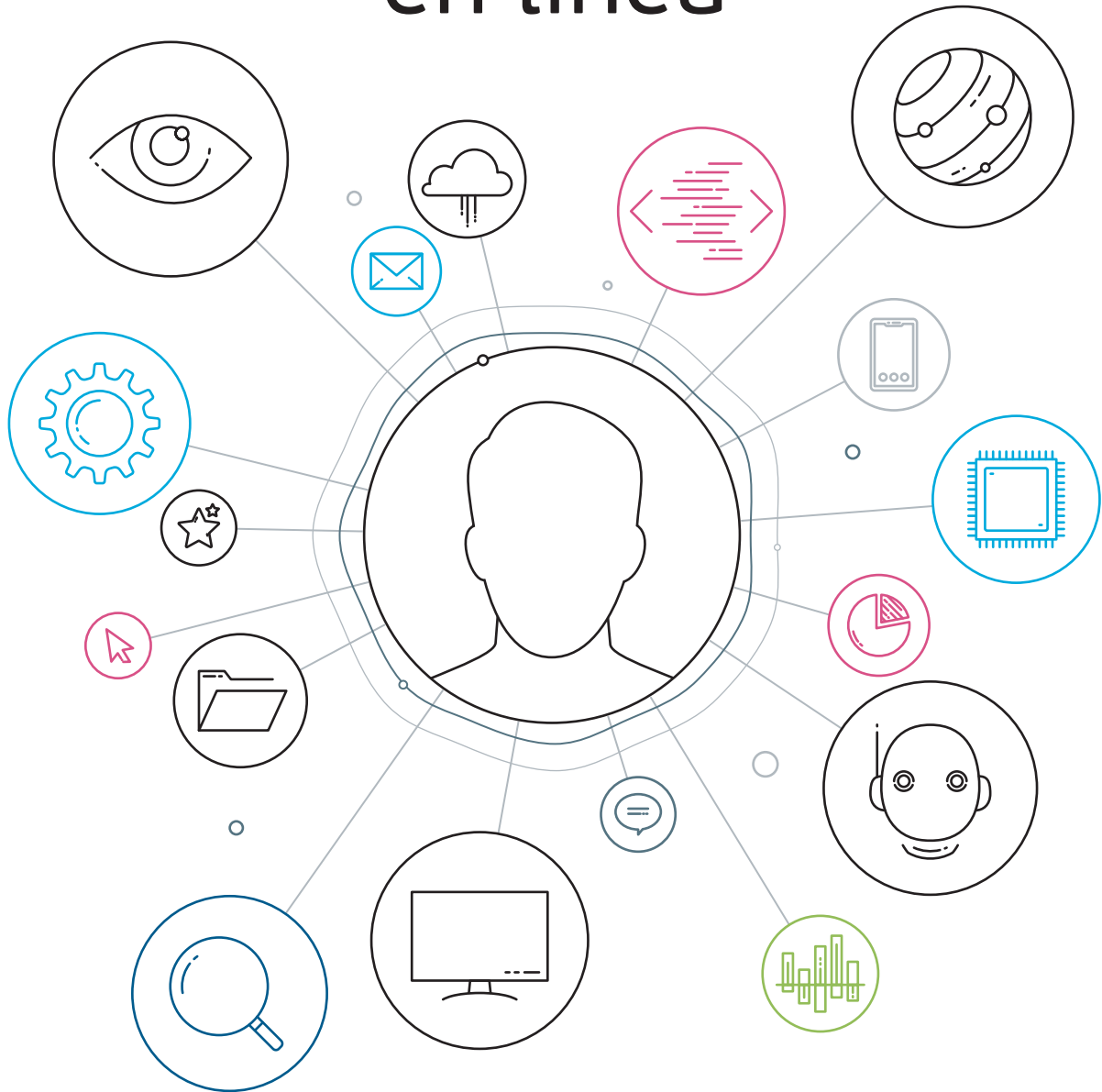


INFORMÁTICA Y TIC

Recursos del Profesor en línea



Digital
Kids

Digital
Teens

eSkills

BINARY
ICTSKILLS

DIGITAL
world



Acceda a las pruebas de recursos del profesor para todos los grados



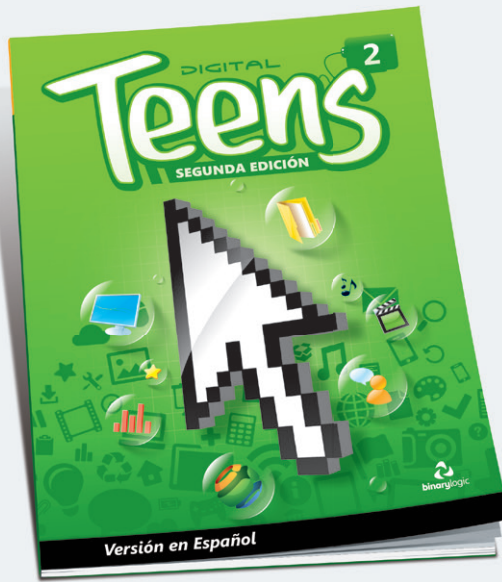
<http://binary-academy.com/dnld>
Descargue las páginas de muestra de los Libros del Alumno

Informática y TIC

cursos para los estudiantes del siglo XXI



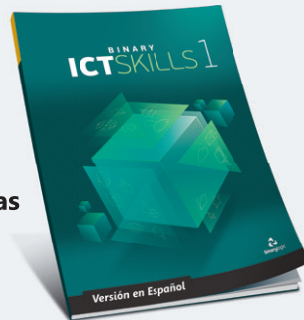
Digital Kids
para la Primaria












Digital Teens
para la Secundaria



eSkills
para escuelas



Binary
ICT SKILLS
para Colegios
y Universidades

-  Aprendizaje centrado en el estudiante, a través de un enfoque divertido, manos a la obra
-  Escrito y diseñado por educadores
-  Material educativo moderno que reúne varios estilos de aprendizaje
-  Completamente graduado y diseñado para las escuelas
-  Contenido de acuerdo a las necesidades de cada edad
-  Actividades basadas en los cursos escolares de cada nivel
-  En la edición en inglés el idioma se gradúa para facilitar a los hablantes no nativos
-  Disponible en varios idiomas
-  Codificación y robótica se incluyen en diferentes grados

Educación local con estándares globales



Póngase en contacto con nosotros para ediciones locales personalizadas



La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE) añadió un Sello de alineación para la revisión de la preparación del plan de estudios de **Digital Kids, Digital Teens, eSkills y ICT Skills** y determinó que proporcionan una base efectiva para la adquisición exitosa del conocimiento y la aplicación de las habilidades que se señalan en los Estándares ISTE para los Estudiantes

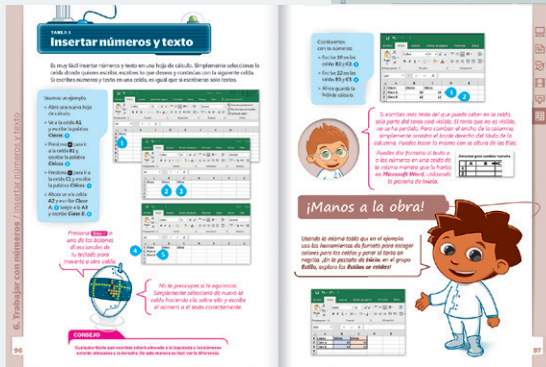


El sello de Adopción de DQ representa la alineación del plan de estudios de los Digital Kids, Digital Teens, eSkills y ICT Skills con los Estándares Globales de DQ, el marco de alfabetización digital creado por el instituto DQ y los Estándares de IEEE.

Características principales

Un enfoque innovador, escrito por un equipo de educadores, para la enseñanza de las TIC.

La sección de “¿Recuerdas?” se concentra en objetivos importantes que los alumnos deben revisar.



Objetivos claros de aprendizaje y destrezas funcionales.

Cada libro tiene cuatro o cinco módulos. Cada módulo proporciona una variedad de tareas y actividades que ayudan a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de las TIC y permite a los maestros monitorear el progreso de los estudiantes.

El libro sigue los últimos requisitos y estándares educativos de las TIC.

Explicaciones claras y ejemplos ilustrativos modernos. Las actividades se basan en el material escolar que se enseña en cada nivel.

Nuevo contenido siempre actualizado según los avances tecnológicos.

Los alumnos aprenden a trabajar con todo tipo de plataformas y herramientas. La sección “Otras plataformas” al final de cada módulo muestra algunas de las alternativas disponibles. Los vídeos tutoriales en línea guían a los estudiantes a través de cada tarea.



Aprendizaje basado en proyectos

La actividad de “trabajo en grupo” combina habilidades enseñadas anteriormente y promueve la colaboración entre los alumnos. La mayoría de las actividades de “trabajo en grupo” son actividades multidisciplinarias.

El nuevo vocabulario está organizado en temas relacionados.

Recursos en Línea para los Estudiantes

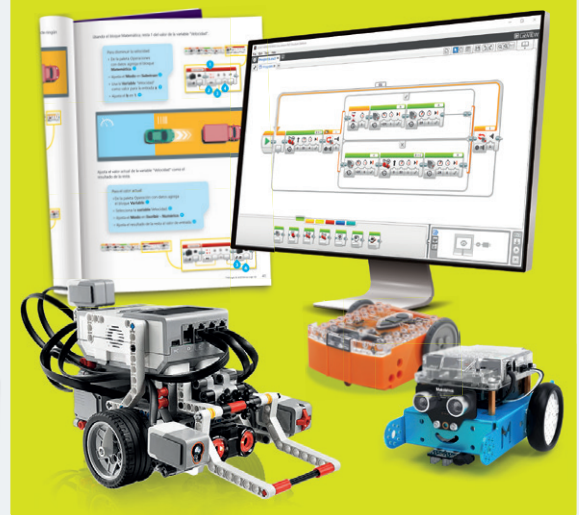
- > Tutoriales en vídeo
- > Historias animadas y actividades interactivas para los más jóvenes
- > Recursos digitales
- > Pruebas del módulo en línea
- > Exámen final y certificado

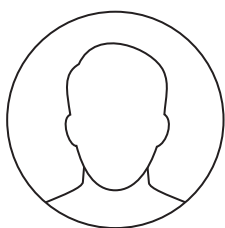
Apoyo Académico para Profesores

- > Planes de lecciones estructurados y detallados
- > Diapositivas para la presentación de la lección
- > Hojas de trabajo con actividades adicionales
- > Páginas de autoevaluación
- > Comunidad en línea para profesores
- > Cursos de capacitación para profesores



Material adicional de codificación y robótica para todos los grados





Obtener los Recursos del Profesor en línea en:

binary-academy.com

Recursos del Profesor en línea

Digital Kids Starter



Muestras de:

- > Planes de Clases
- > Hojas de Trabajo de las Actividades
- > Hojas de Autoevaluación

Programa de estudios

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Mi computadora

1. Dinosaurios y computadoras
2. Están por todas partes
3. La computadora
4. Hacer clic y escribir

Vamos a empezar

1. Mi escritorio
2. Iniciar un programa
3. Texto e imágenes
4. Mi espacio de trabajo

Vamos a pintar

1. Dibujo libre
2. Dibujar formas
3. Copiar y pegar
4. Guardar una imagen

Vamos a escribir

1. El Bloc de notas
2. Letras y palabras
3. Ir de aquí para allá
4. Seleccionar y cambiar

Navegar en Internet

1. Internet
2. Comunicarse
3. Diversión
4. Aprender

PROFESOR _____

CLASE _____

FECHA _____

RESUMEN

El objetivo general de esta tarea es que los alumnos puedan distinguir las partes fundamentales de una computadora doméstica y que vean cómo funciona cada una de ellas.

OBJETIVOS

- Que los alumnos sean capaces de reconocer la unidad central, el ratón, el teclado, el monitor, la impresora y los altavoces.
- Que vean que la unidad central está conectada con los dispositivos periféricos (y que no están los dispositivos periféricos conectados el uno con el otro).
- Que vean cómo se enciende la unidad central, el monitor, los altavoces y la impresora.
- Que vean el orden en el que deben encender los dispositivos para:
 1. Escuchar una canción.
 2. Ver una imagen.
 3. Ver un clip de vídeo.
 4. Imprimir un clip art.
- Que entiendan que los dispositivos hacen algo porque nosotros mismos les decimos que lo hagan, por medio del teclado o del ratón.
- Que vean qué los dispositivos deben estar conectados a la corriente eléctrica.

QUÉ SE NECESITA**Recursos**

- Digital Kids Starter Libro del Alumno
- K.1.1.3_Hoja_de_trabajo.docx

Herramientas y Equipo

- Tijeras, pegante, lápiz, goma de borrar, hojas de A4
- Un enchufe múltiple
- Una unidad central con cable eléctrico
- Un ratón
- Un teclado
- Un monitor
- Unos altavoces
- Una impresora con cable

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Los alumnos ven que el ratón o el teclado sirve para usar los dispositivos periféricos. En su vida cotidiana pintan y escriben en sus cuadernos o resuelven rompecabezas en su escritorio, así que en su mente el monitor es un campo de acción donde están todos los "objetos de la computadora". A menudo no pueden entender lo que es una unidad central. Sin embargo, se pueden dar cuenta de que si apagan el monitor mientras escuchan una canción, el audio seguirá reproduciendo. Así quedan con la impresión que, aunque apaguemos el monitor,

algo sigue existiendo en él. Para acabar con esta falsa percepción, podemos desconectar el monitor y quitarlo del sistema. (Luego, lo conectamos de nuevo, así que podemos seguir con la interacción con la unidad central).

Los alumnos también piensan que si encienden un dispositivo, él va a empezar a funcionar. No entienden el papel de la red eléctrica ni el papel de la unidad central y de los dispositivos de entrada, pero pueden ver que:

- Cuando la unidad central no está encendida, los dispositivos periféricos no funcionan, estén o no estén conectados a la red eléctrica (la luz de encendido está encendida).
- Cuando la unidad central está en funcionamiento y no usamos los dispositivos de entrada, estos no funcionan, estén o no estén conectados a la red eléctrica (la luz de encendido está encendida).
- Cuando la unidad central está en funcionamiento y no usamos dispositivos de entrada, los dispositivos periféricos funcionan siempre y cuando estén conectados a la red eléctrica.

Así los alumnos entienden:

- la serie de acciones que se necesitan para usar un dispositivo
- la importancia de la luz indicadora de encendido
- el papel de la unidad central

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN**1. Introducción**

Ponga en el escritorio los siguientes objetos en lugares separados entre sí:

- El enchufe múltiple
- La unidad central con el cable eléctrico
- El ratón
- El teclado
- El monitor con el cable
- Los altavoces
- La impresora con el cable

2. Investigación

- a. Conecte la unidad central a la red eléctrica.
- b. Conecte el ratón a la unidad central.
- c. Conecte el teclado a la unidad central.
- d. Conecte el monitor a la red eléctrica y **después a la unidad central.**
- e. Conecte los altavoces a la red eléctrica y **después a la unidad central.**
- f. Conecte la impresora a la red eléctrica y **después a la unidad central.**

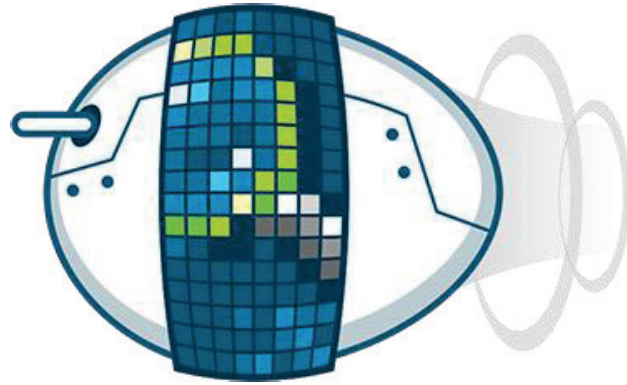
Díales a los alumnos que abran su libro (Digital Kids Starter) en las páginas 12-13. Pídales que observen la imagen del libro en la página 12 y después, que hagan la primera actividad en la página 13 (dibujar líneas). Anímelos a los alumnos a que colaboren y obsérvelos mientras trabajan



Nivel	Módulo	Tarea	Clase
1	1	3	
Alumno(s)			Fecha

Hoja de trabajo

Crea una computadora



1

Busca las partes de la computadora, enciérralas en un círculo y coloréalas.

2

Recorta con las tijeras las imágenes que has encerrado en el círculo y también los nombres.

3

Une las partes de la computadora con sus imágenes, pégalas en una hoja y haz un collage que represente una computadora.

Nivel	1	Módulo	1	Tarea	3	Clase	Fecha	
Alumno(s)								





Hoja de trabajo	Nivel	1	Módulo	1	Tarea	3	Clase	
	Alumno(s)	Fecha						



Teclado



Ratón



Unidad central



Altavoces



Impresora

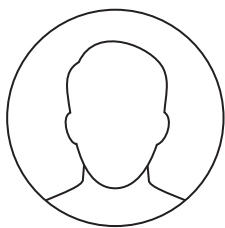


Monitor

Hoja de trabajo	Nivel 1	Módulo 1	Tarea 3	Clase
	Alumno(s)			Fecha



- | | | |
|---------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Conozco las partes de la computadora. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | |
| Puedo encender la computadora. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | |
| Puedo encender el monitor. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | |
| Puedo encender los altavoces. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | |
| Puedo encender la impresora. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | |



Obtener los Recursos del Profesor en línea en:

binary-academy.com

Recursos del Profesor en línea

Digital Kids Explorer



Muestras de:

- > Planes de Clases
- > Hojas de Trabajo de las Actividades
- > Hojas de Autoevaluación

Programa de estudios

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Uso la computadora

1. Mi computadora
2. El escritorio
3. Ratón y teclado
4. Mi espacio de trabajo

Escribo una carta

1. Empezar a escribir
2. Cambiar el tipo de fuente
3. Insertar imágenes
4. Guardar e imprimir

Visito el mundo

1. Cómo navegar
2. La página web
3. Juegos educativos
4. Copiar de la red

Tengo amigos

1. Mi correo electrónico
2. Enviar un mensaje
3. Leer y responder
4. Reglas del correo electrónico

Doy comandos

1. LOGO y la tortuga
2. Mover la tortuga
3. Dibujar una forma
4. ¡Vamos a divertirnos!

PROFESOR _____

CLASE _____

FECHA _____

RESUMEN

El objetivo general de esta tarea es que los alumnos usen LOGO para mover y girar la tortuga.

OBJETIVOS

- Familiarizarse con el ambiente de LOGO.
- Saber qué ejecuta cada comando.

DESTREZAS

- Abrir LOGO.
- Usar comandos para mover la tortuga.
- Dibujar usando comandos LOGO.

QUÉ SE NECESITA**Recursos**

- Digital Kids Explorer Libro del Alumno
- K.2.5.2_Hoja_de_trabajo_1.docx
- K.2.5.2_Hoja_de_trabajo_2.docx
- K.2.5.2_Hoja_de_trabajo_3.docx
- K.2.5.2_Hoja_de_evaluación.docx

Herramientas y equipo

- El programa *FMSLogo*
- Tijeras, pegante

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

- Algunos alumnos tienen dificultades en escribir un comando correctamente y olvidan dejar un espacio entre el comando y el número correspondiente (p.e. escriben "av10" en vez de "av 10"). En este caso LOGO muestra el mensaje: "no sé cómo realizar av10". Explica a los alumnos que siempre tenemos que dejar un espacio entre los comandos y los números.
- Antes de crear una nueva forma de dibujo usando la tortuga, los alumnos olvidan limpiar el área de dibujo (o sea, escribir el comando "bp" en el cuadro de mando) y, como resultado, la tortuga sigue dibujando sobre el dibujo anterior.
- Cuando los alumnos tratan de mover la tortuga en una ruta determinada, si la tortuga no tiene dirección hacia arriba, los alumnos se confunden y no saben a dónde moverla. Los alumnos deben estar orientados, así como la tortuga.
- Los alumnos olvidan dejar la pluma (o sea, escribir el comando "bl") antes de crear una forma o un dibujo.

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN**1. Preparación**

Antes de que la lección empiece, instala FMSLogo en cada computadora. El programa FMSLogo se puede descargar gratis desde la página: <https://sourceforge.net/projects/fmslogo/>

2. Inicio – Tormenta de ideas

Para motivar el interés de los alumnos por la

lección, muéstreles videos de los movimientos de la tortuga (Por ejemplo: <http://www.youtube.com/watch?v=5RJWD-LVxjw>). Luego, haga algunas preguntas para verificar su percepción del movimiento de la tortuga:

- ¿Qué comandos puede ejecutar la tortuga?
- ¿Qué comandos darías a la tortuga para moverla desde el aula hasta el patio?

A continuación, escribe en la pizarra los comandos que los alumnos van a aprender en esta lección:

- av (avanzar)
- re (retroceder)
- gd (girar a la derecha)
- gi (girar a la izquierda)
- bl (poner la pluma hacia abajo)
- sl (poner la pluma hacia arriba)
- bp (limpiar el área de dibujo)

Describe cada uno de ellos y menciónelos a los alumnos que pueden consultar la página 69 del Libro del Alumno (Módulo 5, Tarea 2: "Mover la tortuga"), si lo consideran necesario.

3. Investigación – Desarrollo del conocimiento

Separe a los alumnos en grupos de 3 o 4 y entregue las copias del documento Word "K.2.5.2_Hoja_de_trabajo_1.docx". En esta actividad, los alumnos tienen que dibujar la ruta que la tortuga debe seguir para encontrar el tesoro. Pídeles que escriban en la hoja de trabajo los comandos correctos en lenguaje LOGO. Explíqueles a los alumnos que cada paso que realiza la tortuga corresponde a un cuadro de la ruta en el dibujo. Los comandos correctos que los alumnos tienen que escribir son los siguientes:

1. gd 90
2. av 4
3. gi 90
4. av 3
5. gd 90
6. av 2
7. gd 90
8. av 3
9. gi 90
10. av 5
11. gi 90
12. av 4
13. gi 90
14. av 4

Para ayudar a los alumnos a realizar la actividad correctamente, aconséjeles que pongan su borrador sobre el laberinto, en la posición de la tortuga, y moverlo gradualmente, observando sus pasos uno por uno.

4. Implementación

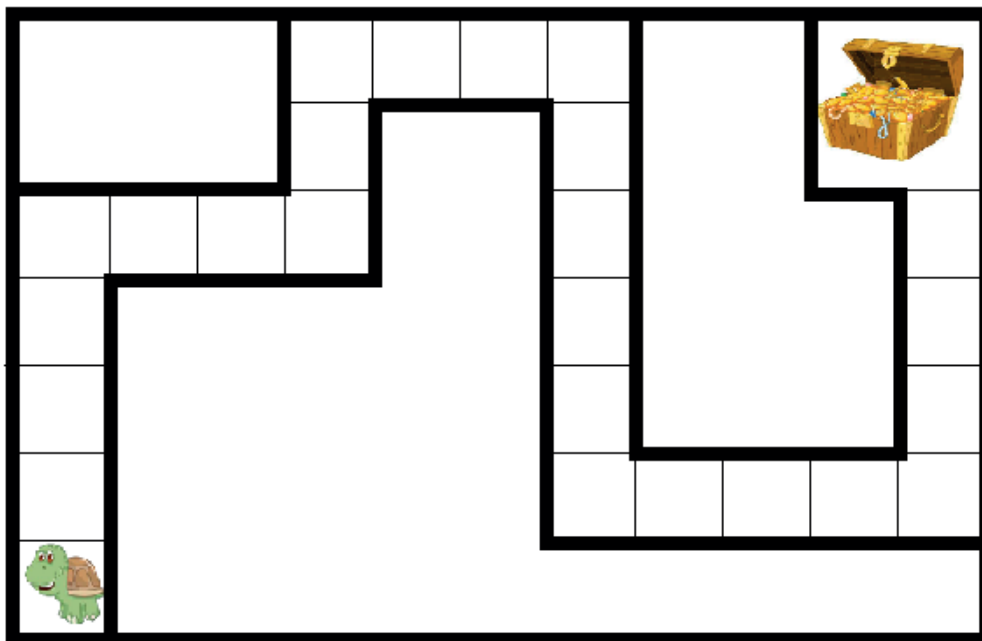
Entregue las copias del documento Word "K.2.5.2_Hoja_de_trabajo_2.docx". Los alumnos van a ver por

Hoja de trabajo	Nivel	2	Módulo	5	Tarea	2	Clase
	Alumno(s)						Fecha

¡Mueve la tortuga!



¡Da a la tortuga los comandos correctos para que encuentre el tesoro!



Comandos:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14

Hoja de trabajo	Nivel	2	Módulo	5	Tarea	2	Clase
	Alumno(s)					Fecha	

¡Mueve la tortuga!



Abre LOGO. ¡Escribe los siguientes comandos en el cuadro de comandos y verifica qué está dibujando la tortuga!

Comandos:

- | | | | |
|---|--------------|----|---------------|
| 1 | <i>bl</i> | 9 | <i>sl</i> |
| 2 | <i>gi 60</i> | 10 | <i>av 80</i> |
| 3 | <i>av 70</i> | 11 | <i>bl</i> |
| 4 | <i>gd 90</i> | 12 | <i>gd 70</i> |
| 5 | <i>av 50</i> | 13 | <i>av 40</i> |
| 6 | <i>gi 50</i> | 14 | <i>gd 40</i> |
| 7 | <i>re 20</i> | 15 | <i>av 100</i> |
| 8 | <i>gd 60</i> | | |



¡Comprueba qué ha dibujado la tortuga!

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------

Hoja de trabajo

Nivel	2	Módulo	5	Tarea	2	Clase
Alumno(s)					Fecha	

¡Mueve la tortuga!



¡Corta los siguientes comandos y pégalos en la página siguiente en el orden correcto, para que la tortuga dibuje la forma que hay en la nube!

av 40

gi 40

av 40

bl

gi 90

av 20

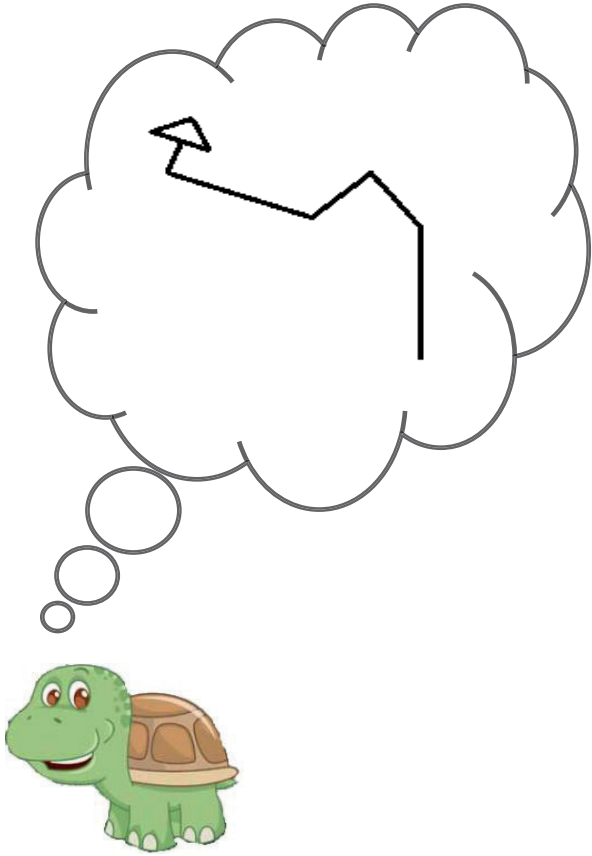
av 80

gd 60

av 80

gd 90

Hoja de trabajo	Nivel	2	Módulo	5	Tarea	2	Clase
	Alumno(s)						Fecha



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Autoevaluación	Nivel 2	Módulo 5	Tarea 2	Clase
	Alumno			Fecha



Puedo mover la tortuga hacia el tesoro.

Puedo abrir LOGO.

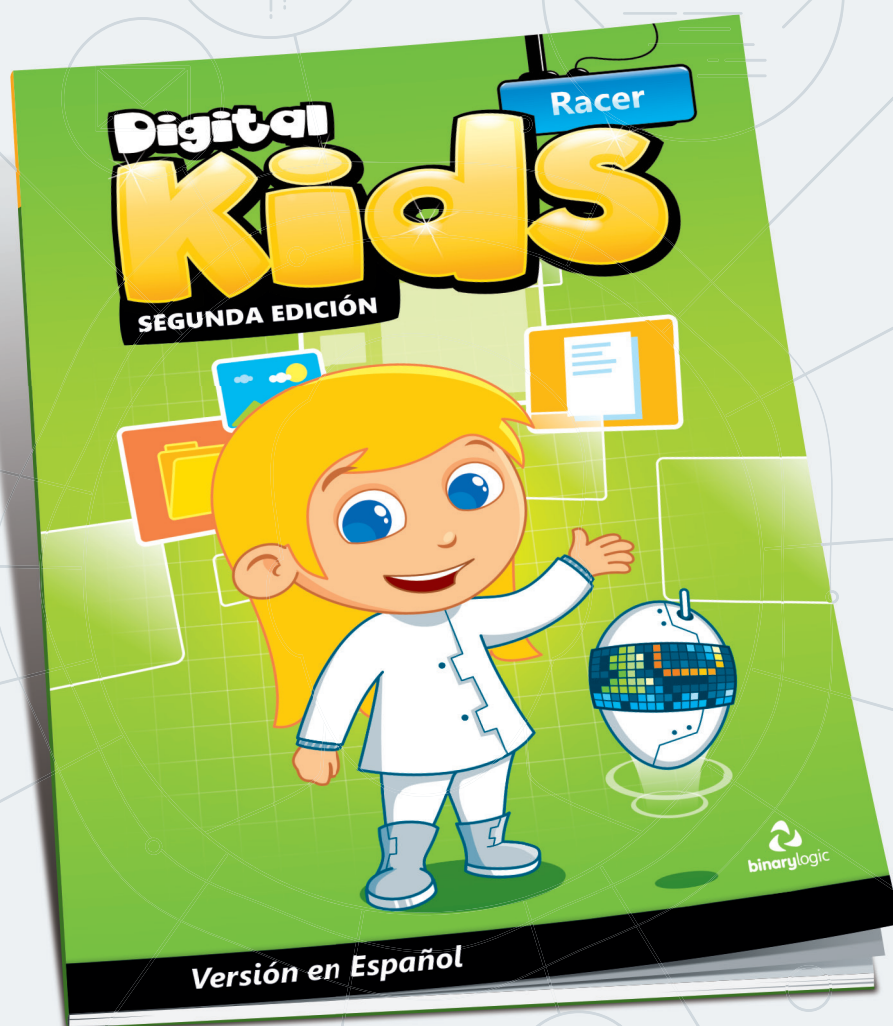
Puedo escribir los comandos en el cuadro de comandos.

Puedo adivinar qué va a dibujar la tortuga.

Puedo pegar los comandos en el orden correcto.

Recursos del Profesor en línea

Digital Kids Racer



Muestras de:

- > Planes de Clases
- > Hojas de Trabajo de las Actividades
- > Hojas de Autoevaluación

Programa de estudios

Mis dispositivos

1. Guardar
2. Imprimir
3. Grabar

4. Interactuar

Mis archivos

1. ¿Qué es un archivo?
2. Organizar las carpetas
3. Buscar y encontrar
4. Iniciar un programa

Mi primer documento

1. Trabajar con texto
2. Dar un título
3. Hacer una lista
4. Revisar y guardar

Mi conexión con el mundo

1. Buscar algo
2. Sitios web de conocimiento
3. Ser educado
4. Seguridad en línea

Mi primera presentación

1. Todo sobre las diapositivas
2. Insertar texto
3. Insertar imágenes
4. Hacer una presentación

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Hoja de trabajo	Nivel	3	Módulo	4	Tarea	3	Clase
	Alumno(s)					Fecha	

Reglas de Netiqueta

Netiqueta describe la cultura del Internet, lo que es apropiado para publicar, enviar, escribir y el cómo debe presentarse.

¡Ponga una en las oraciones que son reglas de Netiqueta!



- Siempre escucha a los demás.
- No reenvíes cadenas de correos.
- No seas paciente con los que no te responden inmediatamente.
- Si es necesario, puedes culpar a alguien.
- Muestra tu estado de ánimo, usando emoticones.
- Envía tu número de teléfono a personas desconocidas.
- A las demás personas que están en línea, no les des tu opinión claramente.
- No hagas a los demás, lo que no quieras que te hagan a ti mismo en línea.
- Publica todas tus fotos personales.
- En un blog, tus mensajes deben ser breves y expresadas con claridad.

Hoja de trabajo	Nivel	3	Módulo	4	Tarea	3	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Reglas de Netiqueta

Relaciona los significados



- | | | |
|----------------------|-----------------------|--|
| Blogs | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> Mensajes breves |
| Correos electrónicos | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> Usar un título asunto |
| Salas de chat | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> Usar emoticones |
| | | <input type="radio"/> Evitar el sarcasmo |
| | | <input type="radio"/> Escuchar las opiniones de otras personas |
| | | <input type="radio"/> Cadena de correos |

Hoja de trabajo	Nivel	3	Módulo	4	Tarea	3	Clase
	Alumno(s)					Fecha	

Reglas de Netiqueta

Encierra en un círculo las palabras que tienen un significado positivo en cuanto al comportamiento en el Internet.



Oyente

Cadena de correos

Errores ortográficos

Preguntas tontas

Prohibir

Educado

Culpar

Cuidadoso

Correo no deseado

Hoja de trabajo	Nivel	3	Módulo	4	Tarea	3	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Reglas de Netiqueta

Busca las palabras: *dirección, comportamiento, correo no deseado, netiqueta, blog, argot, edad, desacuerdos, sarcasmo* y resuelve el crucigrama.



- describe la cultura del Internet.
- Muchas escuelas enseñan a los alumnos acerca del..... responsable en el Internet.
- No reenvíes..... por correo electrónico.
- En un..... debes respetar las reglas de su administrador.
- En las salas de chat debes tener cuidado con el.....y el.....
- No respondas a preguntas sobre tu.....y.....
- No te involucres en.....

Autoevaluación	Nivel 3	Módulo 4	Tarea 3	Clase
	Alumno			Fecha



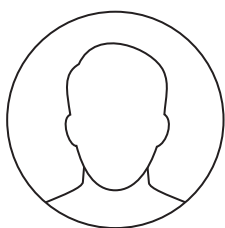
Puedo verificar las reglas de Netiqueta.

Puedo relacionar las columnas.

Puedo encerrar en un círculo las palabras de significado positivo.

Puedo buscar las palabras.

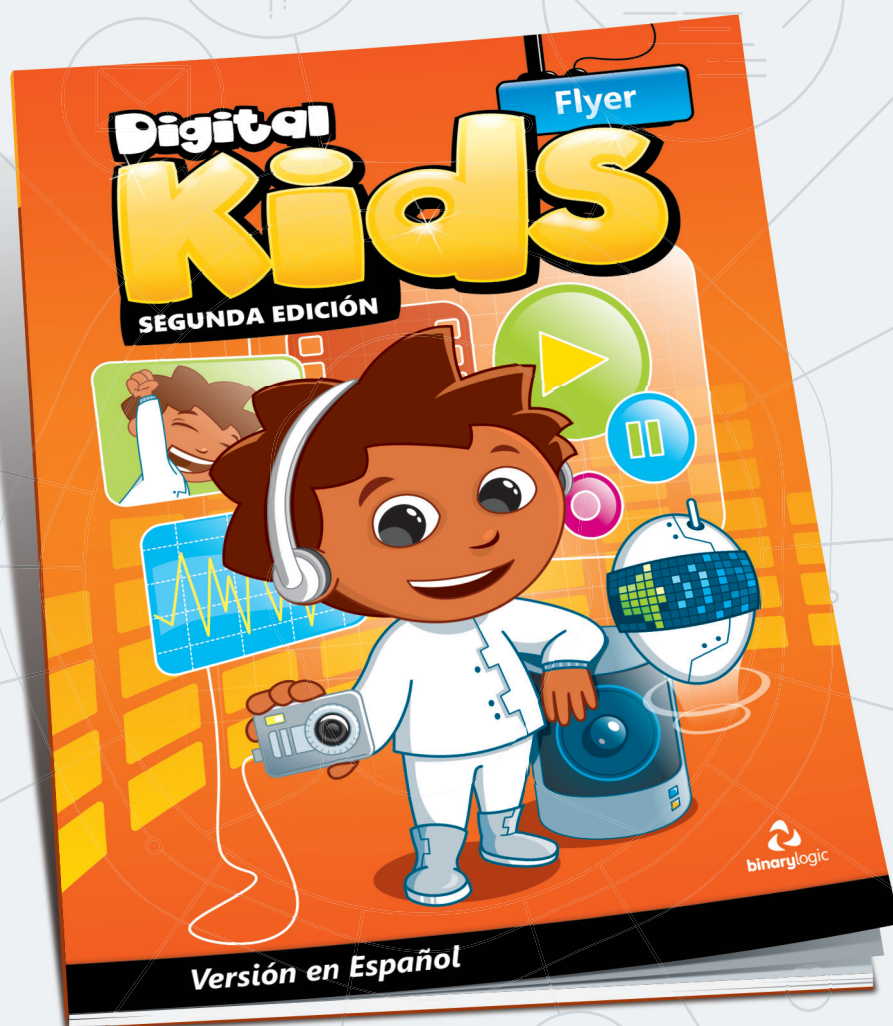
Puedo resolver el crucigrama.



Obtener los Recursos del Profesor en línea en:

binary-academy.com

Digital Kids **Flyer**



Muestras de:

- > Planes de Clases
- > Hojas de Trabajo de las Actividades
- > Hojas de Autoevaluación

Programa de estudios

Aprender lo básico

1. Mi escritorio
2. Archivos y carpetas
3. Panel de control
4. Proteger mi computadora

Trabajar con texto

1. Dar formato a un párrafo
2. Insertar una imagen
3. Revisar ortografía y gramática
4. Imprimir

Comunicarse en línea

1. Mis amigos
2. Reenviar un correo electrónico
3. Enviar un archivo
4. Consejos para un correo electrónico

Trabajar con multimedia

1. Crear un clip de sonido
2. Ver imágenes y vídeos
3. Arreglar una fotografía
4. Aplicar efectos fotográficos

Presentar tus ideas

1. Transiciones y animaciones
2. Ajustar intervalos
3. Insertar un clip de sonido o vídeo
4. Transferir datos a través de apps

Trabajar con números

1. ¿Qué es una hoja de cálculo?
2. Fila - Columna - Celda
3. Insertar números y texto
4. Cálculos simples

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Hoja de trabajo	Nivel	4	Módulo	6	Tarea	2	Clase
	Alumno(s)					Fecha	

Celdas: las cajas mágicas

¿Juegas ajedrez? ¿Has oído hablar de palabras como "Fila", "Columna" o "Celda"? Además de un tablero de ajedrez, estas palabras también se usan en las hojas de cálculo. Sin embargo, ¿sabes a qué se refieren estas palabras?



Relaciona las columnas

	A	B	C
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Ésta es la celda A4

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Ésta es la celda B4

	A	B	C
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Ésta es una fila

	A	B	C
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Ésta es una columna

Hoja de trabajo	Nivel	4	Módulo	6	Tarea	2	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Celdas: las cajas mágicas

¡Elige la frase correcta!



	Verdadero	Falso
Cada celda ... tiene dos nombres (por ejemplo, B3 o 3B).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
si está activa, su nombre aparece en la esquina superior izquierda de la hoja de cálculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
se activa cuando se hace clic en ella y su borde se hace más grueso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
tiene un nombre único.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hoja de trabajo	Nivel	4	Módulo	6	Tarea	2	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Celdas: las cajas mágicas

Adivina el mensaje secreto.



¿Estás familiarizado con los nombres de las celdas? Entonces, vamos a jugar un juego. En la siguiente hoja de cálculo, coloca las letras en las casillas adecuadas para escribir el mensaje secreto. ¿Lo puedes adivinar?

- Pon las letras en la hoja de cálculo a continuación:

"T" a la celda F7	"M" a la celda C4	"P" a la celda D5	"A" a la celda K12
"A" a la celda G8	"O" a la celda I10	"U" a la celda G10	"C" a la celda A2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												
2					T							
3	F	O	U	J		R						
4												
5	L	T	O		A							
6				I	U							
7			K									
8												
9					Q		H	D				
10								L				
11										R		
12												
13												S

¿Cuál es la palabra secreta?

.....

Hoja de trabajo

Nivel	4	Módulo	6	Tarea	2	Clase
Alumno(s)					Fecha	

Empareja las letras con los correspondientes nombres de celdas que se encuentran en la hoja de cálculo anterior.

- | | | | |
|----------|-----------------------|-----------------------|-------------------------------|
| K | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Celda L13 |
| Q | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Celdas H10 y A5 |
| H | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Celda E9 |
| L | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Celda G9 |
| S | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Celda C7 |

Autoevaluación	Nivel 4	Módulo 6	Tarea 2	Clase
	Alumno			Fecha

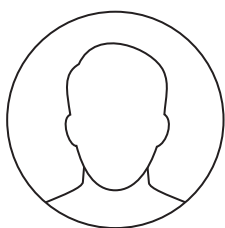


Puedo nombrar una celda.

Puedo hacer activa una celda.

Puedo ver el nombre de la celda activa en la esquina superior izquierda de la hoja de cálculo.

Puedo pasar de una celda a otra.



Obtener los Recursos del Profesor en línea en:

binary-academy.com

Recursos del Profesor en línea

Digital Kids **Genius**



Muestras de:

- > Planes de Clases
- > Hojas de Trabajo de las Actividades
- > Hojas de Autoevaluación

Programa de estudios

Crear un documento

Formato avanzado

Buscar y reemplazar

Trabajar con tablas

Vistas de un documento

Producir multimedia

Usar dispositivos de captura

Crear y editar un clip de sonido

Encontrar y usar material multimedia

Crear una historia animada

Comunicarse con amigos

Internet y la red

Herramientas de comunicación

Compartir tus momentos

Seguridad en línea

Compartir tus ideas

Bloguear

Redes sociales

Reglas de seguridad

Propiedad intelectual

Dar formato a números

Dar formato a una celda

Realizar cálculos

Crear un gráfico

Imprimir una hoja

Recopilar información

Recopilar datos

Introducción a las bases de datos

Crear una base de datos

Ordenar e imprimir

1
2
3
4
5

6

7

8

9

10

11

12

RESUMEN

El objetivo general de esta tarea es que los alumnos comprendan la estructura de una base de datos (registros y campos).

OBJETIVOS

- Darse cuenta de que una base de datos es un sistema de organizar los datos.
- Definir qué es un registro de una base de datos.
- Definir qué es un campo de una base de datos.

DESTREZAS

- Diseñar una tabla de base de datos.
- Distinguir los registros de una tabla de base de datos.
- Distinguir los campos de una tabla de base de datos.

QUÉ SE NECESITA

Recursos

- Digital Kids Genius Libro del Alumno
- K.5.6.2_Hoja_de_trabajo_1.docx
- K.5.6.2_Hoja_de_trabajo_2.docx
- K.5.6.2_Hoja_de_trabajo_3.docx
- K.5.6.2_Hoja_de_evaluación.docx

Herramientas y equipo

- Lápiz

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Explique que una base de datos se organiza en una o más tablas. Ofrezca algunos ejemplos para ilustrar lo que es una base de datos.

Más concretamente,

- Una base de datos escolar puede tener una tabla para la información de los alumnos y otra para la información de los profesores.
- Una base de datos de una tienda, puede tener una tabla para información de ventas y otra para información de compras.

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN

A. Inicio – Lluvia de ideas

Haga una introducción al objetivo de la lección para motivar el interés de los alumnos a la creación de una tabla de base de datos.

Entregue copias del documento Word "K.5.6.2_Hoja_de_trabajo_1.docx" a los alumnos y pídale que lean la introducción y las preguntas. Empiece

una conversación con ellos para ayudarles a responderlas.

B. Desarrollo – Investigación del conocimiento

Separe a los alumnos en grupos de 3 o 4.

Después, tienen que decidir si las frases dadas son verdaderas o falsas. Haciendo esto, comprenderán que una base de datos es un sistema para organizar los datos, donde podemos cambiar, buscar y ordenar los datos. En este punto mencione que siempre hay elementos similares en una base de datos.

Luego, entrégueles copias del documento Word "K.5.6.2_Hoja_de_trabajo_2.docx". Hay un ejemplo de una base de datos y la tabla de base de datos correspondiente. La base de datos cuenta con 6 registros, con 4 campos para cada registro. Procure conseguir que los alumnos comprendan que un registro es una pieza de información con ciertas características y un campo es cualquier característica o elemento de información. Explique que los registros son las filas de la tabla y los campos son las columnas.

C. Implementación

Entregue copias del documento Word "K.5.6.2_Hoja_de_trabajo_3.docx". En esta actividad, los alumnos tienen que crear su propia tabla de base de datos. Van a utilizar las cartas que han creado acerca de los planetas en la lección anterior. Como han creado cuatro cartas, habrá cuatro registros y seis campos (sus características: Nombre, Radio, Masa, Distancia del Sol, Un satélite, Color). La tabla de base de datos debe ser similar al siguiente:

Nombre	Radio	Masa	Distancia del Sol	Un satélite	Color
Marte	2,016 mi	14.150×10 ²³ lb	141,610,495 mi	Fobos	rojo
Urano	15,759 mi	19.138 x 10 ²⁵ lb	1.795 x 10 ⁹ mi	Ariel	azul-verde
Saturno	36,184 mi	12.532 x 10 ²⁶ lb	890,424,918 mi	Minas	amarillo pálido
Neptuno	15,299 mi	2.258 ×10 ²⁶ lb	2.798 x 10 ⁹ mi	Triton	azul claro

Anímelos a pedir su ayuda si se considera necesario.

D. Finalización – Evaluación

Una vez completadas las actividades, recoja las hojas de trabajo de los alumnos y archívelas en la carpeta del aula.

- Entregue a los alumnos copias de las hojas de evaluación (K.5.6.2_Hoja_de_evaluación.docx) y pídale que las completen.
- Recoja las hojas de evaluación y averigüe si los alumnos han entendido todos los objetivos de la lección.

Hoja de trabajo	Nivel	5	Módulo	6	Tarea	2	Clase
	Alumno(s)					Fecha	

Una tabla de base de datos con registros y campos

En la lección anterior creaste cuatro cartas sobre cuatro planetas. Para cada planeta escribiste algunas de sus características y estas cartas pueden ser una base de datos.

- Pero, ¿qué es una base de datos?
- ¿Por qué creamos bases de datos?
- ¿De qué consta una base de datos?



Elige si las frases son Verdaderas o Falsas :		
	Verdadero	Falso
1. Una base de datos es un sistema para organizar los datos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Puedes cambiar los datos en una base de datos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. No puedes ordenar los datos en una base de datos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Puedes buscar por algo específico en una base de datos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. No hay siempre elementos similares en una tabla de base de datos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hoja de trabajo

Nivel	5	Módulo	6	Tarea	2	Clase
Alumno(s)					Fecha	

Una tabla de base de datos con registros y campos

Imagínate que eres propietario de una tienda y que deseas registrar todos los elementos de tu tienda. Un modo válido para hacerlo esto es crear la siguiente base de datos:



Nombre	Costo	Elementos	Fecha de expiración
Lata de salsa de tomate	\$1.3	15	05-12-2016
Leche	\$1.6	21	12-08-2014
Atún en lata	\$2.5	16	05-10-2018
Ensalada	\$0.5	10	05-03-2016
Lata de refresco	\$1.6	12	11-02-2017
Mantequilla	\$2.4	17	09-06-2014

En esta base de datos, puedes agregar un producto nuevo o cambiar el costo o el número de elementos en cualquier momento.

- 1) ¿Cuántos diferentes tipos de productos tiene tu tienda ahora?
- 2) ¿Cuántas características tiene cada producto?.....

Relaciona cada elemento de la primera columna con la descripción adecuada en la segunda:

- | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|--|
| Tabla de base de datos | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Cada una de las características o pieza de información |
| Registro | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Una pieza de información con algunas características |
| Campo | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Incluye elementos similares |

Elige la palabra apropiada:

Nombre	Costo	Elementos	Fecha de expiración
Lata de salsa de tomate	\$1.03	15	5-12-2016
Leche	\$1	21	7-8-2014
Atún en lata	\$2.5	16	5-10-2018
Ensalada	\$0.5	10	5-3-2016
Lata de refresco	\$1.60	12	5-2-2017
Mantequilla	\$2.4	7	9-6-2014

Esto es un registro/campo

Esto es un registro/campo

Hoja de trabajo	Nivel	5	Módulo	6	Tarea	2	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Una tabla de base de datos con registros y campos



Ahora, con las cartas que creaste en la lección anterior, crea una nueva base de datos sobre los planetas:

- ¿Cuántos registros tendrá tu tabla de base de datos?.....
- ¿Cuántos campos tendrá cada registro?
- Anota los nombres de los campos:

- En la parte inferior de la página crea tu tabla de base de datos:

Autoevaluación	Nivel 5	Módulo 6	Tarea 2	Clase
	Alumno			Fecha



Puedo definir una base de datos.

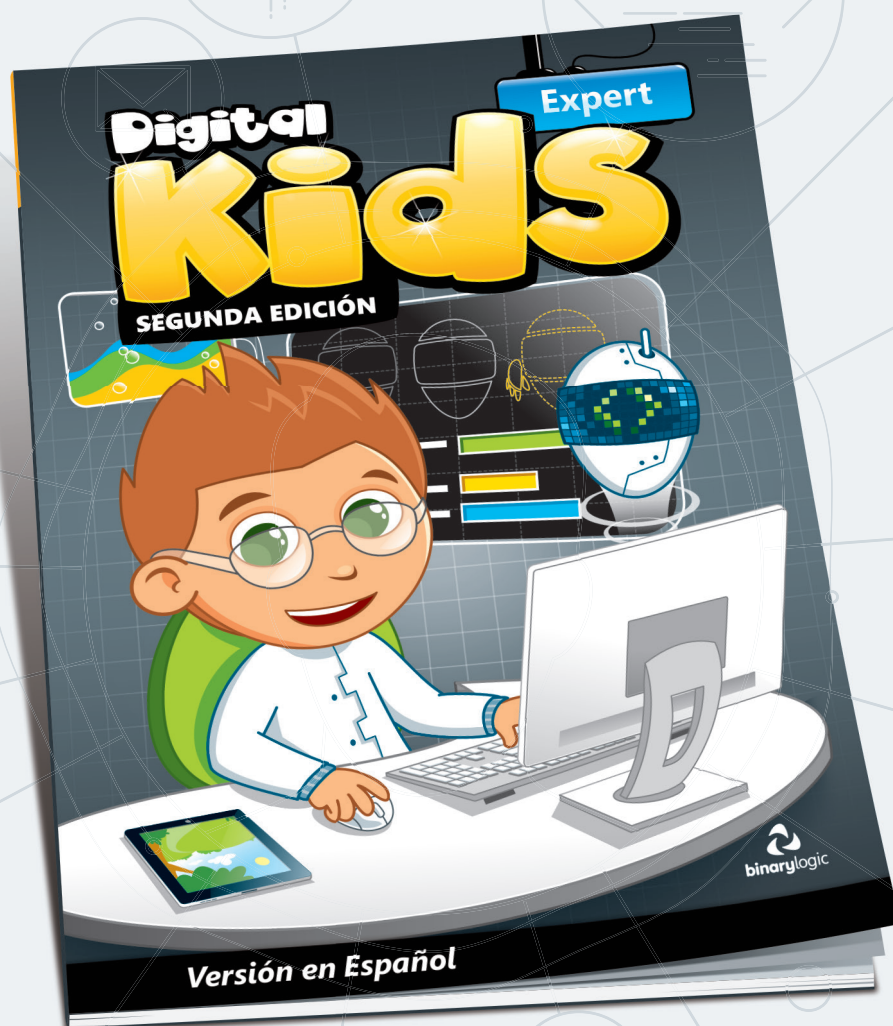
Puedo distinguir los registros de una tabla de base de datos.

Puedo distinguir las esferas de una tabla de base de datos.

Puedo crear una tabla de base de datos.

Recursos del Profesor en línea

Digital Kids **Expert**



Muestras de:

- > Planes de Clases
- > Hojas de Trabajo de las Actividades
- > Hojas de Autoevaluación

Programa de estudios

Diseñar un documento

- Presentación de gráficos
- Columnas y tabulaciones
- Encabezado y pie de página
- El toque final

Construir un sitio web

- ¿Qué es una página web?
- Diseñar una página web
- Agregar más páginas
- Publicar una página web

Analizar datos

- Más cálculos
- Funciones
- Referencias
- Más gráficos

Manejar datos

- Información estructurada
- Formulario de registro de datos
- Filtrar los datos
- Crear un informe

Programar la computadora

- Introducción a la programación
- Diseñar un programa
- Variables y comandos
- Más programación

Vamos a divertirnos

- Diversión con formas
- ¿Qué es un registro de datos?
- ¡Robots!
- Crear un juego de computadora

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

RESUMEN

El objetivo general de esta tarea es que los alumnos entiendan y aprendan el concepto de los algoritmos, programas y diagramas de flujo.

OBJETIVOS

- Entender qué es un programa.
- Entender lo que sucede cuando un programa se ejecuta.
- Describir cómo los programadores escriben programas.
- Entender qué es un algoritmo.

DESTREZAS

- Crear un algoritmo para resolver un problema.
- Convertir un algoritmo en un diagrama de flujo.
- Dibujar un diagrama de flujo.
- Nombrar las cajas de las que consta un diagrama de flujo.
- Describir la función de cada caja en un diagrama de flujo.

QUÉ SE NECESITA**Recursos**

- Digital Kids Expert Libro del Alumno
- K.6.5.1_Hoja_de_trabajo_1.docx
- K.6.5.1_Hoja_de_trabajo_2.docx
- K.6.5.1_Hoja_de_trabajo_3.docx
- K.6.5.1_Hoja_de_evaluación.docx

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Los alumnos, a veces, tienen dificultad en entender que 0 y 1 es lenguaje de programación, como también que en programación hay reglas que siempre debemos seguir. Además, les resulta difícil analizar un problema dividiéndolo en pequeñas unidades para presentar su solución, como también entender qué son los datos de entrada y de salida en un diagrama de flujo.

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN**1. Inicio – Lluvia de ideas**

Haga una introducción al objetivo de la lección que es entender el significado de la programación y, más concretamente, de los algoritmos. Pida a los alumnos que describan la solución de un problema, como una receta de pastel, usando pasos simples y claros. Después, anote estos pasos en la pizarra y pídales que los pongan en orden lógico. Compare este proceso con el significado del algoritmo y pregúnteles si vamos a obtener una solución en el caso de que cambiemos el orden de los pasos del problema. Concluyendo, represente el algoritmo con un diagrama de flujo, introduciendo el significado de la condición que está aplicada en la

ejecución del algoritmo.

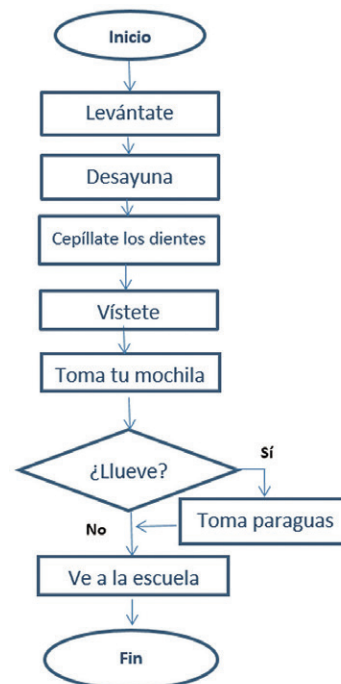
2. Investigación – Desarrollo del conocimiento

- Separe a los alumnos en grupos de 2 o 3 y entrégueles copias del documento Word "K.6.5.1_Hoja de trabajo_1.docx" y pídales que lean la introducción y anímelos a responder a las preguntas. Después, pídales que hagan las actividades, con las que se darán cuenta de que:
- Un programa es una lista de instrucciones en 0 y 1.
 - Hay gente que crea programas para resolver problemas.
 - Un algoritmo es una lista paso a paso de instrucciones en orden específico.
 - Un diagrama de flujo es una representación de un algoritmo.
 - Hay cajas específicas en un diagrama de flujo.

3. Implementación

Entregue copias del documento Word "K.6.5.1_Hoja_de_trabajo_2.docx". En esta actividad los alumnos tienen que crear un diagrama de flujo, poniendo los pasos en orden correcto. El diagrama de flujo que se debe crear es el siguiente:

Después, entregue copias del documento Word



"K.6.5.1_Hoja_de_trabajo_3.docx". Los alumnos tienen que dibujar la forma y las flechas correctas, con el fin de completar el diagrama de flujo. Durante la creación de los diagramas de flujo, los alumnos deben observar el significado de:

- Los datos de entrada correctos

Hoja de trabajo	Nivel	6	Módulo	5	Tarea	1	Clase
	Alumno(s)						Fecha

El concepto del programa

Como sabes, las computadoras consisten de hardware y software. Hardware son todos los dispositivos que son necesarios para que una computadora funcione. Por otro lado software son todos los programas que hardware necesita para trabajar correctamente

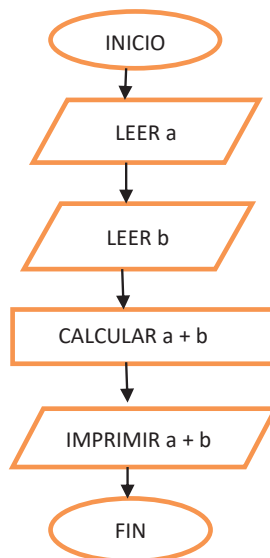
- Pero ¿qué es un programa?
- ¿Conoces algún programa?
- ¿Qué pasa cuando un programa se ejecuta?



Pon una si las siguientes oraciones son verdaderas o falsas

	Verdadero	Falso
1. Un programa de computadora es una lista de instrucciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Las computadoras entienden el idioma inglés.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Los programas están escritos por los programadores en 0, 1 y 2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Hay lenguajes de programación especiales, tales como Scratch.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Las computadoras no pueden tomar decisiones por sí mismas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- En nuestra vida cotidiana hay muchos problemas que tratamos de solucionar. A veces, su solución es fácil y evidente y otras veces difícil. Un buen método para resolver un problema es el algoritmo.
- Un algoritmo es una secuencia de acciones definidas. Para representar un algoritmo utilizamos un diagrama de flujo. Este es un diagrama de flujo:



Hoja de trabajo	Nivel	6	Módulo	5	Tarea	1	Clase
	Alumno(s)					Fecha	

El concepto del programa

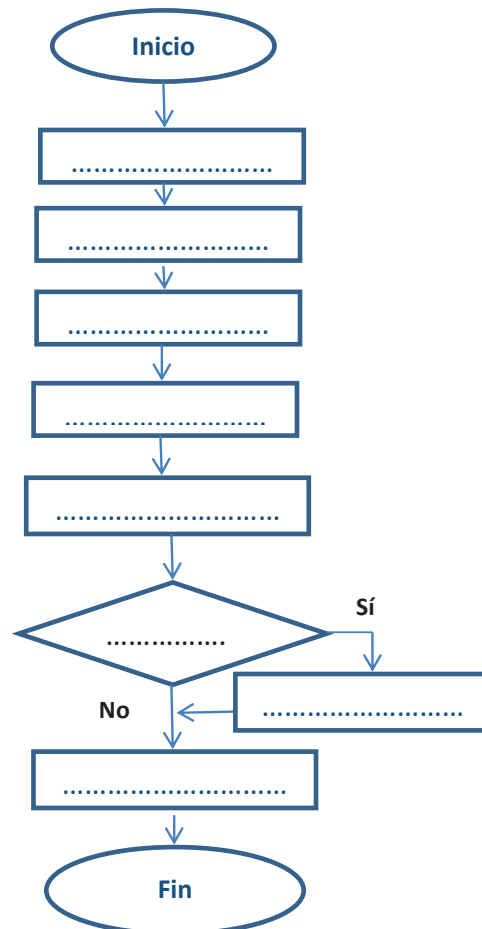
¡Crea un algoritmo!



Quando te levantas todas las mañanas, sigues un conjunto de acciones para ir a la escuela. A continuación, hay una lista de instrucciones que tienes que utilizar para llenar paso a paso los espacios en blanco de un algoritmo y de un diagrama de flujo:

Desayunar
Ir a la escuela
Si está lloviendo toma un paraguas
Cepillarse los dientes
Vestirse
Levantarse de la cama
Tomar la mochila

Algoritmo de paso a paso	
1
2
3
4
5
6
7



Hoja de trabajo	Nivel	6	Módulo	5	Tarea	1	Clase
	Alumno(s)						Fecha

El concepto del programa

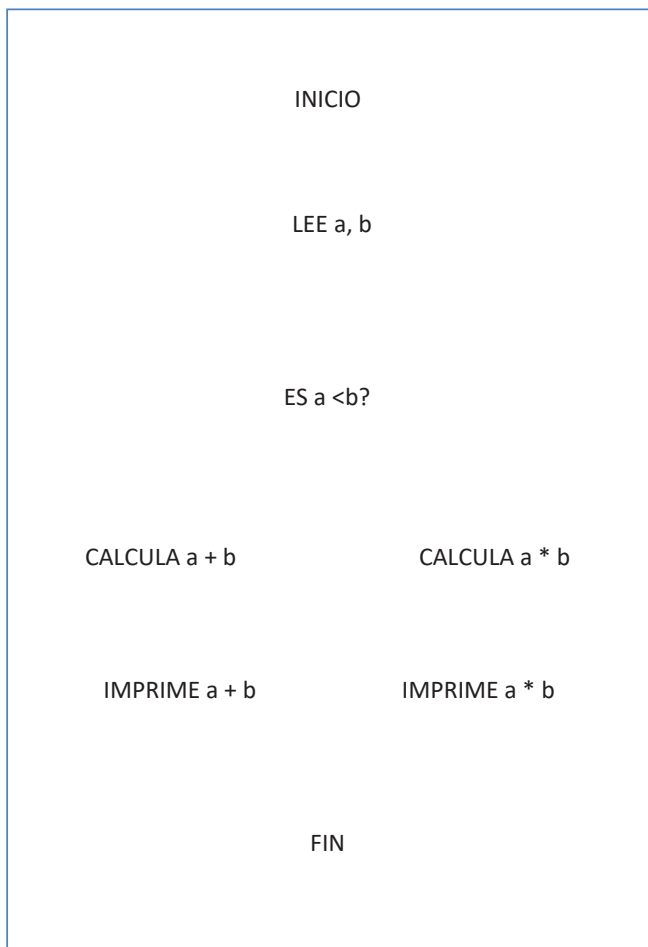
¡Utiliza cajas para completar el diagrama de flujo!



La forma siguiente es un diagrama de flujo incompleto. Representa un algoritmo que:

Lee dos números y si el primero es el menor, entonces calcula e imprime su suma, de lo contrario, calcula e imprime su multiplicación.

Utiliza tu lápiz para dibujar las cajas correspondientes para completar el diagrama de flujo. ¡No olvides dibujar flechas para mostrar el orden correcto de los pasos!



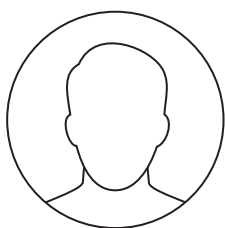
Autoevaluación	Nivel 6	Módulo 5	Tarea 1	Clase
	Alumno			Fecha



Puedo entender qué es un programa.

Puedo dibujar un diagrama de flujo.

Puedo entender los diferentes tipos de cajas de un diagrama de flujo.

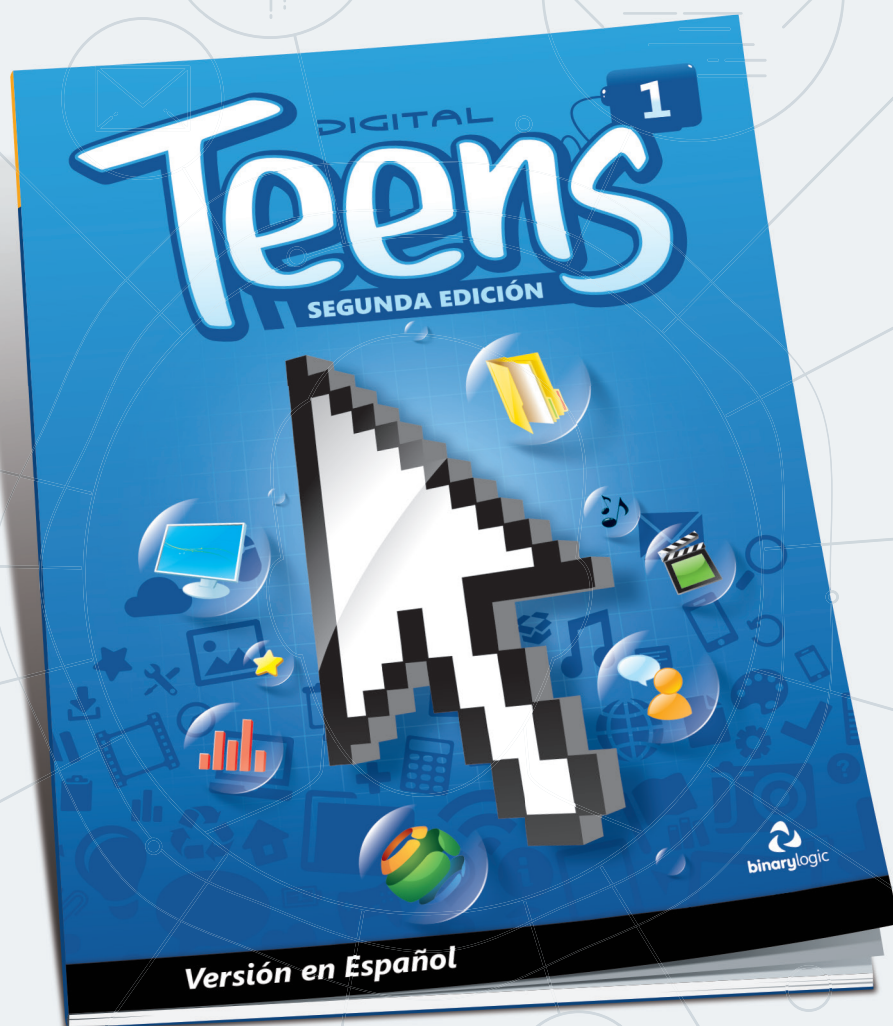


Obtener los Recursos del Profesor en línea en:

binary-academy.com

Recursos del Profesor en línea

Digital Teens 1



Muestras de:

- > Planes de Clases
- > Hojas de Trabajo de las Actividades
- > Hojas de Autoevaluación

Programa de estudios

Aprender lo básico

- Computadoras y dispositivos
- El sistema operativo
- Archivos y carpetas
- Ajustes básicos
- Pistas y consejos
- Proyecto

Crear un documento

- Dar formato al texto
- Formateo avanzado
- Imágenes y gráficos
- Trabajar con tablas
- Revisar e imprimir
- Proyecto

Entrar en línea

- Navegar por la red
- Utilizar recursos en línea
- Enviar y recibir correos electrónicos
- Organizar correos electrónicos
- Seguridad en la red
- Proyecto

Trabajar con números

- Filas y columnas
- Formato avanzado
- Cálculos simples
- Funciones lógicas
- Crear un gráfico
- Proyecto

Presentar tus ideas

- Diapositivas, texto e imágenes
- Transiciones y animaciones
- Sonido y vídeo
- Tablas y gráficos
- Trucos y consejos
- Proyecto

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

RESUMEN

El objetivo general de esta tarea es que los alumnos aprendan a aplicar formato básico a un texto.

OBJETIVOS

- Identificar el tipo de formato que ha sido aplicado a un texto.
- Crear, guardar y abrir un nuevo documento.
- Dar formato a un texto.
- Crear listas atractivas.
- Dar formato a un párrafo.
- Añadir bordes y sombreado a un documento de texto.

DESTREZAS

- Cambiar la fuente y el tamaño de una palabra o frase
- Poner el texto en negrita o subrayarlo
- Poner la fuente en cursiva
- Crear un subíndice
- Crear un superíndice
- Resaltar la fuente
- Cambiar el color de la fuente
- Aplicar una lista
- Alinear un párrafo
- Aplicar sangría a un párrafo
- Aplicar espaciado de línea
- Aplicar sombreado a un párrafo
- Añadir bordes a un párrafo

QUÉ SE NECESITA**Prerrequisitos**

Conocimientos elementales para dar formato al texto usando el programa Microsoft.

Recursos

- Digital Teens 1 Libro del Alumno
- T.1.2.1_Hoja_de_trabajo_1.docx
- T.1.2.1_Hoja_de_trabajo_2.docx
- T.1.2.1_Hoja_de_evaluación.docx
- Carpeta "T.1.2.1_El clima de la Tierra"

Herramientas y equipo

- Microsoft Word

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Muchos alumnos tienen dificultad en usar las reglas para alinear el texto y para determinar la sangría de la primera línea de un párrafo. Además, tienen dificultad en cambiar la sangría de un párrafo.

El problema más común es que los alumnos presionan "Enter" para empezar un nuevo párrafo y esto añade un espacio antes del nuevo párrafo.

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN**A. Preparación**

Antes de empezar la lección, se debe copiar y pegar la carpeta "T.1.2.1_El clima de la Tierra" en la carpeta "Documentos" de la computadora de cada alumno.

B. Inicio – Lluvia de ideas

Haga una introducción al objetivo de la lección, haciendo preguntas a los alumnos referidas a dar formato a un texto. Por ejemplo, podría preguntarles:

- ¿Usan ustedes a menudo el programa Microsoft Word?
- ¿Cuál es la razón principal para usar este programa?
- ¿Por qué crees que es importante dar formato a un texto?

C. Desarrollo del conocimiento – Implementación

Separe a los alumnos en grupos de 2 o 3 y entregue copias del documento Word "T.1.2.1_Hoja_de_trabajo_1.docx". En esta actividad los alumnos tienen que analizar el documento y tratar de descubrir qué tipo de formato se ha aplicado. Después, entregue copias del documento Word "T.1.2.1_Hoja_de_trabajo_2.docx" y pídale a los alumnos que completen la actividad, aplicando los formatos correspondientes al texto, de acuerdo con las instrucciones en la hoja de trabajo.

Animelos a colaborar entre sí para intercambiar opiniones y pedir su ayuda si es necesario. Pídeles que guarden frecuentemente los cambios que hacen en el documento y recuérdelos que si han cometido algún error pueden usar el botón "Deshacer".

D. Finalización – Evaluación

Una vez completadas las actividades, recoja las hojas de trabajo de los alumnos y archívelas en la carpeta del aula.

- Entregue a los alumnos copias de las hojas de evaluación (T.1.2.1_Hoja_de_evaluación.docx) y pídeles que las completen.
- Recoja las hojas de evaluación y averigüe si los alumnos han entendido todos los objetivos de la lección.

NOTAS

Hoja de trabajo	Nivel	1	Módulo	2	Tarea	1	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Da formato a tu texto

1. Microsoft Word es una herramienta importante

➤ Como bien sabes, el programa Microsoft Word ha sido desarrollado para crear y editar texto. Sin embargo, el uso más importante de este programa es que se puede dar formato al texto de una manera sencilla y fácil. Ahora, vamos a ver un texto formateado para poder sacar algunas conclusiones útiles. Más concretamente, tienes que:

- Abrir la subcarpeta "T.1.2.1_El clima de la Tierra" que está en la carpeta "Documentos", encontrar el archivo Word "T.1.2.1_Cambios climáticos" y abrirlo.
- Observa el texto cuidadosamente y prepárate para colocar el puntero de tu ratón en diferentes lugares del documento de texto para responder a las siguientes preguntas de tu hoja de trabajo.

Como puedes ver, el título del texto ha sido formateado para que se vea más atractivo. Ahora explora esta área particular del texto usando el puntero del ratón y completa la siguiente tabla relacionada con cambios de fuentes.

2. Dar formato al título



Escribe el estilo de fuente.						
Escribe el tamaño de fuente.						
¿Se le ha aplicado sombreado?	Sí <input type="checkbox"/>			NO <input type="checkbox"/>			
Encierra en un círculo el estilo de bordes que se ha aplicado.	Borde inferior	Borde superior	Borde izquierdo	Borde derecho	Sin borde	Todos los bordes	Bordes externos
El texto está:	 alineado a la izquierda <input type="checkbox"/>		 centrado <input type="checkbox"/>		 alineado a la derecha <input type="checkbox"/>		 justificado <input type="checkbox"/>
¿Se ha añadido espacio al párrafo después del título?	Sí <input type="checkbox"/>			NO <input type="checkbox"/>			

Nivel	1	Módulo	2	Tarea	1	Clase
Alumno(s)					Fecha	

3. Dar formato a los párrafos

➤ A los siguientes párrafos también se les ha dado formato.

Echa un vistazo al texto de la misma manera para llenar la tabla siguiente.

Nuestro mundo siempre está cambiando. Mira por tu ventana por un rato suficientemente largo y versa cómo cambia el tiempo. Mira más todavía, y verás cambiar las estaciones. El clima de la Tierra está cambiando también, pero de maneras que no puedes ver fácilmente.

La Tierra se está haciendo más caliente porque la gente está añadiendo gases que atrapan el calor a la atmósfera principalmente quemando combustibles fósiles. Estos gases se llaman gases de efecto invernadero.

Anota la(s) palabra(s) en cursiva			
Anota la(s) palabra(s) resaltadas			
Anota el espaciado del primer párrafo			
El segundo párrafo está:	 alineado a la izquierda <input type="checkbox"/>	 centrado <input type="checkbox"/>	 alineado a la derecha <input type="checkbox"/>	 justificado <input type="checkbox"/>
¿Se ha añadido algún espacio antes del segundo párrafo?	Sí <input type="checkbox"/>		NO <input type="checkbox"/>	
¿Se ha añadido algún espacio después del segundo párrafo?	Sí <input type="checkbox"/>		NO <input type="checkbox"/>	





4. Una lista atractiva

- Observa la sección central del texto para poder llenar la tabla siguiente.



Los principales **GASES DE EFECTO INVERNADERO** son:

- Vapor de agua (H_2O) se da naturalmente en la atmósfera
- Dióxido de carbono (CO_2) producido naturalmente cuando las personas y los animales respiran
- Metano (CH_4) viene del ganado a medida que digieren su comida
- Óxido Nitroso (N_2O) producido cuando las plantas mueren y se pudren

Anota el espaciado de línea de la lista			
¿Se le ha aplicado sombreado a la lista?	SÍ <input type="checkbox"/>		NO <input type="checkbox"/>	
¿Se le ha aumentado la sangría a la lista?	SÍ <input type="checkbox"/>		NO <input type="checkbox"/>	
La lista está:	 alineado a la izquierda <input type="checkbox"/>	 centrado <input type="checkbox"/>	 alineado a la derecha <input type="checkbox"/>	 justificado <input type="checkbox"/>
¿Se le han aplicado subíndices al párrafo?	SÍ <input type="checkbox"/>		NO <input type="checkbox"/>	
¿Se le han aplicado superíndices al párrafo?	SÍ <input type="checkbox"/>		NO <input type="checkbox"/>	

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

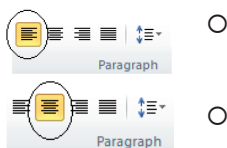
12

Autoevaluación	Nivel 1	Módulo 2	Tarea 1	Clase
	Alumno			Fecha

1. Pon una si la oración es correcta

1. Usando la barra espaciadora puedes alinear tu texto.
2. Usando la tecla Enter puedes determinar la distancia entre las líneas.
3. La única manera de añadir espacio después de un párrafo es presionando la tecla Enter.
4. Puedes alinear un texto a la derecha usando la tecla Tab.
5. Puedes guardar un documento Microsoft Word como documento Microsoft Excel.
6. Puedes guardar un documento Microsoft Word como archivo CSV.
7. Puedes guardar un documento Microsoft Word como archivo PDF.
8. Para cambiar el tamaño de la fuente de una palabra específica, puedes simplemente hacer clic sobre esta palabra.
9. Para cambiar el tamaño de la fuente de una frase debes seleccionar la frase entera.
10. Puedes cambiar la sangría del párrafo usando el botón "aumentar/disminuir sangría".
11. No puedes aplicar sombreado a una lista.

2. Relaciona las columnas para mostrar cómo alinear texto



Alinear texto tanto al margen izquierdo como al derecho /justificar

Alinear texto al centro

3. Relaciona los botones del grupo fuente con las acciones correspondientes

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Crea un subíndice
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Crea un superíndice
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tacha una palabra
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Subraya el texto
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Pone la fuente en negrita
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Pone la fuente en cursiva
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cambia la fuente
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cambia el tamaño de la fuente
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Resalta el texto

1

2

3

4

5

6

7

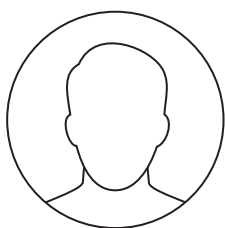
8

9

10

11

12

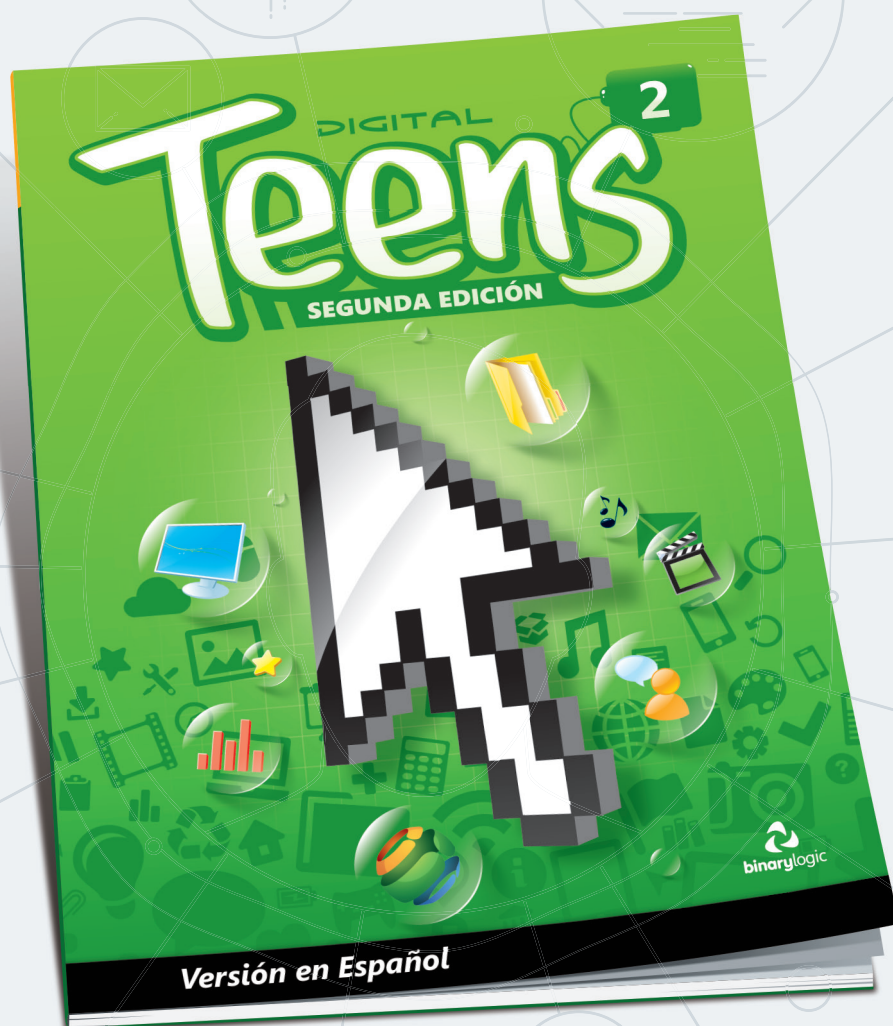


Obtener los Recursos del Profesor en línea en:

binary-academy.com

Recursos del Profesor en línea

Digital Teens 2



Muestras de:

- > Planes de Clases
- > Hojas de Trabajo de las Actividades
- > Hojas de Autoevaluación

Programa de estudios

Recopilar información

- Introducción a las bases de datos
- Ordenar y filtrar
- Claves y relaciones
- Administración de contactos
- Recopilación de datos de lab
- Proyecto

Diseñar un documento

- Tabulaciones y columnas
- Encabezado y pie de página
- HTML y PDF
- Combinación de correspondencia
- Temas avanzados
- Proyecto

Presentaciones audiovisuales

- Storyboard
- Capturar y editar multimedia
- Grabar tu voz
- Arreglar fotos y añadir efectos
- Crear una historia animada
- Proyecto

Comunicarse en línea

- Conceptos básicos de la red
- ¿Qué es un blog?
- Redes sociales
- Herramientas de comunicación
- Ciudadanía digital
- Proyecto

Analizar datos

- Cálculos complejos
- Funciones
- Referencias
- Gráficos avanzados
- Importar y exportar datos
- Proyecto

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

RESUMEN

El objetivo general de esta lección es que los alumnos aprendan a hacer cálculos complejos en Microsoft Excel.

OBJETIVOS

- Entender el orden correcto de los cálculos. Más concretamente, aprender que:
 - La multiplicación y la división se hacen primero y después la suma y la resta.
 - Si hay paréntesis, primero se hacen los cálculos dentro de ellos y después los otros cálculos.
- Trabajar con porcentajes y hacer los cálculos correctos.
- Darse cuenta de las diferentes maneras de añadir porcentajes.
- Entender cómo calcular de diferentes maneras la potencia de un número.

DESTREZAS

- Hacer cálculos más complejos en una fórmula.
- Transformar un número en porcentaje y más concretamente:
 - Añadir porcentajes con el botón "Estilo porcentual".
 - Determinar las posiciones decimales.
- Calcular la potencia de un número usando el símbolo $^$.
- Usar la función Potencia (x, y).

QUÉ SE NECESITA**Prerrequisitos**

Conocimientos básicos de Microsoft Excel (usar la herramienta de Autorrelleno para copiar, añadir columnas y filas a una hoja de cálculo, saber el orden correcto de los cálculos).

Recursos

- Digital Teens 2 Libro del Alumno
- T.2.5.1_Hoja_de_trabajo_1.docx
- T.2.5.1_Hoja_de_trabajo_2.docx
- T.2.5.1_Hoja_de_evaluación.docx
- T.2.5.1_Final.xlsx

Herramientas y equipo

Microsoft Excel

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Muchos alumnos tienen dificultad en seguir el orden correcto de los cálculos matemáticos ya que no saben las reglas matemáticas básicas. Algunos de ellos confunden la función del signo de porcentaje (de la opción "Estilo porcentual" del grupo "Número") con el signo de porcentaje que se inserta con el teclado. Cuando tienen que añadir un signo de porcentaje a un número, seleccionan la celda primero y después hacen clic en el botón "Estilo porcentual" del grupo "Número". Al hacer

esto, no sólo añaden un signo de porcentaje al número, sino también lo multiplican por 100. Sin embargo, si quieren añadir un signo de porcentaje a un número sin multiplicarlo por 100, sólo tienen que escribir el símbolo.

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN**A. Inicio – Lluvia de ideas**

Empiece la lección haciendo preguntas a los alumnos sobre la importancia de hacer cálculos y usar funciones en Microsoft Excel. Más concretamente, podría preguntarles:

- ¿Cómo podemos analizar datos importados en una tabla?
- ¿Saben la secuencia correcta de los cálculos matemáticos?
- ¿Alguna vez han usado la herramienta de Autorrelleno para evitar repetir el mismo proceso?
- ¿Alguna vez han usado funciones en Microsoft Excel? ¿Alguna vez han usado la función Potencia?
- ¿Saben cómo calcular porcentajes?

B. Implementación

Separe a los alumnos en grupos de 2 o 3 y entrégueles copias del documento Word "T.2.5.1_Hoja_de_trabajo_1.docx". Abra el archivo Excel "T.2.5.1_Final.xlsx" para enseñarles un ejemplo de cómo debe lucir la tabla. Pídales que completen la actividad.

Después entregue copias del documento Word "T.2.5.1_Hoja_de_trabajo_2.docx". Durante la actividad:

- Explíqueles que el área total de las obras debe ser exactamente la misma con el área de la plaza (7,850 m²).
- Ayúdeles a calcular los porcentajes si es necesario.
- El costo total de la construcción no debe exceder los \$15,000.

Menciónales que pueden consultar el Libro del Alumno. Anímelos a empezar una conversación entre ellos para intercambiar opiniones y pedir su ayuda si es necesario.

C. Finalización – Evaluación

Una vez completadas las actividades, recoja las hojas de trabajo de los alumnos y archívelas en la carpeta del aula.

- Entregue a los alumnos copias de las hojas de evaluación (T.2.5.1_Hoja_de_evaluación.docx) y pídales que las completen.
- Recoja las hojas de evaluación y averigüe si los alumnos han entendido todos los objetivos de la lección.









Hoja de trabajo	Nivel	2	Módulo	5	Tarea	1	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Vamos a trabajar con hojas de cálculo

Como bien sabes, la razón principal por la que la gente usa hojas de cálculo es para organizar y analizar información. Imagínate que el alcalde de tu ciudad le asigna a tu grupo una investigación para la construcción de una plaza redonda en tu vecindario. Trata de analizar los datos dados, usando la hoja de cálculo para obtener los mejores resultados. Primero, tienes que saber que:

- El radio de la plaza redonda es de 50 m.
- El presupuesto es de \$15,000.
- Puedes elegir cinco elementos diferentes que puede contener tu plaza.
- En la tabla siguiente están los costos de construcción (para ayudarte a calcular el costo total de la construcción).



Costo (\$) / m ²				Costo (\$) / obra			
							
Césped	Fuentes	Árboles	Flores	Parque infantil 500 m ²	Cancha de Baloncesto (28x15) m	Campo de fútbol (20 x40) m	Cancha de tenis (37x16)m
2 \$	20 \$	1.5 \$	0.5 \$	3000 \$	2500 \$	5000 \$	2000 \$

Importar datos a una hoja de cálculo

Ahora, tienes que analizar estos datos haciendo los cálculos necesarios y usando funciones que ofrece Microsoft Excel. Más concretamente, tienes que:

- Abrir Microsoft Excel y crear una tabla donde:
 - La columna "Área" representa el área de la superficie de la plaza que hay que cubrirse con cada obra.
 - La columna "Porcentaje" representa qué parte del área total está cubierto por cada obra.
 - La columna "Valor" representa el costo de la construcción de cada obra.
 - En esta tabla la celda **B7** debe contener el área total de la plaza.

	A	B	C	D
1		Área (m ²)	Porcentaje	Valor
2	Obra_1			
3	Obra_2			
4	Obra_3			
5	Obra_4			
6	Obra_5			
7	Total			
8	Radio (m)	50		

Suponiendo que la forma de la plaza es un círculo, pon una <input checked="" type="checkbox"/> si las siguientes operaciones calculan el área correctamente.	<input type="checkbox"/> =3.14*B8^2
	<input type="checkbox"/> = 3.14*POTENCIA(50^2)
	<input type="checkbox"/> = 3.14* POTENCIA (2,50)
	<input type="checkbox"/> = 3.14* POTENCIA (50,2)

Hoja de trabajo	Nivel	2	Módulo	5	Tarea	1	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Vamos a trabajar con hojas de cálculo

Haz cálculos e importa datos

Ahora tienes que introducir los datos correctos en tu tabla Excel. Recuerda que:

- > El costo total de construcción no debe exceder los \$15,000.
- > El área total de las obras debe ser exactamente igual al área de la plaza.

Pero, ¿sabes qué cálculos y funciones tienes que usar para obtener el resultado deseado? Observa con atención la hoja de cálculo siguiente. Después, selecciona lo que hay que escribir en las celdas para obtener el contenido correcto.

	A	B	C	D
1		Área (m ²)	Porcentaje	Valor
2	Árboles	6350	80,9	9525
3	Césped	500	6,4	1000
4	Fuentes	100	1,3	2000
5	Canchas de tenis	600	7,6	2000
6	Flores	300	3,8	150
7	Total	7850	100,0	14675
8	Radio (m)	50		

1. D2

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> = B2^2 | <input type="radio"/> = C2 * 1.5 |
| <input type="radio"/> = B2 * C2 | <input type="radio"/> = B2 * 1.5 |

2. C2

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="radio"/> = B2/B7 % | <input type="radio"/> = B2/B7*100 % |
| <input type="radio"/> = D2/B7 % | <input type="radio"/> = B7/B2 % |

3. C5

- | | |
|--------------------------------------|--|
| <input type="radio"/> = B7/B5 % | <input type="radio"/> = 30*20/B7*100 % |
| <input type="radio"/> = 30*20/B7*100 | <input type="radio"/> = (30*20)+B7*100 |

4. B7

- | | |
|------------------------------------|---|
| <input type="radio"/> = SUM(B2:B8) | <input type="radio"/> = SUM(B2:B6) |
| <input type="radio"/> = B2*4 | <input type="radio"/> = B1+B2+B3+B4+B5+B6 |

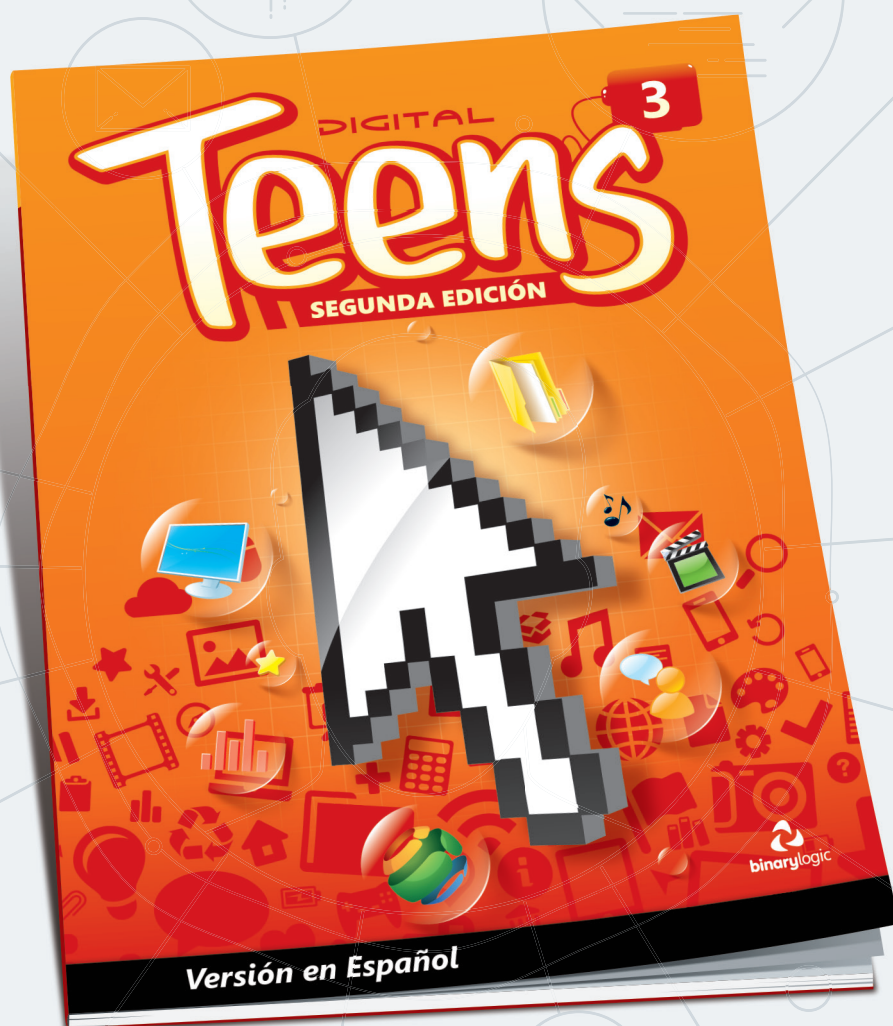
Hoja de trabajo	Nivel	2	Módulo	5	Tarea	1	Clase
	Alumno(s)					Fecha	

Ahora, es la hora de introducir datos en tu tabla haciendo los cálculos apropiados. Después llena la tabla siguiente:

Entonces, ¿qué obras vas a elegir para la plaza?	1	2	3	4	5
¿Qué obra ocupa el espacio mayor?	Elemento: Porcentaje:				
¿Cuál es el costo total de la construcción?	Costo total:				

Recursos del Profesor en línea

Digital Teens 3



Muestras de:

- > Planes de Clases
- > Hojas de Trabajo de las Actividades
- > Hojas de Autoevaluación

Programa de estudios

Manejar bases de datos

- Información estructurada
- Formularios de entrada de datos
- Consultas
- Informes
- Importar y exportar datos
- Proyecto

Documentos de uso concreto

- Documentos de texto
- Hojas de cálculo
- Presentaciones
- Proyecto 1 - Folleto
- Proyecto 2 - Etiquetas
- Proyecto 3 - Estudio de mercado

Programar la computadora

- ¿Qué es un programa?
- Variables y comandos
- Condiciones y ramificación
- Funciones y subrutinas
- ¡A divertirse!
- Proyecto

Profundizando

- Conexión avanzada
- Servidores y almacenamiento
- Administración de sistemas
- Seguridad de datos y de red
- Almacenamiento en "nube"
- Proyecto

Las TIC son divertidas

- Diseñar una página web
- Proyectos científicos
- Robótica
- Diseñar tu propio juego
- Crear una estación de radio
- Proyecto

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

RESUMEN

El objetivo general de esta lección es que los alumnos aprendan a diseñar tu propio videojuego con Kodu Game Lab.

OBJETIVOS

- Entender que Kodu es un lenguaje de programación visual para crear juegos de forma sencilla y directa.

DESTREZAS

- Crear un nuevo mundo o utilizar un mundo existente para diseñar tu propio juego.
- Usar las herramientas de terreno para crear el mundo de tu juego.
- Crear un terreno, agregar y ajustar el color y el tipo de brocha.
- Agregar objetos y ajustarlos.
- Añadir reglas de código Kodu a un juego.

QUÉ SE NECESITA

Recursos

- Digital Teens 3 Libro del Alumno
- T.3.5.4_Hoja_de_trabajo.docx
- T.3.5.4_Hoja_de_evaluación.docx
- T.3.5.4_Mi primer juego.Kodu2
- Carpeta "T.3.5.4_Mapas conceptuales_archivos"

Herramientas y equipo

- Kodu Game Lab

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Mientras los alumnos añaden pescado en el lago, deben tener cuidado y cambiar su altura para que, cuando el Kodu trate de comerlos, estén en el mismo nivel y no dentro del agua. Se puede girar la cámara y ver si el pescado es lo bastante alto en la parte inferior del lago.

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN

A. Preparación

Antes de empezar la lección, se debe instalar Kodu Game Lab en la computadora de cada alumno. Asegúrese de que el programa tenga acceso directo en cada uno de los Escritorios.

B. Inicio – Lluvia de ideas

Empiece una conversación con los alumnos sobre los videojuegos. Todos los alumnos han jugado probablemente al menos un juego en su vida. Entregue copias del documento Word "T.3.5.4_Hoja_de_trabajo.docx" y pídale a los alumnos que lean las preguntas y el primer párrafo. Empiece una conversación con ellos para ayudarlos en responder a las preguntas.

C. Implementación

En esta actividad, lo primero que los alumnos tienen que hacer es abrir Kodu. Explíqueles que se trata de un programa gratis para crear juegos.

Pídeles que lo abran y que naveguen a través de su interfaz.

Mencione la idea principal del juego: Kodu come el pescado en el lago y capta las manzanas que han caído. Explíqueles que tienen que crear un lago con pescado y algunos árboles de manzanas. Lo primero que tienen que hacer, es crear el terreno mediante la herramienta Elevar. Entonces, tienen que agregar un lago redondo en el medio del terreno y agregarle agua y pescado. También, tienen que hacer que el pescado se mueva dentro del lago a través de un camino aleatorio. Además, agregarán algunos árboles y algunas manzanas alrededor del lago. Para completar su juego tienen que agregar el personaje del juego, que es el Kodu. Usando la herramienta Objeto pídeles que inserten y que ajusten su tamaño y color. Después, tienen que hacer que Kodu:

- Coma el pescado que choque contra él.
- Se mueva cuando se pulsen las flechas del teclado.
- Capte las manzanas que han caído cuando choque con ellos:



Mencione a los alumnos que pueden presionar el botón de Reproducción cada vez que desean comprobar y probar su juego. Además, pueden consultar el Libro del Alumno, si se considera necesario.

Al final, pídeles que jueguen el juego o que inviten a un compañero para jugar. Un ejemplo de la versión final del juego está en el archivo "T.3.5.4_Mi primer juego.Kodu2".

D. Finalización – Evaluación.

Una vez completadas las actividades, recoja las hojas de trabajo de los alumnos y archívelas en la carpeta del aula.

- Entregue a los alumnos copias de las hojas de evaluación (T.3.5.4_Hoja_de_evaluación.docx) y pídeles que las completen.
- Recoja las hojas de evaluación y averigüe si los alumnos han entendido todos los objetivos de la lección.

NOTAS

Hoja de trabajo	Nivel	3	Módulo	5	Tarea	4	Clase
	Alumno(s)						Fecha

¡Mi primer juego!

- ¿Te gustan los videojuegos?
- ¿Cuál es tu favorito?
- Si fueras un personaje del juego ¿qué te gustaría ser?

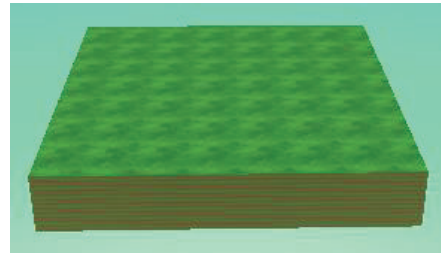
Es muy difícil crear un juego de computadora usando un lenguaje de programación específico. Sin embargo, hay algunos laboratorios en línea gratis que te permiten crear tu propio juego, como es el **Kodu Game Lab**. ¿Estás listo para crear tu propio juego de computadora? ¡Vamos a probar!

¡Usando Kodu Game Lab!

- Abre Kodu Game Lab y haz clic en LOAD WORLD (CARGAR MUNDO).
- Desde "All categories" ("Todas las categorías") selecciona el mundo **First Tutorial** (primer tutorial).
- Presiona la tecla **Esc** (en el teclado) para editar el mundo.

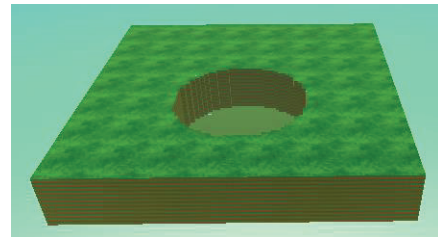
Usa "Raise tool" (herramienta Elevar)  y selecciona la

última brocha mágica  para elevar el terreno.

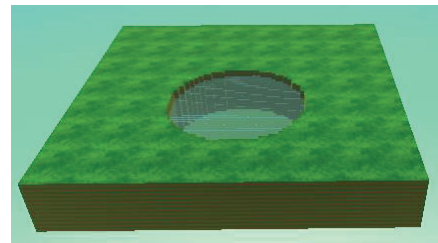


¡Agrega un lago en el medio!

- Ahora selecciona la brocha redonda, ajusta su tamaño y haz clic en el medio del cuadro. Va a la herramienta "Raise" de nuevo, selecciona la misma brocha mágica y baja el área redondeada con el botón izquierdo del ratón.



- ¡El lago está listo! ¡Lo único que queda por hacer es agregar agua! Selecciona "Water tool" (herramienta Agua) y color natural, haz clic en el centro del lago y mantén presionado el botón izquierdo del ratón para rellenar el lago con agua. ¡Ten cuidado de que el agua no se desborde!



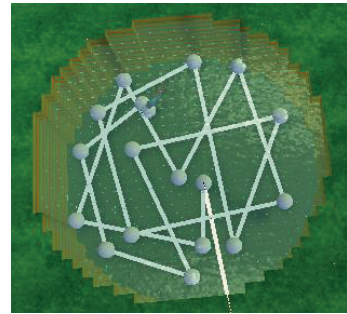
Hoja de trabajo	Nivel	3	Módulo	5	Tarea	4	Clase
	Alumno(s)						Fecha

¡Vamos a poner pescado!

- Va a la herramienta *Object* (Objeto) y elige un pescado para poner. (Sugerencia: puedes orbitar la cámara para manejar las herramientas mejor.)
- Elige el color del pescado y gíralo como quieras.
- Cambia la altura del pescado para que esté sobre la hierba.

¡Vamos a hacer el pescado moverse en el lago y hacer que tu juego sea más atractivo!

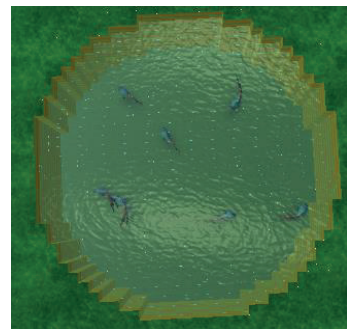
- Tienes que agregar una ruta. Haz clic en la herramienta *Path* (Ruta) y haz clic en el lago para crear un camino para el pescado. Puedes ver un ejemplo en la siguiente imagen:
- *¡Para finalizar la ruta, solo haz clic derecho!*



- Ahora tienes que hacer que el pescado se mueva en la ruta. Haz clic con el botón derecho en el pescado, haz clic en "Program" (Programa) y, a continuación, ajústalo para moverse en la ruta.
- *¡Haz clic en el botón "Reproducir" para probar tu juego!*

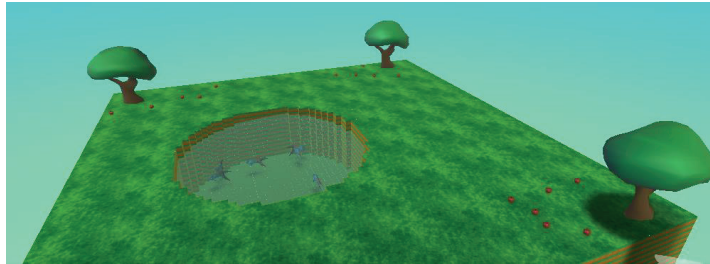


- *¡Crea más que un pescado!* ¡Copia y pega 6 más en el lago, y gíralos como quieras!



- Ahora, agrega tres árboles alrededor del lago. Para ello, haz clic en la herramienta "Objeto" y haz clic en el icono del árbol. Agrega algunas manzanas caídas alrededor de los árboles:

Hoja de trabajo	Nivel	3	Módulo	5	Tarea	4	Clase
	Alumno(s)					Fecha	

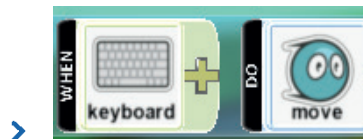


¡Ha llegado el momento de añadir el personaje del juego Kodu!

- Agrega Kodu con la herramienta Objeto, ajusta su tamaño y, a continuación, gíralo. Lo que Kodu tiene que hacer, es comer el pescado cuando se chocan. Por lo tanto, programa Kodu para hacer esto:



- Pero para que Kodu choque con en el pescado tiene que ser capaz de mover. Por lo tanto, programa Kodu para moverse según algunas reglas:



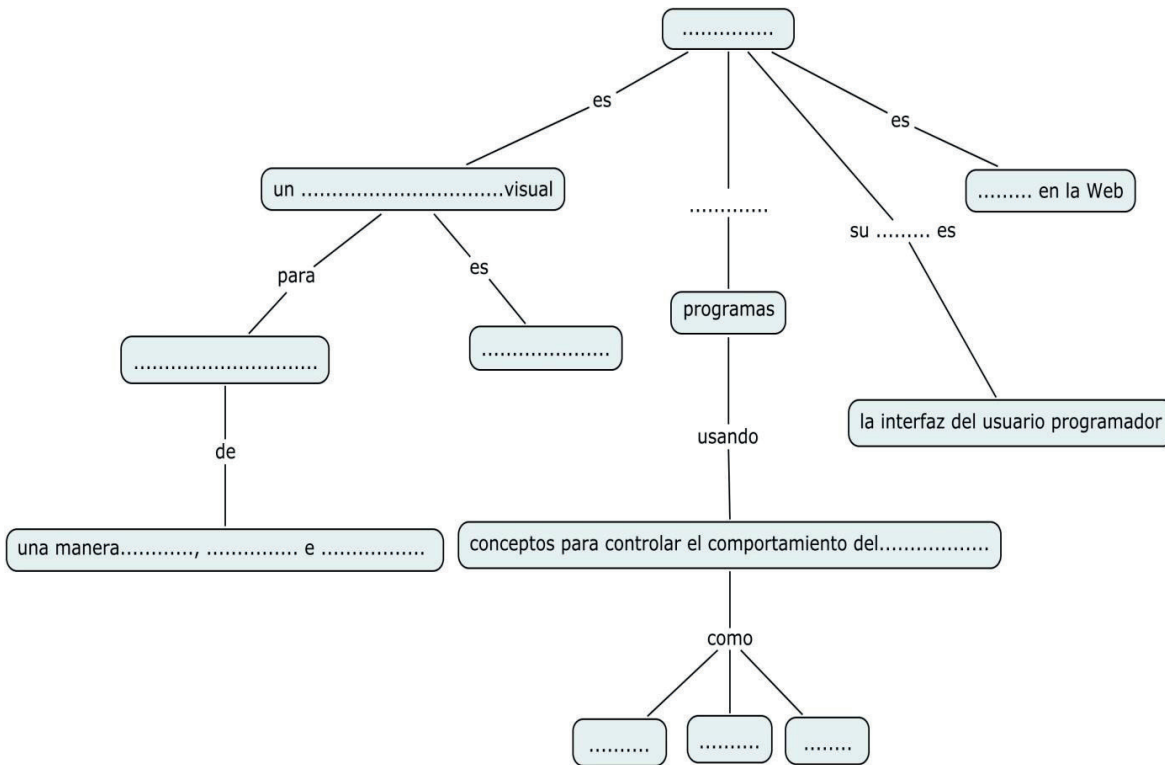
- Haz clic en el botón de Reproducción y usa las flechas para que Kodu se mueva y choque con el pescado.
- Por último, ¡dale a Kodu las reglas adecuadas para captar las manzanas caídas!
- Expórtalo a la carpeta "Documentos" con el nombre "Mi primer juego".

¡Tu juego está listo! ¡Juega y diviértete!

Autoevaluación	Nivel	3	Módulo	5	Tarea	4	Clase
	Alumno						Fecha

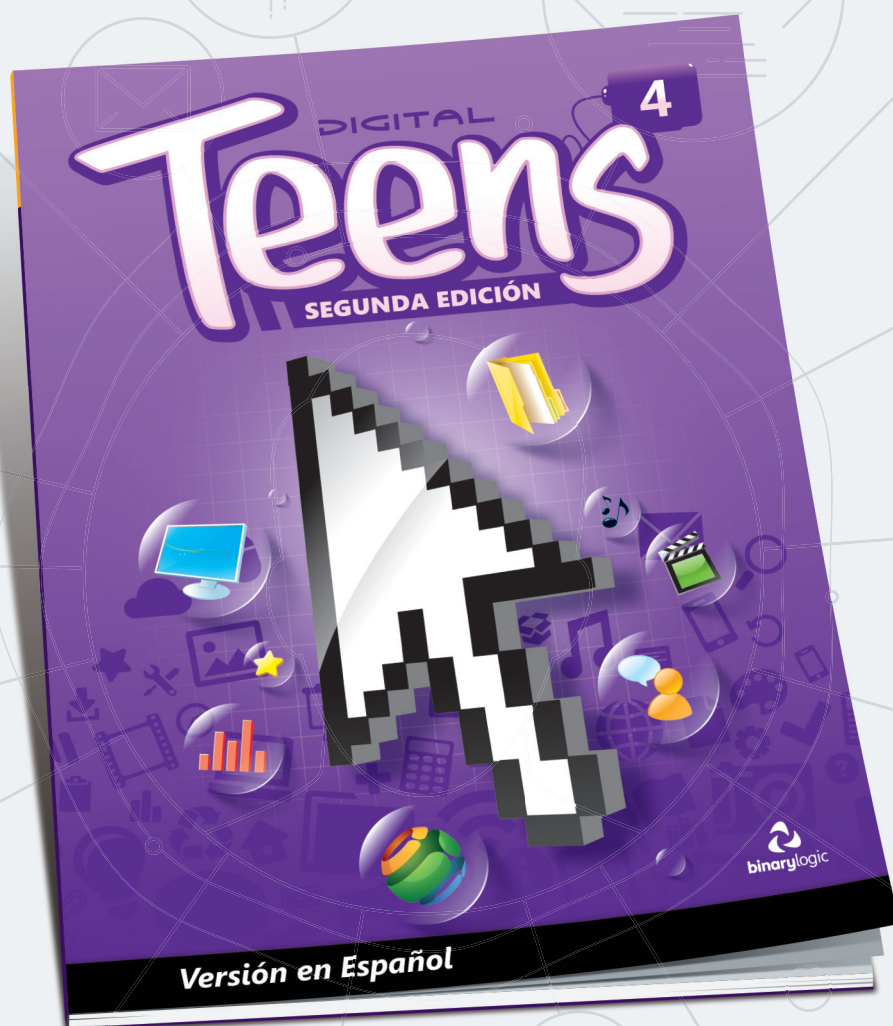
Rellena los espacios en blanco con la palabra/frase apropiada

- 1. núcleo
- 2. crear
- 3. visión
- 4. Kodu
- 5. intuitivo
- 6. gratuito
- 7. lenguaje de programación
- 8. oído
- 9. crear juegos
- 10. comportamiento
- 11. sencillo
- 12. directo
- 13. basado en iconos
- 14. tiempo



Recursos del Profesor en línea

Digital Teens 4



Muestras de:

- > Planes de Clases
- > Hojas de Trabajo de las Actividades
- > Hojas de Autoevaluación

Programa de estudios

Conceptos básicos de Informática

- Manipulación de datos
- Arquitectura de la computadora
- Sistemas operativos
- Principios de la red
- Las computadoras en sociedad
- Proyecto

Trabajar en línea

- Trabajar con documentos en línea
- Reuniones en línea
- Difundir una presentación
- Manejar apuntes
- Hacer mapas mentales
- Proyecto

Procesamiento avanzado de imagen

- La imagen: conceptos básicos
- Capas
- Ajustes de imagen
- Retocar y mejorar
- Creación de animación 2D
- Proyecto

Autoedición

- Del grabado a la autoedición
- Herramientas básicas
- Diseño de una página única
- Documentos multi páginas I
- Documentos multi páginas II
- Proyecto

Desarrollo de aplicaciones

- Conceptos de programación
- Decisiones y repetición
- Gestión de bases de datos
- Clases, objetos y herencia
- Interfaz de usuario y pruebas
- Proyecto

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

10

RESUMEN

El objetivo general de esta tarea es que los alumnos aprendan a usar programas de Office en línea, como OneDrive (antes Skydrive) y Google Drive, para crear, editar, compartir y colaborar en documentos con amigos, usando cualquier navegador Web.

OBJETIVOS

- Entender que con las aplicaciones OneDrive (antes Skydrive) se puede tener acceso a documentos desde cualquier lugar, sólo con conexión a Internet.
- Entender la posibilidad de compartir documentos con otros usuarios.
- Entender la capacidad de colaborar con otros en línea.
- Entender que las aplicaciones OneDrive son similares a los programas de Microsoft Office en el escritorio de la computadora ya que tienen las mismas funciones básicas.
- Colaborar con los demás a través de OneDrive (antes Skydrive) para editar archivos.
- Entender que Google Drive es un servicio alternativo de almacenamiento en nube, con capacidades integradas en línea.
- Entender que Google Drive permite a varias personas en diferentes lugares colaborar al mismo tiempo y en el mismo archivo desde cualquier computadora que tenga acceso a Internet.

DESTREZAS

- Iniciar OneDrive (antes Skydrive).
- Utilizar Word Online.
- Utilizar Excel Online.
- Utilizar PowerPoint Online.
- Cargar un documento en OneDrive (antes Skydrive) desde la computadora.
- Descargar un archivo desde OneDrive (antes Skydrive).
- Descargar la aplicación OneDrive (antes Skydrive) en cualquier dispositivo.
- Compartir documentos con otros con seguridad.
- Iniciar Google Drive.
- Cargar un documento en Google Drive.
- Crear un nuevo archivo en Google Drive con una aplicación disponible.
- Compartir documentos con otros y colaborar en Google Drive.

QUÉ SE NECESITA**Prerrequisitos**

Conocimiento básico de Microsoft Office y Microsoft Edge.

Recursos

- Digital Teens 4 Libro del Alumno

- T.4.2.1_Hoja_de_trabajo_1.docx
- T.4.2.1_Hoja_de_trabajo_2.docx
- T.4.2.1_Hoja_de_trabajo_3.docx
- T.4.2.1_Hoja_de_evaluación.docx
- Carpeta "T.4.2.1_archivos cmap"

Herramientas y equipo

- Microsoft Office
- Microsoft Edge
- Pizarra

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Los alumnos deben tener cuidado con los archivos que comparten con servicios de almacenamiento web como OneDrive (antes Skydrive) y Google Drive. Si desean que sus amigos puedan editar los archivos compartidos, siempre deben seleccionar la casilla de verificación "Puede editar". También, si no quieren que los archivos compartidos sean editados por otras personas excepto por sus amigos, deben seleccionar la casilla de verificación "Puede ver".

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN**A. Preparación**

Antes de empezar la lección, asegúrese de que cada grupo tiene una cuenta en Google Drive y OneDrive (antes Skydrive). En el caso de que no, cree uno para cada grupo. Escriba el nombre de usuario y la contraseña de cada grupo en la pizarra. Además, cree un documento nuevo en blanco de Google Drive con el nombre "Día Mundial de los Humedales". Comparta este documento con todos los grupos para que puedan editarlo.

B. Inicio – Lluvia de ideas

Empiece una conversación con los alumnos sobre las razones por las cuales se usa Internet. Después, entréguales copias del documento Word "T.4.2.1_Hoja_de_trabajo_1.docx" y pídale que lean las preguntas y el primer párrafo. Pida a los alumnos que mencionen algunos casos en los que necesitaron usar la Web, como también lo que habría sucedido si no tuvieran acceso a Internet. Ayúdeles haciendo más preguntas como:

- ¿Alguna vez has necesitado tener acceso a un archivo guardado en tu computadora, pero no pudiste porque no estabas cerca de tu computadora?
- ¿Hay alguna forma de acceder a tus archivos personales desde cualquier computadora con acceso a Internet?

Haga una introducción al objetivo general de la lección, que es el uso de algunos sitios web de servicios de almacenamiento para crear y editar archivos desde cualquier lugar con acceso a Internet.

C. Investigación – Desarrollo del conocimiento

A continuación, pida a los alumnos que lean el resto de la hoja de trabajo. En esta actividad, tienen que

Hoja de trabajo	Nivel	4	Módulo	2	Tarea	1	Clase
	Alumno(s)						Fecha

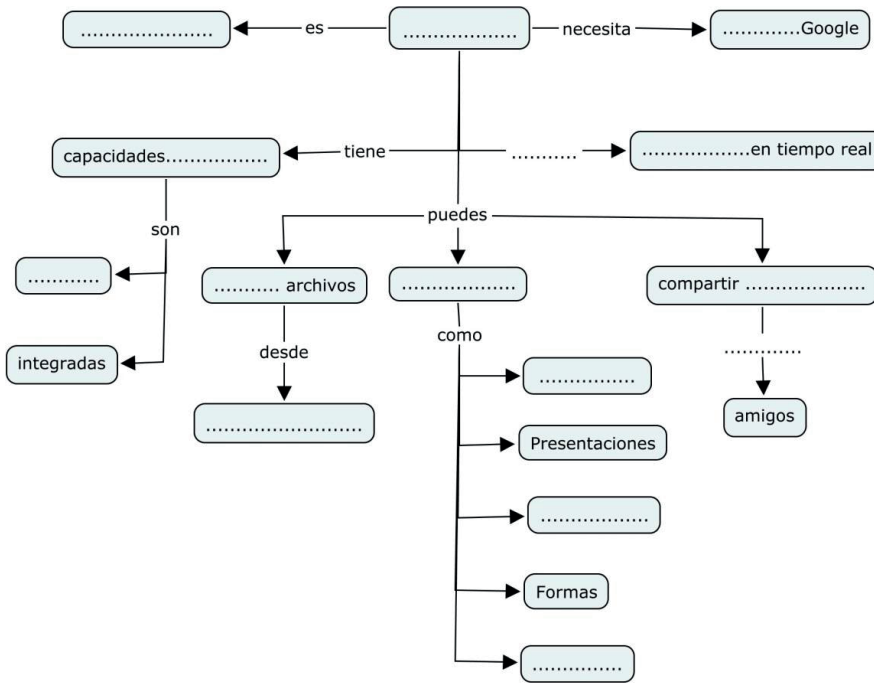
Comparte tus documentos

¿Por qué usas Web? ¿Puedes guardar tus archivos "en algún lugar" en Internet?

Usamos Internet principalmente para buscar información o enviar mensajes de correo electrónico. Pero ahora, podemos usar Internet para guardar nuestros archivos y tener acceso a ellos desde cualquier lugar. A través de varios sitios web también podemos editar y colaborar en un archivo al mismo tiempo con nuestros amigos. Dos sitios web que nos ofrecen esta posibilidad son **Onedrive.live.com** y **drive.google.com**.

➤ Rellena el siguiente mapa conceptual para entender qué es OneDrive y Google Drive:

Rellena los espacios subrayados en blanco con la palabra/frase correcta



1. del Office
2. con
3. tu computadora
4. colaboración
5. crear archivos
6. documentos
7. Google Drive
8. ofrece
9. cuenta de
10. Documentos
11. servicio de almacenamiento
12. cargar
13. Hojas de cálculo
14. Dibujos
15. en línea

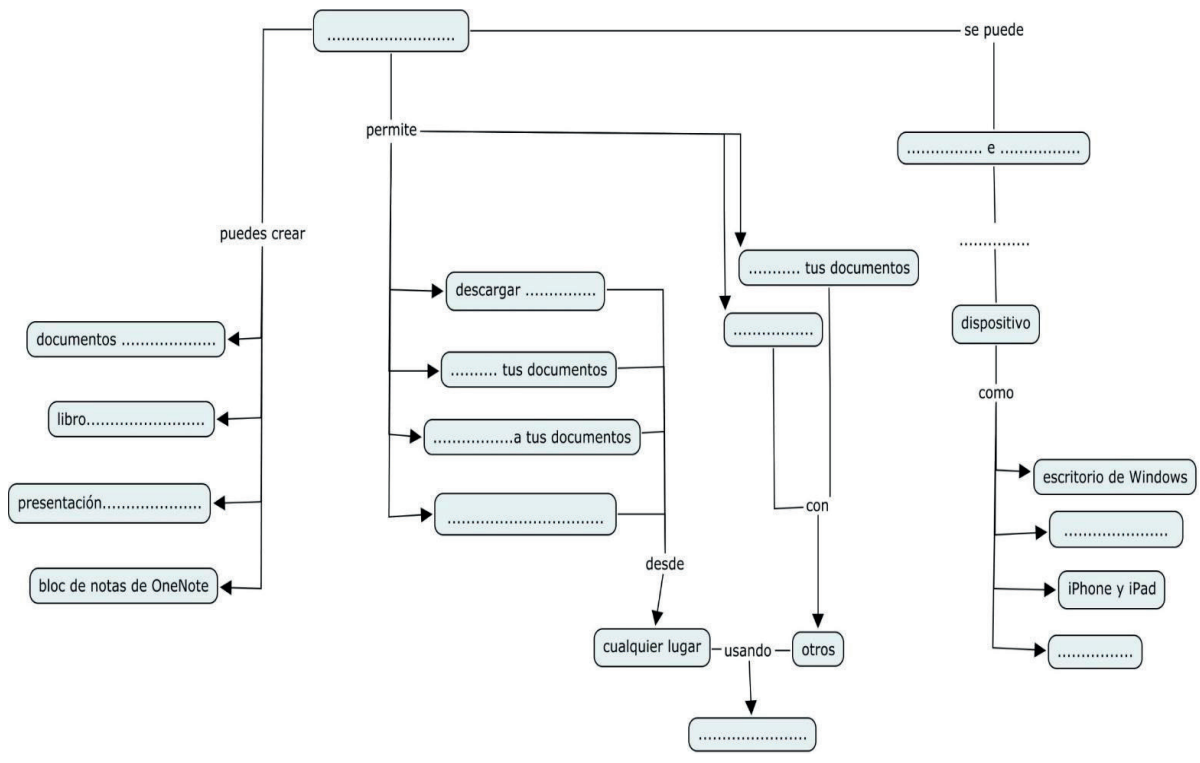
Hoja de trabajo	Nivel	4	Módulo	2	Tarea	1	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Comparte tus documentos

Rellena los espacios subrayados en blanco con la palabra/frase correcta

1. editar tus documentos
2. compartir
3. cargar
4. a cualquier
5. Microsoft OneDrive
6. cualquier navegador
7. Android
8. de Word

9. descargar
10. teléfono de Windows
11. tener acceso
12. colaborar
13. documentos
14. de Excel
15. de PowerPoint
16. instalar



Hoja de trabajo	Nivel	4	Módulo	2	Tarea	1	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Comparte tus documentos

- El 2 de febrero es el Día Mundial de los Humedales. El profesor de geografía pidió a ti y a tus compañeros a presentar algunos archivos sobre los humedales del mundo o tu país.

Parte 1

- En primer lugar, debes visitar **drive.google.com**. Escribe tu dirección de correo electrónico de Google y la contraseña.
- Hay un archivo compartido llamado "Día Mundial de los humedales" que creó tu maestro. Búscalo y ábrelo (se encuentra en la carpeta "*compartido conmigo*")
- Este documento está blanco. Vas a utilizarlo para charlar con los miembros de los otros grupos y decidir los humedales con las cuales vas a crear un archivo de presentación. Escribe tu sugerencia de humedales, espera y, a continuación, lee las otras sugerencias. Colabora al mismo tiempo en el mismo archivo y observa la teja colorida con los nombres de los grupos que aparecen en la pantalla cuando alguien está escribiendo algo.

Parte 2

- Ahora encuentra información y descarga imágenes de la Web sobre los humedales que debes presentar. Guárdalos en una carpeta en el escritorio bajo el nombre adecuado.
- Visita **onedrive.live.com** e inicia sesión con tu cuenta de correo electrónico de Microsoft y tu contraseña.
- Crea un nuevo archivo (documento de Word o una presentación de PowerPoint). Escribe la información que has encontrado e inserta imágenes sobre los humedales. Las aplicaciones de **Office Online** tienen las mismas funciones con los programas de Microsoft Office.
- Carga la imagen de los humedales que elegiste.
- Cuando terminas tu trabajo, comparte tu archivo con el resto de los grupos. Hazlo de tal forma que los destinatarios puedan editar el archivo, pero si lo envían a alguien más, esos destinatarios no serán capaces de abrirlo.
- Recibirás también su trabajo. Abre, lee y escribe tus comentarios sobre este trabajo.
- ¡Por último, abre tu archivo, lee los comentarios de los demás y haga las correcciones necesarias para que el archivo sea presentado el 2 de febrero!

Autoevaluación	Nivel 4	Módulo 2	Tarea 1	Clase
	Alumno			Fecha

1. Elija la respuesta correcta

1. Microsoft OneDrive te ofrece la posibilidad de:
 - compartir documentos con tus amigos
 - charlar con solo un amigo
 - abrir y editar cualquier documento que está guardado en tu computadora desde cualquier navegador de web

2. Puedes tener acceso fácilmente a tus archivos de OneDrive usando:
 - una computadora
 - un iPhone
 - cualquier smartphone
 - un iPad
 - todo lo antes mencionado

3. Con OneDrive no puedes crear un(a):
 - documento de Word
 - base de datos de Access
 - libro de Excel
 - presentación de PowerPoint
 - bloc de notas de OneNote

4. En Microsoft OneDrive puedes compartir documentos con tus amigos, pero no puedes:
 - colaborar con ellos
 - pedirles a editar archivos
 - empezar un charla de vídeo con ellos

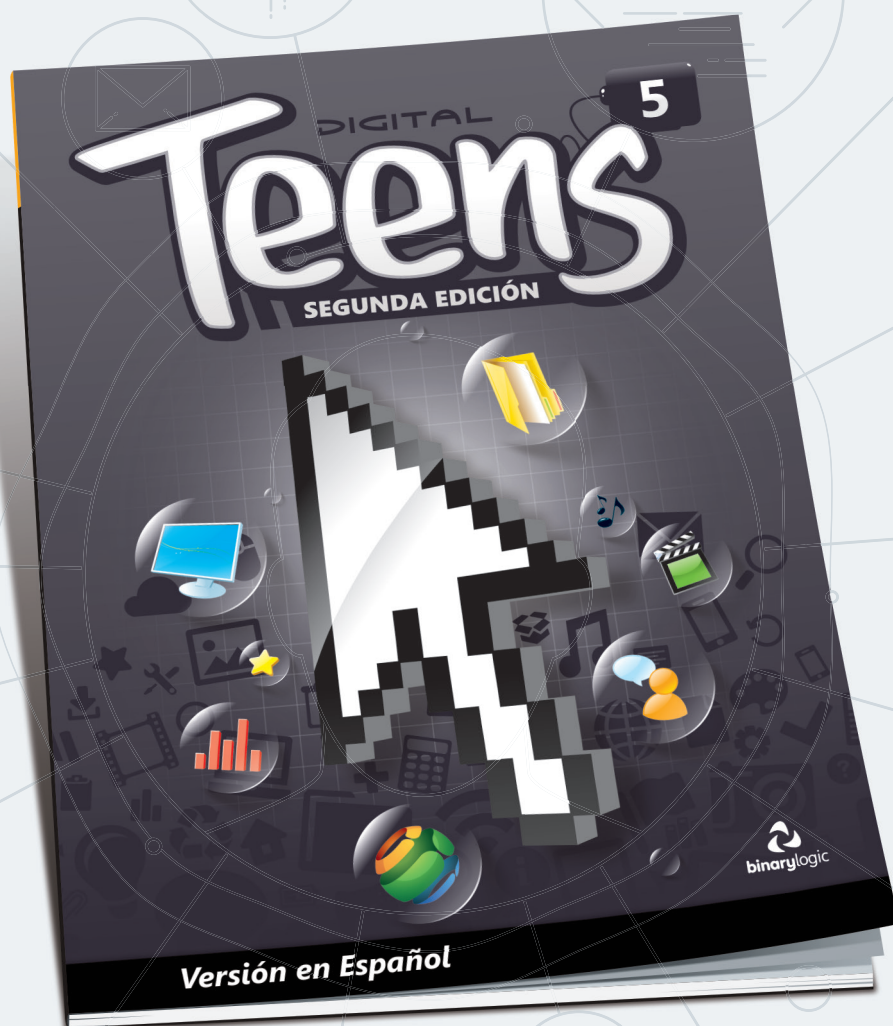
5. En la aplicación Web de Word, Excel o OneNote, tú y tus amigos pueden editar un documento:
 - tan solo un minuto después de cargarlo
 - no de manera simultanea
 - al mismo tiempo
 - ninguno de tus amigos puede editar tus documentos

2. Elija la respuesta correcta

1. Google Drive es un(a):
- navegador de web
 - servicio de almacenamiento
 - sitio de redes sociales
 - sala de chat
 - editor de texto
-
2. Google Drive te ofrece la posibilidad de:
- crear documentos
 - editar documentos
 - compartir documentos
 - colaborar en documentos
 - todo lo antes mencionado
-
3. Puedes usar Google Drive si ya tienes una:
- cuenta de Facebook
 - cuenta de Gmail
 - cuenta de Yahoo
 - cuenta de Skype
-
4. Para colaborar con muchas personas en tiempo real y al mismo tiempo, debes verificar la selección siguiente cuando quieres compartir un documento:
- "Puede editar"
 - "Puede comentar"
 - "Puede ver"
-
5. Tu posibilidad a usar Google Drive para crear una charla virtual, se debe al:
- procesamiento simultáneo de dos o más documentos por una sola persona
 - procesamiento simultaneo de un documento por muchas personas
 - procesamiento secuencial de un documento por muchas personas
 - procesamiento secuencial de dos o más documentos por una sola persona
-

Recursos del Profesor en línea

Digital Teens 5



Muestras de:

- > Planes de Clases
- > Hojas de Trabajo de las Actividades
- > Hojas de Autoevaluación

Programa de estudios

Construir un sitio web

- Diseñar una página web
- Hospedaje web y SEO
- HTML y CSS
- Insertar contenido
- Formas web
- Proyecto

Diseño de gráficos

- Gráficos vectoriales
- Colorear y dar forma
- Añadir texto y modificar
- Hacer curvas
- Más herramientas de diseño
- Proyecto

Aplicaciones interactivas

- Empezamos
- Diseñar interfaz de usuario UI
- Animar objetos
- Añadir interactividad
- Trabajar con sonido y vídeo
- Proyecto

Multimedia avanzada

- Grabar vídeos
- Editar vídeo
- Efectos visuales
- El toque final
- Animación 3D
- Proyecto

Gestión de proyecto

- ¿Qué es un proyecto?
- Organización de tareas
- Crear un diagrama Gantt
- Crear un diagrama
- Cambiar colores y fuentes
- Proyecto

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

RESUMEN

El objetivo general de esta tarea es que los alumnos aprendan a insertar imágenes, sonido y fotos en una página web, pero también crear una barra de navegación con vínculos a otras páginas web.

OBJETIVOS

- Darse cuenta de que una barra de navegación nos ayuda a pasar de una página a otra en un sitio web.
- Poder añadir una imagen a un sitio web desde la computadora o desde la Web como un hipervínculo.
- Buscar "galería de fotos gratis para sitios web" para buscar instrucciones detalladas sobre cómo incluir fotos en páginas web.
- Entender los pasos que tienen que seguir para crear una galería de fotos en una página web.

DESTREZAS

- Crear una barra de navegación.
- Añadir imágenes a una página web.
- Cambiar las dimensiones de una imagen en una página web.
- Añadir sonido a cualquier página web.
- Crear una galería de fotos para mostrar fotos en una página web.

QUÉ SE NECESITA**Prerrequisitos**

Crear y subir una página web a un servicio de hospedaje web gratuito.

Recursos

- Digital Teens 5 Libro del Alumno
- T.5.1.4_Hoja_de_trabajo_1.docx
- T.5.1.4_Hoja_de_trabajo_2.docx
- T.5.1.4_Hoja_de_evaluación.docx

Herramientas y equipo

- Adobe Dreamweaver
- Microsoft Edge
- Firefox Mozilla

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

A veces los alumnos se confunden cuando ven un código en lenguaje HTML. Díales que pueden trabajar en vista Dividida para ver el código y los resultados a su lado.

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN**A. Preparación**

Antes de empezar la lección, asegúrese de que Dreamweaver esté instalado en la computadora de cada alumno.

B. Inicio-Lluvia de ideas

Empiece una conversación con los alumnos sobre la página web que crearon en la lección anterior. Pídales que la busquen y que la abran, usando

el programa adecuado (Dreamweaver). Después, deben describir los elementos que han insertado. Después, entregue copias del documento Word "T.5.1.4_Hoja_de_trabajo_1.docx" y pídale a los alumnos que lean el primer párrafo, donde hay algunas preguntas a las que los alumnos tienen que responder. Ayúdelos haciéndoles preguntas como:

- ¿Pueden añadir audio e imágenes a una página web?
- ¿Cuántas imágenes o fotos pueden añadir en un sitio web?
- ¿Saben lo que es la barra de navegación?

Explíqueles que en esta lección van a aprender a insertar imágenes, sonido y fotos en una página web y también a vincular páginas web y pasar de una página a la otra.

C. Investigación del conocimiento – Desarrollo del conocimiento

Después, pídale que lean y que completen la actividad de la hoja de trabajo. Hay un código HTML en la hoja de trabajo que deben observarlo con atención y reconocer las etiquetas. Las etiquetas correctas están escritas en la siguiente tabla:

Escribe las etiquetas de:

La barra de herramientas de Navegación	<nav> ... </nav>
Título	<title> ... </title>
Video	<video controls> ... </video>
Imagen	
Sonido	<audio controls> ... </audio>
Vínculos	"http:// ... "
Lista	 ...
Regla CSS	Body { ... }

Díales que pueden consultar las páginas 22-25 del Libro del Alumno (Módulo 1, Tarea 4: "Insertar contenido"), si se considera necesario. Además, explíqueles que cada etiqueta realiza una tarea específica.

D. Implementación

Después, entréguales copias del documento Word "T.5.1.4_Hoja_de_trabajo_2.docx". En esta actividad los alumnos van a crear una página web completa con contenido. Más concretamente, tienen que:

- Bajar el/los archivo(s) de imágenes y de sonido que quieren agregar a su página web. (Para facilitar el proceso, antes de que se empiece la lección usted puede bajar el himno nacional de su país y pegarlo en la carpeta "Documentos" de la computadora de cada alumno).
- Abrir Dreamweaver y crear un nuevo archivo

Hoja de trabajo	Nivel	5	Módulo	1	Tarea	4	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Escribe las etiquetas de:	
La barra de herramientas de Navegación:	
Título:	
Video	
Imagen	
Sonido	
Vínculos	
Lista	
Regla CSS	

Hoja de trabajo	Nivel	5	Módulo	1	Tarea	4	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Escribe las etiquetas de:	
La barra de herramientas de Navegación:	
Título:	
Video	
Imagen	
Sonido	
Vínculos	
Lista	
Regla CSS	

Hoja de trabajo	Nivel	5	Módulo	1	Tarea	4	Clase
	Alumno(s)						Fecha

Un sitio web terminado

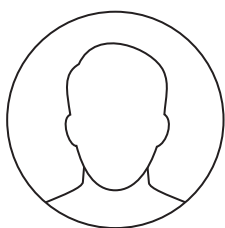
Es la hora de insertar nuevo contenido a tu página web

- En la lección anterior creaste una página web que contiene texto (en párrafos y listas), vínculos y un vídeo. Ahora, vas a añadir imágenes y sonido a tu página web. Sigue las instrucciones y ¡haz tu página web más atractiva!
 - Baja de la Web dos imágenes de tu ciudad y guárdalas en tu escritorio con los nombres “mi_ciudad1” y “mi_ciudad2”. También, busca y baja el himno nacional de tu país, a menos que tu profesor lo haya guardado en la carpeta “Documentos”.
 - Abre Dreamweaver y crea un nuevo archivo HTML llamado “Fotos de mi ciudad”. Añade el encabezado “Fotos” y debajo de él añade las imágenes que bajaste. Cambia las dimensiones de las imágenes desde el panel **Propiedades** para que quepan en la página.
 - Ahora añade tu himno nacional debajo de las imágenes.
 - Personaliza la página web como prefieras. Puedes añadir un color de fondo o añadir **ids** y **classes** para dar formato a cada elemento por separado.
 - Guarda la página web como “Fotos.html” en la misma carpeta donde guardaste la página web de tu ciudad en la lección anterior. Cambia el nombre de la página web de tu ciudad a “index.html.”
 - Ahora vas a vincular las dos páginas. Abre “index.html” y debajo del encabezado añade una barra de navegación. Crea los vínculos “Fotos” y “Contáctame”.
 - Une el vínculo “Fotos” con la nueva página web “Fotos.html” que creaste.
 - Previsualiza tu página en un navegador para ver su aspecto. Sube ambos archivos a tu servicio de hospedaje web.
 - ¡Tu sitio web está listo!

Autoevaluación	Nivel	5	Módulo	1	Tarea	4	Clase
	Alumno						Fecha

1. Selecciona la respuesta correcta

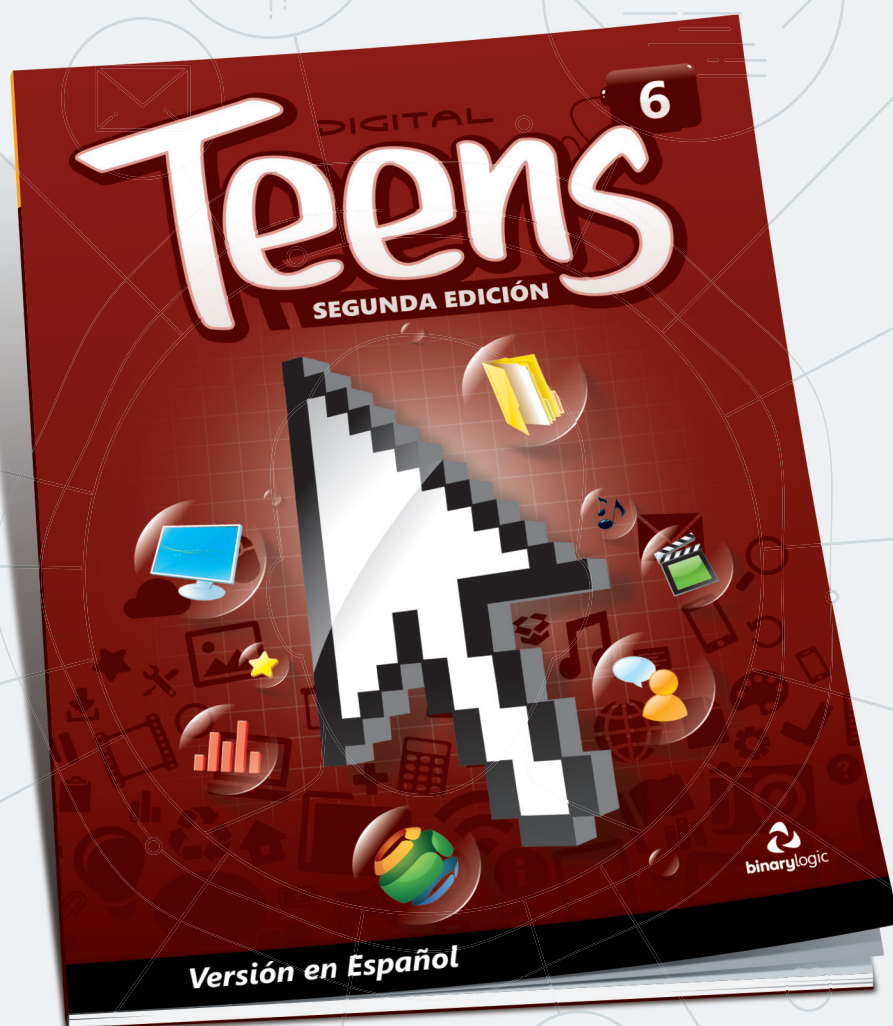
1. En una página web puedes insertar:
- imágenes
 - videos
 - audio
 - todo lo anterior
-
2. Para pasar de una página a otra de un sitio web debemos crear:
- una lista desordenada
 - una barra de herramientas de navegación
 - un encabezado
-
3. Las etiquetas de una barra de navegación son:
- <h1> ... </h1>
 - <p> ... </p>
 - <head> ... </head>
 - <body> ... </body>
 - <nav> ... </nav>
 - <tag> ... </tag>
-
4. Puedes añadir una imagen:
- solo por debajo del título de la página
 - solo en las páginas de nombre "photo.html"
 - en cualquier parte de una página web
-
5. Para crear una galería de fotos en tu sitio web tienes que:
- subir muchas fotos de tu computadora a la página web
 - seguir unas instrucciones sobre cómo incluirlas en tu página web
 - crear una subcarpeta llamada "fotos" en la carpeta que contiene la página web



Obtener los Recursos del Profesor en línea en:

binary-academy.com

Digital Teens 6



> Practique su habilidad en TIC a través de proyectos que se pueden aplicar en la vida real

Programa de estudios

Profesor

- La libreta de notas
- Un evento escolar
- La presentación de un tema
- Un viaje escolar
- El diario escolar
- El blog escolar

Gerente de ventas

- Crear una propuesta
- Reporte diario
- Bloc de notas de ventas
- Reportes de ventas
- Un producto nuevo
- Una base de datos de clientes

Especialista en Marketing Digital

- Planificar tu estrategia de marketing
- Campaña de email marketing
- El blog de la firma
- Crear el contenido del blog
- Blog y redes sociales
- Auditoría de redes sociales

Diseñador Web

- Un diseñador web
- La plantilla de un boletín
- Codificar un boletín de email
- Diseña un sitio web de una columna
- Codificar un sitio web de una columna
- Diseña un sitio web de dos columnas
- Construir un sitio web de dos columnas

Desarrollador de aplicaciones

- Organizar los datos
- Manejar una base de datos
- Empezar a construir tu app
- Imágenes y vídeos
- Añadir un nuevo registro
- Buscar con un filtro

Proyecto 1 Planificar tu estrategia de marketing

Si eres experto en marketing y te gusta utilizar las tecnologías digitales, ser un especialista de Marketing Digital podría ser tu profesión para ti. Puedes promocionar firmas, consultar preferencias e incrementar las ventas a través de varias técnicas de marketing digital. Tus responsabilidades principales son administrar las actividades de trabajo como la optimización de los motores de búsqueda (SEO), el marketing de los motores de búsqueda, el marketing del contenido, el marketing de las redes sociales y el marketing de las campañas por correo electrónico.

Guía
Eres un especialista en el marketing digital en una empresa que prometa soluciones y productos para museos y galerías de arte. Tu jefe te ha asignado desarrollar una estrategia de marketing que incluya una campaña de marketing por correo electrónico (email marketing).

Forma sugerida
Tienes que crear un diagrama de flujo de trabajo para representar a las acciones que se incluirán en tu campaña de email marketing. Empieza escribiendo tus ideas sobre el contenido de este diagrama. Continúa construyéndolo y finalmente presentarlo a las personas que tienen que aprobar la campaña de marketing.



1a. Planifica un diagrama de flujo de trabajo
Inicia tu estrategia de marketing planificando la estructura del diagrama de flujo de trabajo.
➤ Primero, define tu propósito. Establece las metas y los objetivos que esperas de tu campaña de email marketing.
➤ Piensa en el propósito de tu diagrama de

flujo de trabajo. Analiza el proceso entero y define las posibles áreas problemáticas y el embotellamiento.
➤ Intenta identificar claramente los puntos de partida y terminación del proceso. Planifica tus pensamientos en papel, dibujando la serie de pasos que necesitas realizar desde el inicio hasta el final del proceso.



1a. Inicia el diagrama de flujo de trabajo

Ahora, tienes que crear el diagrama de flujo de trabajo para ofrecer una vista general de tu campaña de email marketing.
➤ Usa Microsoft Visio o una aplicación similar para crear un diagrama de flujo paso a paso.
➤ Selecciona el tipo de diagrama apropiado, basado en la estrategia de marketing que vas a seguir. Es importante que elabores una estrategia según tus recursos y capacidades.
➤ Agrega los puntos de partida/fin y escribe texto donde se necesite.



Continúa el diagrama de flujo de trabajo que define el proceso. Usando un conjunto de símbolos, debes definir la secuencia de acciones que tienes que seguir para desarrollar una campaña de e-mail marketing exitosa.

Campaña por correo electrónico



2a. Reune información de contacto

➤ La primera tarea de tu proceso es reunir la información de los clientes, organizarte y diseñarla para tener un acceso fácil.
➤ Usar subprocesos para generar soluciones en esta etapa, como:
➤ Reunir información de diferentes servidores de correo electrónico o dispositivos portátiles en una hoja de cálculo.
➤ Usar ciertas tecnologías para exportar información de contactos en un formato que un servidor de correo electrónico pueda reconocer.

2b. Construye una lista de correos electrónicos

➤ El segundo tarea de tu proceso es construir una lista de correo electrónico requirable. Piensa en maneras inteligentes de encontrar los correos electrónicos de direcciones potenciales.
➤ Usa subprocesos para describir como puedes utilizar el sitio web de la empresa para reunir direcciones de correo electrónico.
➤ Pide a los visitantes de tu sitio web proporcionar su nombre y su dirección de correo electrónico.
➤ Proporciónales una formulario de contacto para escribir tu nombre y un espacio amplio para las direcciones de correo electrónico largas.
➤ Escribe una declaración de privacidad que comunique a los visitantes de tu sitio web como tu empresa va a usar la información personal que les pide permiso de usar su dirección de correo electrónico para fines de marketing. Pregunta: Nunca le des una lista de correos electrónicos a alguien que no sea de tu empresa.

Recursos del Profesor en línea

ISBN: 978-960-698-
PN: 0000000000-1020

© Binary Logic SA 2018. Todos los derechos reservados. Está prohibida la reproducción total o parcial de este texto, la copia y transmisión por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, fotocopia u otro método, sin autorización escrita del autor. En ningún caso se puede ser fotocopiado cualquier parte del material para reventa o cualquier otro uso.

Producido en la UE

Proyecto 1 Crear una propuesta

Si eres bueno en las ventas y quieres administrar un equipo, Gerente de Ventas podría ser la carrera ideal para ti. Como gerente de ventas, organizarás, entrenarás y dirigirás un equipo de vendedores, desempeñando un papel esencial en lograr las metas de ventas y, finalmente, generar ingresos para la organización.

Guía
Debido a la crisis económica, tu jefe te ha asignado proponer algunas soluciones contra la declinación financiera de la cual sufre tu empresa.

Forma sugerida
Primero, necesitas organizar tus ideas y tu propuesta, creando diagramas de flujo de trabajo. Luego, tienes que hacer una presentación basada en estos diagramas, incluyendo también información de otros archivos, como una hoja de cálculo de Excel.



1a. Planifica tu contenido
Antes de empezar a crear el diagrama de flujo de trabajo que incluirás en tu presentación, primero, tienes que planificar el contenido de tu presentación.
➤ Siempre planifica tus pensamientos en papel. Dibuja tus ideas, entrelaza las relaciones con los

conceptos y crea un storyboard.
➤ Piensa en el propósito de tu presentación. Analiza el proceso entero y define áreas problemáticas y cuellos de botella.
➤ Prepara para el tipo de espectadores que atenderá tu presentación.

1a. Crea diagramas de flujo de trabajo

Ahora tienes que crear un diagrama de flujo de trabajo con tu estrategia y tus planes. Una manera sugerida de trabajar es crear un diagrama de flujo paso a paso, usando la herramienta Microsoft Visio tool.
➤ Selecciona el tipo organizado de diagrama que quieres usar y define un punto de comienzo y un punto final claro para el proceso.

➤ Crea el proceso colocando las formas correctas. Asegúrate que cada paso se integre al diagrama.
➤ Continúa haciendo tu diagrama más vivo, cambiando los colores y tipos de letra que vienen por defecto. Intenta que tu diagrama sea atractivo. ¡Act de leer y simple!
➤ Finalmente, guarda tu diagrama como una imagen, para poder usarlo luego.

Puedes crear un flujo de trabajo usando la plantilla ofrecida por SmartDraw.



2. Analiza información numérica

Abre Microsoft Excel para analizar datos sobre productos y sus ventas.
➤ Da formato de tabla a tus datos y organízalos.
➤ Enfócate en tus estadísticas. Por ejemplo, puedes usar funciones para calcular

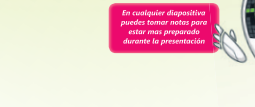
ingresos por mes o por año. Usa el tipo de gráficos apropiado para mostrar los tendencias de las ventas y, en caso necesario, ilustra comparaciones entre los diferentes productos.
➤ Finalmente, compárate todos los datos y saca conclusiones sobre la declinación económica.



2. Crea una nueva presentación

Finalmente, usando Microsoft PowerPoint presenta tu tema incluyendo dispositivos para explicar los datos y presentaciones como estos pueden ser rentables para la empresa.
➤ Importa datos desde la hoja de cálculo que creaste antes de la presentación añadiendo los gráficos correspondientes.

➤ Agrega el diagrama de flujo de trabajo que creaste anteriormente.
➤ Haz tu presentación más atractiva añadiendo efectos de animación y transición a tus dispositivos. Pero no demasiados. No quieres distraer a tus espectadores.



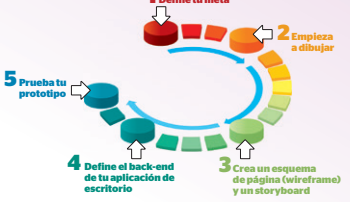
En cualquier dispositivo puedes tener estos para estar más preparado durante la presentación.

CONSEJO
Cuando realizas un cambio que afecta al equipo de ventas, analiza el porque estás haciendo este cambio y porque crees que la nueva propuesta funcionará mejor.

Proyecto 1 Organizar los datos

Si te gusta la programación y quieres transformar tus ideas en aplicaciones que tus amigos y otros gente puedan usar, puedes empezar a codificar tu propia app.

El proceso de creación para aplicaciones de escritorio
Cuando construyes una aplicación de escritorio para Windows usas un proceso específico que usa la mayoría de los desarrolladores. Este proceso tiene todos los pasos desde definir la meta de una aplicación hasta construirla y ponerla en uso real, "en producción", como dicen los desarrolladores. El diagrama de abajo te presenta estos pasos.



Guía
Eres un desarrollador de Windows y tienes que construir una aplicación que sea una base de datos de películas. Tu cliente, propietario de un video club, quiere que a través de la app, se puedan buscar, editar y añadir nuevas películas. Basado en dividir tu trabajo en tareas pequeñas, tu tarea es, al principio, organizar las películas del video club en una tabla de hoja de cálculo.

Forma sugerida
Como práctica general, el deber de un programador es una verificación detallada de los datos que se introducirán en la base de datos. Entonces, suponiendo que tu cliente tiene un archivo de hoja de cálculo con datos de películas disponible para ti, tu tarea es hacer este guión realizable creando una tabla de hoja de cálculo inicial con registros de algunas de estas películas. Luego, agrégales nuevos campos a tu tabla y aplica las operaciones apropiadas para poder verificar estos datos, en el caso que tengan cualquier problema, como duplicación.



1. Planifica tu contenido

Antes de empezar a crear tu proyecto, dibuja tus ideas sobre la estructura de tu aplicación en un papel o en tu tableta.
➤ Primero, define tu meta. Establece tu objetivo, las expectativas y las especificaciones de tu diseño.
➤ Preguntas como "¿Qué quieres que haga el usuario con esta aplicación?" o "¿Cuáles son

las funciones básicas que realizará esta aplicación?" te ayudarán a que tu contenido dirija tu diseño. Siempre recuerda que tu aplicación está diseñada para solucionar problemas cotidianos.
➤ Luego, empieza a dibujar. Enlaza relaciones entre los conceptos y crea un wireframe y un storyboard.
➤ Finalmente, piensa y planifica el back end de tu aplicación de escritorio.



2. Empezar tu proyecto creando una tabla de datos

Ahora, empieza tu proyecto creando una tabla de hoja de cálculo con películas. Más tarde, la importarás a tu base de datos de películas.
➤ Primero, busca algunas películas de tu elección que te gustasen almacenar en tu tabla de datos. Puedes encontrar información sobre películas en el sitio web IMDb: <http://www.imdb.com>.
➤ Después, crea una tabla de datos usando Excel. En cada columna, escribe los nombres de los campos como encabezados: Título, Director, Estrella, Año, Género, Actores, Argumento, Clasificación, IMDb, Trailer.
➤ Revisa los registros de estas películas como puedes ver en los ejemplos de abajo. Según que para el campo "Género" puedes usar uno de los siguientes valores: "Acción", "Drama", "Crimen", "Comedia".

Título	Director	Estrella	Año	Género	Actores	Argumento	Clasificación	IMDb	Trailer
Star Wars: El Imperio Contraataca	Lucas	Harrison Ford	1980	Acción	Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Dinklage	El Imperio Galáctico intenta destruir a Luke Skywalker y a sus amigos.	PG	8.1	Ver trailer
Star Wars: El Poder de la Fuerza	J.J. Abrams	Daisy Ridley	2015	Acción	Daisy Ridley, John Boyega, Oscar Isaac	Una joven se convierte en la última esperanza de la galaxia.	PG	7.8	Ver trailer
Star Wars: El Despertar de la Fuerza	J.J. Abrams	Daisy Ridley	2015	Acción	Daisy Ridley, John Boyega, Oscar Isaac	Una joven se convierte en la última esperanza de la galaxia.	PG	7.8	Ver trailer
Star Wars: El Ascenso de Skywalker	J.J. Abrams	Daisy Ridley	2019	Acción	Daisy Ridley, John Boyega, Oscar Isaac	Una joven se convierte en la última esperanza de la galaxia.	PG	7.8	Ver trailer

➤ Añade un registro duplicado en tu tabla para eliminarlo luego. Este es un problema común del cual un desarrollador tiene que ocuparse.
➤ Crea una carpeta y guarda los efectos de estas películas como imágenes, para luego usarlas en tu aplicación.



CYPRUS FRANCE GREECE
POLAND UK USA

info@binarylogic.net
www.binarylogic.net

INFORMÁTICA Y TIC

Recursos del Profesor en línea

Digital
Kids

Una serie de libros completa sobre la computación y las TIC, que adopta un enfoque innovador para la presentación y práctica de habilidades de las TIC.

DIGITAL
Teens

Características principales

eSkills

> *Presentación de los conceptos de las TIC en contextos significativos y situaciones reales.*

BINARY
ICTSKILLS

> *Amplía la cobertura de los planes internacionales de estudio de las TIC y exámenes.*

DIGITAL
world

> *Diversión, escenarios reales y actividades cuidadosamente clasificadas para motivar a los estudiantes.*

> *Indicaciones del sistema operativo y de las aplicaciones de software, explicadas paso a paso y con claridad.*

> *Apoyo efectivo para el estudiante y el profesor.*



binarylogic
binarylogic.net



ISBN: 978-960-698-