

Catálogo **ESCOLAR** **2024**

**INFORMÁTICA, ROBÓTICA
& LITERATURA INFANTIL**



 **Alfaomega**

Alfaomega Grupo Editor tiene más de 30 años promoviendo la implementación de proyectos educativos integrales con el fin de ser los mejores aliados de maestros, padres de familia y alumnos. Pensando en la satisfacción de las necesidades de nuestros lectores, creamos soluciones innovadoras acordes con la realidad que se vive en las aulas.

Ofrecemos libros técnicos y académicos de alta calidad enfocados en la tecnología, la información y la comunicación, con propuestas pedagógicas y didácticas en español que se desarrollan en los siguientes niveles educativos:

Preescolar: diseñamos una serie de contenidos educativos que tienen como objetivo desarrollar al máximo el potencial de sus alumnos y contribuir con su formación integral.

Primaria: nuestras series impulsan las habilidades, los conocimientos y las actitudes fundamentales para el desarrollo de las competencias digitales necesarias en el uso de la tecnología.

Secundaria: proponemos un conjunto de series que ofrecen herramientas indispensables para que los estudiantes utilicen la tecnología de manera eficiente y responsable.

Bachillerato: nuestros materiales educativos contribuyen al desarrollo crítico de los jóvenes en el campo de las tecnologías, al proporcionar herramientas teóricas y prácticas para enfrentar los retos de la educación superior.

Como una editorial comprometida con la educación, tenemos la convicción de que sin conocimiento no hay evolución. Por ello, Alfaomega Grupo Editor cuenta con operaciones propias en México, Argentina, Chile y Centro América.

Para mayor información contáctenos en:
soportescolar@alfaomega.com.mx



Catálogo **ESCOLAR** 2024

**INFORMÁTICA, ROBÓTICA
& LITERATURA INFANTIL**

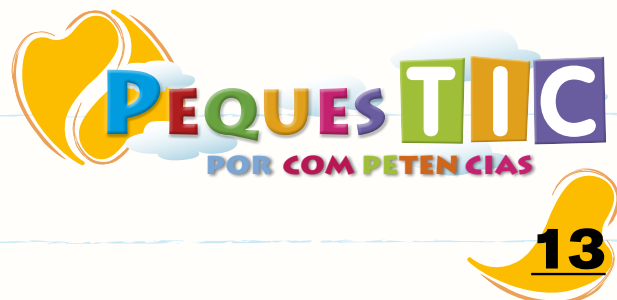
 **Alfaomega**

UN HIPERVÍNCULO QUE AMPLÍA
LA INFORMACIÓN AL DAR CLIC.



CONTENIDO

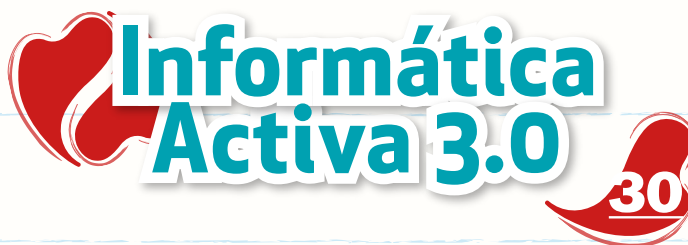
PREESCOLAR 8



PRIMARIA 16



SECUNDARIA 28



BACHILLERATO 33

Informática
para Bachillerato 35

**ROBÓTICA
& LITERATURA** 37

RIE
ROBÓTICA INTEGRAL EDUCATIVA 39

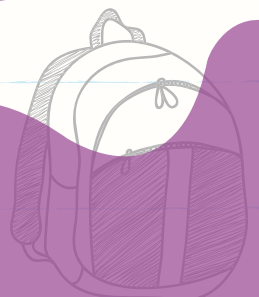
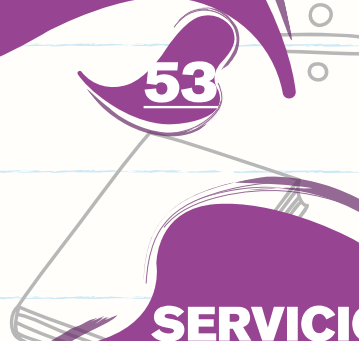
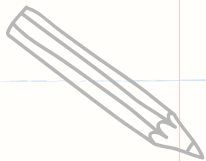
**Leer
es vivir** 48
everest

Cuentos
Educación primaria 50

**OTROS
TÍTULOS DE
ALFAOMEGA** 53

**WEBINARS
CURSOS
CAPACITACIONES** 56

**SERVICIOS
EDUCATIVOS** 58



DIRECTORIO MÉXICO

Gerencia nacional:

Pedro Alberto Yu Muñoz

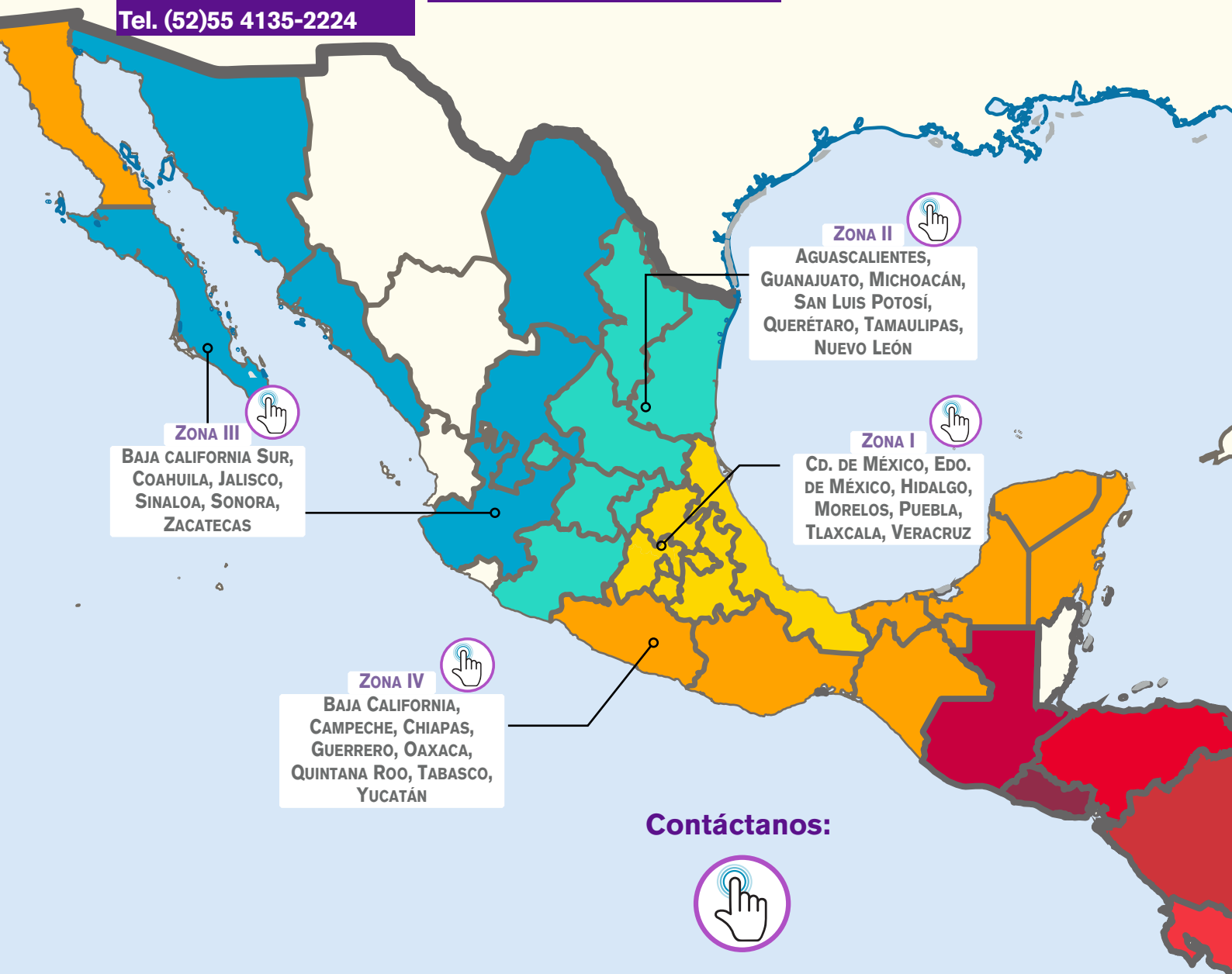
pyu@alfaomega.com.mx

Tel. (52)55 4135-2224

Soporte Escolar:

soportescolar@alfaomega.com.mx

Tel: (52)55 4588-5301



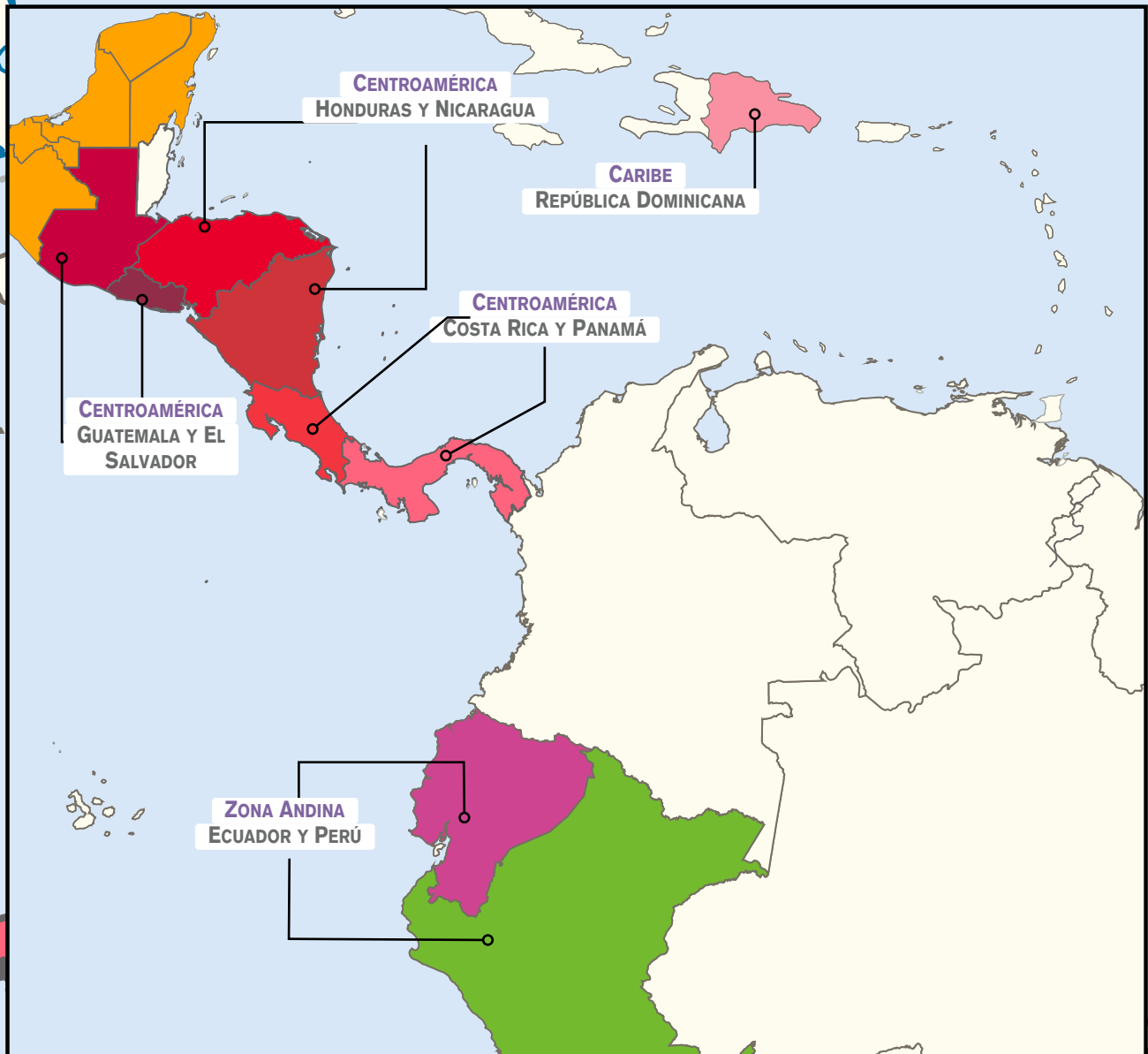
CENTROAMÉRICA, CARIBE Y ZONA ANDINA

Contacto:

rrosales@alfaomega.com.mx
(52) 55 3018-0494

Contacto:

gfermana@alfaomega.com.mx
(503) 7150 3093



ATENCIÓN DEL ÁREA INTERNACIONAL

PEDRO ALBERTO YU MUÑOZ
pyu@alfaomega.com.mx
Tel. (52)55 4135-2224

GERARDO FERNAN AYALA
gfermana@alfaomega.com.mx
Tel. (503) 7150-3093

ROSA LINA ROSALES NOGUEIRA
rrosales@alfaomega.com.mx
Tel. (52)55 3018-0494

DISTRIBUIDORES EN CENTROAMÉRICA Y EL CARIBE

COSTA RICA
LEARNING SOLUTIONS CR
veronica@ls-cr.com
jerhson@ls-cr.com
Tel. (506) 8310-3476

REP. DE EL SALVADOR
PROLIBROS, S.A. DE C.V.
prolibros1@gmail.com
Tel. (503) 2260 4654

MULTILIBROS, S.A DE C.V.
j.lopezmultilibros@gmail.com
Tel.: (503) 2252-6788

BOOK SOLUTIONS
DISTRIBUIDORES, S.A DE C.V.
rcantaderio.booksolutions@gmail.com
Tel. (503) 7890-1306 / 2523-4416

GUATEMALA
INSTITUTO GUATEMALTECO
AMERICANO IGA
mcruz@iga.edu /
msalazar@iga.edu
Tel. (502) 2300-6161

CENTRAL DE LIBROS SOCIEDAD
ANONIMA
bookcenter89@gmail.com
Tel. (502) 4043-0007

LIBRERÍA LATINOAMERICANA, S.A.
lib_latinoamericana@yahoo.com
mpaz@librerialatinoamericana.com
(502) 7963-8900

DISBOOK INTERNATIONAL
COMPANY, S.A
victor.sandoval@disbook.org
(502) 5482 5618 / 2228 0789

HONDURAS
GRUPO CORPORATIVO COELLO
jorgecoello_hn@hotmail.com
Tel. (504) 2556-5907

NICARAGUA
HISPAMER
importaciones@hispamer.com.ni
Tel. (505) 2278-1210

PANAMÁ
TEXT BOOK, S.A DE C.V.
textbook@cableonda.net
Tel. (507) 261 15 66

REP. DOMINICANA
E&E CONSULTORES Y ASESORES, S.R.L.
informacion@eyeconsultores.com
Tel. (849) 220-3298

DISTRIBUIDORES ZONA ANDINA

ECUADOR
MULTILIBRO D.L.M.
DISTRIBUIDOR
c.hernandez@multilibro.com.ec
Tel.: (593) 9854-48766

PERÚ
HUELLA CONTENIDOS SAC
gerencia.huellacontenidos@gmail.com
Tel.: +51 994 680 308

FILIALES

ARGENTINA
ALFAOMEGA GRUPO EDITOR
ARGENTINO, S.A.
ventas@alfaomegaeditor.com.ar
fmeraglia@alfaomegaeditor.com.ar
Tel. (5411) 4811-0887

CHILE
ALFOAMEGA GRUPO EDITOR, S.A.
agechile@alfaomega.cl
Tel. (562) 2235-4248

¡Visita
NUESTRA PÁGINA WEB!



**Podrás encontrar todas nuestras
series y diferentes herramientas
para tus clases.**

www.alfaomegaescolar.com



PREESCOLAR

En **Alfaomega** sabemos que la educación preescolar sienta las bases para la formación integral de los niños, es por eso que diseñamos contenidos educativos que tienen el objetivo desarrollar al máximo el potencial de sus alumnos.

8

Alfaomega Escolar

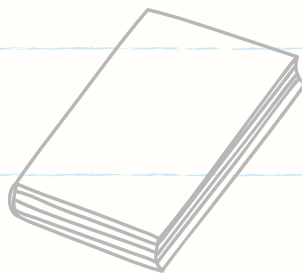
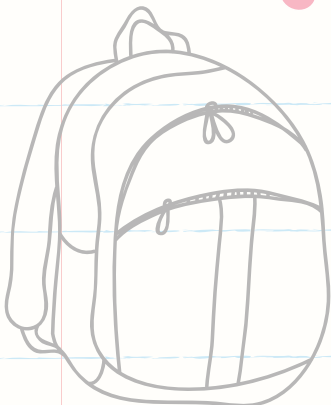
PREESCOLAR

mi
Aventur@
digital

10

PEQUES TIC
POR COM PETENCIAS

13





www.miaventuradigital.com

Libro recomendado para los alumnos que cursan tercer grado de Preescolar. Fomenta el desarrollo de habilidades digitales mediante la construcción de ambientes de aprendizaje, los cuales brindan a los niños experiencias significativas y contextualizadas.

Este libro promueve el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), con el objetivo de reconocer cómo la tecnología puede ser utilizada en diversos ámbitos y para distintas funciones. *Mi Aventura Digital 3* está fundamentada en la Educación Basada en Competencias (EBC) y promueve la transversalidad con los campos de Formación Académica y las Áreas de Desarrollo Personal y Social.



Incluye actividades que promueven las competencias digitales, generando así un aprendizaje significativo de manera lúdica y natural.



Cada bloque incluye un Reto Final donde los niños podrán evidenciar y reflexionar lo aprendido.



Cada bloque inicia con el establecimiento de un ambiente de aprendizaje en el que se contextualizan los conocimientos adquiridos.

ICONOGRAFÍA



10

Alfaomega Escolar

PREESCOLAR



APRENDE:



- Computadoras y dispositivos móviles
- Dispositivos de salida
- Teclas especiales
- Archivos y carpetas
- Las herramientas de dibujo
- Procesador de texto
- Internet

GUÍA PARA EL MAESTRO:

- Planeación semanal
- Secuencias y orientaciones didácticas
- Actividades permanentes
- Sugerencias didácticas
- Programas para descargar
- Instrumentos de evaluación



MI AVENTURA DIGITAL 3

ISBN: 978-607-622-562-2

MI AVENTURA DIGITAL

GUÍA PARA PROFESORES

ISBN: 978-607-622-702-2

Guía trimestral disponible
en formato digital.

MATERIAL INTERACTIVO



Integra el uso de software educativo,
con lo que se fortalecen los aprendizajes
sobre tecnología y su vínculo con los
contenidos curriculares.



DISPONIBLE EN:

WWW.MIAVENTURADIGITAL.COM





DESCARGA DEL SOFTWARE



Botones con los íconos representativos de cada software en los que se pueden descargar las aplicaciones de modo seguro.

VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE



Videos de apoyo sobre cómo descargar y usar el software complementario para realizar las actividades de la serie.



GUÍA PARA PADRES



Material disponible en línea donde encontrará sugerencias para orientar al alumno en el uso adecuado de las TIC e internet en el hogar a través de:

- Actividades
- Apps sugeridas
- Descarga del software complementario
- Enfoque de la serie



PEQUES TIC

POR COMPETENCIAS

www.pequestic.com

Serie fundamentada en la Educación Basada en Competencias (ebc), con la que el alumno iniciará el aprendizaje del uso responsable de las tic (Tecnologías de la Información y la Comunicación) reflexionando sobre los valores que debe considerar para desenvolverse en el salón de clase y en la vida cotidiana.

De una manera divertida, el alumno entenderá que es posible plantearse proyectos y metas, así como la importancia de culminarlas.

PRESENTACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE



Se presenta los aspectos que caracterizan a cada unidad.



Los contenidos se refuerzan con el uso de software educativo y con actividades para realizar en casa.



La serie fomenta el uso de aplicaciones informáticas de manera lúdica y gráfica, así como el vínculo con los contenidos curriculares.

SISTEMAS OPERATIVOS RECOMENDABLES

Windows 7
Windows 10

Horas clase
1-2
por semana

ICONOGRAFÍA



COMPRENDE



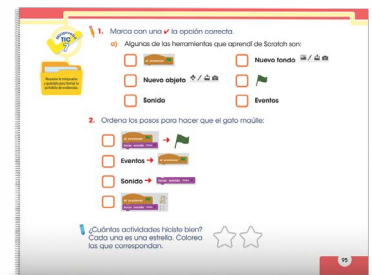
ACTIVIDAD INDIVIDUAL



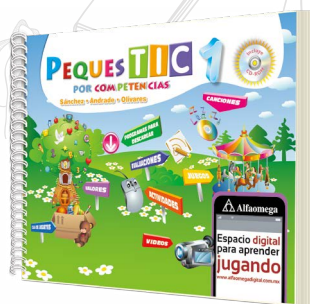
ACTIVIDAD EN PÁGINA WEB



ACTIVIDAD EN CASA

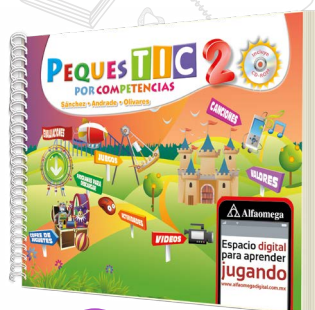


La autoevaluación permite a los alumnos reflexionar y poner en práctica lo aprendido.



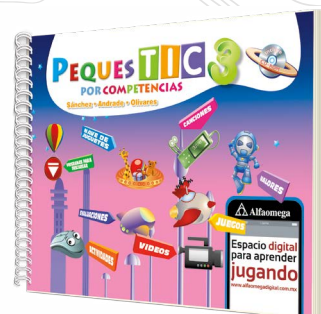
DESCUBRE:

- Mi inicio con las TIC
- El ratón y el teclado
- Encender y apagar la computadora
- Herramientas de dibujo
- Letras y números en el teclado
- Teclas de dirección
- Tipos de monitores
- Partes y función del CPU
- Dibujar y colorear con *Alfapaint*



CONOCE:

- Números y teclas en el teclado
- El ratón y el cursor
- Posiciones adecuadas para trabajar en la computadora
- ¿Cómo abrir un CD?
- Dibujo con las TIC, dibujar y colorear en *Alfapaint*
- Principios básicos de un procesador de texto, una hoja de cálculo, una presentación electrónica y un dibujo por computadora con *OOo4Kids*



APRENDE:

- El ratón y el teclado
- El ratón y el puntero
- Practicar la ubicación y uso de las teclas del teclado con *Type Faster*
- Sumas, dibujos y rompecabezas con *GCompris*
- Proyecto: Crear un dibujo
- Mi proyecto animado

GUÍA PARA EL PROFESOR

- Canciones para cada grado
- Programas para descargar
- Secuencias didácticas para modificar e imprimir
- Imágenes de apoyo al proceso de enseñanza
- Criterios de valoración final
- Rúbricas de evaluación
- Cofre de juguetes



Guía trimestral disponible en formato digital.

PEQUES TIC 1

ISBN: 978-607-707-409-0

PEQUES TIC 2

ISBN: 978-607-707-410-6

PEQUES TIC 3

ISBN: 978-607-707-411-3

GUÍA PARA EL PROFESOR

PEQUES TIC

ISBN: 978-607-707-465-6

GUÍA DIDÁCTICA PARA PADRES

PEQUES TIC

ISBN: 978-607-707-489-2

MATERIAL INTERACTIVO

Integra el uso de software educativo, con lo que se fortalecen los aprendizajes sobre tecnología y su vínculo con los contenidos curriculares.

DISPONIBLE EN:

WWW.PEQUESTIC.COM



DESCARGA DEL SOFTWARE



Botones con los íconos representativos de cada software en los que se pueden descargar las aplicaciones de modo seguro.

VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE



Videos de apoyo sobre cómo descargar y usar el software complementario para realizar las actividades de la serie.



GUÍA PARA PADRES



Material disponible en línea donde encontrará:

- Enfoque de la serie
- Actividades
- Apps sugeridas
- Descarga del software complementario



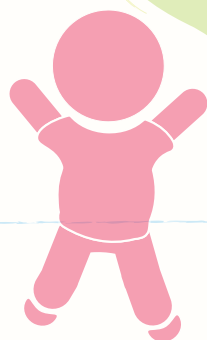


PRIMARIA

En **Alfaomega** promovemos el uso de las TIC de forma transversal dentro del currículo. Nuestras series impulsan el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes fundamentales para el uso de la tecnología.

16

Alfaomega Escolar
PRIMARIA

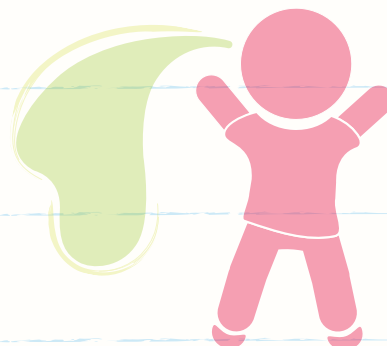


**APRENDER
Y CREAR**

con Desafíos Digitales

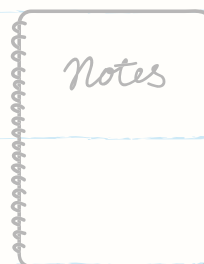
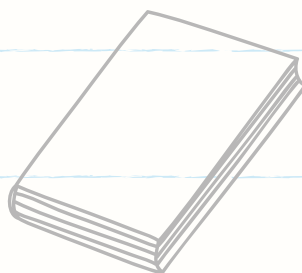
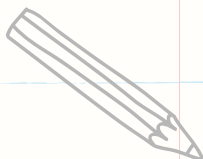
VERSIÓN ACTUALIZADA

18



Sánchez • Andrade • Olivares
Ciber Kids
TIC por competencias

23



APRENDER Y CREAR

con Desafíos Digitales

VERSIÓN ACTUALIZADA

www.aprenderycrear.com

Serie para que las niñas y niños de hoy aprendan las TIC para el colegio y para la vida cotidiana.

Con gran cantidad de actividades variadas para resolver con cualquier versión de Windows y Office.

UNA PEDAGOGÍA BASADA EN:

- Resolución de problemas
- Aprendizaje basado en juegos
- Ciudadanía digital
- Conciencia ambiental
- Robótica y programación -Sin la necesidad de comprar kits.

POR GRADO INCLUYE:

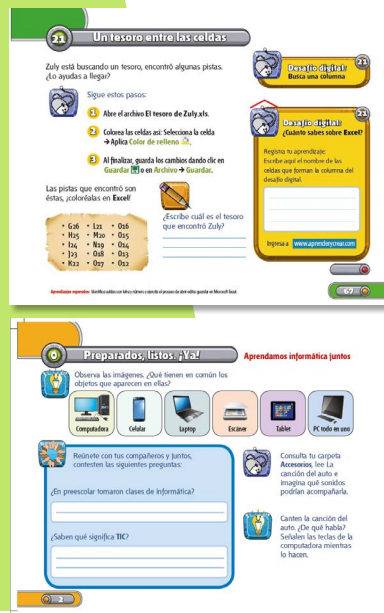
- Libro - Impreso y en formato digital interactivo.
- Software - Para PC o Notebook.
- App - Para celulares y tablets.
- Materiales exclusivos para docentes.
- Cubre todo el calendario escolar.

SE ADAPTA A LOS TIEMPOS QUE CADA ALUMNO NECESITE CON:

Actividades que avanzan progresivamente.

Imágenes que ilustran el paso a paso y guían las tareas para que se realicen de manera autónoma.

SISTEMA OPERATIVO RECOMENDABLE
Windows 10
Horas clase 1-2 por semana



Desarrolla paso a paso el contenido de los aprendizajes esperados.

Sesión diagnóstica para recuperar saberes previos y adaptar el material acorde con el grupo.

Código de colores que delimita Inicio, Desarrollo y Cierre de las sesiones.

18

Alfaomega Escolar
PRIMARIA

A las celdas, a las columnas y a las filas se les puede poner una línea alrededor que se llama **borde**.

Abre tu archivo **Lista de amigos.xlsx** para aprender a poner bordes. También puedes usar el archivo **Los amigos de Zulu** que se encuentra en la carpeta **Accesorios**, para practicar.

Recuerda que, si no te gusta o si no se ha salido bien, puedes deshacer. ¡Ambas tienes la herramienta!

Desafío digital: Una tabla semanal en Excel

Desafío digital: Sopa de letras

Registra tu aprendizaje: ¿Qué combinación de teclas necesitas para deshacer una acción o deshacerla?

En la tabla semanal, ¿con qué herramienta se han pintado las celdas de sábado y domingo?

Registra a www.aprendemys.com

1. Selección desde la celda A5 hasta A11.

2. En el grupo **Fuente**, presiona sobre el botón **Bordes**.

3. Selección **Todos los bordes**.

4. Guarda los cambios dando clic en **Guardar** o en **Archivo** → **Guardar**.

Los bordes son útiles para crear tablas y marcar las divisiones. La cuadrícula que ves en Excel es una guía que al imprimir no aparece.

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

ÁREA PARA REGISTRO
DE EVIDENCIAS DE LAS
ACTIVIDADES DE LA SESIÓN

Desafíos digitales para fortalecer y ampliar los aprendizajes que pueden realizarse en clase o en casa desde la web o App.

5 Evaluación final Sesiones 30 a 36

1. Tacha en cada caso la palabra incorrecta de las definiciones.

a. Para que puedas ser usuario / programador de programas y juegos se necesita de personas que los creen, es decir de usuarios / programadores.

b. Los bloques de **movimiento** / **eventos** / **aparición** son los que le indican al personaje cómo y hacia dónde se va a mover por el escenario.

c. Los bloques de **movimiento** / **eventos** / **aparición** son los que modifican cómo se ve tu personaje y le dan su voz, ya que con ellos se crean los diálogos.

2. Completa la tabla con los títulos y las definiciones que faltan.

	Es el objeto elegido para programar, en este caso, el gallo.
Paleta de bloques	
	Es el área donde se van a reunir los elementos gráficos y las animaciones.
Personajes y	En esta parte se ven los elementos gráficos que se van agregando al proyecto, tanto los personajes como los fondos.
	Dan las instrucciones para generar acción.
Área de	Es el área donde debes arrastrar los bloques, en forma ordenada, para crear un programa.

Instrumentos de evaluación —en el libro y en formato digital—. A partir de 4to Grado, los alumnos autogestionarán su portafolio de evidencias.

2 Mi proyecto de introducción a la robótica

Ciudad robótica

El orden en que se describen las instrucciones para que haga un robot es muy importante. Ordena del 1 al 4 las imágenes, para contar la historia.

1. ¿Ciudad Robótica es magnífica! Demos un paseo.

2. ¡Vamos a Ciudad Robótica en patineta!

3. ¡Namor!

4. Bienvenidos a Ciudad Robótica.

Proyecto para introducir a los alumnos en la robótica mediante actividades adaptadas a cada edad.

32 El robot no se quiere bañar, ¿por qué será?

¿Deberá Boli bañar a su robot con agua y jabón?

Observa el diagrama de flujo y encierra la decisión correcta.

```

graph TD
    A{¿Puede bañar a su robot?} -- SI --> B{¿Usa agua y jabón?}
    A -- NO --> C[Queda sucio y la mamá de Boli se enoja.]
    B -- SI --> D[Sale corriendo, porque el agua y el jabón lo irritan.]
    B -- NO --> E[Lo limpia con un trapo y aceite.]
    
```

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Acercar a los estudiantes a la lógica de la programación, a la vez que crean y personalizan sus propios proyectos.

15 Superdiccionario digital

¡Repasa las palabras nuevas que aprendiste de informática!

1. Escribe las letras que le faltan a las palabras y después coloréalas.

Do u en o

Do u en o.d cx

H j e ál u o

Do u en o n b a c

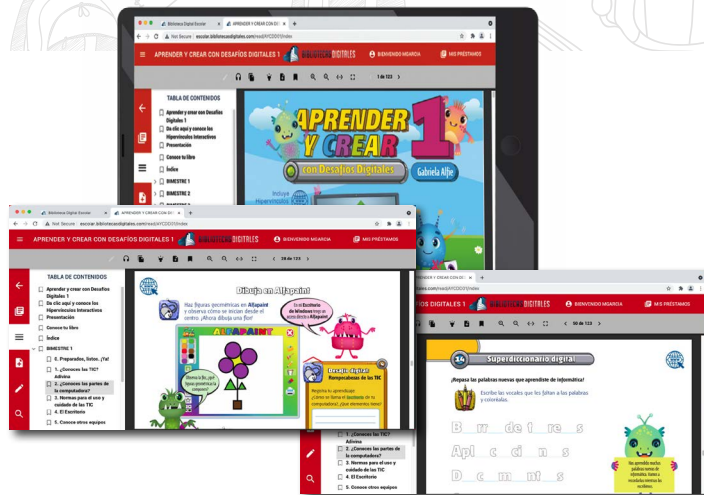
Ca cu a o a

¡Has aprendido muchas palabras nuevas de informática. Vamos a recordárlas mientras las escribimos!

Superdiccionario digital de conceptos informáticos con actividades lúdicas para ayudar a fijarlos. Se encuentra en el libro, en el software y App.

LIBRO DIGITAL INTERACTIVO

Emplea recursos didácticos para realizar las actividades en forma dinámica mediante material que se puede descargar, editar y enviar.



PROGRAMAS COMPLEMENTARIOS

Se descargan directamente desde la página web de forma segura.



DISPONIBLE EN:

WWW.APRENDERYCREAR.COM



GUÍA PARA PADRES



Disponible en línea para tratar temas actuales sobre Ciudadanía digital y el uso seguro de internet.

VIDEOTUTORIALES

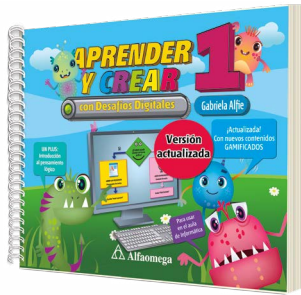


Videos de apoyo sobre cómo descargar y usar el software complementario.








20

Alfaomega Escolar
PRIMARIA



VERSIÓN ACTUALIZADA






DESCUBRE:

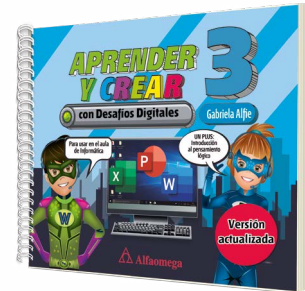
-  Las TIC
-  Alfapaint
-  Paint y Paint 3D
-  WordPad
-  Sistema operativo



VERSIÓN ACTUALIZADA










APRENDE:

-  Microsoft Word
-  Microsoft Excel
-  Paint y Paint 3D
-  Calculadora de Windows
-  Sistema operativo



VERSIÓN ACTUALIZADA












EJERCITA:

-  Microsoft Word
-  Microsoft Excel
-  Microsoft PowerPoint
-  Internet Explorer
-  Microsoft Edge
-  Paint y Paint 3D
-  Sistema operativo
-  Apps de Windows
-  Scratch



VERSIÓN ACTUALIZADA











CONOCE:

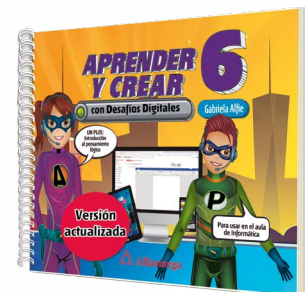
-  Sistema operativo
-  Microsoft Word
-  Microsoft Excel
-  Microsoft PowerPoint
-  Paint y Paint 3D
-  Scratch
-  TuxTyping
-  ShotCut
-  Internet Explorer
-  Microsoft Edge
-  Rapid Typing



VERSIÓN ACTUALIZADA










INTEGRA:

-  Sistema operativo
-  Microsoft Office
-  Microsoft Word
-  Microsoft Excel
-  Microsoft PowerPoint
-  Scratch
-  Google
-  ShotCut
-  Rapid Typing
-  BlockCAD



VERSIÓN ACTUALIZADA

AVANZA:

-  Sistema operativo
-  Microsoft Word
-  Microsoft Excel
-  Microsoft
-  PowerPoint
-  Microsoft Publisher
-  Internet Explorer
-  Microsoft Edge
-  Blogger
-  Scratch

ICONOGRAFÍA

INICIO DE
SESIÓN

FIN DE
SESIÓN

REFLEXIONA

ACTIVIDAD
EN EL LIBRO

ACTIVIDAD
DIGITAL

ACTIVIDAD
GRUPAL

COLOREAR

DIBUJAR

RECORTAR

GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES

Garantiza que cualquier docente, especializado o no, pueda desarrollar el programa.

- Guía anotada
 - Contenidos didácticos sesión por sesión
 - Ideas y sugerencias didácticas para cada página del libro del alumno
 - Respuestas a todos los ejercicios
- Avance programático completo editable
- Evaluación diagnóstica editable
- Evaluaciones sumativas editables
- Listado con los Aprendizajes esperados en Informática y contenidos en TIC
- Guías visuales de los programas ofimáticos, videotutoriales de apoyo, entre otros
- Cuadernillo sobre el uso seguro y protegido de Internet y Ciudadanía digital.



Dosificaciones bimestrales y trimestrales de contenidos y evaluaciones disponibles en formato digital.

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 1**
ISBN: 978-607-538-394-1

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 2**
ISBN: 978-607-538-395-8

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 3**
ISBN: 978-607-538-396-5

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 4**
ISBN: 978-607-538-382-8

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 5**
ISBN: 978-607-538-397-2

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES 6**
ISBN: 978-607-538-398-9

**APRENDER Y CREAR
CON DESAFÍOS DIGITALES
GUÍA PARA EL PROFESOR**
ISBN: 978-607-538-425-2



Sánchez • Andrade • Olivares

Ciber Kids

TIC por competencias

www.ciberkids.com

La **Serie Ciber kids** deja de lado la mera capacitación en ofimática y apunta a que las TIC contribuyan en la formación de competencias conceptuales, procedimentales y aptitudinales en el dominio de sistemas operativos de Windows con contenidos propios para que el alumno adquiera destrezas en el manejo de la informática, favoreciendo el desarrollo de sus competencias.

A lo largo de esta serie compuesta por seis libros, los estudiantes adquirirán y ampliarán sus conocimientos en informática desde la perspectiva del Enfoque Basado en Competencias (EBC). Ciber kids enfoca el aprendizaje de aplicaciones y herramientas informáticas desde una perspectiva lúdica ya que cada trimestre incluye material de apoyo en la web para facilitar la comprensión y aplicación de cada herramienta.

Cuenta con material web de apoyo:



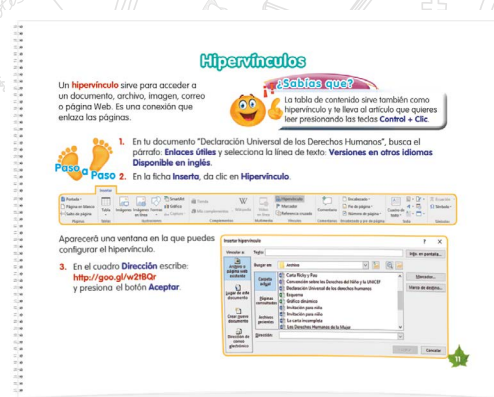
Al inicio de cada lección se expone el contenido TIC a trabajar de cada tema de cada bloque, así mismo se presentan cápsulas informativas sobre la vida del personaje que acompaña a Pau y Ricky de acuerdo con el tópico global del libro: **Ciber kids 1** el medio ambiente, **Ciber kids 2** la salud, **Ciber kids 3** la equidad, **Ciber kids 4** la ciencia, **Ciber kids 5** los derechos de los niños y **Ciber kids 6** mejoramiento de mi entorno.



Los conceptos, habilidades y aptitudes caracterizan cada trimestre acordes al Enfoque Basado en Competencias (EBC).



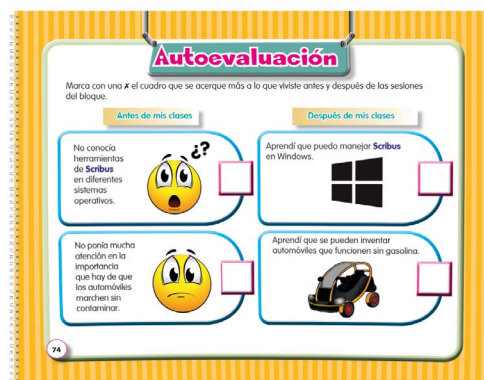
Incluye actividades individuales y grupales relacionadas con las asignaturas curriculares, juegos para practicar, preguntas de reflexión relacionadas con la vida cotidiana y el tema general del libro, indicaciones paso a paso y material educativo con videotutoriales.



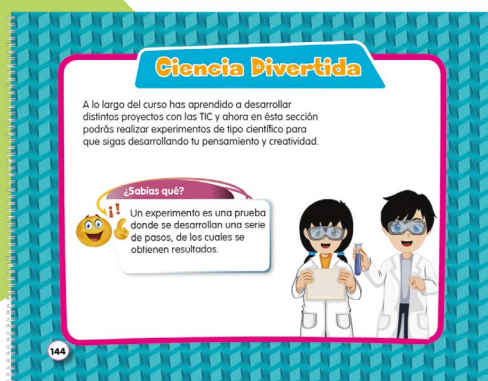
La serie está pensada para llevar paso a paso al estudiante y que aprenda a realizar distintas tareas en el **software** que se presenta en los distintos grados. Incluye datos curiosos de informática relacionados con el tema de la lección.



Invitación a ingresar al material de apoyo en la web y poner en práctica lo visto en la lección.



Ciber Kids permite realizar una evaluación integral del alumno atendiendo al logro de sus competencias respecto a conceptos, procedimientos y aptitudes. También ayuda al profesor con la valoración de los conocimientos en informática desde la perspectiva del Enfoque Basado en Competencias (EBC) e invita a seguir las recomendaciones para mejorar el aprendizaje.



Cada libro, al final incluye una Ciencia divertida que consiste en un experimento sencillo de tipo científico para realizarse en casa.



DESCUBRE:

- Microsoft Word
- Word Pad
- Tux Typing
- Microsoft Paint
- Microsoft PowerPoint

Aplicaciones Web:

- Minisebran
- Tux Typing
- MegaPik2

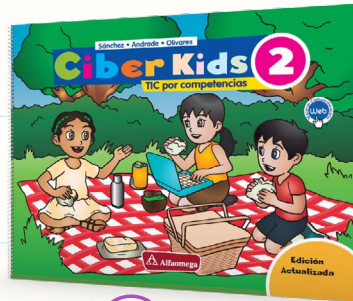


PRACTICA:

- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Shotcut
- Microsoft Excel
- Picture Manager
- Gmail
- Blog
- Gadgets

Aplicaciones Web:

- RapidTyping

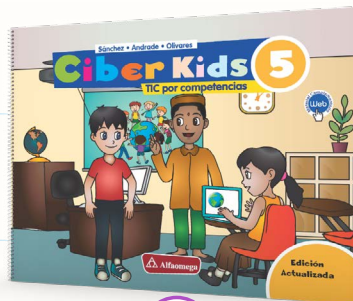


CONOCE:

- Microsoft Paint
- Microsoft PowerPoint
- WordArt
- Microsoft Word
- Microsoft Excel

Aplicaciones Web:

- Tux Typing
- MegaPik2
- Sebran



EXPERIMENTA:

- Microsoft Word
- Navegador web
- Sitio web
- Microsoft Excel

Aplicaciones Web:

- MecaNet
- BlockCAD
- FreeMind
- Kkuentas



APRENDE:

- Microsoft Word
- WordArt
- Shotcut
- Microsoft Excel
- Microsoft PowerPoint

Aplicaciones Web:

- RapidTyping
- Shotcut
- KKuentas



ESTUDIA:

- Scratch
- Scribus
- Microsoft Excel
- Microsoft Word
- mBlock

Aplicaciones Web:

- MecaMax
- RompeKOKOS
- BlockCad

ICONOGRAFÍA

¿QUÉ ES?

ACTIVIDAD
WEB

ACTIVIDAD
COLABORATIVA

ACTIVIDAD
INDIVIDUAL

REFLEXIÓN

¿SABÍAS
QUÉ?

JUGUETI PRÁCTICA

PASO A PASO

GUÍA DEL PROFESOR

- Dosificación del curso
- Planeación semanal
- Secuencias y orientaciones didácticas
- Actividades permanentes
- Sugerencias didácticas
- Instrumentos de evaluación



Guía trimestral disponible
en formato digital.

CIBER KIDS 1.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-157-2

CIBER KIDS 2.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-158-9

CIBER KIDS 3.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-159-6

CIBER KIDS 4.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-160-2

CIBER KIDS 5.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-161-9

CIBER KIDS 6.
TIC POR COMPETENCIAS
ISBN: 978-607-538-162-6

CIBER KIDS.
TIC POR COMPETENCIAS.
GUÍA PARA EL PROFESOR
ISBN: 978-607-538-405-4

MATERIAL DIGITAL

Para realizar las actividades descritas en el libro, la serie cuenta con:

- Videotutoriales
- Juegos
- Actividades
- Software educativo
- Evaluaciones

DISPONIBLE EN:

WWW.CIBERKIDS.COM



DESCARGA DEL SOFTWARE

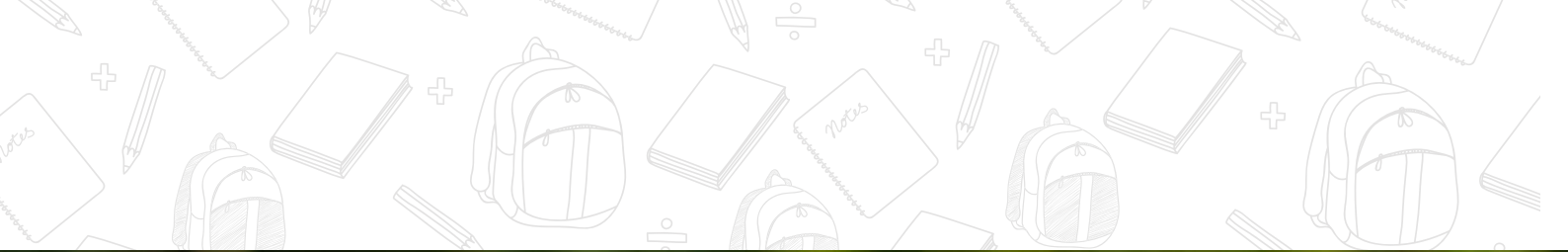


Botones con los íconos representativos de cada software en los que se pueden descargar las aplicaciones de modo seguro.

VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE

Videos de apoyo sobre cómo descargar y usar el software complementario para realizar las actividades de la serie.





SECUNDARIA

Considerando las demandas del mundo contemporáneo, la propuesta de **Alfaomega** es un conjunto de series que ofrecen herramientas indispensables para que los estudiantes de secundaria utilicen la tecnología informática de manera eficiente y responsable.

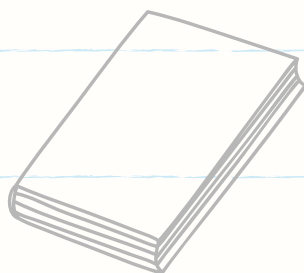
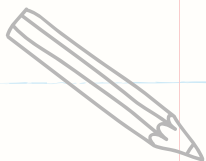
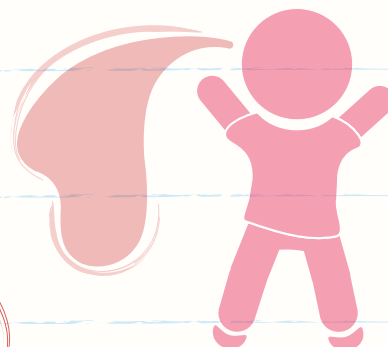
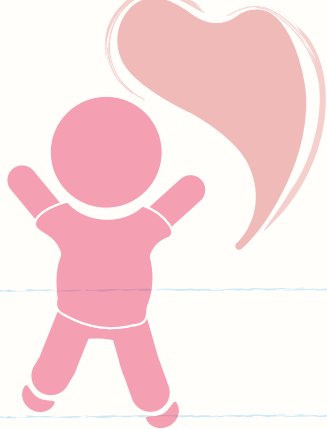
28

Alfaomega **Escolar**

SECUNDARIA

Informática Activa 3.0

30



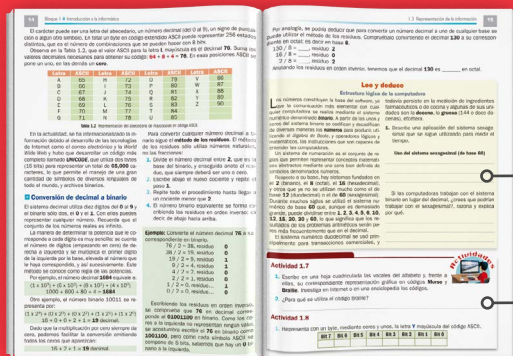
Informática Activa 3.0

www.informaticaactiva3-0.com

Sistema educativo completo para introducirse en la tecnología informática, compuesto por tres libros redactados de manera didáctica y gradual, con un enfoque constructivista.

Los libros contemplan tres áreas básicas de conocimiento: técnico, usuario y programador, pero se ha dado una mayor importancia al uso de los programas para que la mayoría de los alumnos adquieran las competencias necesarias para continuar con un proyecto educativo.

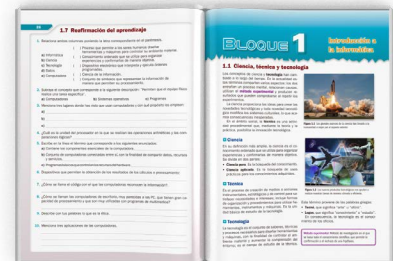
Esta serie se encuentra disponible en formato impreso y digital interactivo.



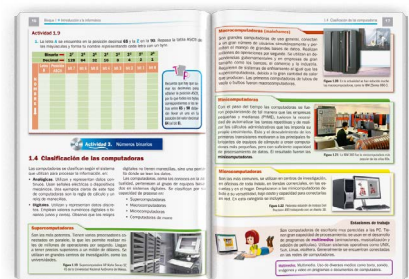
NOTAS
EXPLICATIVAS

ACTIVIDADES EN
LÍNEA

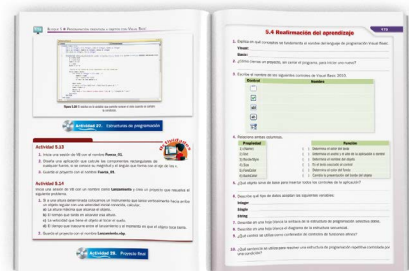
La serie promueve la reflexión sobre variados temas mediante preguntas y actividades sencillas, propicia además el vínculo con otras asignaturas curriculares.



Cuenta con definiciones de palabras nuevas, un proyecto relacionado y una sección de reafirmación del aprendizaje con 10 preguntas para evaluar sus conocimientos.



Cada bloque incluye actividades acompañadas por numerosas ilustraciones para realizarse en la computadora.



30

Alfaomega Escolar
SECUNDARIA



DESCUBRE:



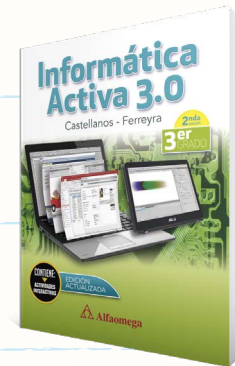
- Introducción a la informática
- Partes de la computadora
- Sistema operativo
- Informes escolares con Word
- Presentación de proyectos con PowerPoint
- Dibujo escolar con CorelDraw



CONOCE:



- Servicios de Internet
- Ediciones especiales con Publisher
- Retoque de imágenes bitmap con Photo-Paint
- Fundamentos y aplicaciones básicas de Excel
- Introducción a la programación estructurada



APRENDE:



- Diseño de páginas web con Dreamweaver
- Actividades escolares con Excel
- Aplicaciones de multimedios con Animate
- Administración de bases de datos con Access
- Programación orientada a objetos con Visual Basic Express

GUÍA DEL MAESTRO

- Concepción pedagógica de la colección
- Descripción de los libros por grado
- Avance programático
- Sugerencias didácticas



INFORMÁTICA ACTIVA 3.0

1ER GRADO

ISBN: 978-607-538-191-6

INFORMÁTICA ACTIVA 3.0

2O GRADO

ISBN: 978-607-538-189-3

INFORMÁTICA ACTIVA 3.0

3ER GRADO

ISBN: 978-607-538-187-9

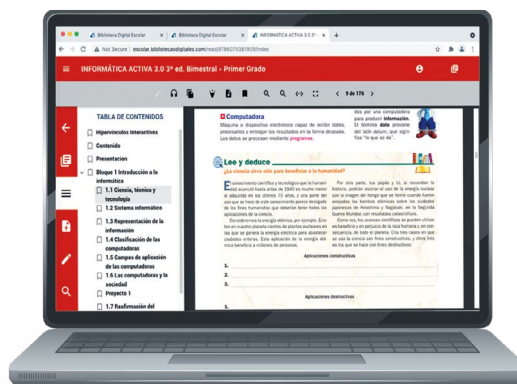
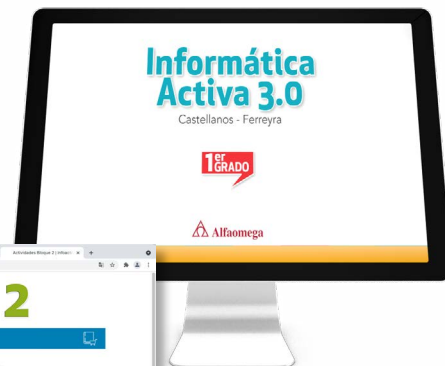
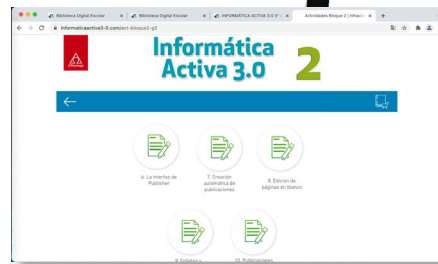
GUÍA DEL MAESTRO

INFORMÁTICA ACTIVA 3.0

ISBN: 978-607-538-400-9

MATERIAL INTERACTIVO

Cada libro incluye material complementario en la web con presentaciones en PowerPoint y diversas actividades; las respuestas a todos los problemas, ejercicios y actividades que se tratan en los libros; prácticas guiadas que permiten repasar los temas y ejercitar los procedimientos explicados; programas y manuales de enriquecimiento en informática.



LIBRO DIGITAL INTERACTIVO

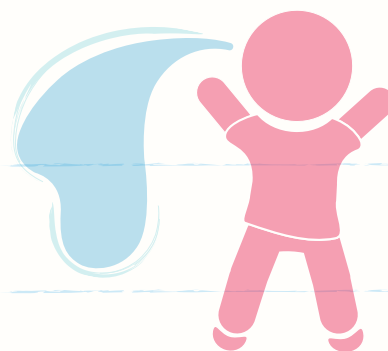
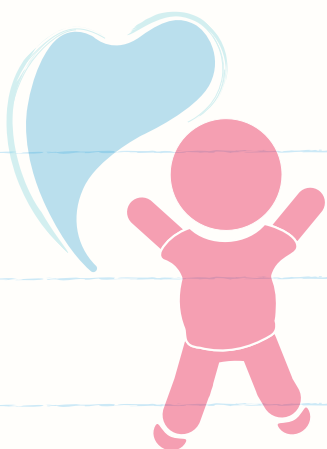
Emplea recursos didácticos con el objetivo de que el alumno realice las actividades de manera dinámica mediante material que puede descargar, editar y enviar.





BACHILLERATO

En Alfaomega contamos con series que contribuyen al desarrollo crítico de los jóvenes dentro del campo de las tecnologías, y les proporcionamos las herramientas teóricas y prácticas para enfrentar los retos de la educación superior.



Informática

para Bachillerato

35



34

Alfaomega Escolar

BACHILLERATO

Informática

para Bachillerato

Obra diseñada con la intención de desarrollar en los estudiantes de bachillerato las competencias informáticas requeridas para enfrentar los retos actuales.

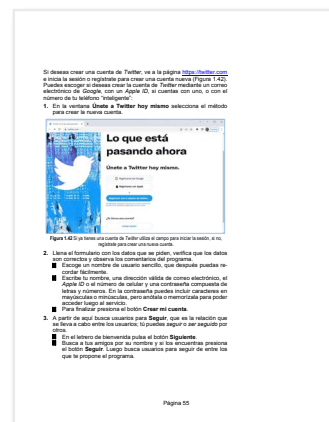
Los contenidos están en correspondencia con diversos programas académicos de nivel medio superior y la metodología seguida en la exposición de éstos propicia aprendizajes significativos y desarrollados en función de su uso en los programas más utilizados.

Además, permite "aprender haciendo" gracias a su enfoque constructivista, y lleva al alumno a adquirir la suficiente experiencia para tratar de obtener diversas certificaciones, como la CIN0276.01. Así mismo, lo acerca a la posibilidad de presentar los exámenes Microsoft Office Specialist: Associate (Aplicaciones de Microsoft 365) a través de Certiport, para tratar de obtener los certificados:

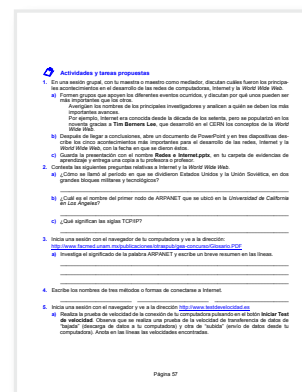
- MO-110: Microsoft Word (Aplicaciones de Microsoft 365)
- MO-210: Microsoft Excel (Aplicaciones de Microsoft 365)
- MO-310: Microsoft PowerPoint (Aplicaciones de Microsoft 365)

Nota: Las certificaciones son por cuenta del Microsoft, Alfaomega Grupo Editor no los ponen en contacto.

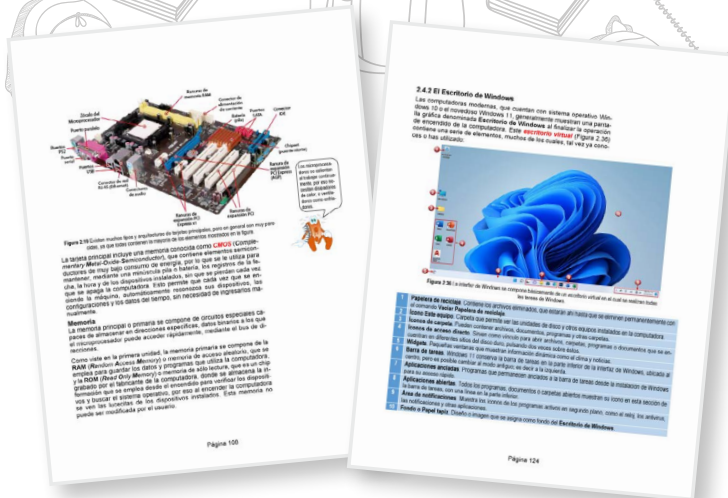
Sistemáticamente en la obra se propone trabajar con actividades que desarrollan conocimientos y habilidades en tecnología.



Incluye descripciones paso a paso, ejercicios y prácticas al final de cada uno de los temas y recomendaciones para el trabajo de herramientas informáticas.



Al inicio de cada uno de los bloques del libro, se incluyen los Propósitos y unidades de competencia, que deberán ser la meta del estudiante al terminar su estudio.



CONOCE:

- Almacenamiento de información
- Procesamiento digital de la información
- Ejecución de programas
- Trabajo con aplicaciones (hojas de cálculo, procesadores de texto y presentaciones)
- Metodología de solución de problemas

Con el fin de reforzar los temas y los procedimientos expuestos, el material web complementario del libro incluye:

- Ejercicios y prácticas adicionales para cada uno de las secciones del libro.
- Una introducción a las redes de computadoras e internet.
- Una introducción a la robótica.
- Una introducción a la programación con Python.

INFORMÁTICA PARA BACHILLERATO
ISBN: PENDIENTE

36

Alfaomega Escolar

BACHILLERATO



ROBÓTICA & LITERATURA



39



38

Alfaomega Escolar
PRIMARIA

RIE

ROBÓTICA INTEGRAL EDUCATIVA

www.proyectorie.com

Proyecto RIE es un método de aprendizaje en el que el desafío de armar un robot prototipo capta la atención del estudiante, quien aprende temas transversales de las áreas de:



TECNOLOGÍA



COMPUTACIÓN



ESPAÑOL



BIOLOGÍA



FÍSICA



QUÍMICA



GEOGRAFÍA



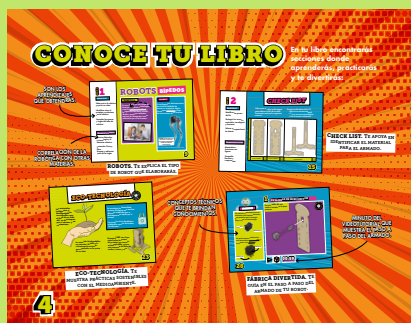
FORMACIÓN
CÍVICA Y ÉTICA



INGLÉS



PROGRAMACIÓN



Crea un nuevo entorno de aprendizaje aplicando la robótica como herramienta educativa, convirtiendo la inteligencia intuitiva en pensamiento formal.

SISTEMAS OPERATIVOS RECOMENDABLES

Windows 8
Windows 10

Horas clase
50 min
por semana

BITÁCORA DE EXPERIMENTACIÓN

Ensamble superior de la extremidad

¿Qué sucedería si colocaras menos bajes en el tornillo que tipo la parte superior de la extremidad?

Paso

Ensamblar las extremidades en su parte superior

Ensamblar las bases de las extremidades

Anota las observaciones respecto a lo que se te hizo fácil o difícil de hacer en cada paso del armado y por qué fue así.

Ensamble de las bases de las extremidades

¿Qué sucedería si a las extremidades no se les ensamblara una base?

BUZÓN DE DUDAS

Escribe las dudas que te hayan surgido durante la sesión. Pueden ser de lo que no te haya quedado claro o de lo que quisieras conocer más.

52

Bitácora de experimentación por sesión de armado

COMPROBANDO

Resuelve el crucigrama. Cúbrelo con las descripciones.

VERTICALES

1. Recurso tecnológico que transforma la energía química en eléctrica.
2. Tipo de recurso al que pertenecen las bases de las extremidades del prototipo.
3. Los personajes son de este tipo de recurso.

HORIZONTALES

4. Recurso material que permite sujetar o unir diversos materiales.
5. Recurso material que sirve como herramienta para colocar el elemento que une materiales.

19

Transversalidad



Diploma

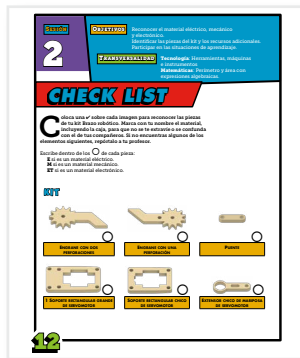
CADA MÓDULO DEL PROYECTO RIE CONSTA DE:

KIT DE ARMADO:

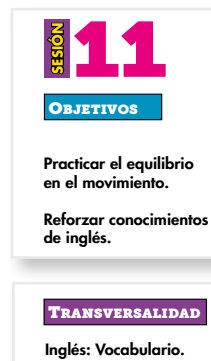
Cada kit contiene todas las piezas que necesitas para armar tu propio robot.



LIBRO DEL ALUMNO:



Compuesto por sesiones de 50 minutos.
Clasificado por nivel educativo



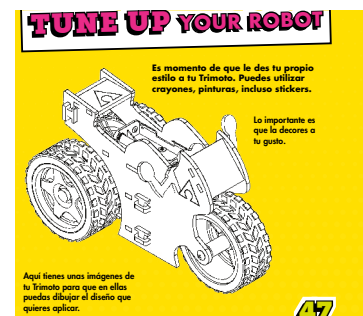
Con objetivos y temas transversales por sesión



Infografías



Sesiones de armado



Sesiones de personalización

40

Alfaomega Escolar
ROBÓTICA

Identifica dificultades en el proceso del armado.			
Busca soluciones a las dificultades y problemas del armado.			
Identifica sus competencias y acciones durante el armado del prototipo.			
Puede dar un salto propio a su robot.			

Escribe cómo te sientes con las actitudes que mostraste con SI. _____ _____ _____	Escribe qué harías para mejorar las actitudes que mostraste con NO. _____ _____ _____
--	--

Evaluación sumativa

Evaluación	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	Total
Autoevaluación				

85

Evaluaciones

GLOSARIO

Aislante: es un material que no permite transmitir la electricidad por él, como el plástico o la madera.

Ángulo recto: es el espacio que se forma entre una línea horizontal y otra vertical encima de la primera.

Automático: mecanismo que funciona por sí solo, ya sea en su totalidad o por partes.

Conductor: es un material que permite fluir libremente la electricidad a través de él, como los metales.

Energía: capacidad para producir una acción, un movimiento. La energía eléctrica es renovable y se obtiene por el movimiento de cargas eléctricas.

Erguido: caminar erguido es poner de pie y derecho a alguien para que avance.

Gravedad: es una fuerza que atrae la masa de un cuerpo a otro con mayor masa, es decir, cantidad de kilogramos. Las personas somos atraídas hacia el centro de gravedad de la Tierra.

Inseguro: lugar peligroso, inseguro e incómodo.

Inteligencia artificial: se dice cuando un dispositivo razona por sí mismo, según las órdenes de una persona, para resolver una situación.

Locomoción: acción de trasladarse de un lugar a otro.

Movimiento rotatorio: se presenta cuando un objeto gira sobre sí mismo.

Simétrico: adjetivo que se usa cuando las partes de un objeto se corresponden una con otra de igual forma.

66

Glosario

CHECK LIST

Califica una o el otro según tengas para indicar si el SI de tu robot tiene: **Siempre**, **A veces** o **Nunca**.

1. IDENTIFICAR LOS PARTES DEL ROBOT:

2. DISEÑAR LOS COMPONENTES Y HERRAMIENTAS:

3. VALORAR EL RESPETO HACIA LOS DEMÁS:

4. TRANSVERSALIDAD:

Formación Cívica y Ética: Reglas para vivir y convivir mejor.

Español: Lenguaje.

14

Check list el cual te apoya en el cotejo de los recursos que utilizarás durante el armado.

NORMAS DEL TALLER DE ROBÓTICA

Sigue estas normas en el taller para realizar tu Glosario.

Las normas nos indican la conducta que debemos tener en el desarrollo de una actividad.

1. Se puntual.

2. Respetar el material de los compañeros.

3. Usar correctamente las herramientas y los materiales.

4. Permanecer siempre en su lugar.

5. Trabajar en orden y en silencio.

6. Utilizar solo el material necesario.

REGLAS DEL TALLER DE ROBÓTICA

Las reglas indican lo que está permitido y no hacer en el taller de trabajo.

1. Evitar llevar comida o bebidas al taller.

2. Mantener las manos limpias y secas.

3. Mantener la zona ordenada.

4. Evitar correr en el taller.

5. Utilizar los instrumentos adecuados.

6. Si tienes dudas, preguntas o te perdieras.

7. Concentrarse en tu proyecto.

8. Respetar a los demás y colaborar en el trabajo en equipo.

9. Cuidar los instrumentos que se usen.

10. Limpieza y ordenar la zona al finalizar.

12

Actividades transversales que ayudan a relacionar los conocimientos adquiridos con otras materias.

TESTING

Realiza las siguientes pruebas con tu robot Caminante. Registra lo que experimentas en cada prueba.

Nivel de funcionamiento

PRUEBAS	¿FUE ÉXITO?	¿FUE FALLA?	¿CÓMO SE CORRE?
Avanzar en una superficie lisa.			
Avanzar en una superficie rugosa.			
Intentar subir un cuadrado sobre una mesa.			
Probar a avanzar después de haber estado parado.			

53

Testing para registrar las pruebas del robot al mismo tiempo que motiva a reflexionar sobre su funcionamiento.

ROBOTS TRÍPODES

1. OBJETIVOS

ROBÓTICA

Saber qué es la robótica y qué es un robot.

Identificar cómo los robots se relacionan con la robótica.

TRANSVERSALIDAD

Tecnología: Recursos tecnológicos.

Formación Cívica y Ética: Reglas.

ROBOT

Es una entidad artificial capaz de realizar tareas específicas, ya sean repetitivas, previas o programadas.

9

Conceptos que brindan conocimientos de palabras técnicas que se emplean en el armado del robot.

SITIO WEB QUE INCLUYE:



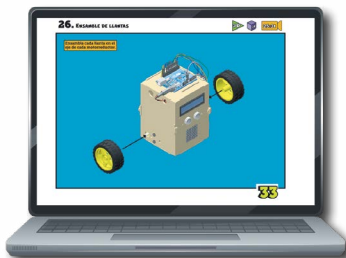
GUÍA DE PROFESOR



LIBRO DEL ALUMNO



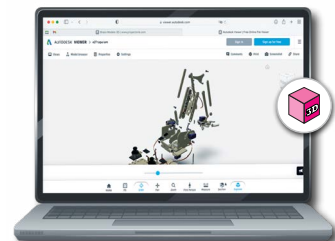
VIDEOTUTORIALES DE ARMADO



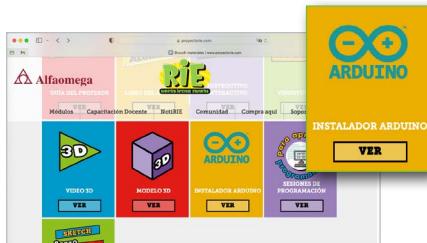
INSTRUCTIVO INTERACTIVO



VIDEOS 3D



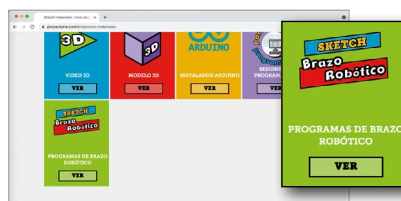
MODELOS INTERACTIVOS 3D



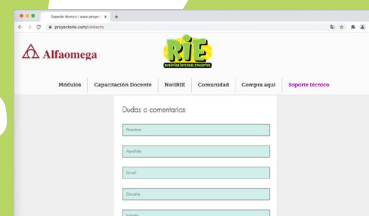
INSTALADOR PARA PROGRAMAR



SESIONES DE PROGRAMACIÓN



LIBRERÍAS DE PROGRAMACIÓN



SOPORTE EN LÍNEA



Ruta de aprendizaje y experimentación



Niveles académicos

Prototipo	Nivel de complejidad en la motricidad	Nivel de complejidad programación	Nivel de complejidad conceptual	Nivel académico sugerido	Edad
CARRO RC	INTERMEDIO	NO APLICA	INTERMEDIO	PRIMARIA ALTA	11
GUSANO	INTERMEDIO	NO APLICA	INTERMEDIO	PRIMARIA BAJA	9
CAMINANTE	INTERMEDIO	NO APLICA	AVANZADO	PRIMARIA BAJA	10
ROVER	BÁSICO	NO APLICA	BÁSICO	PRIMARIA BAJA	8
TRIMOTO	BÁSICO	NO APLICA	BÁSICO	PRIMARIA BAJA	7
ROVERLAB	BÁSICO	INTERMEDIO	INTERMEDIO	SECUNDARIA	13
BRAZO ROBÓTICO	AVANZADO	AVANZADO	AVANZADO	SECUNDARIA	14



TRIMOTO



- Construye una Trimoto partiendo de la aplicación del concepto de movimiento rectilíneo y del uso de componentes eléctricos y máquinas simples como rueda y eje.
- 9 Sesiones
- Área mecánica-eléctrica

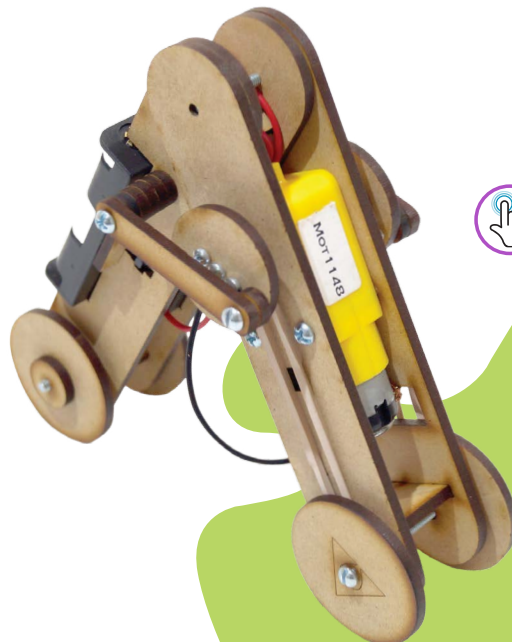


ROVER

- Construye un robot Rover a partir del análisis del uso de energía recargable aplicada a un circuito en paralelo.
- 9 Sesiones
- Área mecánica-eléctrica

GUSANO

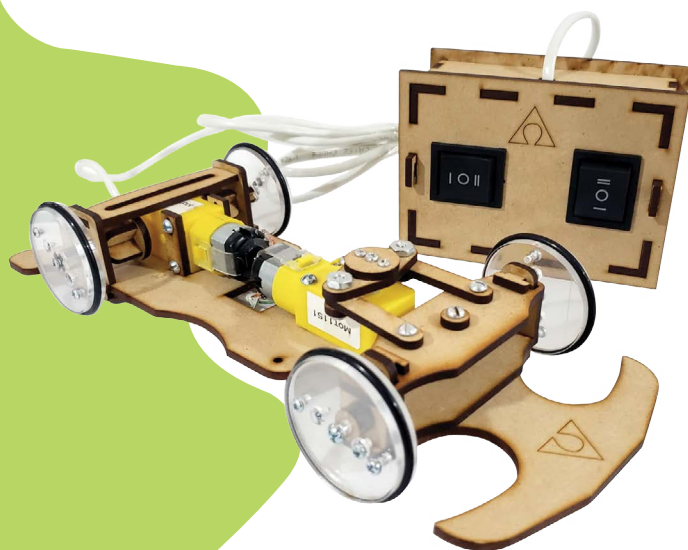
- Construye apoyado de **Actividades transversales** que ayudan a relacionar los conocimientos adquiridos con otras materias.
- 11 Sesiones
- Área mecánica-eléctrica



CAMINANTE



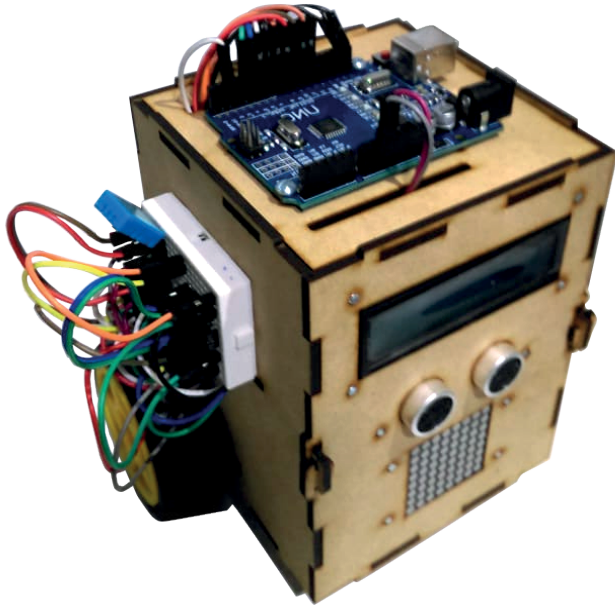
- Construye un bípedo basado en los conceptos: centro, línea de gravedad y base de sustentación para lograr un movimiento similar al de un androide.
- 11 sesiones
- Área mecánica-eléctrica



CARRO RC



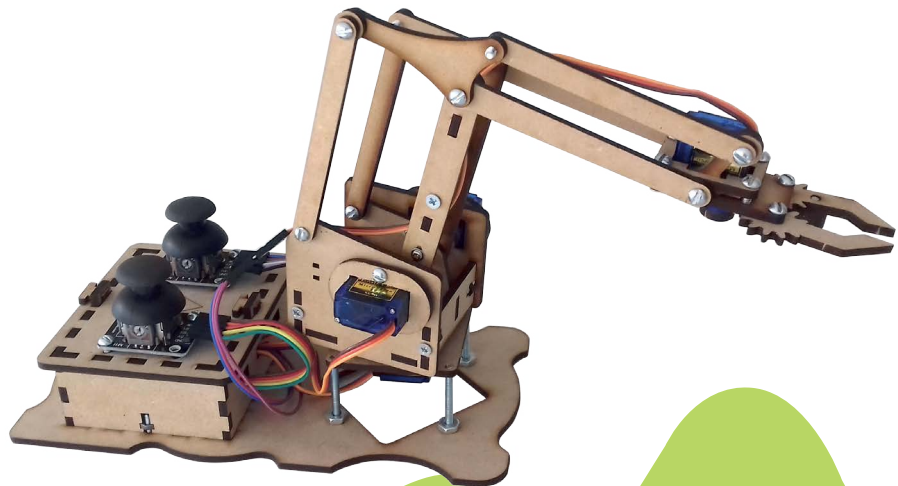
- Construye un carro eléctrico a partir de la aplicación de un circuito eléctrico usando motorreductores como mecanismos de tracción y dirección.
- 14 sesiones
- Área mecánica-eléctrica



ROVER LAB



- Construye un robot móvil programado con tarjeta Arduino para:
 - Medir la temperatura y la humedad de tu entorno y exhibirlas en una pantalla.
 - Evadir los obstáculos que encuentre en su recorrido.
 - Mostrar un mensaje tipo banner
- 14 sesiones
- Área mecánica-eléctrica y programación



BRAZO ROBÓTICO



- Arma un brazo robótico cuyos grados de libertad de movimiento serán programados mediante una tarjeta Arduino nano.
- 13 sesiones
- Área mecánica-eléctrica y programación



Leer
es vivir

LITERATURA INFANTIL

Estos libros están desarrollados para que los jóvenes lectores aprendan, sueñen y vivan algunas de las obras de los mejores autores e ilustradores. Abordan situaciones cercanas al lector y reflejan los sentimientos y fantasías propios de la infancia.

Los libros están clasificados por niveles de lectura y edades orientativas.

La clasificación por edades es puramente orientativa, dependerá siempre de la madurez de los jóvenes lectores.

SE FAVORECE UNA ACTITUD REFLEXIVA Y CRÍTICA ANTE SU ENTORNO.

MI AMIGO ALBERTO



CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Valores

DIRIGIDO A

+ 5 años

¡Yo tengo muchísimos amigos! Yang, de Corea; Max, que es el más alto, también llamado el Jirafa; Marina, mi novia; Samuel, el rechoncho; Leyla, que hace poco que vive en nuestro país, y Buxter. Pero mi mejor amigo, mi amigo del alma... ¡Es Alberto!

RIGOBERTO Y LOS LOBOS



Cuando Rigoberto abrió la puerta de su casa, se encontró con algo que nunca antes había visto allí adentro: una oscuridad completa. Estaba asustado, y su imaginación le empezó a jugar muy malas pasadas.

CONOCIMIENTOS

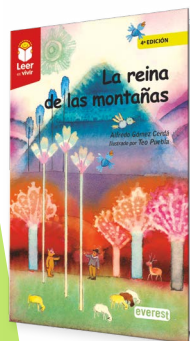
SE TRABAJA:

- Valores
- Entorno cultural
- Autocuidado

DIRIGIDO A

+ 6 años

LA REINA DE LAS MONTAÑAS



CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Entorno natural
- Ecología

DIRIGIDO A

+ 6 años

Era la montaña más alta de la cordillera. ¡Y bien orgullosa que estaba de serlo! Como era una montaña generosa dejaba que muchos animales viviesen en sus faldas. Félix, el pastor, se refrescaba la cara en una fuente que allí había. Dicen que nadie ha visto nunca sonreír a una montaña, pero es seguro que ésta lo hacía. Un día comenzaron a llegar enormes máquinas...

EL HUEVO DEL ORNITORRINCO



Pepe y Pepa era dos ornitorrincos preparados para tener y cuidar a su futura descendencia: habían elegido un precioso lugar en el que habían excavado una larga galería, que desembocaba en una madriguera amplia y cómoda, ideal para que nacieran sus pequeños. El día que Pepa puso un huevo fueron tremendamente felices.

CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Entorno natural
- Ecología

DIRIGIDO A

+ 6 años

OBJETIVOS

- Promover la lectura entre los más jóvenes.
- Descubrir los fascinantes mundos creados por la imaginación.
- Transmitir los valores compartidos por una sociedad moderna, abierta y solidaria.
- Difundir las más variadas formas de expresión artística a través de la literatura.
- Ayudar a "saber vivir" considerando la lectura como una de las más amplias puertas para acceder al mundo del siglo XXI y al placer por el conocimiento y el descubrimiento.

GUÍAS DE LECTURA

Cada título está acompañado de una guía de lectura con propuestas, sugerencias e ideas para trabajar antes, durante y después de cada lectura.

EL HADA DEL ABANICO VERDE



CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Teatro
- Fantasía
- Aventura
- Libertad

DIRIGIDO A

+ 10 años

Prima-Vera pronto cumplirá 15 años y es llamada al Palacio de la Reina Heladísima, su prima. Allí todo está lleno de nieve y hielo, incluso los corazones y la Reina tiene planes para que el invierno dure todo el año. Vera, ayudada por los Duendes Marzo y Agosto, se enfrentará a ella.

PROPUESTAS DE ACTIVIDADES

Se trata de actividades creativas y motivadoras para facilitar la comprensión lectora del alumnado.

MI AMIGO ALBERTO

ISBN: 978-607-576-225-8

RIGOBERTO Y LOS LOBOS

ISBN: 978-607-576-226-5

LA REINA DE LAS MONTAÑAS

ISBN: 978-607-576-227-2

EL HUEVO DEL ORNITORRINCO

ISBN: 978-607-576-228-9

EL HADA DEL ABANICO VERDE

ISBN: 978-607-576-229-6

Cuentos

Educación primaria

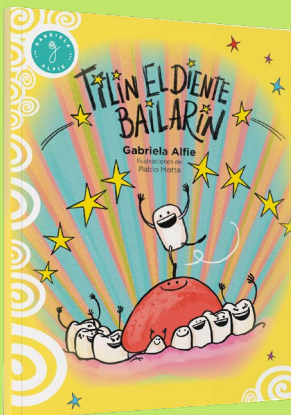


Libros que estimulan el placer por la lectura con una perspectiva actual en los textos y en las ilustraciones, creadas por artistas contemporáneos.

Organizados en tres niveles lectores de acuerdo con las edades sugeridas en cada libro.

SE FAVORECEN VALORES Y SE TRABAJA CON LAS EMOCIONES.

Tilín, el diente bailarín



Tilín es un diente de leche que vive en la boca de Astor. Un día, un nuevo diente se asoma Tilín no quiere irse... Hasta que, el día del cumpleaños, algo sucede. ¿Qué aventuras vivirá el diente de leche? Esta historia trata sobre los cambios que trae crecer: un diente de leche se va para dejar lugar a uno nuevo.

VALORES - EMOCIONES

Con Tilín podemos trabajar:

- Los cambios que trae el crecer
- El manejo de la angustia y el miedo
- Poder decir adiós y recibir la novedad

DIRIGIDO A



Jana y sus poderes jabonosos



DIRIGIDO A

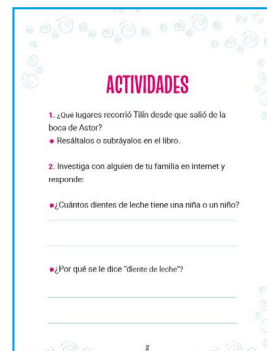


Jana extrañaba a sus amigos en una época en la que debía quedarse en casa. ¿Sabes qué hizo? Descubrió sus poderes jugando con agua y jabón y se transformó en ¡una superjabonosa heroína secreta! y tuvo una gran idea para compartir todas sus aventuras con sus amigos.

VALORES - EMOCIONES

Con Jana podemos trabajar:

- El uso positivo de la tecnología
- La creatividad y la imaginación
- La responsabilidad
- El valor de la amistad



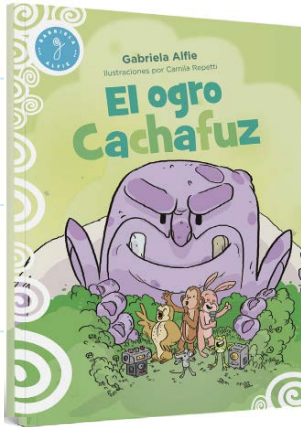
Al final de cada cuento encontrarán actividades divertidas para hacer en casa o en la escuela.

50

Alfaomega Escolar

LITERATURA

El ogro Cachafuz



DIRIGIDO A



Un cuento que invita a reflexionar y a valorar la naturaleza a través de las aventuras de sus protagonistas. Se integran recursos como los diálogos y poemas rimados que enriquecen la lectura.

Es la historia de un ogro que vive en un bosque y que apesta con sus olores causados por falta de higiene. Con ellos hechiza a los animales. Hasta que éstos se unen y logran llevarlo por el camino de la limpieza corporal.

VALORES - EMOCIONES

Con **Cachafuz** podemos trabajar:

- La solidaridad: la unión hace la fuerza
- El tratamiento de la higiene corporal
- Lograr la convivencia pacífica
- El valor de la naturaleza

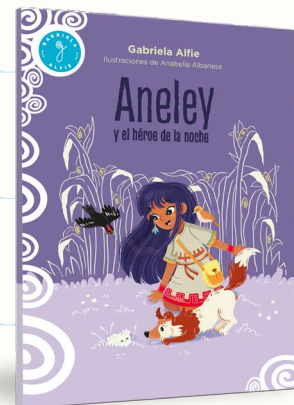
Aneley y el héroe de la noche

Esta historia sucedió hace mucho tiempo, cuando no había internet, ni celulares, ni aviones, ni grandes ciudades. Las personas vivían en la naturaleza y se comunicaban con los animales. Como Aneley, una niña que vivía cerca de una aldea y conocía el idioma de los pájaros. Ella, junto con los animales, resuelven un enigma e integran a un nuevo amigo.

VALORES - EMOCIONES

Con **Aneley y el héroe de la noche** podemos trabajar:

- La protección del medio ambiente
- Diversidad de las expresiones culturales
- La amistad y la cooperación



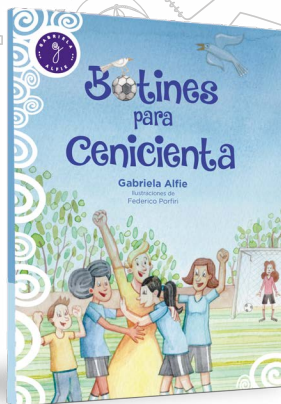
DIRIGIDO A



Botines para Cenicienta

Una divertida historia donde Cenicienta termina en el mundo real jugando de arquera en un equipo de fútbol, el rey viaja en transporte público (lástima que se subieron al bus en sentido equivocado), el príncipe se hace gamer y ya no le importa casarse y más.

El ambiente del cuento clásico en la versión de Charles Perrault se entrecruza con el de la actualidad para mostrar a través del humor, disparatado por momentos, cómo comprender el mundo real.



DIRIGIDO A



VALORES - EMOCIONES

CON *BOTINES* PODEMOS TRABAJAR:

- El desarrollo personal en un ámbito de afecto y respeto mutuo.
- El reconocimiento de la identidad de los sujetos.
- La resistencia al autoritarismo.
- El derecho a que se respeten los propios intereses.
- La equidad de género.

PORTABILIDAD:

Los libros de 32 páginas, se destacan por lo siguiente:

- Son livianos como para que se lleven de la casa al colegio.
- Se pueden leer en pocas clases favoreciendo las propuestas para compartir las lecturas en familia.

CADA LIBRO CUENTA CON SU CANAL DE YOUTUBE:

Allí la autora nos cuenta algo especial sobre esa historia. Se encuentra en el QR de la contratapa.

GUÍA DE COMPRENSIÓN LECTORA EXCLUSIVA PARA DOCENTES:

En formato digital con actividades que favorecen la lectura, la expresión y creatividad literaria. Especialmente creadas para cada libro.

JANA Y SUS PODERES JABONOSOS
ISBN: 978-607-576-221-0

TILÍN EL DIENTE BAILARÍN
ISBN: 978-607-576-222-7

EL OGRO CACHAFUZ
ISBN: 978-607-576-220-3

ANELEY Y EL HÉROE DE LA NOCHE
ISBN: 978-607-576-218-0

BOTINES PARA CENICIENTA
ISBN: 978-607-576-219-7

OTROS TÍTULOS DE ALFAOMEGA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

PRIMARIA

**Practica + con las TIC 1**

ALFIE, Gabriela

ISBN: 978-607-622-348-2127 págs. Rústica, 27 × 21 cm
Alfaomega
2015**Practica + con las TIC 2**

ALFIE, Gabriela

ISBN: 978-607-622-360-4128 págs. Rústica, 27 × 21 cm
Alfaomega
2015**Practica + con las TIC 3**

ALFIE, Gabriela

ISBN: 978-607-622-359-8144 págs. Rústica, 27 × 21 cm
Alfaomega
2015**Practica + con las TIC 4**

ALFIE, Gabriela

ISBN: 978-607-622-358-1144 págs. Rústica, 27 × 21 cm
Alfaomega
2015**Practica + con las TIC 5**

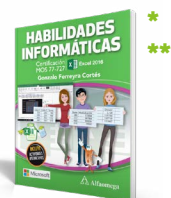
ALFIE, Gabriela

ISBN: 978-607-622-357-4144 págs. Rústica, 27 × 21 cm
Alfaomega
2015**Practica + con las TIC 6**

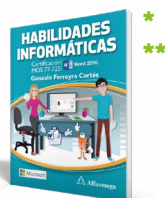
ALFIE, Gabriela

ISBN: 978-607-622-365-9144 págs. Rústica, 27 × 21 cm
Alfaomega
2015

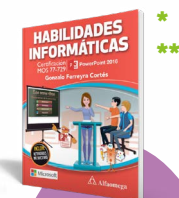
SECUNDARIA

**HABILIDADES
INFORMÁTICAS
Certificación MOS 77-727
Excel 2016**

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-538-428-3168 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2019**HABILIDADES
INFORMÁTICAS
Certificación MOS 77-725
Word 2016**

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-538-426-9160 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2019**HABILIDADES
INFORMÁTICAS
Certificación MOS 77-729
PowerPoint 2016**

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-538-427-6168 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2019* **HABILIDADES INFORMÁTICAS (EXCEL).** DISPONIBLE SÓLO EN BLANCO Y NEGRO

** ALFAOMEGA NO TIENE CONTACTO CON EL CENTRO CERTIFICADOR

OTROS TÍTULOS DE ALFAOMEGA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SECUNDARIA



HERRAMIENTAS DIGITALES 2

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo;
CASTELLANOS, Ricardo

ISBN: 978-607-622-325-3

144 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2015



HERRAMIENTAS DIGITALES 3

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo;
CASTELLANOS, Ricardo

ISBN: 978-607-622-347-5

144 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2015



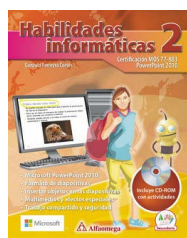
HABILIDADES INFORMÁTICAS 1

**Certificación MOS 77-881.
Word 2010**

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-707-636-0

176 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2013



HABILIDADES INFORMÁTICAS 2

**Certificación MOS 77-883.
PowerPoint 2010**

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-707-637-7

176 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2013



HABILIDADES INFORMÁTICAS 3

**Certificación MOS 77-882.
Excel 2010**

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

ISBN: 978-607-707-641-4

176 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2013



INFORMÁTICA 1

Informático certificado

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo; ALFIE,
Gabriela

ISBN: 978-607-707-332-1

176 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2012



INFORMÁTICA 2

Informático certificado

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo;
ALFIE, Gabriela

ISBN: 978-607-7686-21-7

160 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2012



INFORMÁTICA 3

Informático certificado

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo;
ALFIE, Gabriela

ISBN: 978-607-7686-22-4

160 págs. Rústica, 21 × 27 cm
Alfaomega
2012



BIBLIOTECAS DIGITALES

La solución para instituciones a la vanguardia

**Aumenta el acervo
de tu biblioteca
sin sacrificar espacio
en tu institución**



**Solicita tu prueba.
Experimenta sus beneficios**



Micrositios por
institución



Lectura en
línea



Límite de
usuarios



Descargas
controladas



Diseño
responsivo



Soporte
técnico

hablemos@bibliotecasdigitales.com

55 5575 5022

<https://demo.bibliotecasdigitales.com>

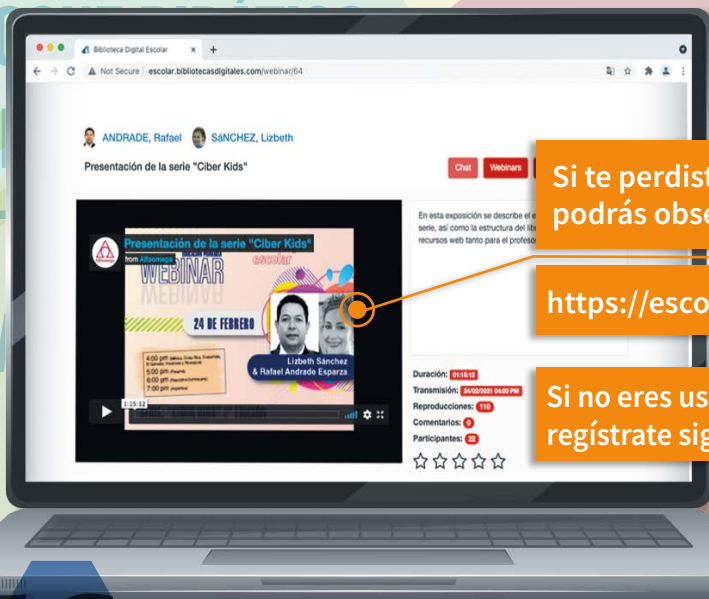
WEBINARS CAPACITACIONES CURSOS



Series escolar

**IMPARTIDO
POR ESPECIALISTAS:**

Transmitido en vivo por:



Si te perdiste de las sesiones en vivo,
podrás observarlas en:

<https://escolar.bibliotecasdigitales.com>

Si no eres usuario en Bibliotecas Digitales,
regístrate siguiendo estos pasos:



WEBINARS



57



Diálogos sobre educación y TIC

“ Robótica,
sustentabilidad
y creatividad ”

“ Literatura infantil como
herramienta para
la creatividad en
el contexto actual. ”



Series escolar

Presentación de la serie
**Shotcut y Scratch usados
en "Ciber Kids 2º edición"**

Maribel García

Presentación de la serie
"Ciber Kids 2º edición"

Lizbeth Sánchez
& Rafael Andrade

Presentación de la serie
**Matriz de LEDS
del "Rover Lab"**

Maribel García

Presentación de la serie
**Sebran y Alfapaint
en "Peques TIC"**

Maribel García

Presentación de la serie
**GCompris y Megapik
de "Mi Aventura Digital"**

Maribel García

SERVICIOS EDUCATIVOS

Nuestro calificado equipo de consultores está a su disposición para ayudarle a obtener los mayores beneficios de los materiales educativos de su selección.



FORMACIÓN

Refuerce sus competencias docentes a través de nuestros cursos y talleres en línea.

ACOMPañAMIENTO

Solicite apoyo de un consultor académico y resuelva sus inquietudes.

HELP DESK

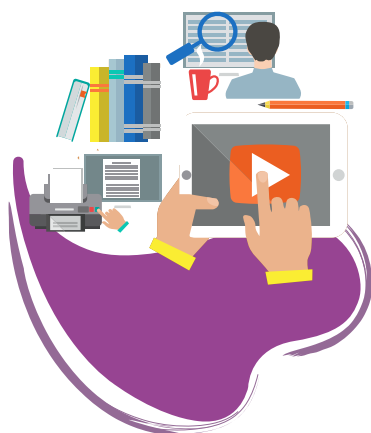
Reciba apoyo a través de:

- Números telefónicos gratuitos
- Mensajería instantánea
- Correo electrónico



**SEGUIMIENTO**

Reciba acompañamiento continuo de nuestros consultores para la implementación del proyecto de su elección.

**BIBLIOTECA DIGITAL**

Cuente con los libros en una biblioteca digital personalizada

RECURSOS PARA EL PROFESOR

Encuentre contenidos especialmente diseñados para usted:

- Software complementario
- Material adicional
- Orientación metodológica entre otros

Alfaomega Grupo Editor

Te acerca al conocimiento

 www.alfaomegaescolar.com

 [@alfaomega.grupo.editor](https://www.facebook.com/alfaomega.grupo.editor)

 [@AlfaomegaMex](https://twitter.com/AlfaomegaMex)

 [@Alfaomega_Mex](https://www.instagram.com/Alfaomega_Mex)

 [Alfaomega Grupo Editor SA de CV](https://www.linkedin.com/company/Alfaomega%20Grupo%20Editor%20SA%20de%20CV)

 BIBLIOTECAS DIGITALES <https://hablemos.bibliotecasdigitales.com>

EMPRESAS DEL GRUPO:


MÉXICO

Filipinas 313, Col. Portales Norte
C.P. 03303, Benito Juárez, CDMX
Tel.: 55-5575-5022
Sin costo: 800-020-4396
atencionalcliente@alfaomega.com.mx

CHILE

José Manuel Infante 78,
Oficina 102, Providencia-Santiago de Chile
Tels.: (56-2) 2235-4248
agechile@alfaomega.cl

ARGENTINA

Av. Córdoba 1215, piso 10,
C.P. 1055, Buenos Aires
 Tels.: 55 9 11 3603-3814
ventas@alfaomegaeditor.com.ar