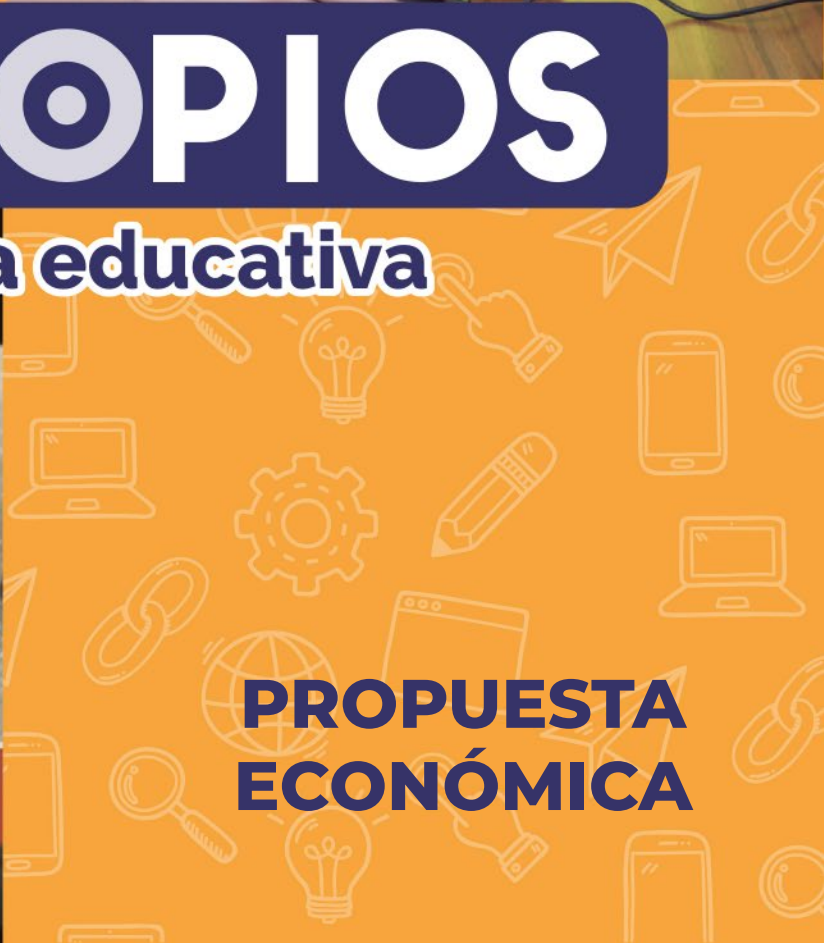




CRONOPIOS

Tecnología educativa



**PROPUESTA
ECONÓMICA**

CRONOPIOS



Gracias a la sólida experiencia adquirida durante más de 30 años en el ámbito tecnológico del país podemos ofrecer un método garantizado para el desarrollo de habilidades y destrezas tecnológicas, nuestros 14 libros y plataformas, han sido creados a partir de la experiencia docente, son revisados y actualizados constantemente por un grupo de profesionales, según las necesidades tecnológicas y pedagógicas de nuestros grupos etarios.

Promovemos verdaderos aprendizajes significativos como resultado de la experiencia de los estudiantes frente a la Tecnología y facilitamos el trabajo de los docentes por medio de las herramientas didácticas (libros, plataforma y atención personalizada) que aseguran la continuidad de una excelente calidad pedagógica.



Nuestro método está especialmente diseñado para cada una de las etapas de la vida escolar, con contenidos novedosos y actualizados, cubriendo los requerimientos del CNB de Guatemala.

PREPRIMARIA

Respondiendo a la etapa concreta en dónde se encuentran los estudiantes de preprimaria contamos con libros de actividades en modalidad impresa, en 120 gramos, diseñados específicamente para cada edad (Prekinder, Kinder, Preparatoria) que permiten a los pequeños ser protagonistas de sus propios aprendizajes.



Como parte del desarrollo de las competencias y destrezas tecnológicas se encuentra la lógica que podemos potenciar a través de la enseñanza de la Robótica, nuestros libros de trabajo contiene una parte específicamente diseñada para el aprendizaje de los conceptos básicos de lógica y algoritmos.

PREPRIMARIA 1

ÍNDICE

- | | | | |
|-----------|--|-----------|-------------------------------|
| 3 | Bienvenida | 18 | Puntero del mouse |
| 4 | Competencias | 19 | Clic |
| 5 | Espacio para papá y mamá | 21 | El monitor |
| 6 | Uso de la tecnología | 22 | Pantallas táctiles |
| 7 | Normas y cuidados | 24 | El Teclado |
| 8 | Normas para reuniones virtuales | 26 | El CPU |
| 9 | Dispositivos electrónicos | 30 | ¿Con qué escuchamos? |
| 10 | La computadora | 31 | Internet |
| 13 | Cantemos | 32 | Bienvenido a Robótica |
| 14 | Tablet | 34 | Conociendo a Mousebot |
| 15 | Laptop | 35 | Resolviendo laberintos |
| 16 | El Mouse | 41 | Plantillas recortables |



USO DE LA TECNOLOGÍA

Los niños tienen una capacidad extraordinaria para aprender a utilizar las diferentes herramientas tecnológicas, permitiéndoles potenciar sus capacidades para resolver problemas y desarrollar habilidades cognitivas.

También, se da un acercamiento a textos digitales lo que abre la curiosidad por la lectura.

Como padres, es importante motivar a los niños a que utilicen de forma adecuada y responsable la tecnología.



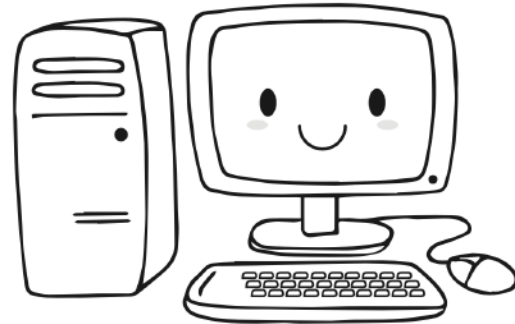
CRONOPIOS, S.A.



LA COMPUTADORA

Encontramos computadoras en muchos lugares. ¿En dónde has visto?

Colorea la computadora de los colores que tu maestra indique.



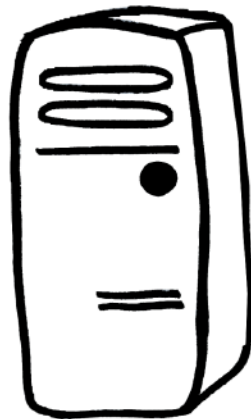
CRONOPIOS, S.A.



EL CPU

El CPU es como el cerebro de la computadora.

Haz puntitos de colores sobre el CPU.



CRONOPIOS, S.A.



PREPRIMARIA 2

ÍNDICE

3	Bienvenida	18	Clic, clic, clic
4	Competencias	20	El monitor
5	Espacio para papá y mamá	23	El Teclado
6	Tiempo para utilizar dispositivos	24	Teclas importantes
7	Normas y cuidados	26	El CPU
8	Normas para reuniones virtuales	29	¿Con qué escuchas?
9	Dispositivos electrónicos	30	Dispositivos periféricos
10	Encender la computadora	31	Tablet
11	La computadora	32	Laptop
12	¿Para qué utilizar la computadora?	33	Internet
13	¿En qué lugar has visto que utilizan computadora?	35	Youtube
14	¿Recuerdas a la computadora?	36	Bienvenido a Robótica
15	El Mouse	38	Conociendo a Mousebot
17	Puntero del mouse	39	Resolviendo laberintos
		45	Recortables



ALGUNAS NORMAS Y CUIDADOS

Es muy importante ser cuidadosos en nuestro comportamiento y en la forma como tratamos el equipo. Observa y comenta con tu maestra ¡Colorea!



Haz fila y camina en orden hacia el laboratorio.



Manipula únicamente el equipo que te indique tu maestro.



Siéntate correctamente y utiliza bien la computadora.



Camina dentro del laboratorio. Permanece en tu lugar.



Respetá a tus compañeros. Habla con un tono de voz adecuado.



Deja la comida y bebida fuera del laboratorio.

CRONOPIOS, S.A.



¿PARA QUÉ PUEDES UTILIZAR LA COMPUTADORA?

Encierra en un círculo las imágenes que representan actividades que puedes realizar con la computadora.



Escribir



Dormir



Navegar en internet



Pintar



Leer



Comunicarte



Comer



Investigar

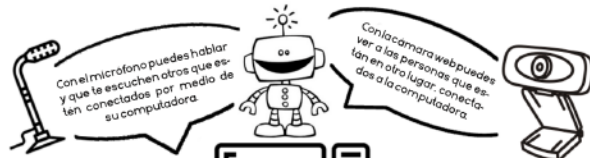
CRONOPIOS, S.A.



PERIFÉRICOS

Podemos conectar a la computadora otros dispositivos que tienen distintas utilidades.

Colorea los dispositivos periféricos.



Con los audífonos puedes escuchar solamente tu los sonidos de la computadora.



Con las bocinas puedes escuchar los sonidos de la computadora tú y los que están cerca de ti.

CRONOPIOS, S.A.



PREPRIMARIA 3

ÍNDICE

- | | | | |
|-----------|---|-----------|-----------------------------------|
| 3 | Bienvenida | 24 | El CPU |
| 4 | Competencias | 27 | Laptop |
| 5 | Espacio para papá y mamá | 28 | La tablet |
| 6 | Internet segura y control parental | 29 | Dispositivos periféricos |
| 7 | Normas y cuidados | 30 | La impresora |
| 8 | Normas para reuniones virtuales | 31 | Los audífonos y bocinas |
| 9 | Dispositivos electrónicos | 33 | Micrófono |
| 10 | Encender la computadora | 34 | Cámara web |
| 11 | La computadora | 35 | Internet |
| 13 | ¿Para qué usamos la computadora? | 38 | Youtube |
| 14 | El Mouse | 39 | Plataformas de Streaming |
| 15 | El puntero del mouse | 40 | Comunicación a través de Internet |
| 17 | Tipos de clic | 41 | Bienvenido a Robótica |
| 18 | Descubre el monitor | 42 | Encuentra el código |
| 20 | Pantallas táctiles | 43 | Resolviendo laberintos |
| 21 | El teclado | 46 | Integrando otros elementos |
| 22 | Teclas importantes | 49 | Recortables |



DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS

Los dispositivos electrónicos son aparatos que permiten realizar diferentes tareas. Entre ellos se encuentran: la Tablet, teléfono celular y computadoras portátiles.

✎ Escribe las vocales que hacen falta para nombrar cada dispositivo electrónico.



T_b_l_t



T_l_f_n_



C_m_p_t_d_r_

CRONOPÍOS, S.A.



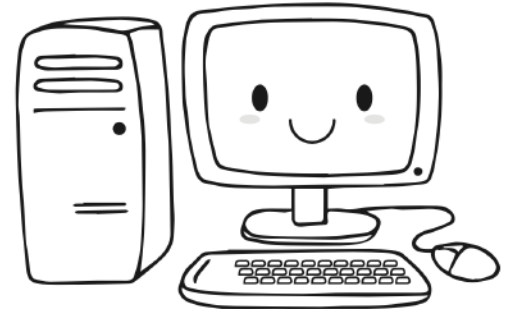
LA COMPUTADORA

Recordemos: ¿En dónde has visto computadoras?

Existen muchos tipos de computadoras. La que ves aquí se parece a la que tienes en el laboratorio.

✎ Colorea la computadora según las siguientes instrucciones:

Monitor: amarillo
CPU: azul
Teclado: rojo
Mouse: verde



CRONOPÍOS, S.A.



EL PUNTERO DEL MOUSE

¿Quién se mueve en el monitor cuando mueves el mouse?

El puntero del mouse puede tener distintas formas, las más comunes son de flechita en los programas, manita cuando puedes entrar a lugares en Internet y la rueda o reloj de arena cuando hay que esperar.

✎ Une los cursores a los mouses.



CRONOPÍOS, S.A.



PRIMARIA

El juego en sí mismo es una herramienta que permite aprender mientras se divierten según la edad de los estudiantes, en el caso de la Tecnología estar en contacto con ambientes virtuales y desarrollos de habilidades indispensables para el óptimo desenvolvimiento en esta área nos parece de suma importancia.

Por esta razón ofrecemos los libros para el nivel de primaria en dos modalidades: impreso y digital interactivo (solicita tu usuario demo).



MODALIDAD IMPRESOS

- Libro de trabajo para cada estudiante.
- Plataforma adicional de interactividades.
- Libro versión digital para el docente.
- Libro del docente con ejercicios resueltos e indicaciones de las actividades en la plataforma.
- Acompañamiento remoto cercano y constante.

MODALIDAD DIGITAL INTERACTIVA

- Plataforma estable y compatible con cualquier navegador.
- Usuarios independientes para cada alumno.
- Plataforma para revisión y control de notas de los alumnos (para el docente).
- Plataforma adicional de interactividades para fijación y/o motivación.
- Libro versión digital para el docente.
- Libro del docente con ejercicios resueltos indicaciones de las actividades en la plataforma.
- Acompañamiento remoto cercano y constante.



PRIMARIA 1


Índice

3	Código de trabajo	35	En El CPU se conectan las partes
4	Un espacio para compartir con tus papás	36	El monitor
7	Reglamento de la clase de Tecnología	37	El fondo de pantalla
8	¡Cuidando nuestro equipo de tecnología!	38	¿Cómo cambio mi fondo de pantalla?
9	Competencias	39	El descansador de pantalla
10	Cronograma de actividades	40	¿Cómo cambio mi protector de pantalla?
14	La computadora	41	La impresora
15	¿Cómo enciendo y apago la computadora?	42	Bloc de notas
16	Dispositivos electrónicos	43	La Tablet
17	Partes de la computadora	45	Internet
19	Colorea la computadora	46	Navegadores de Internet
20	Usos de la computadora	47	La ventana de Internet
21	Función de las partes de la computadora	48	La barra de direcciones
22	Repasemos	49	La barra de desplazamiento
23	Audífonos y bocinas	50	¿Cómo hacer búsquedas en internet?
24	Cuidado de los audífonos y volumen	51	Carpetas y archivos
25	El mouse	52	Cómo guardar
26	El puntero del mouse	53	Descarga de imágenes
27	Clic y uso correcto de los dedos	54	Paint
28	Repaso	55	Paint Menú Archivo
29	Tipos de clic	56	Paint Menú Inicio
30	El puntero de espera	57	Paint Menú Ver
31	Repaso	58	Paint, Cortar, Copiar y Eliminar
32	El teclado	59	Repaso
33	Las teclas (algunas teclas especiales)	60	Diploma
34	¿Qué es el El CPU?		



Colorea la siguiente computadora

Colorea cada una de las partes de la computadora, del color que se indica.

Trabajemos: 

Teclado: Amarillo

Monitor: Azul

CPU: Rojo

Mouse: Morado

 ROMPECABEZAS




Cronopios

19 

Repasemos

 SOPA DE LETRAS

Trabajemos:  Une con líneas de colores, el dibujo con el nombre y la definición correspondiente. Recuerda que debes trabajar con orden y limpieza.



Teclado

Es el que te muestra las letras, números, dibujos, imágenes y videos.



Audifonos

Es el cerebro de tu computadora, aquí se guarda toda la información.



CPU

Permite ubicarte y dar instrucciones dentro de la pantalla de la computadora por medio de la flechita.



Monitor

Permite escuchar las instrucciones y sonidos de la computadora.



Mouse

Con él puedes escribir letras, números y símbolos en la computadora.

Cronopios

22 

Tipos de clic

Existen diferentes formas de hacer clic con el mouse:

Trabajemos: 

Une cada descripción con el tipo de "clic" correspondiente.

 **Clic**

Presionas solamente una vez el botón del mouse.

Presionas solamente una vez el botón del mouse.


Doble clic

 **Doble clic**

Presionas dos veces seguidas vez el botón del mouse. Debes hacerlo rápido.

Presionas dos veces seguidas y rápido el botón del mouse.

Clic sostenido

 **Clic sostenido**

Presionas el botón, mueves el mouse con el botón presionado y sueltas el botón.

Presionas el botón, mueves el mouse con el botón presionado y sueltas el botón.

Clic

Cronopios


29 

PRIMARIA 2

Índice

3	Código de trabajo	28	El CPU
4	Un espacio para compartir con tus papás	29	Trabajemos
7	Reglamento de la clase de Tecnología	30	Función de cada parte de la computadora
8	iCuidando nuestro equipo de tecnología!	31	El disco duro
9	Competencias	32	La impresora
10	Cronograma de actividades	32	Tipos de impresoras
14	La computadora	33	La Tablet
15	¿Cómo enciendo y apago correctamente la computadora?	34	Consejos para cuidar la tablet
16	La computadora y sus partes	35	¿Qué he aprendido sobre las tablets?
17	Practiquemos lo aprendido	36	Internet
18	El monitor	37	Botones de Internet
19	Fondo de pantalla	38	Marcadores de Internet
20	Escritorio de Windows	39	Barras de desplazamiento
20	El botón de inicio	40	Barra de direcciones
20	La barra de tareas	41	Repaso
21	Apliquemos lo aprendido	42	Historial de Internet
22	El mouse	43	Carpetas y archivos
23	Trabajemos	44	Herramienta Recortes
24	Los botones del mouse	45	WordPad
25	El teclado	46	WordPad, Menú Archivo
26	Algunas teclas especiales	47	WordPad, Guardando documentos
27	Atajos del teclado	48	WordPad, Menú Inicio
		49	Diploma

¿Cuál es la función de cada parte de la computadora?

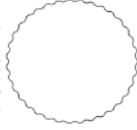
Trabajemos: 

Completa cada una de las oraciones y luego dibuja la parte de la computadora que corresponde.

 MEMORIA

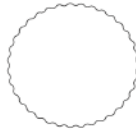
1. En la _____ o _____

podemos ver el trabajo que realizamos, ya sean dibujos, letras o números.



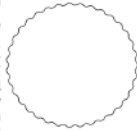
2. Con el _____

podemos escribir, ya que posee teclas con letras y números que nos permiten escribir cartas a los amigos y realizar trabajos del colegio.

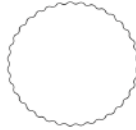


3. Dicen que parece un _____ y también le

llaman: _____ con él podemos mover el puntero dentro de la pantalla y nos sirve para dar órdenes a la computadora cuando damos clic.



4. Para que la computadora funcione necesitamos de un _____ que es como el cerebro, en él podemos guardar todos los trabajos que realizamos.



Cronopios

 30

¿Recuerdas los botones de Internet?

Cuando navegas por Internet, puedes encontrarte con algunos botones que te ayudarán a tener una mejor experiencia.

Algunas direcciones de páginas de Internet que puedes visitar y aprender jugando:

 SOPA DE LETRAS

Por ejemplo:



Regresar:

Si quieres regresar a la página anterior deberás hacer clic en este botón.



Avanzar:

Si quieres avanzar a una página deberás hacer clic en este botón.



Recargar:

Si el contenido no carga, deberás hacer clic en este botón.



Detener:

Si quieres detener la búsqueda deberás hacer clic en este botón.

1. <http://www.abcya.com/>

2. <http://pbskids.org/>

3. <http://www.sesamestreet.org/>

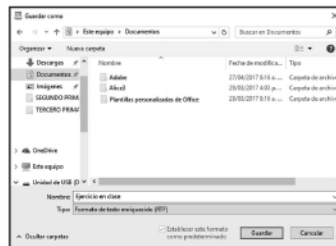


Guardando tus archivos

Cuando escribes un documento debes guardarlo para que no se pierda la información que has trabajado y puedas utilizarlo nuevamente en el futuro.

Para ello debes realizar los siguientes pasos:

1. Das clic en el Menú Archivo
2. Seleccionas la opción Guardar como
3. Te aparecerá un cuadro de diálogo como el que se muestra a continuación
4. Luego debes escribir o seleccionar 3 elementos:
 - a. Seleccionar el lugar donde deseamos guardar el archivo.
 - b. Escribir el nombre del archivo.
 - c. Dar clic en Guardar.



 CRUCIGRAMA

Cronopios

 47

Cronopios

 37

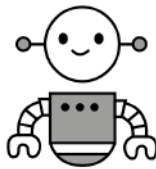
PRIMARIA 3

Índice

3	Código de trabajo	27	Signos de puntuación en el teclado
4	Un espacio para compartir con tus papás	28	Comandos
7	Reglamento de la clase de Tecnología	30	Almacenamiento
8	¡Cuidando nuestro equipo de tecnología!	31	Trabajemos
9	Competencias	32	Internet
10	Cronograma de actividades	33	Botones de Internet
14	La computadora	34	Lo bueno y lo malo de Internet
15	¿Cómo enciendo y apago correctamente la computadora?	35	Internet, entrevistemos
16	¿Qué partes conforman una computadora?	36	Barra de direcciones
17	Utilidad de la computadora	37	Buscadores de Internet
18	¿Cómo cambiar el fondo de pantalla?	38	Utilizando buscadores
19	Los botones de las ventanas	39	Google maps
20	El teclado	40	Utilizando google maps
21	¿Cómo ubicar los dedos en el teclado?	41	Utilizando buscadores
22	Partes del teclado	43	Word
23	Algunas teclas importantes	44	Word, Menú Archivo
24	Trabajemos	45	Word, Guardando Archivos
25	Teclas indicativas	46	Word, Config. Página y Barra de Herramientas
26	Teclado numérico	47	Word Ficha Inicio
26	La calculadora	48	Diploma



¡Cuidando nuestro equipo de Tecnología!



Para que el equipo que utilizas en el laboratorio de tecnología esté en buen estado, necesitamos de tu colaboración.



Recordemos algunos consejos.

Trabajemos: 

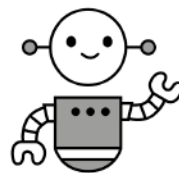
Completa las palabras que faltan en cada oración.

1. Recuerda siempre trabajar con las  _____ limpias y tratar con delicadeza el equipo.
2. Recuerda no utilizar  _____ ajenas en tu computadora.
3. Recuerda dejar lejos del equipo la  _____
4. Recuerda no cambiar la configuración de la  _____
5. Recuerda que no debes  _____ cerca del equipo de Tecnología.

Cronopios



Signos de puntuación



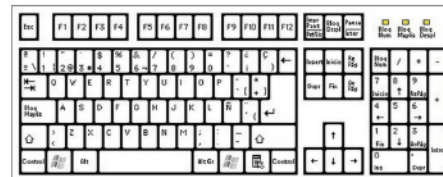
Para realizar tus trabajos es necesario que reconozcas en dónde se encuentran los signos de puntuación en tu teclado.

¡Vamos a conocernos!



Colorea los signos de puntuación con los colores que se te indican a continuación.

1. Signo de admiración: Rojo
2. Signo igual: Morado
3. Signo de interrogación: Azul
4. Tilde o comilla: Verde
5. Punto y coma: Anaranjado
6. Dos puntos: Café



¿Sabes cómo poner la tilde?

Con ayuda de tu maestro, escribe los pasos que debes realizar para colocar la tilde.

1. _____
2. _____

Cronopios



Buscadores de Internet



¿Te has fijado que cuando ingresas a Internet, casi siempre te aparece la siguiente página?



Esto sucede porque es nuestra página de inicio. Google es un buscador de información en internet, sirve cuando no tenemos una dirección exacta y queremos investigar algún tema en específico.

Existen otros buscadores, por ejemplo: Kiddie, Bing, etc.

Cronopios



Trabajemos: 

Marca la V si la respuesta es verdadera o F si es falsa.

- Google es un buscador de información V F
- Google no necesita de una dirección exacta para buscar información. V F
- Google es un programa de juegos infantiles. V F
- Google es nuestra página de inicio V F

¡Completaste la misión!

PRIMARIA 4

Índice

3	Código de trabajo	32	Las direcciones de Internet
4	Un espacio para compartir con tus papás	33	Buscadores de Internet
7	Reglamento de la clase de Tecnología	34	Investigaciones en Internet
8	¡Cuidando nuestro equipo de Tecnología!	36	Conversaciones en línea
9	Competencias	37	Correo Electrónico
10	Cronograma de actividades	38	Archivos adjuntos
14	La computadora	39	Word
15	Partes de la computadora	40	Word, Menú archivo
16	¿En dónde se utilizan las computadoras?	41	Word, Guardando archivos
17	Hardware y Software	42	Word, Configurar página
18	Sistema operativo	42	Word, Barra de herramientas
19	Plataformas digitales	43	Word, Ficha inicio
20	Tecleamos, posición de los dedos	44	Documentos colaborativos, Word Online
21	Procesadores de texto	45	Power Point
22	El escáner	47	Power Point, Diseño de diapositivas
23	Cámaras digitales	48	Power Point, Ficha inicio
24	Editamos fotografías	49	Power Point, Insertando imágenes
25	Edición de videos	50	Power Point, Animaciones
26	Los reproductores de música	51	Power Point, Transiciones
27	Unidades de almacenamiento	52	Repasemos
28	Internet	53	Canva
29	Internet Segura	55	Publicaciones en Canva
30	¿Qué es Internet?	56	Diploma
31	Los botones de Internet		



Las direcciones de Internet



Para escribir una dirección basta con hacer clic en el recuadro blanco y cuando la dirección actual esté sombreada, se puede empezar a escribir la nueva. Las direcciones de los sitios de Internet se llaman URL y son únicas.

WWW

Cada una está compuesta por 4 partes importantes:

http://

Estas abreviaturas indican que es un sitio público o Web Site (sitio de Internet), porque existen otros sitios donde se pueden descargar programas, estos tienen abreviaturas ftp://, aunque no todos los sitios necesitan especificar estas abreviaturas.

www

Son las iniciales de World Wide Web. Estas letras indican que es una página de Internet. La mayoría de páginas necesitan estas iniciales.

google

Es el nombre del sitio o página de Internet. Este nunca puede tener espacios en blanco, así como caracteres especiales (! " % / #).

.com

Las extensiones de dominio son las letras al final de la URL como .com, .mx, .edu que nos indican la ubicación o naturaleza del sitio web.

Trabajemos:

Escribe en la línea el significado de las siguientes extensiones que se usan en la dirección de Internet, hazlo con la ayuda de tu maestro.

.com	_____
.org	_____
.gob	_____
.gt	_____
.mx	_____
.edu	_____

32

Cronopios

M Y! Correo electrónico



En Internet además de buscar información, podemos enviar mensajes o documentos a personas que se encuentren en cualquier parte del mundo.

Este es un servicio conocido como email y es similar al correo tradicional que ya conocemos donde enviamos una carta y una empresa se encarga de entregarla en la dirección correcta. Para utilizar el correo electrónico necesitamos:

- Una dirección electrónica que manda el mensaje.
- Una dirección electrónica a donde deseamos enviar el mensaje.
- Tener Internet

Pasos para crear mi correo:

1. Ingresar en el buscador "Crea una cuenta de Gmail" por ejemplo y ve a tu página web.
2. Da clic en "Crear cuenta/registrarte".
3. Crea el nombre de usuario para tu correo.
4. Crea una contraseña segura y lista.

Para enviar un correo, regularmente tenemos que escribir los siguientes datos:

Para: La dirección electrónica de la persona a quien se envía el correo.

Tema o asunto: Es el título del mensaje, por ejemplo "Feliz cumpleaños", "Mensaje urgente", etc.

Cc: Es un espacio para escribir la dirección de una persona a quien quieres enviarle una copia del mensaje.

Mi correo es:

Por si se me olvida la contraseña:

Recuerda que debe ser solo una pista.

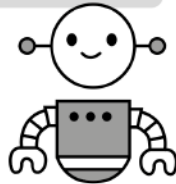
37

Cronopios

Power Point



Es la herramienta que nos ofrece Microsoft Office para crear presentaciones de forma creativa.



ROMPECABEZAS

45

Cronopios

PRIMARIA 5

Índice

3	Código de trabajo	30	Comunicación en línea
4	Un espacio para compartir con tus papás	32	Las Redes sociales
7	Reglamento de la clase de Tecnología	32	Youtube
8	iCuidando nuestro equipo de tecnología!	33	Correo Electrónico
9	Competencias	34	Enviar archivos adjuntos
10	Cronograma de actividades	35	Word
14	La computadora	37	Word, Ficha inicio
15	Partes de la computadora	38	Word, Vistas
16	Computadora portátil	38	Word, Zoom
17	Sistema operativo	39	Word, Ficha insertar
17	El Escritorio	40	Word, Insertar tabla
17	La barra de tareas	41	Power Point
18	Botón de inicio en Windows	43	Power Point, Transiciones
19	Ventana	44	Power Point, Animaciones
20	Practiquemos	45	Power Point, Hipervinculos
21	Dispositivos periféricos	46	PowerPoint Online
22	Repasemos	47	Publicaciones en Canva
23	Vimeo	48	La Netiqueta
24	Botones de Internet	49	Excel
25	Buscadores de Internet	50	Programación
26	Utilizando buscadores	52	Scratch
27	Fuentes bibliográficas	54	Diagramas de Flujo
28	Wikipedia	55	Variables
29	Dispositivos móviles	57	Diploma



PRIMARIA 6

Índice

3	Código de trabajo	30	Word
4	Un espacio para compartir con tus papás	31	Word, Configuración de página
7	Reglamento de la clase de Tecnología	32	Word, Tablas
8	Cuidando nuestro equipo de Tecnología	33	Word, Encabezado y pie de página
10	Competencias	33	Word, Marca de agua
11	Cronograma de actividades	34	Publicaciones en Canva
15	Recordando conceptos	35	Excel
16	Sistema operativo	37	Excel, Ingresando datos
17	Windows, búsqueda	38	Excel, Formato
18	Eliminando archivos	39	Excel, Fórmulas
19	Dispositivos Periféricos	40	Excel, Funciones
20	El procesador de la computadora	41	Excel, Gráficas
20	La USB	42	Programación
21	Medidas de almacenamiento	44	Scratch
22	Repaso	45	Diagramas de flujo
23	Internet	46	Variables
25	Utilizando buscadores	48	Ciclos
26	WI FI	49	Ciclos Condicionales
27	Redes Sociales	51	Estructura While
28	Trabajemos	52	Trabajemos
29	Los Virus	53	Diploma



Medidas de almacenamiento

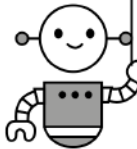
Un byte es la unidad de información compuesta de 8 bits

Un bit es la unidad más pequeña de información que utiliza una computadora.

En informática cada letra, número o signo de puntuación ocupa aproximadamente un byte.

Por ejemplo, cuando se dice que un archivo de texto ocupa 5,000 bytes se puede afirmar que equivale aproximadamente a 5,000 letras o caracteres.

- 1 Kilobyte - 1,000 bytes
- 1 Megabyte - 1,000 Kilobytes
- 1 Gigabyte - 1,000 Megabytes
- 1 Terabyte - 1,000 Gigabytes



Cronopios

Trabajemos:

Investiga cuánto ocupan aproximadamente:

1. Archivos de música: _____
2. Una fotografía digital: _____
3. Un archivo de Word: _____

Investiga la capacidad de los siguientes dispositivos:

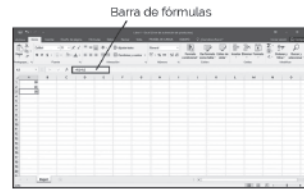
1. Memoria USB: _____
2. Smartphone: _____
3. Disco duro: _____

¡Trabajas muy bien, felicitaciones!



Fórmulas en Excel

La más importante herramienta de Excel es la facilidad para la creación de fórmulas que permitan el cálculo de tu información, facilitando las tareas que realizas.



Barra de fórmulas

¿Qué pasa si aparece lo siguiente?

- ####** Se produce cuando el ancho de la columna no es suficiente o cuando se utiliza una hora o fecha negativa.
- #¡NUM!** Cuando se ha introducido un tipo de argumento o de operando incorrecto, como puede ser sumar textos.
- #¡DIV/0!** Cuando se divide un número entre cero.
- #¿NOMBRE?** Cuando Excel no reconoce el texto de la fórmula.
- #N/A** Cuando un valor no está disponible para una función o fórmula.
- #¡REF!** Se produce cuando una referencia de celda no es válida.
- #¡NUM!** Cuando se escriben valores numéricos no válidos en una fórmula o función.
- #¡NULO!** Cuando se especifica una intersección de dos áreas que no se intersectan.

Para utilizar fórmulas es importante recordar lo siguiente:

1. Siempre iniciamos con el signo "=" o también podemos utilizar el signo "+".
2. Las fórmulas funcionan sobre las ubicaciones de nuestros datos.

Ejemplo: =1+1 =A1+A3

Trabajemos:

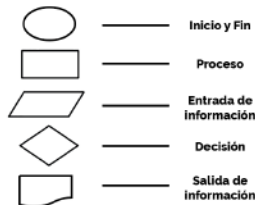
Realiza en Excel una tabla que contenga: nombre del producto, cantidad del producto, precio por unidad y por último calcula el subtotal utilizando fórmulas.



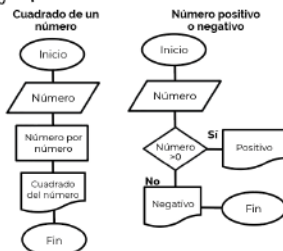
Cronopios

Diagramas de Flujo

Un Diagrama de Flujo representa la esquematización gráfica de un algoritmo. Muestra gráficamente los pasos o procesos a seguir para alcanzar la solución de un problema. Su correcta construcción es sumamente importante porque, a partir del mismo, se escribe un programa en algún Lenguaje de Programación.



Ejemplos:



B. Escribe la diferencia entre algoritmos y diagramas de flujo.

Algoritmo	Diagrama de flujo



Cronopios

Trabajemos:

- A. En la parte de atrás de la página, escribe el algoritmo y dibuja el diagrama de flujo para calcular la nota de una alumna sumando la zona y la nota de la evaluación y mostrar el mensaje FELICIDADES si el resultado es mayor que 80.

BÁSICOS

Los libros de trabajo para nivel Básicos (Primero, Segundo y Tercero Básico) facilitan el aprendizaje de la Programación, Ofimática y TIC, por medio de ejercicios prácticos diseñados especialmente para esta etapa.



DIVERSIFICADO

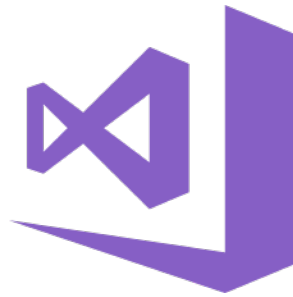
LIBROS ESPECIALIZADOS EN EL ÁREA DE PROGRAMACIÓN:

Algoritmos y desarrollo de lógica computacional.

Programación en Visual Basic

Programación en Python

Programación web



TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

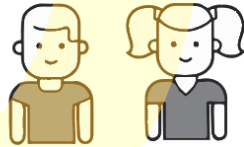
Ofimática (Word, Excel, Power Point)

Bases de datos (Excel)

Aplicaciones Web de diseño



BÁSICOS 1



Índice

¡Bienvenido de nuevo!

- | | |
|--|--|
| 3 Consejos para trabajar con tu computadora | 24 Sistema Operativo |
| 4 Competencias | 25 Medidas de almacenamiento |
| 5 Cronograma | 26 Microsoft Word |
| 9 Internet | 29 Herramientas de Word |
| 10 Internet: ventajas y riesgos | 30 Comandos especiales |
| 11 Netiqueta y reglamento | 32 Plantillas de Word |
| 12 Plataformas virtuales | 34 Investigaciones |
| 13 Navegadores y buscadores | 37 Combinación de correspondencia |
| 14 Buscadores académicos | 40 Programación |
| 15 Office 365 | 42 Scratch |
| 16 Documentos en línea | 43 Creemos juegos |
| 17 Almacenamiento en la nube | 44 Diagramas de flujo |
| 18 Correo electrónico | 45 Variables |
| 19 La computadora | 47 Ciclos |
| 21 Hardware | 48 Ciclos condicionales |
| 22 Tarjetas de mi computadora | 50 While |



Internet: Ventajas Y Riesgos



Internet es una red de comunicación de alcance global que permite la interconexión entre computadoras para el intercambio de información.

La facilidad para tener acceso a información y contenido de temas y formatos variados parece ser una gran oportunidad, pero al mismo tiempo puede ser contraproducente en algunos casos. Por eso, es importante analizar las ventajas y desventajas del internet para entender de qué manera podemos aprovecharlo mejor.

Trabajemos: En la siguiente tabla escribe por qué es una ventaja o un riesgo lo que se te presenta.

Ventajas	Riesgos
Interacción	Fraude
Información	Privacidad
Libre opinión	Dependencia
Entretenimiento	Publicidad

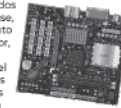
Ejemplos



Hardware

Motherboard

Es la tarjeta principal de una computadora, en ella se conectan todos los dispositivos de entrada (mouse, teclado, scanner), almacenamiento (disco duro) y salida (monitor, impresora). Contiene la memoria RAM, el procesador, puertos, etc. Las actuales contienen integradas los dispositivos de sonido, red, modem video.



Fuente de poder

Distribuye la corriente eléctrica a los dispositivos.



Procesador

Es el encargado de realizar cualquier tarea que la computadora necesite, es el principal elemento, de éste depende la velocidad de la computadora.

Su dimensional de velocidad es los MEGAHERTZ y el GIGAHERTZ.



Memoria RAM

Es la capacidad que tiene una computadora para almacenar información que se encuentren ejecutando, en otras palabras, la capacidad de ejecutar uno o más programas. Influye en la velocidad de la computadora.

Su dimensional de capacidad es el MEGABYTE y el GIGABYTE.



Disco duro

Es un dispositivo de almacenamiento de información, permite guardar programas documentos, etc. En el disco duro se encuentran instalados los programas que se trabajan en la computadora. Influye en la velocidad de la computadora.

Su dimensional de almacenamiento es el GIGABYTE y TERABYTE.



Ejemplos

21



Scratch

Es un entorno de programación visual y multimedia en el que puedes manipular imágenes, fotos, sonido, música entre otros. Este programa cuenta con una serie de controles que te pueden ayudar a hacer tus trabajos.

Trabajemos:

Escribe cuál es la función de los siguientes controles de Scratch:

Movimiento:

Apariencia:

Control:

Sensores:

Operadores:

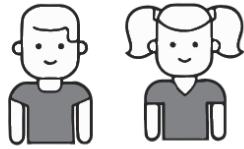
Variables:

Con la ayuda de los comandos anteriores puedes crear historietas, programas que hagan cálculos matemáticos, juegos entre otros. En este lenguaje de programación puedes crear tus propios fondos y tus dibujos.

Ejemplos



BÁSICOS 2



Índice
¡Bienvenido de nuevo!

- | | | | |
|-----------|---|-----------|------------------------------------|
| 3 | Consejos para trabajar con tu computadora | 26 | Presentaciones en línea |
| 4 | Competencias | 27 | Evaluación de presentaciones |
| 5 | Ruta de actividades | 28 | Curación de contenido |
| 9 | La computadora | 29 | Videos en Canva |
| 10 | Hardware | 30 | Programación |
| 13 | Dispositivos Periféricos de entrada y salida | 32 | Python |
| 14 | Dispositivos Periféricos de almacenamiento y comunicación | 34 | Diagrama de flujo |
| 16 | Office | 36 | Estructura if |
| 17 | Microsoft Office | 38 | Contadores y acumuladores |
| 18 | Estilos | 39 | Estructura while |
| 19 | Plantillas de Word | 43 | Internet |
| 20 | Combinación de correspondencia | 44 | Características de un sitio seguro |
| 23 | Manejo de imágenes | 45 | Redes |
| 24 | Microsoft Power Point | 46 | Red de computadoras |
| 25 | Presentaciones interactivas | 48 | Sigamos trabajando |

Microsoft Office

Office 2019 es la versión más reciente del grupo de programas de Microsoft Office que incluye características, como la interfaz gráfica que reemplaza el botón de Office por el menú de archivo y la barra de herramientas.

Trabajemos: Completa la tabla escribiendo el nombre del programa o componente de Microsoft Office y su respectiva función.

Programa o componente	Función
Word	
Power Point	
Excel	
Access	
Publisher	
OneNote	
Outlook	
Visio	
Project	

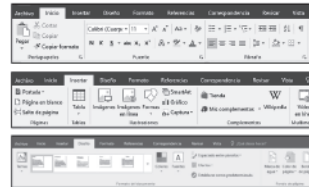
Menú archivo

Es una de las características de Office, que incluye las opciones necesarias para trabajar con nuestros archivos. Entre sus opciones podemos encontrar: Nuevo, Abrir, Guardar, Guardar como, Imprimir, Preparar, Enviar, Publicar y cerrar.

Pestañas o fichas

También llamadas cinta o listón. En ellas se clasifican las herramientas que se usan en los programas.

Por ejemplo, algunas pestañas son:

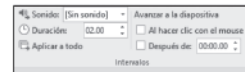


Ejemplos

Presentaciones interactivas

Podemos realizar este tipo de animaciones mediante el uso de los factores desencadenantes. Los factores desencadenantes son un tipo de animación que convierte a los objetos de forma que se puedan crear los botones que desencadenen una determinada acción.

Para esto hacemos clic en la ficha "Animación", luego en la opción de "Desencadenar", hacemos clic en "al hacer clic en" y seleccionamos el objeto al que le añadiremos la interacción y elegimos un efecto de entrada como, por ejemplo, "zoom".



Trabajemos:

Realiza una presentación interactiva en Power Point sobre el tema "Netiqueta" esta debe incluir:

1. Plantillas
2. Cinco diferentes diseños de diapositivas insertando diferentes objetos.
3. Animaciones y transiciones diferentes.
4. Sonido
5. Interactividad entre cada objeto.
6. Guarda tu presentación con el tipo de archivo presentación con diapositivas de Power Point.

Ejemplos

Python

Es un lenguaje de programación que proporciona una sintaxis fácil de leer y comprender.

Puede usarse para programar en diferentes estilos, por ejemplo, lenguaje estructurado o lenguaje orientado a objetos (investiga en internet cuál es la diferencia entre estos dos estilos).

Python fue creado a finales de los 80 por Guido van Rossum, en los Países Bajos. Tiene ese nombre por la afición de su creador a los humoristas británicos del grupo Monty Python (investiga en internet quiénes son estos cómicos).



Ejemplos

Variables

Son una herramienta en la programación a través de la cual el programador reserva un espacio en la memoria RAM de la computadora para almacenar temporalmente un valor (usa números enteros, números con decimales, text, etc) con el fin de usarlo más adelante.

Tipos de Variables

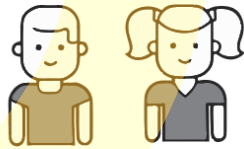
A diferencia de otros lenguajes de programación como C, Pascal o Visual Basic, en Python no es necesario declarar el tipo de variable deseado al inicio del programa. La variable y su tipo se crean en el momento que le asignamos un valor a un nombre. Los tipos de variables son **int** para integer, **float** para decimales y los tipo caracter no tienen.

Por ejemplo:
 Contador = 1
 Alumno = "Juanito"
 Peso = 125.3

En estos casos, Python crea la variable de números enteros con nombre "contador" y le asigna el valor entero "1", la variable de texto con el nombre "alumno" y le asigna el valor "Juanito", y finalmente la variable de números con decimales con el nombre "peso" y le asigna el valor "125.3".

Ejemplos

BÁSICOS 3



Índice

¡Bienvenido de nuevo!

- | | | | |
|-----------|--|-----------|--|
| 3 | Consejos para trabajar con tu computadora | 25 | Formularios de inicio |
| 4 | Competencias | 26 | Consultas en Vista Diseño
Criterios y expresiones |
| 5 | Ruta de actividades | 27 | Informes en Vista Diseño |
| 9 | La computadora | 30 | Programación |
| 10 | Windows | 32 | HTML |
| 11 | Publicación en Internet | 33 | Estructura y etiquetas en HTML |
| 12 | Sitios Web en Word | 34 | Atributos |
| 13 | Marcos en Word | 35 | Creación de sitio Web |
| 14 | Marcadores e hipervínculos | 36 | Internet |
| 15 | Administrador de archivos | 37 | Navegadores y Buscadores |
| 16 | Microsoft Excel | 38 | Office 365 |
| 17 | Formato en Excel | 39 | Nube de palabras |
| 18 | Fórmulas condicionales | 40 | Infografía |
| 20 | Tablas dinámicas | 41 | ¿Cómo realizo una infografía? |
| 21 | Gráficas de matemática y física | 42 | Blog |
| 22 | Gráficas estadísticas (media, mediana, moda) | 43 | Wiki |
| 23 | Bases de datos | 44 | Youtube Studio Creator |
| 24 | Microsoft Access | | |

Publicación en Internet

Internet es una red de computadoras conectadas en todo el mundo, ofrece diversos servicios, correo electrónico, chat o web.

Todos los servicios que ofrece Internet se llevan a cabo por medio de miles de servidores, que son computadoras de gran capacidad, están encendidas y conectadas permanentemente, esperando que los usuarios soliciten sus servicios.

La Web es un servicio de Internet que consiste en un inmenso conjunto de páginas conectadas unas a otras por un sistema de enlaces. La Web no solo se limita a presentar textos y enlaces, sino que también ofrece imágenes, videos, sonido y todo tipo de presentaciones multimedia.



Guía para publicar en la web

Para publicar en Internet se deben seguir estos pasos:

1. Planificación:

Lo primero que se necesita es pensar un tema, elaborar la idea y documentarse. Podemos construir páginas sobre cualquier tema, pero hay que tomar en cuenta el valor que tendrá para los demás usuarios de la Web y de esta forma obtener mejores resultados.

Va seleccionado el tema se procede a pensar en la estructura de los contenidos, las diferentes secciones que va a tener la página, el esquemas, las imágenes y demás material que se usará.

2. Construcción de la página:

Para ello, es necesario contar con algún software que facilite la edición de páginas web, así como un explorador de páginas Web como Google Chrome o Mozilla Firefox para observar el resultado de lo que hemos construido.

3. Publicación:

Para esto es necesario contar con conexión a Internet y estar registrado en algún servidor de publicación de páginas Web que almacene los archivos que conforman la página, luego subir o cargar los archivos a este servidor mediante una transferencia entre la computadora y servidor.

4. Constante actualización de página web:

Con el paso del tiempo es necesario editar el contenido para que la página Web esté siempre actualizada.

Trabajemos...

1. Escribe 3 aplicaciones útiles de la Web:

2. Escribe por qué la Web ha revolucionado la forma de trabajo en la actualidad:

Ejemplos



Programación

¿Para qué se utiliza?

La **programación** es la creación de un programa de computadora, un conjunto concreto de instrucciones que la computadora puede ejecutar.

Posee 3 objetivos: corrección, claridad y eficiencia.

Tipos de programación

Estructurada: donde se obtiene un único bloque de programa.

Orientada a objetos: donde se define un conjunto de elementos que colaboran entre ellos para realizar tareas.

Este tipo es más moderno ya que posee muchas ventajas, por ejemplo, hacer programas más fácil.

Lenguajes de programación

Permiten al programador especificar de manera precisa qué datos debe operar la computadora, cómo deben ser almacenados y transmitidos y qué acciones debe tomar en cada circunstancia.

Algunos lenguajes de programación son:
-Python
-Visual Basic

Trabajemos:

1. Une con una línea cada objeto con su definición.

Corrección	Debe consumir la menor cantidad de recursos posibles
Claridad	Hace lo que debe hacer
Eficiencia	Es entendible para los demás programadores.

2. ¿Qué es la compilación?

Ejemplos



YouTube Studio Creator

YouTube Studio es la renovación de Creator Studio, una herramienta de la plataforma de videos de Google que permite a los creadores de contenido (youtubers) llevar a cabo una gestión personalizada de sus canales para así hacer crecer su comunidad.

Esto significa que te permitirá ver si el canal de YouTube está funcionando de manera correcta, permitirá ver la cantidad de suscriptores, los comentarios, e interacciones que tienen los videos.

Para acceder a Creator Studio sigue los siguientes pasos:

1. Ingresar a tu cuenta de YouTube (si no tienes una la puedes crear con tu cuenta de correo).



2. Haz clic en el icono donde aparece tu nombre o tu imagen de correo.



3. Selecciona YouTube Studio



4. Listo, a continuación verás una página como esta.



Ahora puedes ver los datos de tu canal.

Creas contenido y compártelo con tu profesor y tus compañeros.



Ejemplos

PROGRAMACIÓN



Índice

¡Bienvenido de nuevo!

- | | | | |
|-----------|------------------------------|-----------|--------------------------------------|
| 3 | Reglamento | 21 | Sentencia case, Combobox y listbox |
| 4 | Competencias | 23 | Date timepicker y otras herramientas |
| 5 | Ruta de actividades | 24 | Ciclo Do Until |
| 9 | Programación | 25 | Ciclo While |
| 10 | Programación, ¿qué es? | 26 | Ciclo For |
| 11 | Tipos de Programación | 29 | Procedimientos y funciones |
| 12 | Visual Basic | 33 | Python |
| 13 | Diseño del Programa | 35 | Sentencia IF |
| 14 | Programando con Visual Basic | 36 | Programación Web |
| 15 | Variables | 37 | ASP.NET |
| 16 | Diagramas de Flujo | 38 | Diseño del Programa |
| 20 | Checkbox y radiobutton | 42 | Proyecto Final |



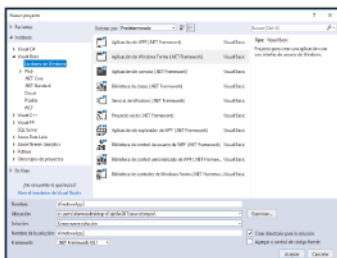
Visual Basic



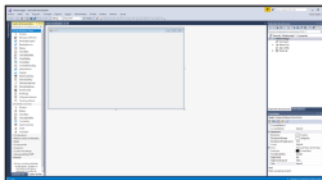
Visual Basic es un lenguaje de programación de Microsoft que utiliza un ambiente de desarrollo completamente gráfico que facilita la programación.

Creación de un programa en Visual Basic

Primero, se debe crear un nuevo proyecto para Windows, con un nombre y ubicación específica



Luego de creado el proyecto, Visual Basic presentará la siguiente ventana:



Observa el cuadro de herramientas, las pestañas en el área de trabajo, el explorador de soluciones y la ventana de propiedades.

Consejos



Diagramas de flujo

Ejemplo: Diagrama de flujo para un programa de números pares.



Trabajemos:

Escribe qué es un diagrama de flujo:

Dibuja las figuras usadas para hacer diagramas de flujo de un programa y explica su función.

Consejos



Programación web

La programación web consiste en realizar programas dinámicos para Internet.

Trabajemos:

1. Escribe 5 ejemplos de aplicaciones de sitios web dinámicos en Internet:

3. Escribe 5 beneficios que tenemos en la actualidad gracias a la programación web:

2. Escribe el nombre de 5 lenguajes de programación web:

4. Crea un video de presentación en Canva sobre la programación web y sus beneficios.



Consejos

TIC

Índice

¡Bienvenido de nuevo!



- | | | | |
|-----------|---|-----------|---|
| 3 | Reglamento | 37 | Sitios en google |
| 4 | Competencias | 39 | Diseño Web y página de marcos |
| 5 | Cronograma | 40 | Marcadores |
| 9 | Microsoft Word | 41 | Administrador de archivos para publicar en internet |
| 11 | Elementos para realizar una investigación | 42 | Microsoft One Note |
| 13 | Combinación de correspondencia | 45 | Microsoft Project |
| 14 | Smart Art | 51 | Novedades de Publisher |
| 15 | Microsoft Visio | 54 | Microsoft Excel |
| 16 | Diagramas de red | 55 | Formulas de Excel |
| 17 | Diagramas de Flujo y Organigramas | 56 | Funciones de Excel |
| 18 | Planos de vivienda y oficina | 57 | Fórmulas Condicionales de Excel |
| 19 | Microsoft Power Point | 58 | Gráficas de Excel |
| 23 | Ensamblaje de Computadoras | 59 | Macros de Excel |
| 25 | Pasos para ensamblar computadoras | 60 | Microsoft Access |
| 30 | Internet | 61 | Elementos de una base de datos |
| 32 | 10 Consejos para navegar en internet | 64 | TIC |
| 33 | Sitios Web | 67 | SAT |
| 35 | Strikingly | | |



Pasos para ensamblar computadoras

TRABAJEMOS: En cada cuadro en blanco describe los pasos según las imágenes.

1.



2.



3.



Conociendo

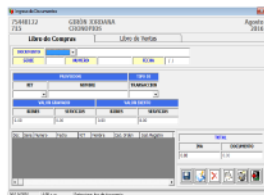


La Superintendencia de Administración Tributaria es una entidad estatal que inició en 1997, con el principal objetivo de la administración tributaria y aduanera.

Programas de SAT

Plan Iva

Programa diseñado para la declaración de planillas de los contribuyentes que reportan créditos de Impuesto al Valor Agregado IVA.



Asistelibros

El programa de Asistelibros es una herramienta de operación y entrega electrónica de libros de compra y venta. Utilizada para llevar el control mensual del registro de los documentos que forman parte de los libros. Y que deben ser enviados a la SAT por los contribuyentes obligados.



Conociendo

Microsoft Publisher



Microsoft Publisher es un programa del paquete de Office. Este permite la edición de diferentes tipos de publicaciones, tales como: anuncios, boletines, calendarios, catálogos, diplomas, folletos, entre otros.



Conociendo

PROPUESTA ECONÓMICA PARA EL COLEGIO

CONTRATO POR 1 AÑO:

Precio por alumno

Preprimaria: **Q88.00**

Primaria digital interactivo: **Q200.00**

Primaria impreso: **Q128.00**

Básicos: **Q135.00**

Diversificado:

Programación: **Q165.00**


TIC: **Q175.00**

CRONOPIOS



Contacto

 Cronopios, S.A.

 2232-4778

contacto@cronopios.com.gt

www.cronopios.com.gt