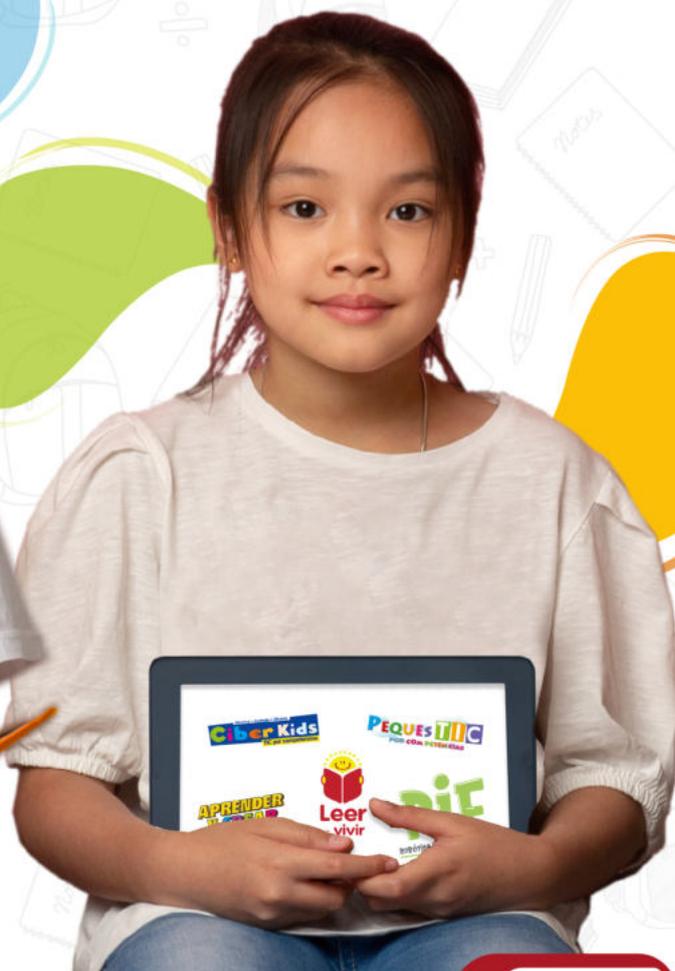


Catálogo  
**ESCOLAR**  
**2024**

**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](mailto:soportescolar@alfaomega.com.mx)**



# Catálogo ESCOLAR 2024

INFORMÁTICA, ROBÓTICA  
& LITERATURA INFANTIL

 **Alfaomega**

UN HIPERVÍNCULO QUE AMPLÍA  
LA INFORMACIÓN AL DAR CLIC.



# CONTENIDO

## PREESCOLAR



## PRIMARIA



## SECUNDARIA



**BACHILLERATO** 33

**Informática**  
para Bachillerato 35

**ROBÓTICA  
& LITERATURA** 37

**RIE**  
ROBÓTICA INTEGRAL EDUCATIVA 39

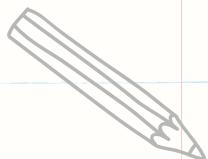
**Leer  
es vivir** 48  
everest

**Cuentos**  
Educación primaria 50

**OTROS  
TÍTULOS DE  
ALFAOMEGA** 53

**WEBINARS  
CURSOS  
CAPACITACIONES** 56

**SERVICIOS  
EDUCATIVOS** 58



# DIRECTORIO MÉXICO

Gerencia nacional:

**Pedro Alberto Yu Muñoz**

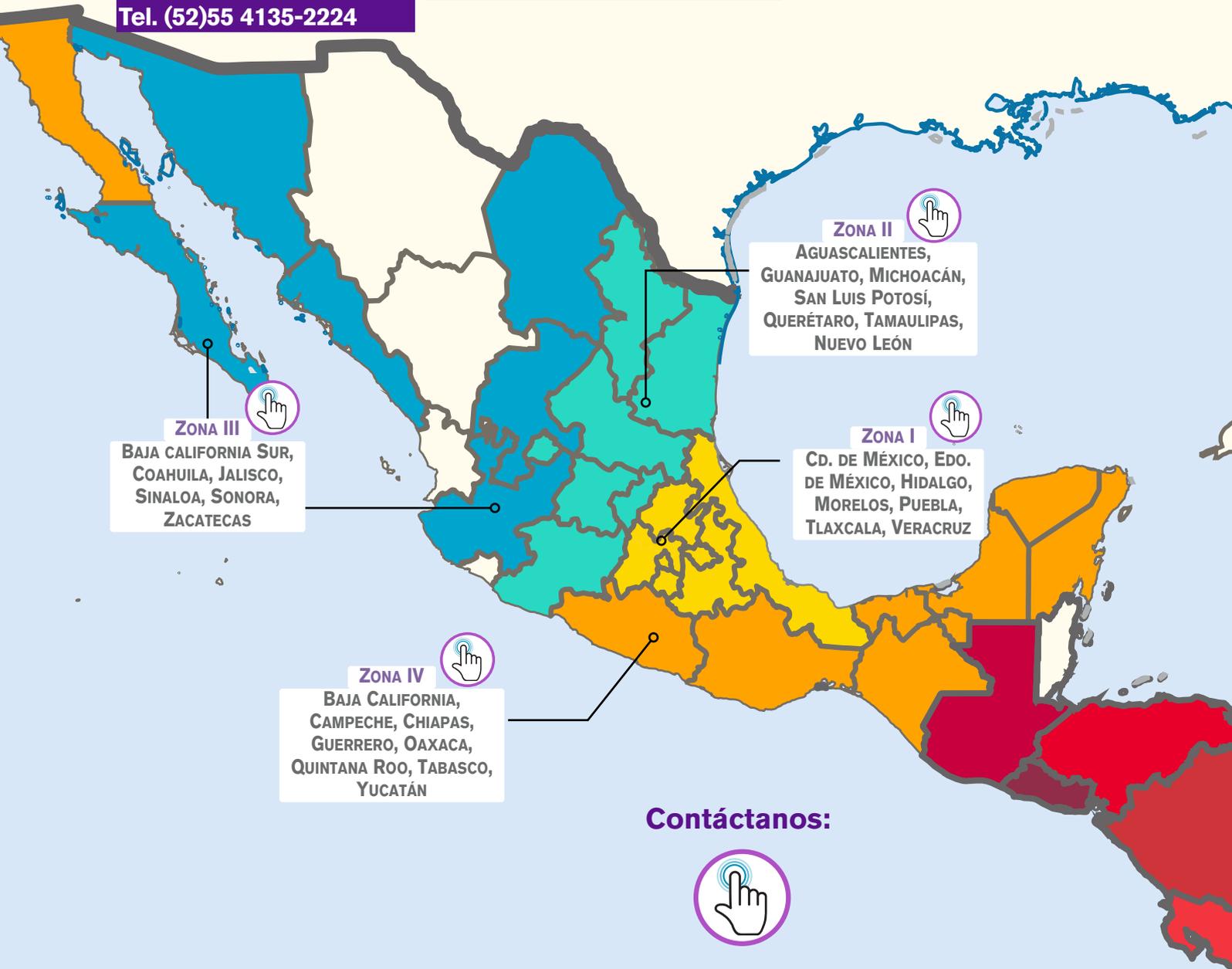
[pyu@alfaomega.com.mx](mailto:pyu@alfaomega.com.mx)

Tel. (52)55 4135-2224

Soporte Escolar:

[soportescolar@alfaomega.com.mx](mailto:soportescolar@alfaomega.com.mx)

Tel: (52)55 4588-5301



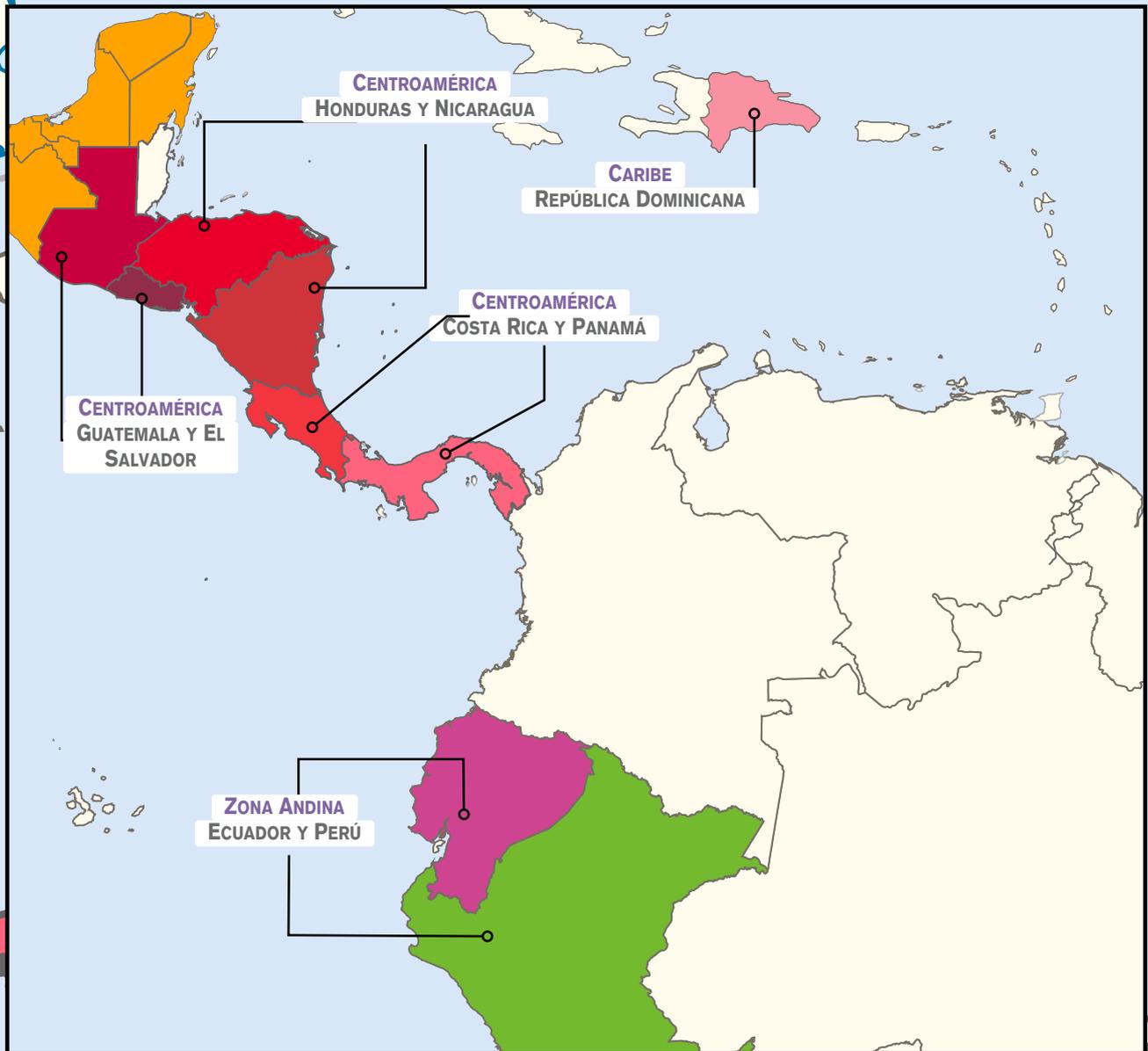
# CENTROAMÉRICA, CARIBE Y ZONA ANDINA

Contacto:

[rosales@alfaomega.com.mx](mailto:rosales@alfaomega.com.mx)  
(52) 55 3018-0494

Contacto:

[gfermana@alfaomega.com.mx](mailto: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 FERMAN 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](http://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

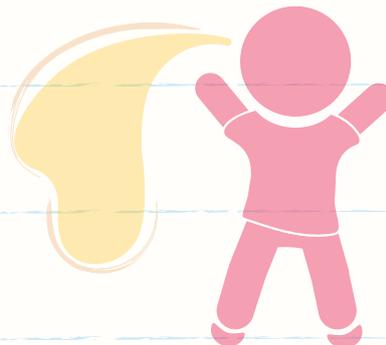
Alfaomega Escolar

**PREESCOLAR**



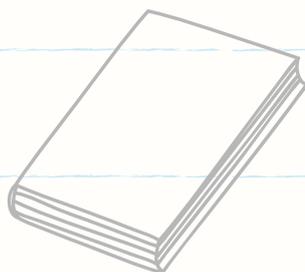
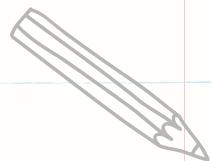
mi  
Aventur@  
digital

10



PEQUENAS  
TIC  
POR COMPETENCIAS

13



# mi Aventur@ digital

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



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

## ICONOGRAFÍA





## 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](http://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.



## ICONOGRAFÍA



COMPRENDE



ACTIVIDAD INDIVIDUAL



ACTIVIDAD EN PÁGINA WEB



ACTIVIDAD EN CASA

## PRESENTACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE



COMPETENCIAS A DESARROLLAR

PROYECTO A DESARROLLAR

CONCEPTOS A TRABAJAR

VALORES A POTENCIAR

HABILIDADES A DESARROLLAR

Se presenta los aspectos que caracterizan a cada unidad.



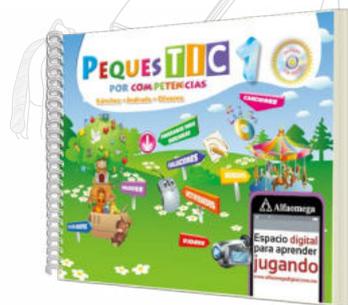
La autoevaluación permite a los alumnos reflexionar y poner en práctica lo aprendido.



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

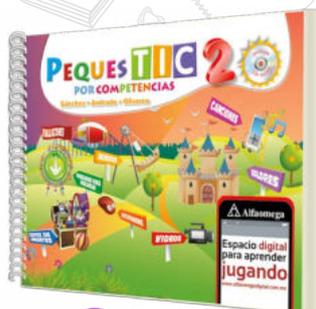


La serie fomenta el uso de aplicaciones informáticas de manera lúdica y gráfica, así como el vínculo con los contenidos curriculares.



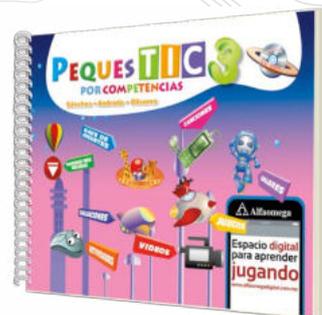
#### DESCUBRE:

- 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](http://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**

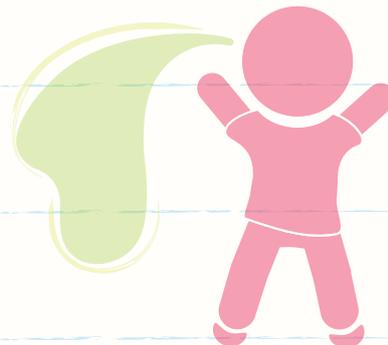


**APRENDER  
Y CREAR**

con Desafíos Digitales

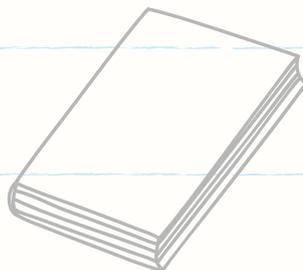
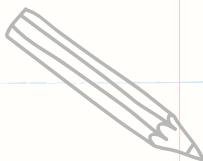
**VERSIÓN ACTUALIZADA**

**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.



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 Zully.xlsx** que se encuentra en la carpeta **Accesorios**, para practicar.

1. Selección desde la celda **A5** hasta **A8**.
2. En el grupo **Fuente**, presiona sobre el botón **Bordes**.
3. Selección **Todos los bordes**.
4. Guarda los cambios dando clic en **Inicio** o en **Archivo** → **Guardar**.

¡Recuerda que, si no te gusta o si no te ha salido bien, puedes deshacer. Actúa sobre 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 o si haces algo?

En la tabla semanal, ¿en qué herramienta se han cambiado los celdas de sábado y domingo?

Logra [www.aprendemayor.com](http://www.aprendemayor.com)

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 / apariencia** son los que le indican al personaje cómo y hacia dónde se va a mover por el escenario.
  - c) Los bloques de **movimiento / eventos / apariencia** 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 gato.
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.
Área de	Dan las instrucciones para generar acción.
	Es el área donde debemos 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 los haga un robot es muy importante. Ordena del 1 al 4 las imágenes, para contar la historia.

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{¿Deberá Boli bañar a su robot con agua y jabón?} -- 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 caldea.]
        B -- NO --> E[Lo limpia con un trapo y aceite.]
    
```

Acerca 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 colóralas.

Do    u    en    o

Do    u    en    o    d    c    x

H    j    e    ã    l    u    o

Do    u    en    o    n    b    a    c

Ca    cu    a    o    a

¡Por aprendidos muchos palabras nuevas de informática. Vamos a recordarlas 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](http://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.





**VERSIÓN ACTUALIZADA**

**DESCUBRE:**



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

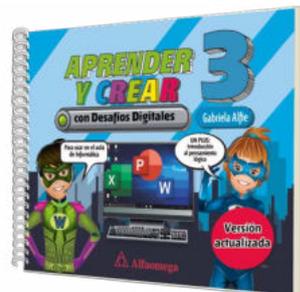


**VERSIÓN ACTUALIZADA**

**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

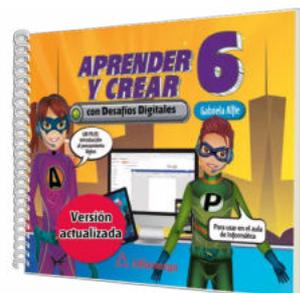


**VERSIÓN ACTUALIZADA**

**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 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).



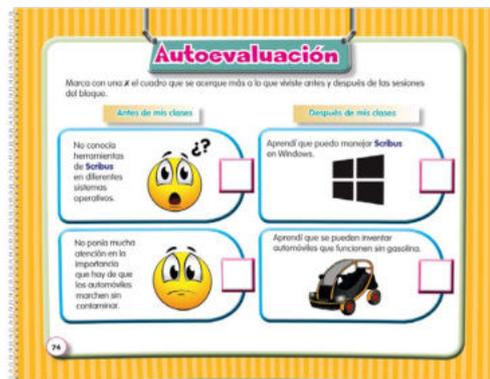
Incluye actividades individuales y grupales relacionadas con las asignaturas curriculares, juegos para practicar, preguntas de reflexión relacionadas con la vida cotidiana y el tema general del libro, indicaciones paso a paso y material educativo con videotutoriales.



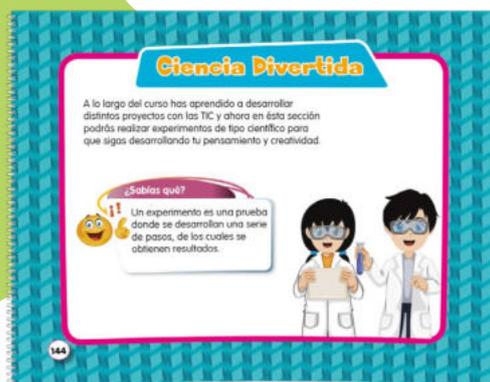
La serie está pensada para llevar paso a paso al estudiante y que aprenda a realizar distintas tareas en el **software** que se presenta en los distintos grados. Incluye datos curiosos de informática relacionados con el tema de la lección.



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.



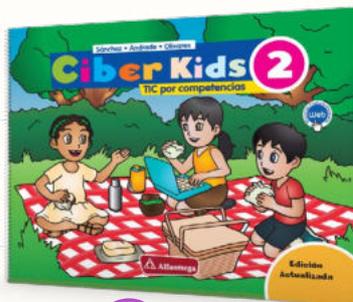
**DESCUBRE:**



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

**Aplicaciones Web:**

- Minisebran
- Tux Typing
- MegaPik2



**CONOCE:**



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

**Aplicaciones Web:**

- Tux Typing
- MegaPik2
- Sebran



**APRENDE:**



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

**Aplicaciones Web:**

- RapidTyping
- Shotcut
- KKuentas



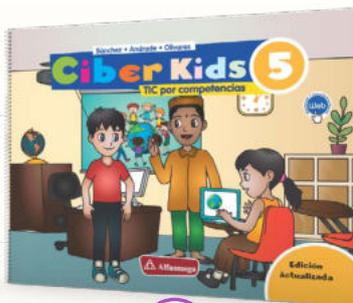
**PRACTICA:**



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

**Aplicaciones Web:**

- RapidTyping



**EXPERIMENTA:**



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

**Aplicaciones Web:**

- MecaNet
- BlockCAD
- FreeMind
- 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](http://WWW.CIBERKIDS.COM)



### DESCARGA DEL SOFTWARE

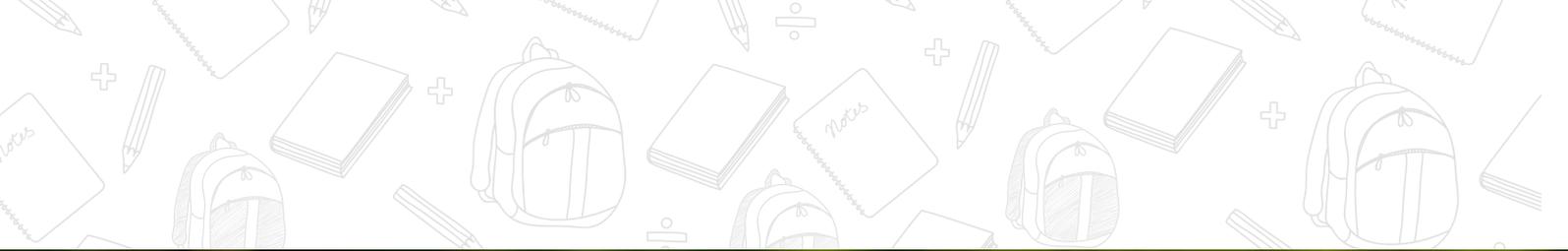


Botones con los íconos representativos de cada software en los que se pueden descargar las aplicaciones de modo seguro.

### VIDEOTUTORIALES DE USO DE SOFTWARE

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





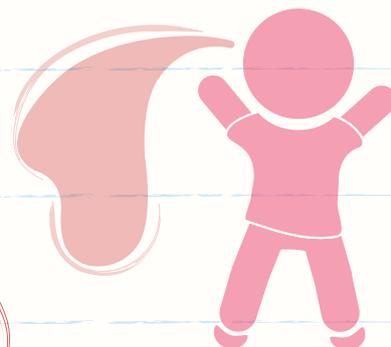
# SECUNDARIA

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

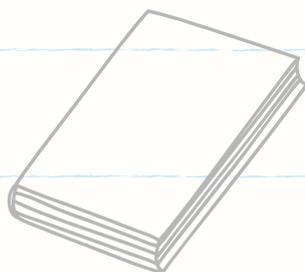
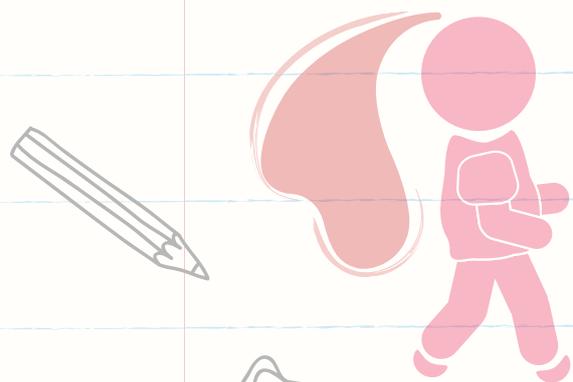
Alfaomega **Escolar**

**SECUNDARIA**



# Informática Activa 3.0

**30**



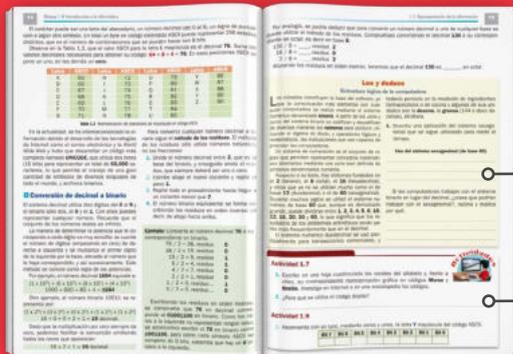
# Informática Activa 3.0

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.

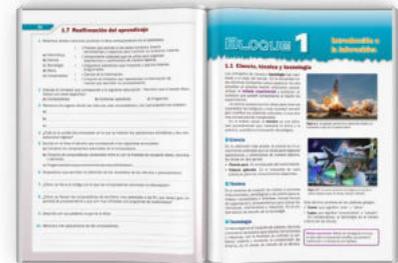
Esta serie se encuentra disponible en formato impreso y digital interactivo.



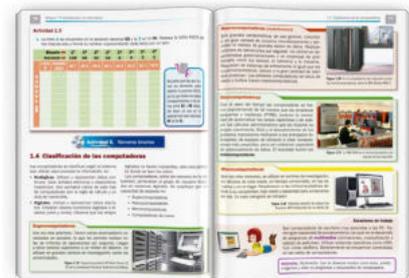
NOTAS EXPLICATIVAS

ACTIVIDADES EN LÍNEA

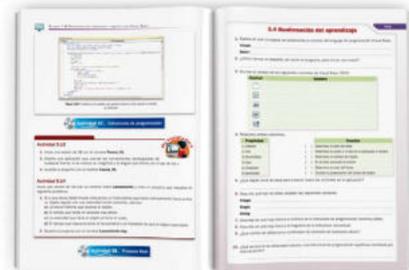
La serie promueve la reflexión sobre variados temas mediante preguntas y actividades sencillas, propicia además el vínculo con otras asignaturas curriculares.



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:



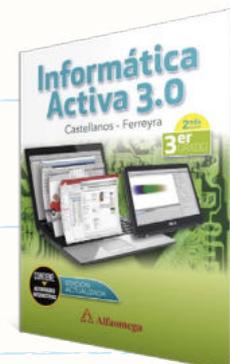
- Introducción a la informática
- Partes de la computadora
- Sistema operativo
- Informes escolares con Word
- Presentación de proyectos con PowerPoint
- Dibujo escolar con CorelDraw



## 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 multimedia 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

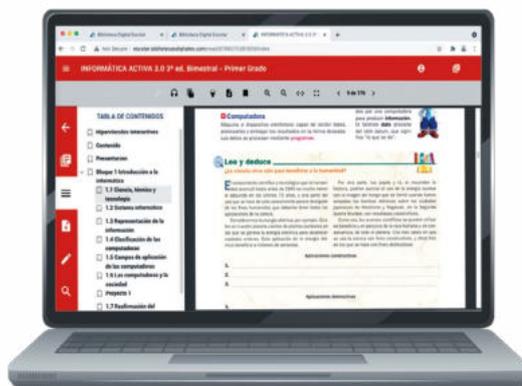
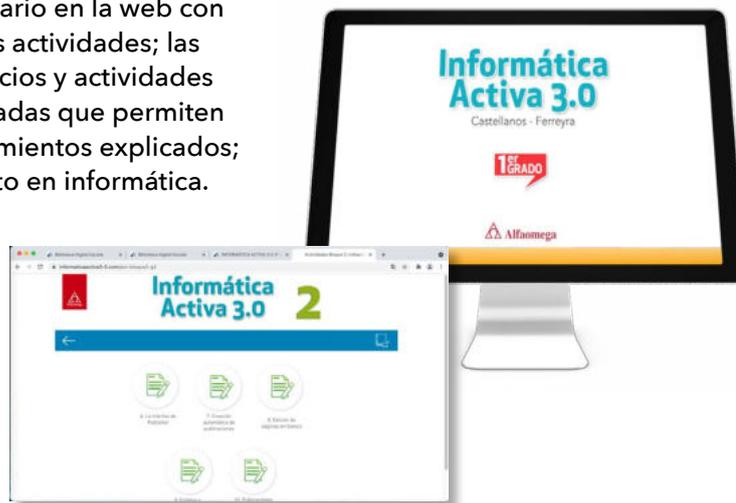
GUÍA DEL MAESTRO

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

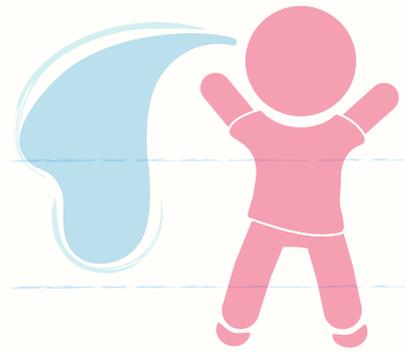
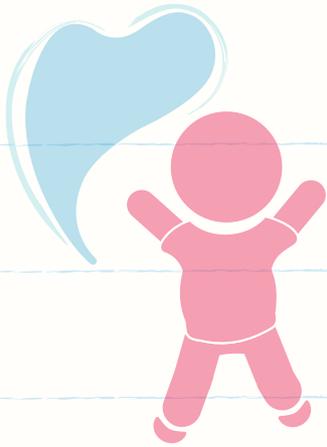
Emplea recursos didácticos con el objetivo de que el alumno realice las actividades de manera dinámica mediante material que puede descargar, editar y enviar.





# 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.

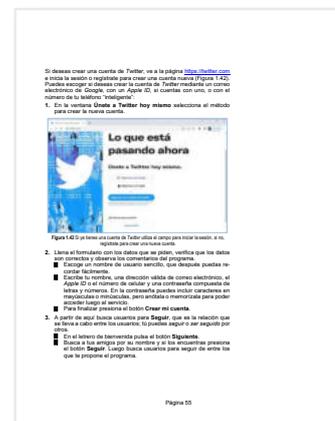
Los contenidos están en correspondencia con diversos programas académicos de nivel medio superior y la metodología seguida en la exposición de éstos propicia aprendizajes significativos y desarrollados en función de su uso en los programas más utilizados.

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 CINF0276.01. 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:

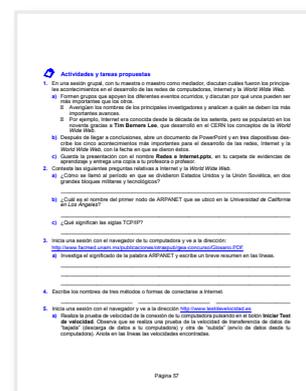
- MO-110: Microsoft Word (Aplicaciones de Microsoft 365)
- MO-210: Microsoft Excel (Aplicaciones de Microsoft 365)
- MO-310: Microsoft PowerPoint (Aplicaciones de Microsoft 365)

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

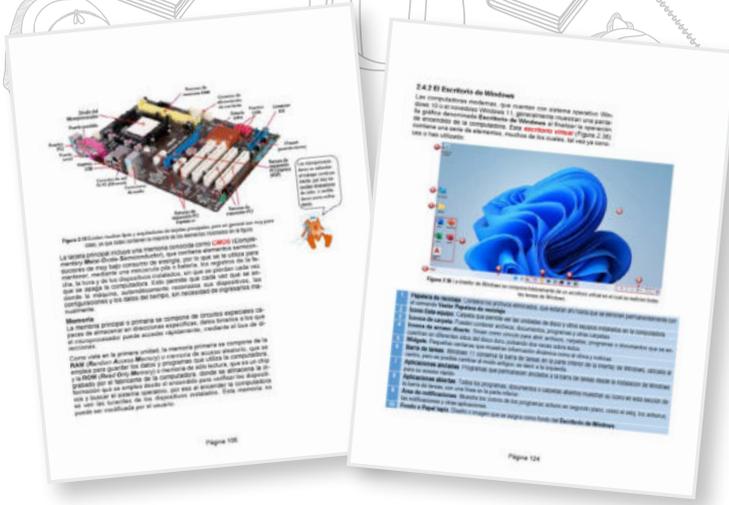
Sistemáticamente en la obra se propone trabajar con actividades que desarrollan conocimientos y habilidades en tecnología.



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:**

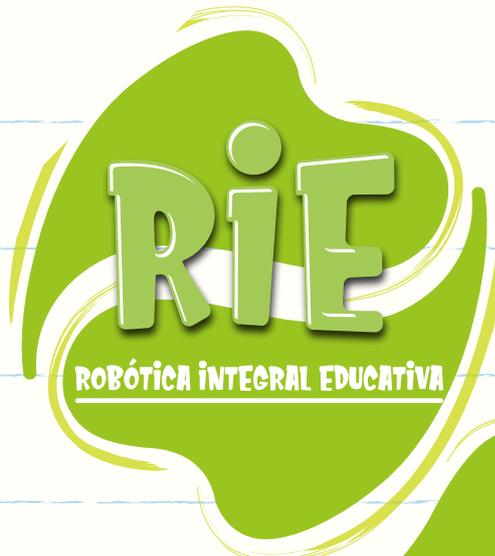
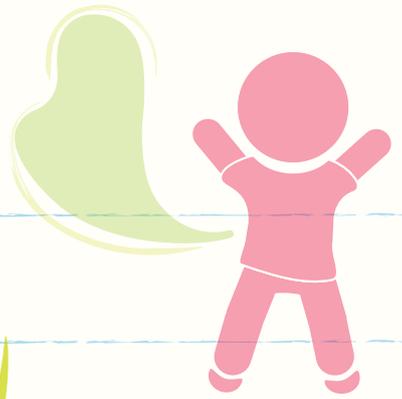
- Almacenamiento de información
- Procesamiento digital de la información
- Ejecución de programas
- Trabajo con aplicaciones (hojas de cálculo, procesadores de texto y presentaciones)
- Metodología de solución de problemas

- 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



# ROBÓTICA & LITERATURA



**39**



**48**



**50**



**38**

**Alfaomega Escolar**  
**PRIMARIA**



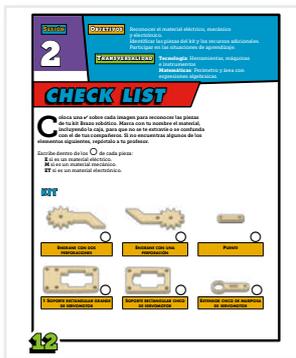
## CADA MÓDULO DEL PROYECTO RIE CONSTA DE:

### 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

**SESIÓN 11**

**OBJETIVOS**

Practicar el equilibrio en el movimiento.

Reforzar conocimientos de inglés.

**TRANSVERSALIDAD**

Inglés: Vocabulario.

**SESIÓN 11**

**SMART LEARNING**

**OBJETIVOS**

Con ayuda de la profesor/a la página web: [www.proyectos.com/inter-learning](http://www.proyectos.com/inter-learning) el estudiante leerá los textos a un ritmo interactivo.

Practicar el equilibrio en el movimiento.

Reforzar conocimientos de inglés.

**TRANSVERSALIDAD**

Inglés: Vocabulario.

De día al botón que necesitas. Después de que ve el tema de dispositivos móviles. Si lo pones en modo, da día en el botón web.

**59**

Con objetivos y temas transversales por sesión

**CIRCUITOS eléctricos**

Anteriormente conociste sobre los sistemas eléctricos, ahora vamos a repasar y profundizar en los circuitos eléctricos. Comenzará a realizar la conexión de tu Curo RC y es importante que sepas qué tipo de circuito conectarás.

**CIRCUITO ELÉCTRICO**

Un circuito eléctrico es un camino cerrado hacia la corriente en un ejemplo de trayectoria cerrada por el que pasa la electricidad que sale de un elemento generador para volver a un elemento receptor, cuyo característico es que la energía debe retornar al elemento inicial.

**Circuito eléctrico Puente H**

En tu Curo RC usas el circuito puente H, que es un circuito eléctrico que permite el paso de electricidad en un sentido o en otro.

En este circuito usamos dos puentes H, uno para cada motor.

Infografías

**4 CONEXIÓN DE PORTAPILAS**

Conecta los portapilas como se ve en la imagen.

**04:23**

recomendado

Sesiones de armado

**TUNE UP YOUR ROBOT**

Es momento de que le des tu propio estilo a tu Trimoto. Puedes utilizar crayones, pinturas, incluso stickers.

Lo importante es que lo decores a tu gusto.

Aquí tienes unas imágenes de tu Trimoto para que en ellas puedas dibujar el diseño que quieres aplicar.

**47**

Sesiones de personalización

Identifica dificultades en el proceso del armado.		
Busca soluciones a las dificultades y problemas del armado.		
Identifica mis aprendizajes y emociones durante el armado del prototipo.		
Puede dar un salto propio a su robot.		

Escriba cómo lo siento con las actitudes que marcaste con SI.	Escriba qué haría para mejorar las actitudes que marcaste con NO.
---	---

### Evaluación sumativa

Evaluación	Conceptual	
Autoevaluación	Procedimental	
	Actitudinal	
	<b>Total</b>	

**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.

**Inhábil:** 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

¿Cuáles son el objeto y el propósito para construir el robot? ¿Cómo se relaciona con las otras asignaturas?

**OBJETIVOS**

- Identificar los planes del día.
- Divulgar los recursos tecnológicos y humanos.
- Valorar el respeto hacia los demás.

**TRANSVERSALIDAD**

Formación Cívica y Ética  
Reglas para estar y convivir mejor  
Español Interamericano


**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 Gussarob.

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

- Si puntual.
- Responde el material de los computadores.
- Usa correctamente a los compañeros y compañeras.
- Permanece siempre en tu lugar.
- Trabaja en orden ya sea en equipos, en parejas o individual.
- Utiliza solo el material.

## REGLAS DEL TALLER DE ROBÓTICA

Las reglas indican lo que está permitido o no hacer en tu lugar de trabajo.

- Evita llevar comida o bebidas al taller.
- Mantén las manos limpias y secas.
- Mantén tu mesa ordenada.
- Evita correr en el taller.
- Utiliza los herramientas adecuadas.
- Si tienes dudas, preguntas o te perdieras.
- Respeto a los demás y cuidamos un ambiente seguro.
- Deja los herramientas en su lugar.
- Limpia y ordena tu lugar al terminar.

**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?	¿QUÉ APRENDÍ?	¿CÓMO ME SENTÍ?
Avanzar en una superficie lisa.			
Avanzar en una superficie rugosa.			
Intentar subir un cuadrado sobre una mesa.			
Probar a avanzar por un espacio estrecho.			

**53**

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

## ROBOTS TRIPODES

**OBJETIVOS**

**ROBÓTICA**

Saber qué es la robótica y qué es un robot.

Identificar cómo los tripodes se relacionan con la robótica.

Aprender las normas y las reglas de seguridad del taller de robótica.

**TRANSVERSALIDAD**

Tecnología: Recursos tecnológicos.  
Formación Cívica y Ética: Respeto.

**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.

10

**OBJETIVOS**  
Comprender la perspectiva y armado de un objeto.  
Diseñar y decorar el prototipo.

**TRANSVERSALIDAD**

Educación artística:  
Expresión libre.

56

### TUNE UP YOUR ROBOT



Es momento de que le des tu propia cara a tu robot **Comprobando**.

Aquí te proporcionamos algunas imágenes de tu robot para que en ellas puedas dibujar el diseño que quieras aplicar.

Puedes utilizar plumones, pintores, incluso stickers. Lo importante es que lo decores a tu gusto.

### COMPROBANDO

Unir con flechas los elementos que tienen su cambio de Continente con el número romano. Toma en cuenta la diferencia entre el movimiento rotacional y el lineal.



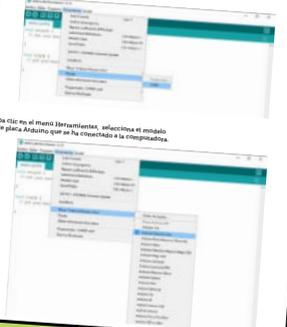
- Extremidad que se desplaza
- Extremidad de apoyo
- Movimiento rotativo
- Movimiento lineal
- Base de sustentación

51

Construye apoyado de **Infografías** y **¿Sabías que...?** para conocer información relacionada con los pasos de armado de tu robot.

### PROGRAMACIÓN DE LA TARJETA ARDUINO

Para programar la tarjeta Arduino, debes de instalar el IDE. Primero se tienen que conectar entre la computadora mediante un cable USB y ya continuación de haber seleccionado el puerto COM de la placa como se muestra en la siguiente figura.



6

Bitácora de experimentación y **Comprobando** para registrar las pruebas del robot al mismo tiempo que motiva a reflexionar sobre su funcionamiento.

14

**OBJETIVOS**  
Predecir la dirección y amplitud de un simulador de carreras.  
Reforzar sus conocimientos de inglés.

**TRANSVERSALIDAD**  
Inglés: Vocabulario.

78

### SMART LEARNING

Nuestro curso de carreras está libre, es completo y permite la descarga y amplitud de los contenidos de forma gratuita.

Con ayuda de los profesores y el propio web, podrás conocer los contenidos de los simuladores de carreras, dependiendo del dispositivo que tengas.



78

Smart learning Aprenderás vocabulario en inglés relacionado con tu robot.

### LA FÁBRICA DIVERTIDA

Necesitarás:

- 1. BATERÍA
- 2. MOTOR
- 3. TRANSDUCTOR
- 4. TRANSDUCTOR
- 5. TRANSDUCTOR
- 6. TRANSDUCTOR
- 7. TRANSDUCTOR
- 8. TRANSDUCTOR
- 9. TRANSDUCTOR
- 10. TRANSDUCTOR



27

Fábrica divertida Te guía en el paso a paso del armado de tu robot.

**SITIO WEB QUE INCLUYE:**



**GUÍA DE PROFESOR**



**LIBRO DEL ALUMNO**



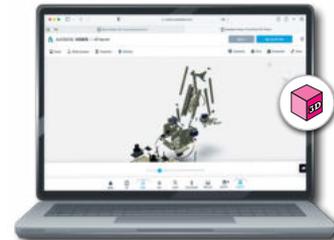
**VIDEOTUTORIALES DE ARMADO**



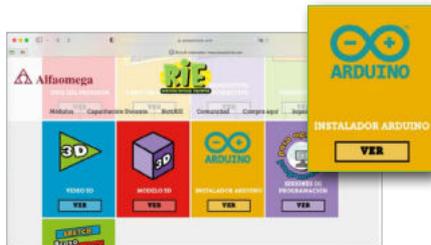
**INSTRUCTIVO INTERACTIVO**



**VIDEOS 3D**



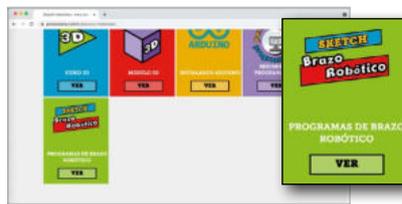
**MODELOS INTERACTIVOS 3D**



**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**

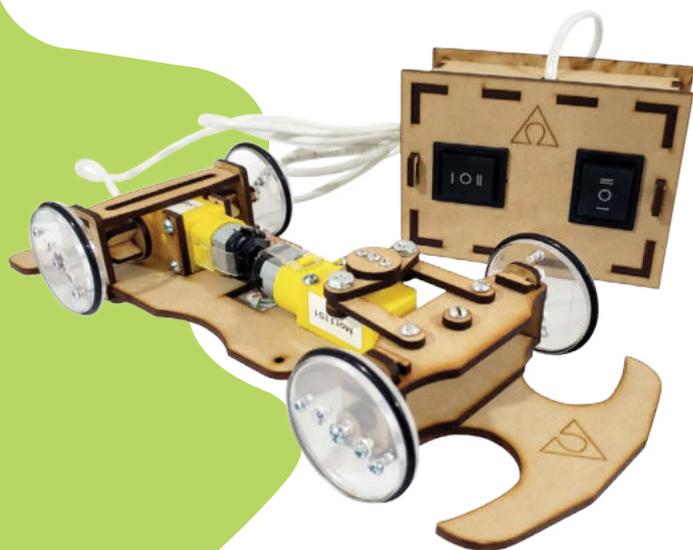
- Construye apoyado de **Actividades transversales** que ayudan a relacionar los conocimientos adquiridos con otras materias.
- 11 Sesiones
- Área mecánica-eléctrica



## CAMINANTE



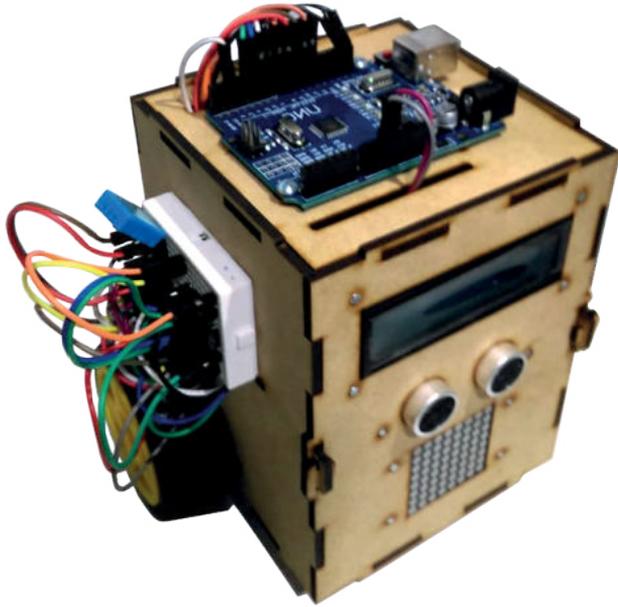
- Construye un bípedo basado en los conceptos: centro, línea de gravedad y base de sustentación para lograr un movimiento similar al de un androide.
- 11 sesiones
- Área mecánica-eléctrica



## 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

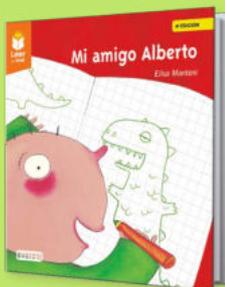
Estos libros están desarrollados para que los jóvenes lectores aprendan, sueñen y vivan algunas de las obras de los mejores autores e ilustradores. Abordan situaciones cercanas al lector y reflejan los sentimientos y fantasías propios de la infancia.

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



¡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!

#### CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Valores

#### DIRIGIDO A

**+ 5 años**

## 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 aterrado, 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

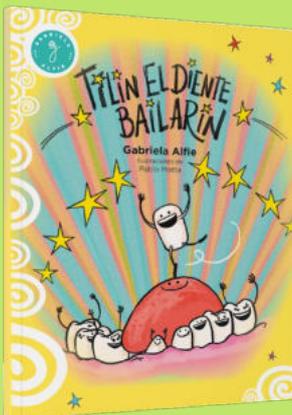


Libros que estimulan el placer por la lectura con una perspectiva actual en los textos y en las ilustraciones, creadas por artistas contemporáneos.

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

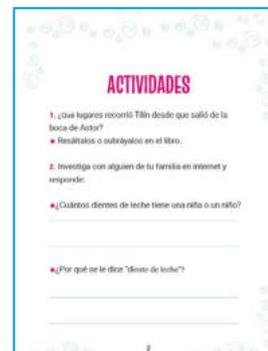


Jana extrañaba a sus amigos en una época en la que debía quedarse en casa. ¿Sabes qué hizo? Descubrió sus poderes jugando con agua y jabón y se transformó en ¡unasuperjabonosaheroinasecreta! y tuvo una gran idea para compartir todas sus aventuras con sus amigos.

**VALORES - EMOCIONES**

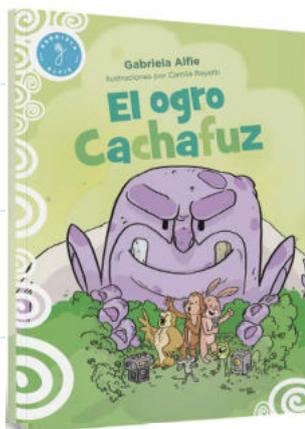
Con Jana podemos trabajar:

- 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.

## El ogro Cachafuz



DIRIGIDO A

+ 8  
años

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

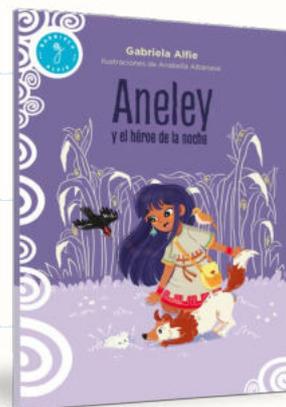
## Aneley y el héroe de la noche

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** podemos trabajar:

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



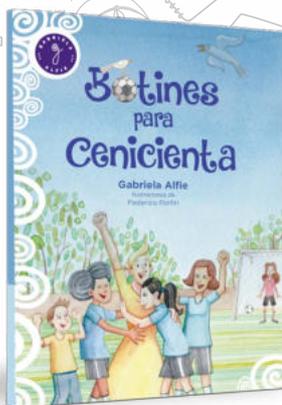
DIRIGIDO A

+ 8  
años

# 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: 978-607-622-348-2**127 págs. Rústica, 27 × 21 cm  
Alfaomega  
2015**Practica + con las TIC 2**

ALFIE, Gabriela

**ISBN: 978-607-622-360-4**128 págs. Rústica, 27 × 21 cm  
Alfaomega  
2015**Practica + con las TIC 3**

ALFIE, Gabriela

**ISBN: 978-607-622-359-8**144 págs. Rústica, 27 × 21 cm  
Alfaomega  
2015**Practica + con las TIC 4**

ALFIE, Gabriela

**ISBN: 978-607-622-358-1**144 págs. Rústica, 27 × 21 cm  
Alfaomega  
2015**Practica + con las TIC 5**

ALFIE, Gabriela

**ISBN: 978-607-622-357-4**144 págs. Rústica, 27 × 21 cm  
Alfaomega  
2015**Practica + con las TIC 6**

ALFIE, Gabriela

**ISBN: 978-607-622-365-9**144 págs. Rústica, 27 × 21 cm  
Alfaomega  
2015

## SECUNDARIA

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

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

**ISBN: 978-607-538-428-3**168 págs. Rústica, 21 × 27 cm  
Alfaomega  
2019**HABILIDADES  
INFORMÁTICAS  
Certificación MOS 77-725  
Word 2016**

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

**ISBN: 978-607-538-426-9**160 págs. Rústica, 21 × 27 cm  
Alfaomega  
2019**HABILIDADES  
INFORMÁTICAS  
Certificación MOS 77-729  
PowerPoint 2016**

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo

**ISBN: 978-607-538-427-6**168 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

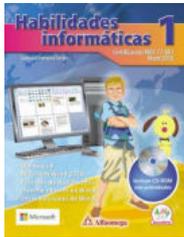


#### HERRAMIENTAS DIGITALES 3

FERREYRA CORTÉS, Gonzalo;  
CASTELLANOS, Ricardo

**ISBN: 978-607-622-347-5**

144 págs. Rústica, 21 × 27 cm  
Alfaomega  
2015



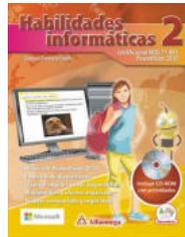
#### HABILIDADES INFORMÁTICAS 1

**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](mailto:hablemos@bibliotecasdigitales.com)

55 5575 5022

<https://demo.bibliotecasdigitales.com>

# WEBINARS CAPACITACIONES CURSOS



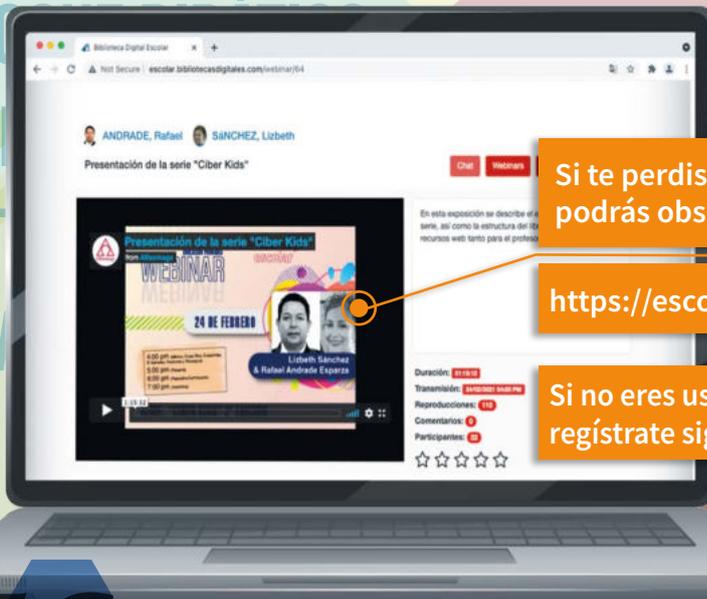
Series escolar

IMPARTIDO  
POR ESPECIALISTAS:

Transmitido en vivo por:



BIBLIOTECAS DIGITALES



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:





## 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.alfaomegasescolar.com](http://www.alfaomegasescolar.com)

 @alfaomega.grupo.editor

 @AlfaomegaMex

 @Alfaomega\_Mex

 Alfaomega Grupo Editor SA de CV

 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](mailto:atencionalcliente@alfaomega.com.mx)

### CHILE

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

### ARGENTINA

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