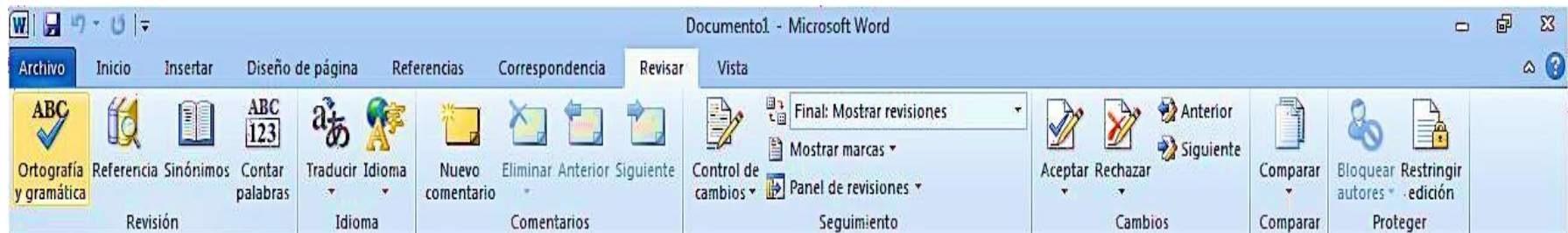
Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

## ¿Qué es la ortografía?

La ortografía es el conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua en la que se escriben las palabras.

En los programas de Office contamos con la revisión ortográfica, pero no siempre las palabras que marca incorrectas son verdad ya que tenemos que revisar en que idioma está escrito y si lo escribimos bien.

En los programas de Office tenemos que dar clic en la cinta de Revisar y después al icono de Ortografía y gramática como se muestra





Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen como se puede corregir un error de ortografía.

## ¿Cómo corrijo las palabras?



Cuando una palabra está mal escrita la palabra se muestra en nuestra pantalla con una línea roja o verde por ejemplo:

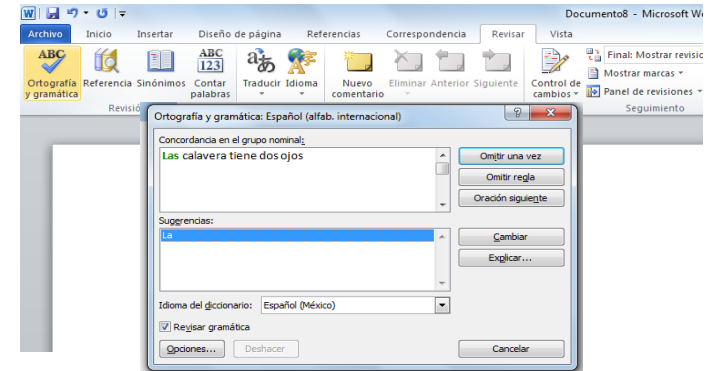
La calavera tienne dos ojos

Error ortográfico

Las calavera tiene dos ojos

Error de escritura

Al momento de escribir en un documento como hemos leído existen diferentes errores, para poder corregir la ortografía en la cinta de revisar existe el icono de Ortografía y gramática donde se utiliza el siguiente cuadro:



Para aprender más visita esta página de internet:

[http://www.softwaretivo.com/juegosonline/?mijuego=http://www.softwaretivo.com/wp-content/uploads/2012/07/Letras\\_faltantes.swf](http://www.softwaretivo.com/juegosonline/?mijuego=http://www.softwaretivo.com/wp-content/uploads/2012/07/Letras_faltantes.swf)

# Unidad V

## Escribamos sin errores

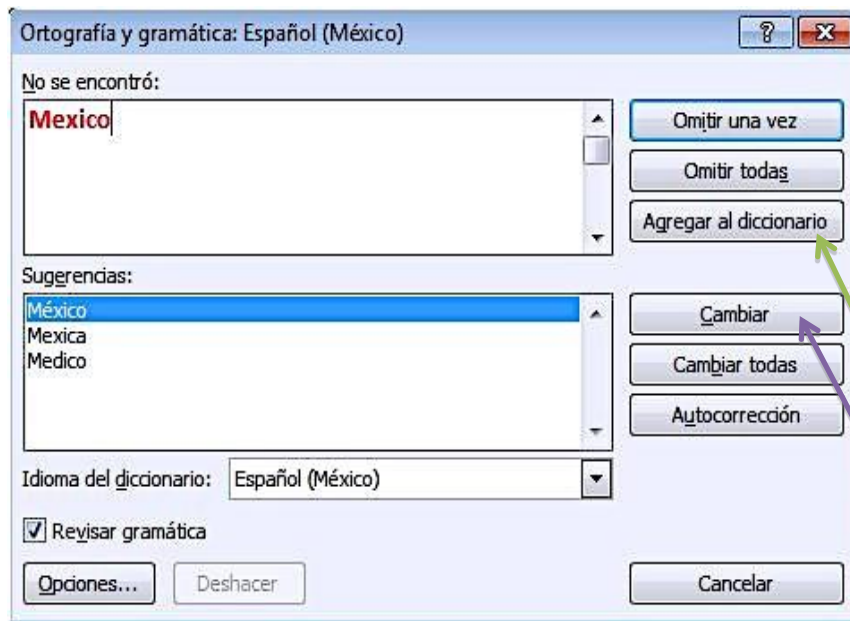
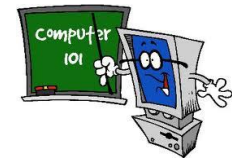


Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen como se puede corregir un error de ortografía.



Con ayuda de tu profesor y el siguiente cuadro corrige los errores en los siguientes enunciados:

- Los pájaros come semillas.
- Los perros tiene cuatro patas.
- Mi nombre es Betzabe.
- La familia de Mario es de Filipinas.



Cuando son errores de idioma se utiliza la opción omitir u omitir todas.

En la actualidad hay palabras que se muestran en un escrito como errores de escritura aunque esté bien escrita, esto se da cuando la palabra no está registrada en el diccionario de la computadora y se utiliza la opción Omitir o Agregar.

Cuando son errores de escritura se utiliza la opción cambiar o cambiar todas.



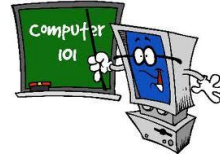


Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.



## Biografía de Benito Juárez

Abre un documento de Word y copia el siguiente texto:

Nació el 21 de Marzo en San Pablo Guelatao, México en 1806.

Político mexicano. Hijo de Marcelino Juárez y Brígida García, matrimonio indígena de humildes condición, Benito Juárez quedó huérfano siendo niños y cursó sus primeros estudios en su pueblos natal.

Tenía veinte años cuando ingresó en el Instituto de Ciencias de Oaxaca, donde estudios derecho.

En 1858, Benito Juárez se convirtió en Presidente de las República por primera vez.



Al terminar de copiarlo corrige los errores de ortografía que te aparecen en tu computadora, después colorea la imagen de tu libro. Recuerda guardar tu trabajo como Benito Juárez.



### Insertemos imágenes

En los programas de Microsoft Office existen imágenes predeterminadas, éstas son imágenes que ya trae nuestra computadora.

Al dar clic en la cinta de insertar, se muestra el icono de imágenes prediseñadas como se muestra en la imagen:

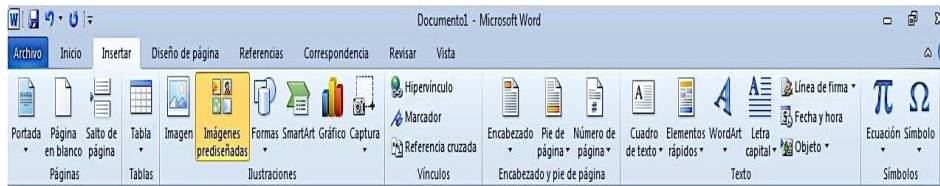


Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

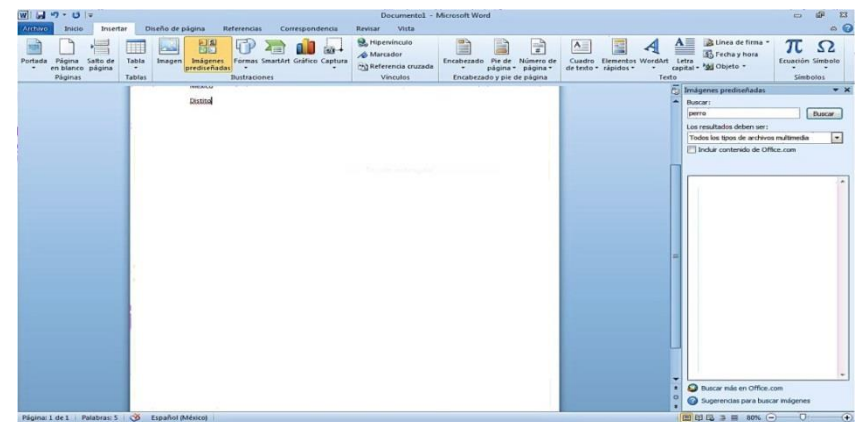
- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde.....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.



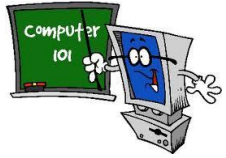
Al dar un clic en imágenes prediseñadas nos aparece el siguiente cuadro donde al escribir en búsqueda una palabra muestra las imágenes disponibles que se pueden utilizar.





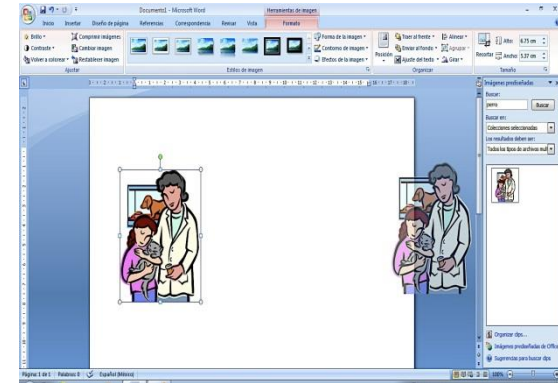
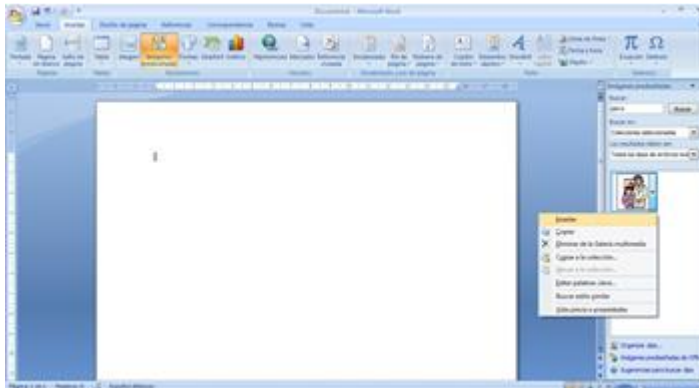
# Unidad V

## Escribamos sin errores



Para poder colocar la imagen en nuestro trabajo hay dos maneras:

1.- Dando clic a la imagen y sin soltar el botón izquierdo del mouse, arrastrar la imagen al documento.



2.- Dando clic derecho sobre la imagen y seleccionando Insertar

Abre tu programa de Word, busca los siguientes animales y colócalos en el documento con su nombre:

Perro

Gato

Reloj

Cama

Al terminar guarda tu trabajo como Imágenes Prediseñadas en tu carpeta.



## Cuidemos nuestro cuerpo



Con ayuda de tu familia busca en imágenes prediseñadas de lugares públicos

Dibujo libre

Dibujo libre

Dibujo libre

Dibujo libre

Nota: Si en tu computadora no hay imágenes prediseñadas puedes buscar en internet las imágenes.



Con ayuda de tu familia busca en imágenes prediseñadas de animales y pégalas en los cuadros

Dibujo libre

Dibujo libre

Dibujo libre

Dibujo libre

Nota: Si en tu computadora no hay imágenes prediseñadas puedes buscar en internet las imágenes.



### Metas Obtenidas

Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:

Escribe el procedimiento para revisar la ortografía en un trabajo

1.- **Dar clic en la cinta de revisar**

---



---

2. **Dar clic en el icono de Ortografía y gramática**

3.- **Seleccionar la opción Correcta de acuerdo al error**

Decide si los siguientes enunciados son verdaderos o falso y marca tu respuesta con una X

La imagen prediseñada se puede copiar y pegar con el teclado



Las imágenes prediseñadas son parte de la paquetería de Office



El icono de Imágenes prediseñadas se encuentran en la cinta de diseño



Las palabras mal escritas aparecen con una línea roja debajo de ella



De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



Excelente



Regular



Necesito estudiar

Colorea de color azul la cinta de Insertar y de rojo la cinta de Revisar



Al terminar de calificar las metas obtenidas se sugiere guiar a los alumnos a través de una reflexión sobre los resultados obtenidos para lograr la metacognición, se puede realizar los siguientes pasos:

- ✓ Lea con ellos las preguntas y respuestas correctas e incorrectas.
- ✓ Pregunte si todos tienen la misma respuesta.
- ✓ Al ser contestadas incorrectamente realice preguntas de porque esa respuesta, hasta que el alumno reflexione en que se equivocó.
- ✓ Preguntar cómo se puede saber si la pregunta es correcta.

Al lograr la reflexión del alumno, pídale que en la siguiente página conteste las metas obtenidas con las respuestas correctas.



### Metas Obtenidas

Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:

Escribe el procedimiento para revisar la ortografía en un trabajo

- 1.- Dar clic en la cinta de revisar  
\_\_\_\_\_
- 2.- Dar clic en el icono de Ortografía y gramática  
\_\_\_\_\_
- 3.- Seleccionar la opción correcta de acuerdo al error  
\_\_\_\_\_

Colorea de color azul la cinta de Insertar y de rojo la cinta de Revisar



Decide si los siguientes enunciados son verdaderos o falso y marca tu respuesta con una X

La imagen prediseñada se puede copiar y pegar con el teclado



Las imágenes prediseñadas son parte de la paquetería de Office



El icono de Imágenes prediseñadas se encuentran en la cinta de diseño



Las palabras mal escritas aparecen con una línea roja debajo de ella



De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



Excelente



Regular



Necesito estudiar



# APRENDAMOS A DISEÑAR EN OFFICE

¿Qué es Microsoft Office Power Point?.....	53
Conoce la ventana de Power Point.....	54
Cintas de herramientas.....	55
Batalla de Puebla.....	56
Ilustremos nuestro trabajo.....	57
Día Mundial del medio ambiente.....	58
Evaluación de Metas Obtenidas.....	59



Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- Lo utilizas....
- En donde....
- Quién....
- Cómo.....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.

## ¿Qué es Microsoft Office Power Point?

Microsoft Power Point es un programa diseñado para realizar presentaciones multimedia.

Muestra diapositivas con ilustraciones, animaciones y sonidos que les permita a las personas aprender de una manera más atractiva.

Con ayuda de tu profesor@ anota en la línea el número correcto para poder abrir el programa de Power Point tienes que realizar los siguientes pasos:

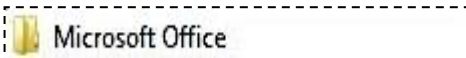


Recorta las ilustraciones de la pág. 67 de los pasos a seguir para abrir Power Point y pégalas donde corresponde

1.- Da clic en el botón de inicio



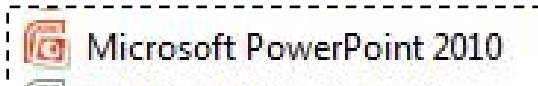
3.- Da clic en el apartado Microsoft Office



2.- Da clic en Todos los programas



4.- Da clic en Microsoft Office Power Point 2010



Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen cuales son los pasos correctos para abrir el programa de Power Point







Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen cuales son las partes que componen la ventana de Power Point.



## Conoce la ventana de Power Point

La ventana de Power Point cuenta diferentes apartados, con ayuda de tu profesor@ anota en la línea el nombre de cada una:

1.- Botones de acceso directo

2.- Título

3.- Botón de Cerrar, Minimizar y Maximizar

4.- Cintas de menú

5.- Vista de diapositivas

6.- Diapositiva de trabajo

7.- Barra de Estado

8.- Zoom

9.- Tipo de diseño predeterminado

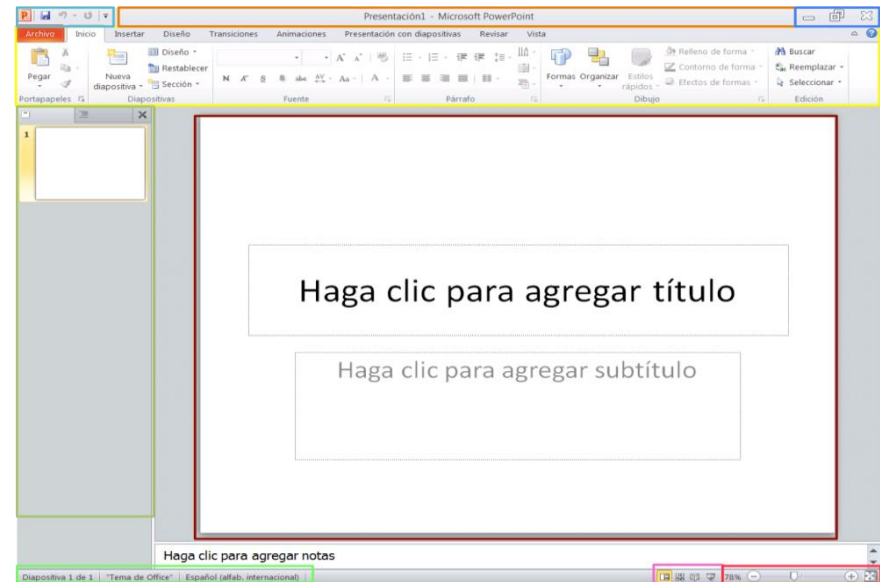


Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- En donde.....
- Cómo.....
- Lo utilizas....
- Quién....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.



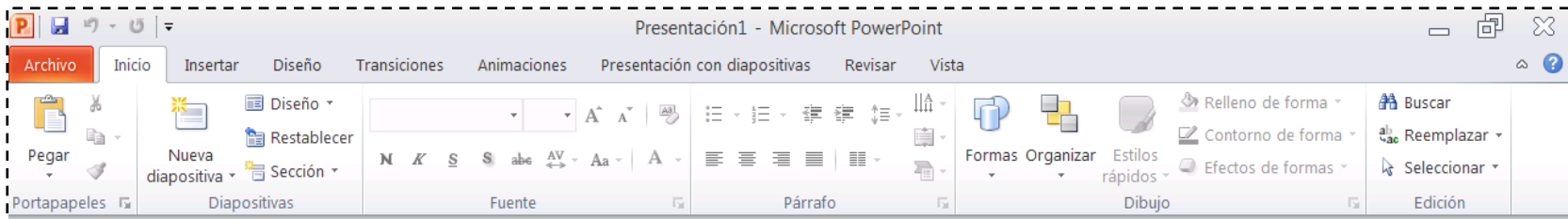


### Cintas de herramientas

Es importante permitir que los alumnos exploren y expliquen cuales son las cintas de opciones de Power Point.

En Microsoft Office Power Point 2010 contamos con las cintas de opciones las cuales nos ayudarán a dar una mejor apariencia a nuestro trabajo.

Recorta la cinta de herramientas de la pág. 67 y pégala en el siguiente espacio, después anota el nombre de las cintas de herramientas en las siguientes viñetas:



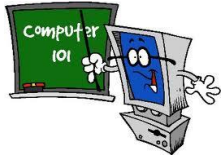
- Archivo
- Cinta de Inicio
- Cinta de Insertar
- Cinta de Diseño
- Cinta de Transiciones
- Cinta de animaciones
- Cinta de Presentación con diapositivas
- Cinta de Revisar
- Cinta de vista

# Unidad VI

## Aprendamos a diseñar en office



- Es recomendable que se vuelva a enseñar como copiar y pegar imágenes de internet en la primera diapositiva para lograr un desempeño favorable en su trabajo.
- Durante la actividad los alumnos tendrán que aprender a usar la cinta de inicio y diseño para insertar una nueva diapositiva



### Batalla de Puebla

Con ayuda de tu profesor@ abre el programa de Power Point de tu computadora y copia las siguientes diapositivas:

Benito Juárez era el presidente de la República Mexicana.

México tenía deudas con otros países, Benito Juárez ordenó dejar de pagar por falta de dinero

Francia al no recibir dinero decidió invadirnos, los soldados eran dirigidos por el General en Jefe Conde Lorencez.

Para defenderse juntaron a los mexicanos, entre ellos estaban Ignacio Mejí, Porfirio Díaz y Francisco Lamadrid

Los franceses llegaron el 05 de mayo por la mañana atacando.

Los mexicanos lucharon, y cerca de medio día sonaron las campanas para que atacaran con cañonazos

Al ver que los mexicanos llevaban la victoria el Conde de Lorencez ordenó la retirada

Al terminar de copiar las diapositivas, con ayuda de la cinta de inicio cambia el color, tamaño y tipo de letra.



Recuerda que la cinta de diseño te permite cambiar el fondo de cada diapositiva.

Ilustra tu trabajo con imágenes de internet, recuerda guardar tu trabajo como: 05 de mayo

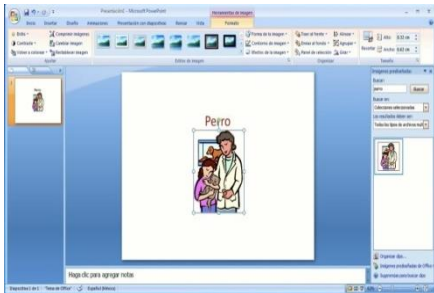


Inicie la actividad realizando preguntas que le permita identificar los conocimientos previos del alumn@s, se sugieren:

- Conoces...
- En donde.....
- Cómo.....
- Lo utilizas....
- Quién....
- En que se parece....

Realice tantas preguntas como sean necesarias para que identifique lo que saben los alumn@s del tema y retome sus respuestas para explicar el tema.

Profes@r, es importante que se asigne alumnos tutores.



Al hacer dar clic en imágenes prediseñadas aparece un cuadro de búsqueda donde se escribe el objeto a buscar, cuando elijas la imagen puedes hacerlo de tres maneras:

- 1.- clic derecho inserta
- 2.- clic sobre la pestaña que aparece al poner el mouse sobre la imagen y después insertar
- 3.- dar clic en la imagen y sin soltar el botón izquierdo arrastrar a la diapositiva.

Al momento de pegar una imagen de internet aparece la cinta de formato de imagen. Esta cinta nos permite cambiar el color de la imagen, quitar el color de fondo, recortar etcétera.



Es importante aprender que la cinta de Formato solo aparece si esta seleccionada la imagen.



Para aprender más visita esta página de internet:  
<https://www.youtube.com/watch?v=nXC2ZbvqzTE>

## Ilustremos nuestro trabajo

En el Programa de Power Point podemos modificar las imágenes para lograr una mejor presentación en nuestro trabajo.

Para insertar una imagen se puede hacer desde la cinta de insertar ocupando el icono de Imágenes prediseñadas.





### Día Mundial del medio ambiente

Con ayuda de tu familia realiza una presentación de tres diapositivas en el programa de Power Point sobre el día mundial del medio ambiente utilizando las herramientas que aprendiste en clase. Al terminar pide a tu familia que te ayuden a imprimir tu trabajo y pégala en esta hoja.



### Metas Obtenidas



Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:



Al terminar de calificar las metas obtenidas se sugiere guiar a los alumnos a través de una reflexión sobre los resultados obtenidos para lograr la metacognición, se puede realizar los siguientes pasos:

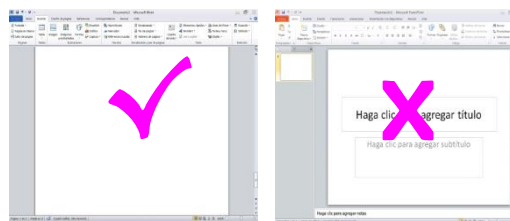
- ✓ Lea con ellos las preguntas y respuestas correctas e incorrectas.
- ✓ Pregunte si todos tienen la misma respuesta.
- ✓ Al ser contestadas incorrectamente realice preguntas de porque esa respuesta, hasta que el alumno reflexione en que se equivocó.
- ✓ Preguntar cómo se puede saber si la pregunta es correcta.

Al lograr la reflexión del alumno, pídale que en la siguiente página conteste las metas obtenidas con las respuestas correctas.

Escribe el número correcto para abrir el programa de Word

- 3 Microsoft Office
- 2 Todos los programas
- 1 Botón de Inicio
- 4 Microsoft Office Power Point

Coloca un tache a la ventana principal de Power Point y una paloma a la pantalla principal de Word



Decide si los siguientes enunciados son verdaderos o falso y marca tu respuesta con una X

- Power Point es un programa de diseño multimedia  V  F
- Se puede editar imágenes en Power Point  V  F
- La ventana principal de Word cuenta con 9 apartados  V  F
- El programa de Power Point nos permite colocar imágenes y textos  V  F

De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



Excelente



Regular



Necesito estudiar





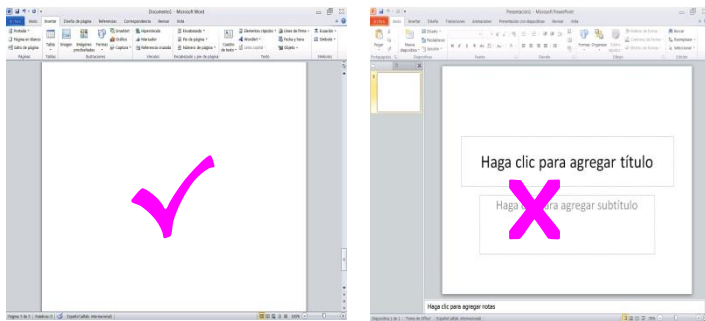
### Metas Obtenidas

Contesta las siguientes actividades de acuerdo a lo que hayas aprendido:

Escribe el número correcto para abrir el programa de Word

- 3 Microsoft Office
- 2 Todos los programas
- 1 Botón de Inicio
- 4 Microsoft Office Power Point

Coloca un tache a la ventana principal de Power Point y una paloma a la pantalla principal de Word



Decide si los siguientes enunciados son verdaderos o falso y marca tu respuesta con una X

Power Point es un programa de diseño multimedia



Se puede editar imágenes en Power Point



La ventana principal de Word cuenta con 9 apartados



El programa de Power Point nos permite colocar imágenes y textos



De acuerdo a mis aciertos mi calificación es:



Excelente

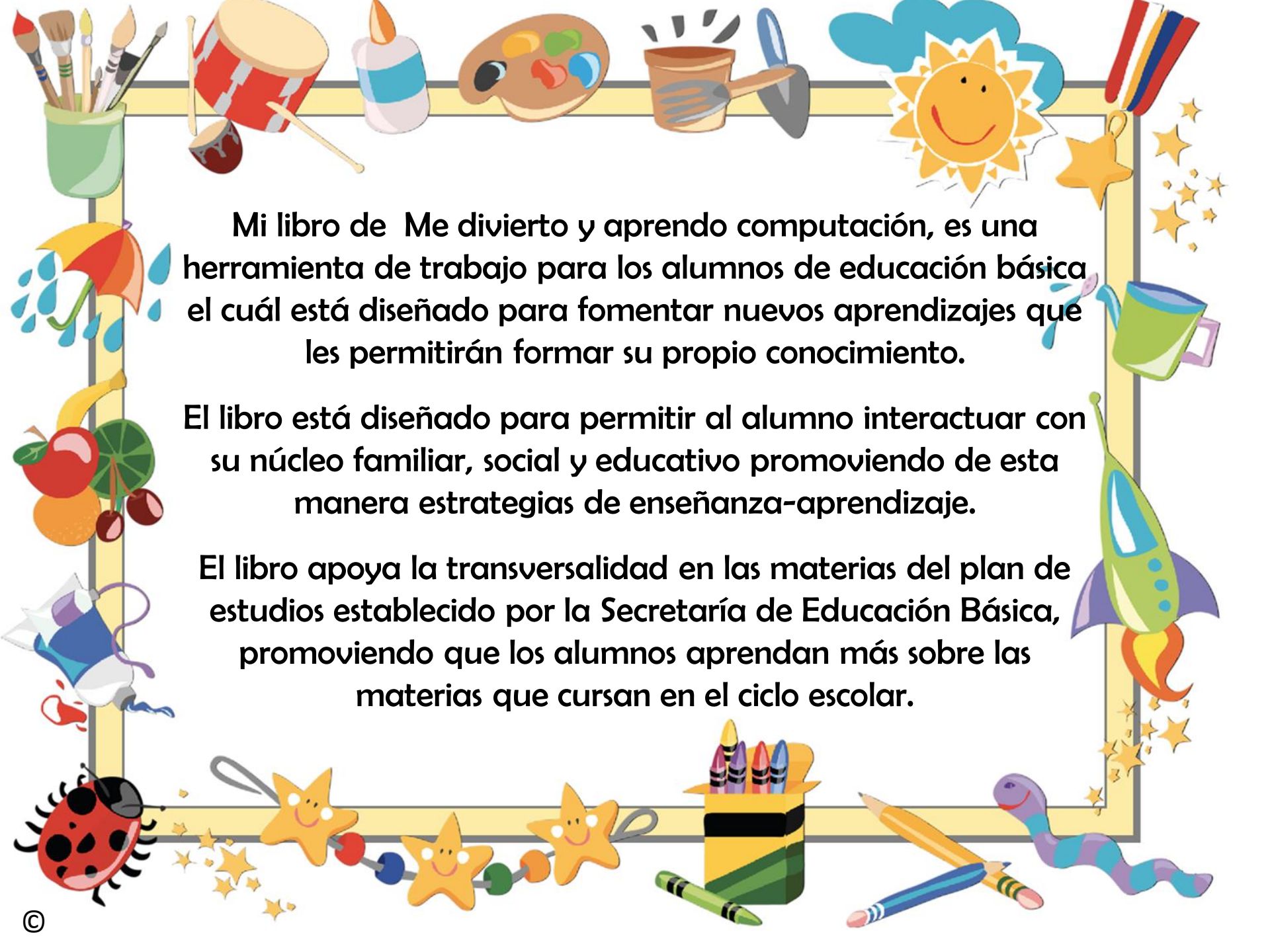


Regular



Necesito estudiar

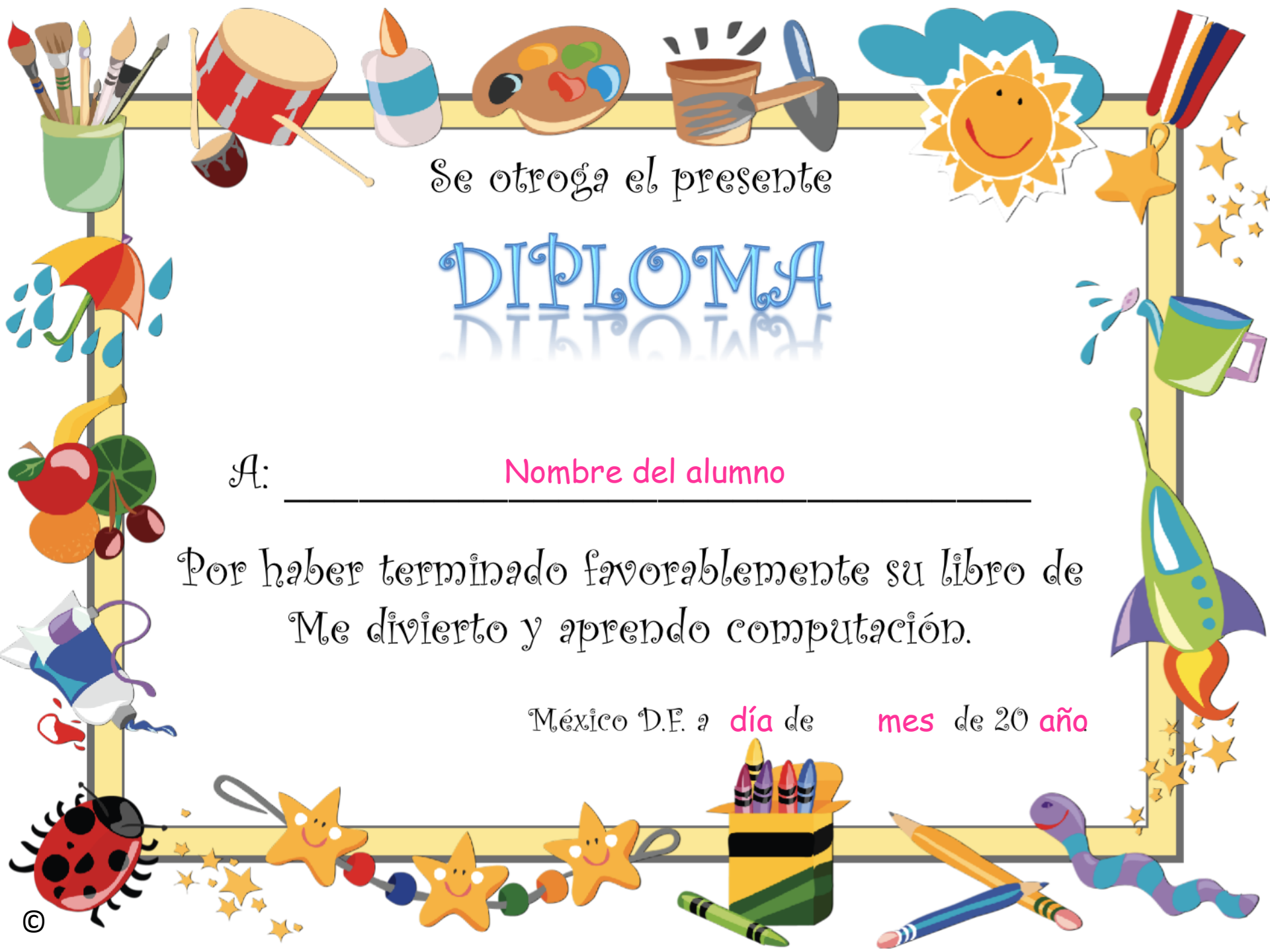




**Mi libro de Me divierto y aprendo computación, es una herramienta de trabajo para los alumnos de educación básica el cuál está diseñado para fomentar nuevos aprendizajes que les permitirán formar su propio conocimiento.**

**El libro está diseñado para permitir al alumno interactuar con su núcleo familiar, social y educativo promoviendo de esta manera estrategias de enseñanza-aprendizaje.**

**El libro apoya la transversalidad en las materias del plan de estudios establecido por la Secretaría de Educación Básica, promoviendo que los alumnos aprendan más sobre las materias que cursan en el ciclo escolar.**



Se otorga el presente

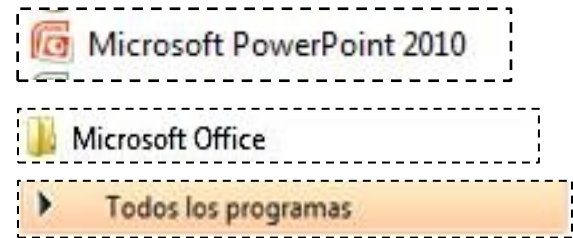
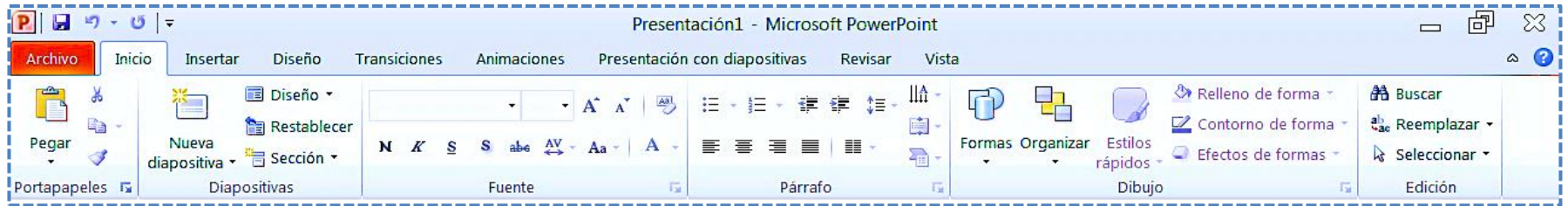
# DIPLOMA

A:

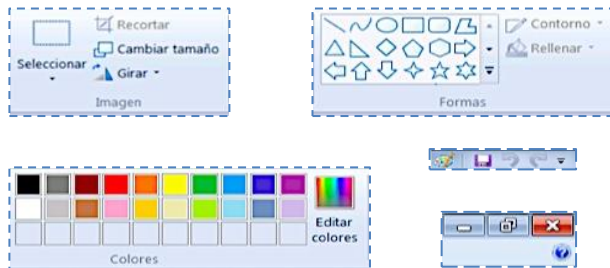
Nombre del alumno

Por haber terminado favorablemente su libro de  
Me divierto y aprendo computación.

México D.F. a día de mes de 20 año







Microsoft Word 2010

Microsoft Office

Todos los programas