



Catálogo Escolar 2026

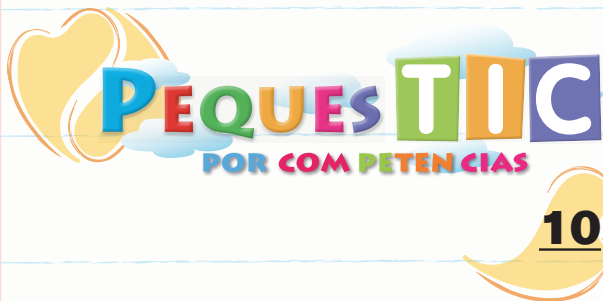
Tecnología, Robótica &
Plataformas digitales



Alfaomega

CONTENIDO

PREESCOLAR 8

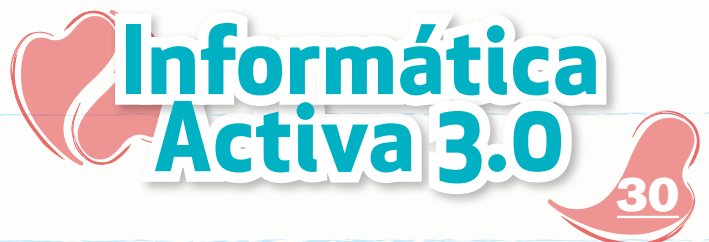
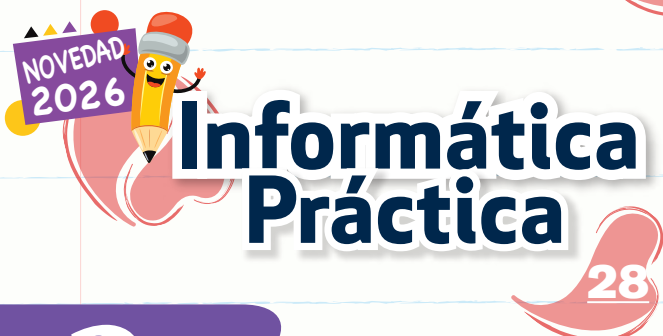


PRIMARIA 13



VERSIÓN ACTUALIZADA

SECUNDARIA 26



BACHILLERATO

Alfaomega Escolar

3



PROYECTO TRENDI

37



ROBÓTICA & LITERATURA

49



DIRECTORIO

MÉXICO

Coordinación nacional:

María Isabel Recillas Flores

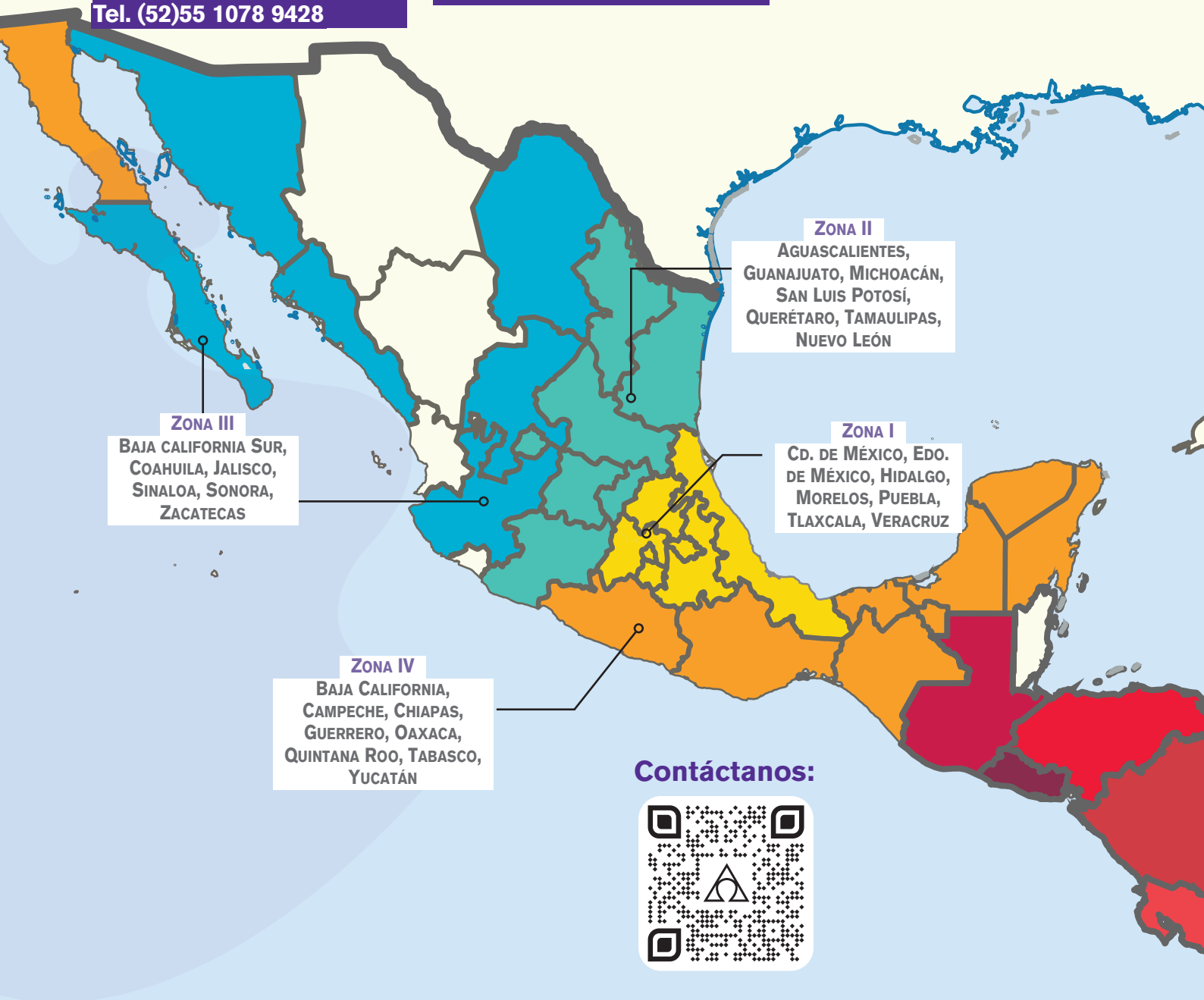
isabelr@alfaomega.com.mx

Tel. (52)55 1078 9428

Soporte Escolar:

soportescolar@alfaomega.com.mx

(52)55 4588 5301



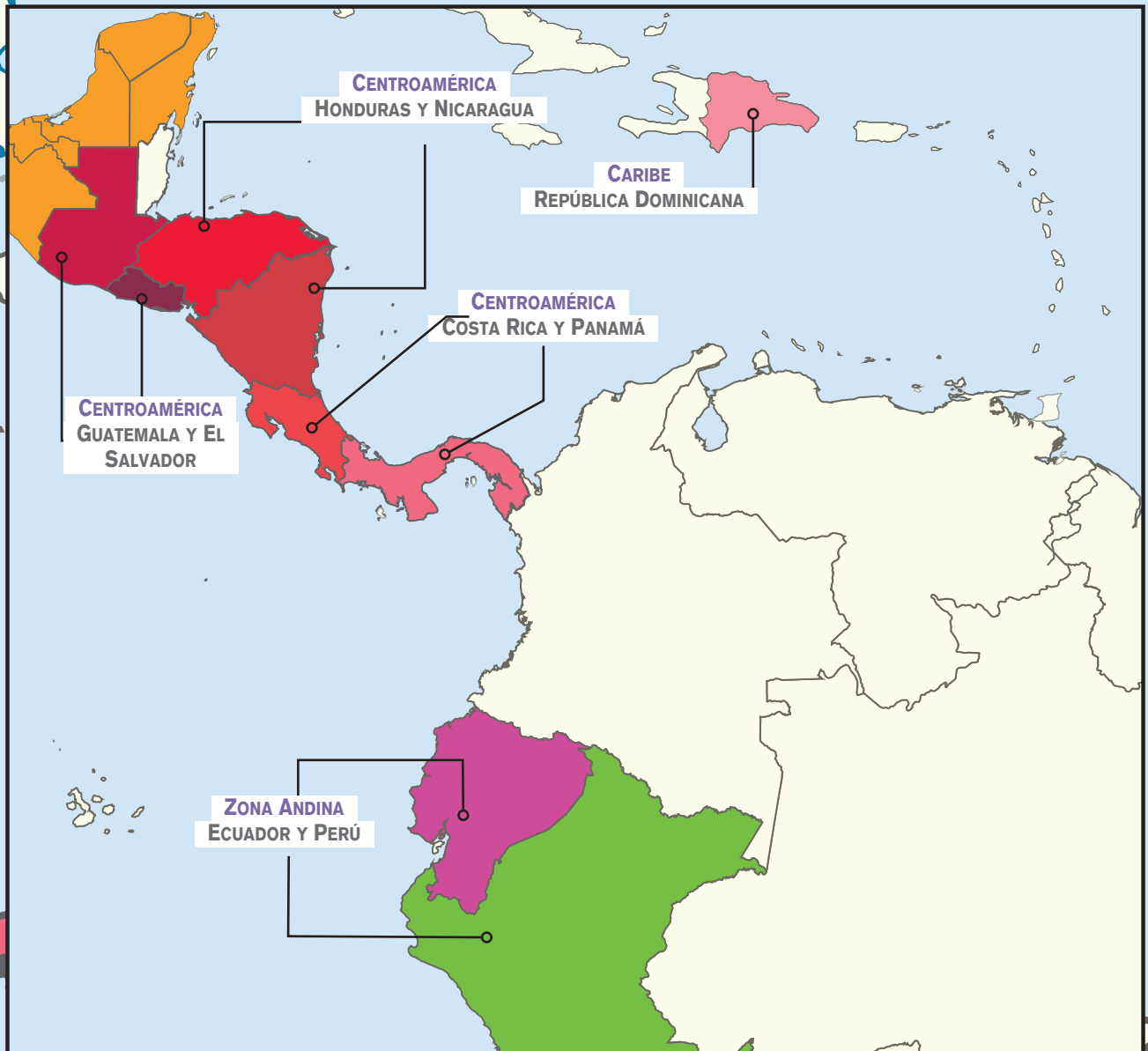
Contáctanos:



CENTROAMÉRICA, CARIBE Y ZONA ANDINA

Contacto:

soportescolar@alfaomega.com.mx
(52)55 4588 5301



ATENCIÓN DEL ÁREA INTERNACIONAL

Ma. ISABEL RECILLAS FLORES
isabelr@alfaomega.com.mx
Tel. (52)55 1078 9428

SOPORTE ESCOLAR
soportescolar@alfaomega.com.mx
(52)55 4588 5301

SOCIOS COMERCIALES

COLOMBIA

TRENDI TRENDS & INNOVATION S.A.S.
Parque Industrial Los Robles, Km. 1
Vía Bogotá - Siberia, Cota. Costado Norte.
Oficina 302 Trendi.
Tel: (+57) 3207887327
alfaomega@educaciontrendi.com

COSTA RICA

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

REP. DE EL SALVADOR

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

**EDITORIA Y DISTRIBUIDORA DE
LIBROS DE EL SALVADOR, S.A DE
C.V. (EDISAL)**
Tel.: (503) 7468-6666 / 2260-7525
gerencia@editorialedisal.com

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

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

GUATEMALA

**INSTITUTO GUATEMALTECO
AMERICANO IGA**
Tel.: 2300-6161
mcruz@iga.edu
msalazar@iga.edu

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

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

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

HONDURAS

GRUPO CORPORATIVO COELLO
Tels.: (504) 2556-5907
jorgecoello_hn@hotmail.com

NICARAGUA

HISPAMER, S.A.
Tel.: (505) 2278-1210
importaciones@hispamer.com.ni

PANAMÁ

TEXT BOOK, S.A.
Apartado 0819-03177
Tel.: (507) 261-1566
textbook@cableonda.net

REPÚBLICA DOMINICANA

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

ECUADOR

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

PERÚ

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

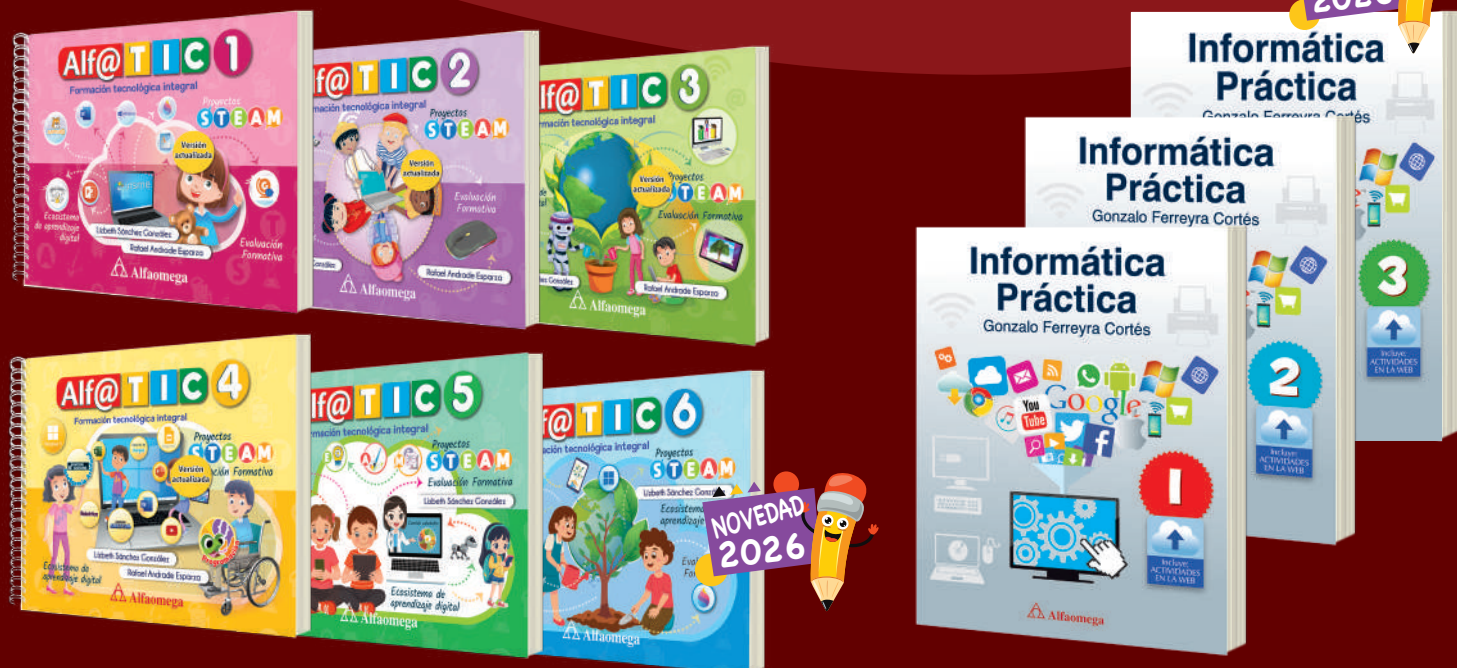


¡Visita **NUESTRA PÁGINA WEB!**



www.alfaomegaescolar.com

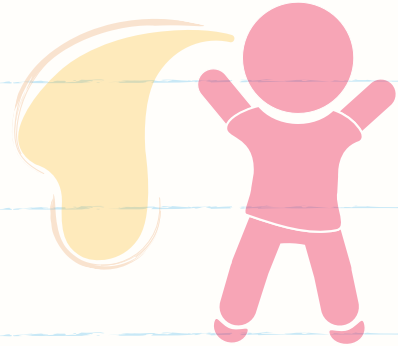
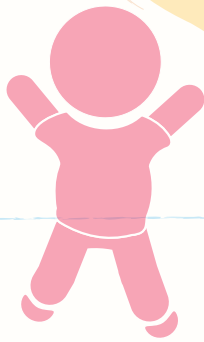
Podrás encontrar todas nuestras series y diferentes herramientas para tus clases.





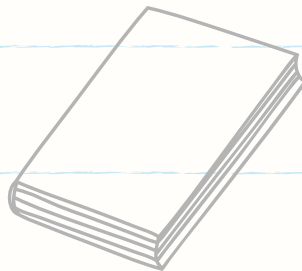
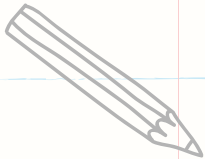
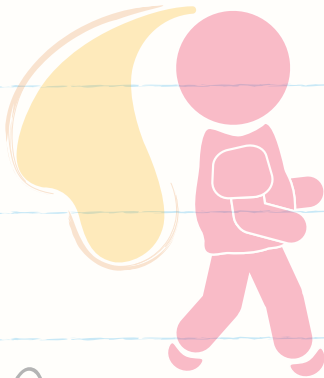
PREESCOLAR

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.



PEQUENOS
POR COMPETÊNCIAS

10



PEQUES TIC

POR COMPETENCIAS

<https://alfaomegaescolar1.wixsite.com/pequestic>

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

CONCEPTOS A TRABAJAR

PROYECTO A DESARROLLAR

VALORES A POTENCIAR

HABILIDADES A DESARROLLAR

Se presenta los aspectos que caracterizan a cada unidad.

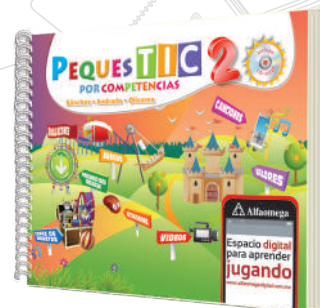
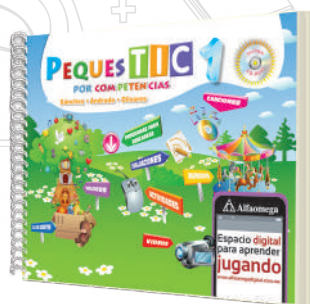


La autoevaluación permite a los alumnos reflexionar y poner en práctica lo aprendido.



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



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.



Aif@TIC

Formación tecnológica integral

15

**APRENDER
Y CREAR**

con Desafíos Digitales

VERSIÓN ACTUALIZADA

21

14

**Alfaomega Escolar
PRIMARIA**



Alf@TIC

15

NUEVA SERIE DE PRIMARIA PARA TECNOLOGÍA

Esta serie apunta a la **FORMACIÓN TECNOLÓGICA INTEGRAL** en la escuela primaria y está estructurada en seis libros del alumno y un ecosistema de aprendizaje digital.



ENFOQUE STEAM

- Propicia la integración de la metodología de la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas.

METODOLOGÍA ABP-OIC (APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS CON ORIENTACIÓN COMUNITARIA)

- Desarrolla los procesos creativos, de investigación y aplicación del conocimiento en la solución de problemas.

ECOSISTEMA DE APRENDIZAJE DIGITAL

- Material didáctico complementario para el alumno que incluye Videos, Juegos, Canciones, Software adicional y Material auxiliar.
- Para el maestro se cuenta con Guía didáctica, Planificación y Dosificación.

EVALUACIÓN FORMATIVA

- Para la retroalimentación del aprendizaje al final de las lecciones se presentan momentos orientadores, motivadores, reflexivos y de autoevaluación formativa.

LIBRO DEL ALUMNO

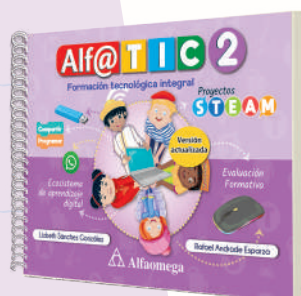
- **DOSIFICACIÓN** de 2 o 4 horas semanales
- **CONTENIDO** distribuido trimestralmente

- **DIDÁCTICA** basada en el enfoque **STEAM** y la metodología **ABP-OIC**
- Ecosistema de Aprendizaje Digital
- Evaluación formativa



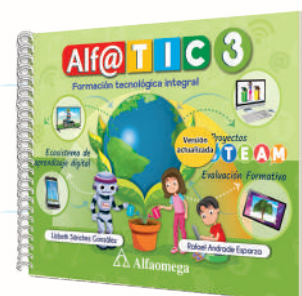
ISBN: 978-607-576-359-0

BLOQUE 1. TIC Y LENGUAJE BINARIO
BLOQUE 2 TIC, COMPUTADORA Y APPS
BLOQUE 3 PLATAFORMAS, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA



ISBN: 978-607-576-361-3

BLOQUE 1. TIC, LENGUAJE BINARIO, PAINT 3D, MYPAIN, CAPCUT Y CORREO ELECTRÓNICO
BLOQUE 2 TIC, COMPUTADORA Y APPS
BLOQUE 3 PLATAFORMA MULTIMEDIA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA



ISBN: 978-607-576-363-7

BLOQUE 1. TIC Y LENGUAJE BINARIO, INTERNET, ILUSTRACIONES DIGITALES, EDITOR DE VIDEO, PLATAFORMA PARA CREAR BLOG
BLOQUE 2 WORD, EXCEL, POWERPOINT Y FACEBOOK
BLOQUE 3 PLATAFORMA, MULTIMEDIA, IA, PROGRAMACIÓN, ROBÓTICA Y RED SOCIAL

DESCUBRE:

- WordPad
- GCompris
- Windows
- Paint 3D
- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Visme
- Quick Draw
- Scratch

APRENDE:

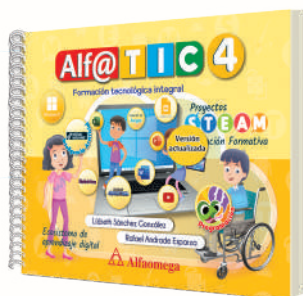
- Microsoft Word
- Microsoft Excel
- Paint y Paint 3D
- Calculadora de Windows
- Sistema operativo

EJERCITA:

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

TABLA DE CONTENIDO





ISBN: EN TRÁMITE

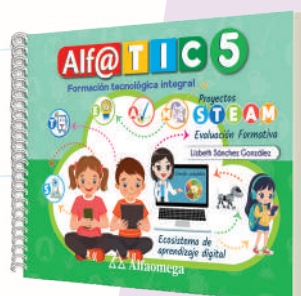
BLOQUE 1. TIC, WORD Y RED SOCIAL

BLOQUE 2. POWERPOINT, EXCEL Y PÁGINA WEB

BLOQUE 3. PLATAFORMAS, RED SOCIAL, PROGRAMACIÓN, ROBÓTICA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

DESCUBRE:

- Windows
- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Microsoft Excel
- Google Chrome
- YouTube
- Kids {Coding} Skills
- Moral Machine
- Minecraft Education
- Google Drive
- Google Sites
- Google Slides
- Google Forms
- Cerebriti



ISBN: EN TRÁMITE

BLOQUE 1. TIC, APP DE ATENCIÓN A LA SALUD, BUSCADOR, MACHINE LEARNING, SOFTWARE DE ANIMACIÓN, RED SOCIAL

BLOQUE 2. LENGUAJE Y SISTEMA BINARIO, LA TABLETA, SISTEMAS OPERATIVOS, OFIMÁTICA (WORD Y EXCEL), INTERNET Y ONE DRIVE

BLOQUE 3. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN CON PYTHON Y REALIDAD VIRTUAL

APRENDE:

- Google Drive
- Google Sites
- Google Slides
- Google Forms
- Google Chrome
- Windows
- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Microsoft Excel
- Cerebriti
- YouTube



ISBN: EN TRÁMITE

BLOQUE 1. OFFICE, HOJA DE CÁLCULO, PLATAFORMA DIGITAL PARA DISEÑOS GRÁFICOS, RED SOCIAL

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN DIGITAL, CODIFICACIÓN BINARIA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL

BLOQUE 3. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS, REALIDAD AUMENTADA, ROBÓTICA

EJERCITA:

- Windows
- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Microsoft Excel
- Cerebriti
- YouTube
- Google Drive
- Google Sites
- Google Slides
- Google Forms
- Google Chrome

TABLA DE CONTENIDO



ICONOGRAFÍA

Proyectos STEAM



Science – Ciencia

Comprensión del entorno físico y tecnológico.



Technology – Tecnología

Conocimiento de las TIC para la solución de un problema del entorno físico y tecnológico.



Engineering – Ingeniería

Aplicación del conocimiento tecnológico.



Art – Arte

Aplicación del conocimiento tecnológico.



Math – Matemáticas

Capacidad numérica y de razonamiento abstracto, así como habilidad para interpretar y analizar información.

Descripción del proyecto STEAM a desarrollar

Al inicio de cada lección se presenta el icono de cada enfoque STEAM utilizado.



ECOSISTEMA DE APRENDIZAJE DIGITAL

- Todos los recursos incluidos son parte fundamental de las actividades de enseñanza-aprendizaje y en el libro se señala el momento en que hay que utilizarlos.



Juego Alf@ Digital

Actividades lúdicas digitales que profundizan o complementan los aprendizajes.



Cápsula Alf@ Digital

Videos digitales relacionados con la problemática o aspectos del proyecto STEAM.

Alf@ Prácticas

Ejercicios para realizarse con los medios digitales o en el libro y que facilitan el desarrollo del proyecto STEAM.



Canción Alf@ Digital

Canciones relacionadas con el contenido.

Guía Alf@TIC

Video tutoriales digitales para reafirmar el contenido desarrollado en el libro.

Momento Orientador

Con la ayuda de la profesora o profesores orientaré a los grupos la siguiente:

Redes Sociales

¿Qué dudas tienen acerca de qué son las redes sociales? ¿Qué tipos de redes sociales pueden haber?

Seguridad

¿Qué precauciones deben de tomar los TIC para poder usarlos en la Web y para que sus computadores no se vean afectos por ellos?

Web Digital

¿En qué tipo de páginas encontraré páginas? ¿Compartiré mis ideas con los compañeros y la profesora o profesores.

Evaluación por lección
conformada en
momentos orientadores,
motivadores y reflexivos.

Momento Validación Activistadinal

¿puedo crear la
experiencia a mi
forma de actuar
con los miembros?

Elige los momentos de presencia, realizar actividades, actividades de validación, actividades de validación.

Discrepancia por un rollo. ¿de qué manera la experiencia que estás creando?

1. **Elige los momentos de presencia, realizar actividades, actividades de validación, actividades de validación.**

2. **Elige los momentos de presencia, realizar actividades, actividades de validación, actividades de validación.**

3. **Elige los momentos de presencia, realizar actividades, actividades de validación, actividades de validación.**

4. **Elige los momentos de presencia, realizar actividades, actividades de validación, actividades de validación.**

Valoración de la actitud como consecuencia de los aprendizajes.

[illegible]

Momento para que el estudiante valore sus aprendizajes y participación para el logro del proyecto STEAM.

Evaluación Integral final

Aula AINTEC BT

Cuando des hayas completado esta evaluación podrás acceder al Laboratorio Virtual de la asignatura inscrita en tu Aula AINTEC.

BAT |

Evaluación que se encuentra en el Aula Alf@TIC.

NÚMERO DE BLOQUE	TÍTULO DEL BLOQUE	NOMBRE DEL PROYECTO	PROBLEMÁTICA	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (soluciones)
1	TIC Y LENGUAJE BINARIO	Leer otros lenguajes	El desconocimiento de otros lenguajes limita la comunicación y el aprendizaje.	Elaborar un cartel y escribir sus textos en códigos binarios.
2	TIC, COMPUTADORA Y APPS	Escribir e ilustrar sin cuaderno y lápiz	¿Cómo escribir mensajes, cuentos o hacer presentaciones para ayudar a las personas a evitar la violencia sin utilizar cuaderno y lápiz?	Escribir mensajes, un cuento y una presentación usando la computadora y programas como Word y PowerPoint. Compartir en correo electrónico lo elaborado.
3	PLATAFORMAS, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA	Tecnología para ayudar	Algunas personas que usan plataformas, inteligencia artificial o que programan robots no piensan en lo importante que es usarlas para ayudar a otras personas.	Después de usar Visme, Quick Draw, programación con Scratch, programar un robot y crear un video en Visme de cómo la Tecnología puede ayudar a evitar la violencia. Compartir en Whatsapp.

	LIBRO 2			
NÚMERO DE BLOQUE	TÍTULO DEL BLOQUE	NOMBRE DEL PROYECTO	PROBLEMÁTICA	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (soluciones)



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:

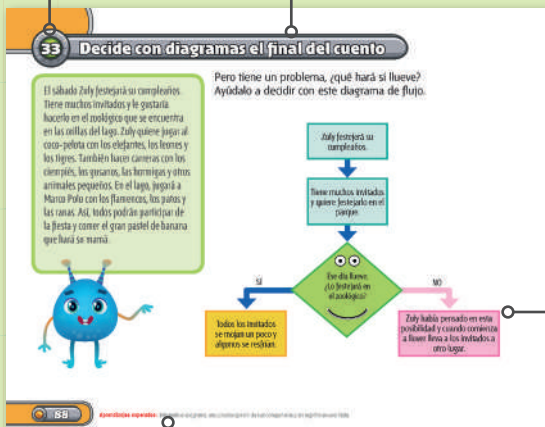
Actividades que avanzan progresivamente.

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



INICIO DE SESIÓN

TÍTULO E INTRODUCCIÓN DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA



APRENDIZAJES ESPERADOS EN
INFORMÁTICA POR SECUENCIA DIDÁCTICA

DESARROLLO DE LA
SECUENCIA DIDÁCTICA



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.

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. Entonces puedes usar el archivo **los amigos de Xela.xlsx** que se encuentra en la carpeta **Accesorios**, para practicar.

1. Selecciona desde la celda **A5** hasta **A22**.

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

3. Selecciona **Todos los bordes**.

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



Reservado, si no lo quitas o si no lo usas bien, puedes dañarlo.

 **Proyecto digital**
Una tabla semanal en Excel

 **Proyecto digital**
Sopa de letras

Responda tu aprendizaje:
¿Qué combinación de teclas necesitas para deshacer una o a la vez una(s)?

de la tabla semanal, ¿por qué herramienta se han formado los celdos de tabular y numerar?

https://www.aprendemix.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.



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, se dicen de **usuarios** / **programadores**.

b Los bloques de **movimiento** / **eventos** / **apariencia** son los que te 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 programas, en este caso, el gato
Palabra de bloques	
	Es el área donde se van a reunir los elementos gráficos y las animaciones.
	Es esta parte se van los elementos gráficos que se van agregando al proyecto, tanto los personajes como los fondos.
Personajes y	Dan las instrucciones para generar acción.
Área de	Es el área donde debemos mostrar 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{¿Puede bañar a su robot?} -- SI --> B{¿Hay agua y jabón?}
    A -- NO --> C[Queda sacio y la mamá de Boli se enoja.]
    B -- SI --> D[Sale corriendo, porque el agua y el jabón lo necesitan.]
    B -- NO --> E[Lo limpia con un trapo y acetón.]
    
```

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/

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

Do u e n o

Do u e n o d e x

H i e a l u o

Do u e n o n b a c

Ca c u a o a

Has aprendido muchas palabras nuevas de informática. ¡Vermos a continuación sus nombres escritos!

429

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

LIBRO DIGITAL INTERACTIVO

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



PROGRAMAS COMPLEMENTARIOS

Se descargan directamente desde la página web de forma segura.

DISPONIBLE EN:

WWW.APRENDERYCREAR.COM



GUÍA PARA PADRES

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

VIDEOTUTORIALES

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





VERSIÓN ACTUALIZADA

DESCUBRE:

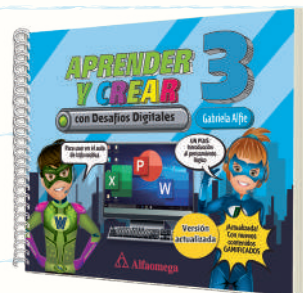
-  Las TIC
-  Alfapaint
-  Paint y Paint 3D
-  WordPad
-  Sistema operativo



VERSIÓN ACTUALIZADA

APRENDE:

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



VERSIÓN ACTUALIZADA

EJERCITA:

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



VERSIÓN ACTUALIZADA

CONOCE:

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



VERSIÓN ACTUALIZADA

INTEGRA:

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



VERSIÓN ACTUALIZADA

AVANZA:

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

ICONOGRAFÍA

INICIO DE
SESIÓNFIN DE
SESIÓN

REFLEXIONA

ACTIVIDAD
EN EL LIBROACTIVIDAD
DIGITALACTIVIDAD
GRUPAL

COLOREAR



DIBUJAR

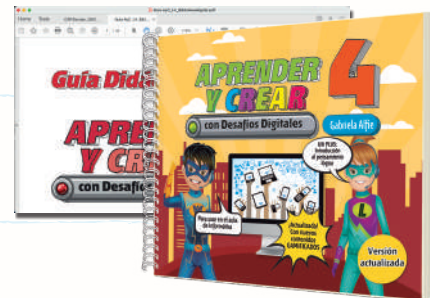


RECORTAR

GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES

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

- Guía anotada en formato digital
 - 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





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.

Informática Práctica

LANZAMIENTO
2026

28

Informática Activa 3.0

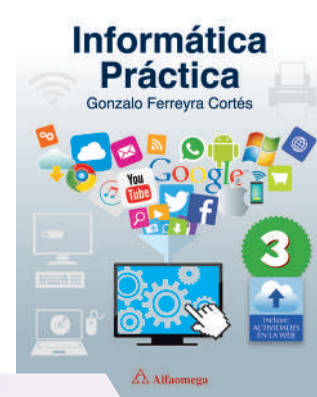
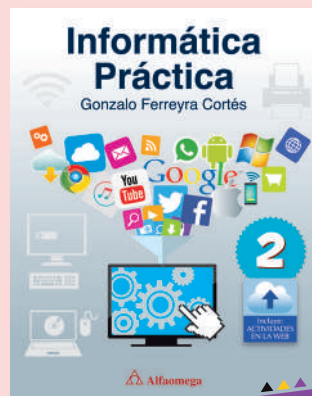
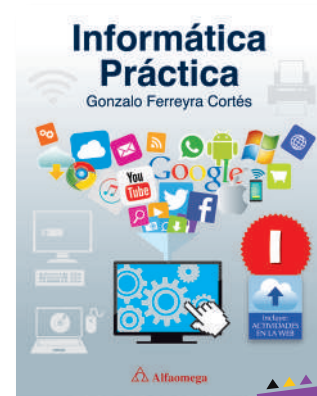
30

Informática Práctica

<https://alfaomegaescolar1.wixsite.com/inform>

Proporciona los conocimientos suficientes para que los alumnos sean capaces de:

- 1) Aprender a utilizar de manera apropiada la computadora, el sistema operativo Windows y todos sus programas.
- 2) Conocer y utilizar las aplicaciones de Microsoft 365 para realizar sus tareas y ser competentes en su uso.
- 3) Utilizar Internet para recopilar la información necesaria para sus trabajos escolares y para sus actividades personales.
- 4) Editar y retocar imágenes y realizar dibujos utilizando las computadoras.
- 5) Iniciarse en el uso de los mejores lenguajes de programación.
- 6) Conocer las redes de computadoras.
- 7) Utilizar las mejores aplicaciones de **software** libre y propietario en sus versiones más recientes.

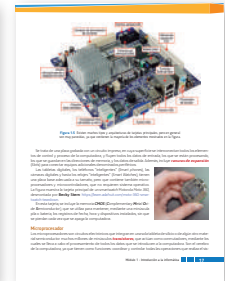


LANZAMIENTO 2026

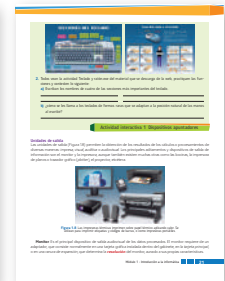
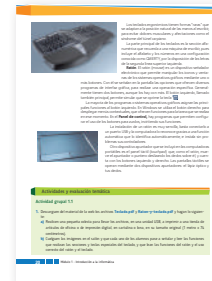
Informática Práctica

Informática Práctica es una obra basada en proyectos, competencias, constructivismo y construccionismo, compuesta por tres libros didácticos, profusamente ilustrados e impresos a todo color, concebida como excelente apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para los cursos de informática en la escuela secundaria.

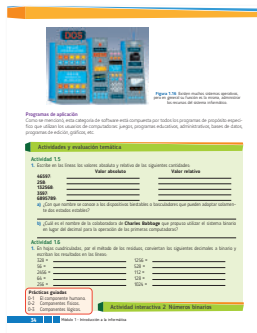
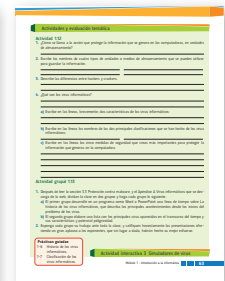
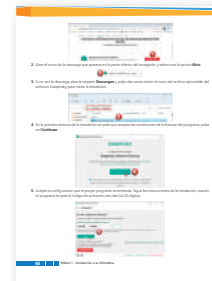
Se incluyen: evaluaciones diagnósticas, actividades interactivas en "la nube" (transversales con los planes de estudio de la SEP y el nuevo paradigma de la educación), gran cantidad de actividades individuales y grupales a lo largo del texto, y un proyecto al final de cada **Trimestre**. En la nube, el docente tendrá algunos bloques que complementan el aprendizaje de la informática en cada grado, como ayudas en la nivelación (para las evaluaciones diagnósticas).



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.



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



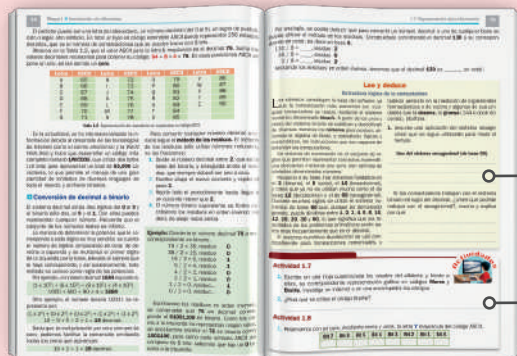
Informática Activa 3.0

www.informaticaactiva3-0.com

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

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

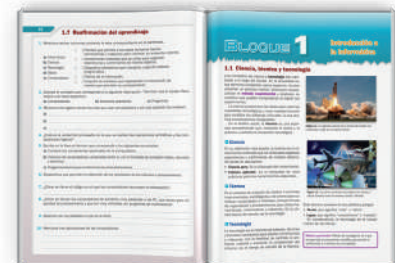
Esta serie se encuentra disponible en formato impreso y digital interactivo.



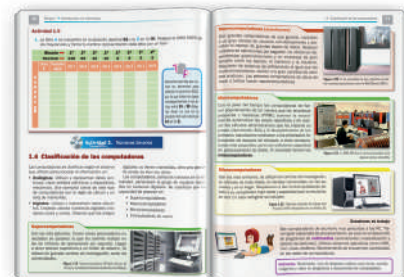
NOTAS
EXPLICATIVAS

ACTIVIDADES EN
LÍNEA

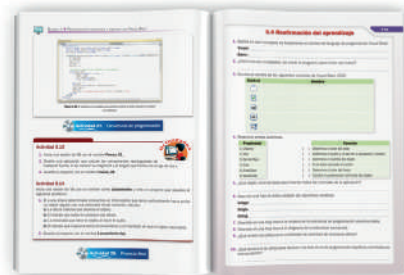
La serie promueve la reflexión sobre variados temas mediante preguntas y actividades sencillas, propicia además el vínculo con otras asignaturas curriculares.



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

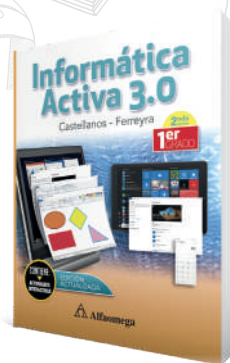


Cada bloque incluye actividades acompañadas por numerosas ilustraciones para realizarse en la computadora.



30

Alfaomega Escolar
SECUNDARIA



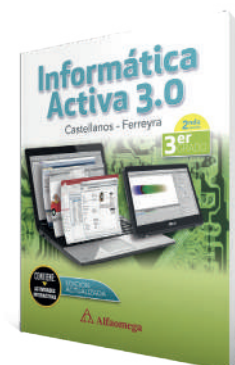
DESCUBRE:

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



CONOCE:

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



APRENDE:

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

**GUÍA DEL MAESTRO
EN FORMATO DIGITAL**

- 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

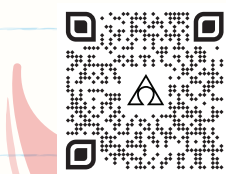
INFORMÁTICA ACTIVA 3.0
2O GRADO
ISBN: 978-607-538-189-3

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

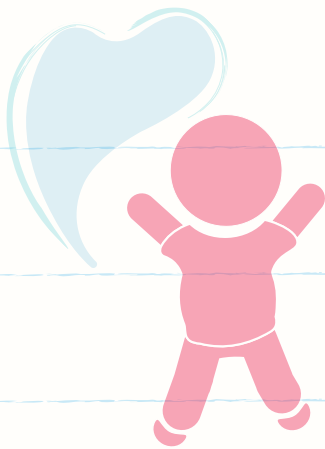
Emplea recursos didácticos con el objetivo de que el alumno realice las actividades de manera dinámica mediante material que puede descargar, editar y enviar.





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



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

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

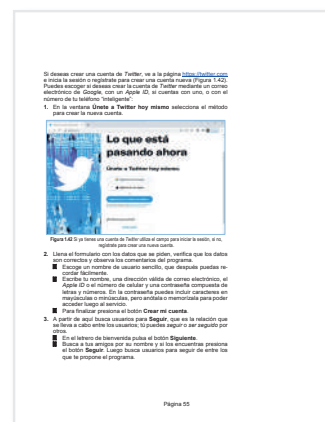
Los contenidos están en correspondencia con diversos programas académicos de nivel medio superior y la metodología seguida en la exposición de éstos propicia aprendizajes significativos y desarrollados en función de su uso en los programas más utilizados.

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

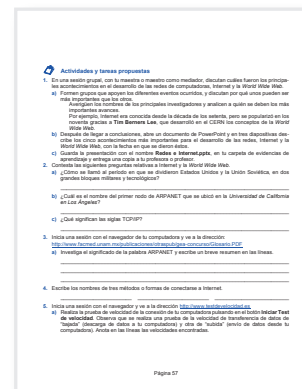
- MO-110: Microsoft Word (Aplicaciones de Microsoft 365)
- MO-210: Microsoft Excel (Aplicaciones de Microsoft 365)
- MO-310: Microsoft PowerPoint (Aplicaciones de Microsoft 365)

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

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



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





TrendiLABS TrendiSTEAM+ TrendiLAND

Soluciones integrales de contenidos educativos a través de plataformas digitales, productos impresos y acompañamiento docente para enfrentar los retos futuros de la educación superior.

TrendiLABS

Robótica, Pensamiento Computacional y Emprendimiento

39

Es un programa educativo innovador dirigido a estudiantes entre 4 a 17 años que, mediante laboratorios virtuales, simuladores, juegos educativos y una moderna técnica narrativa, facilita el aprendizaje esencial de la robótica, el pensamiento computacional y el emprendimiento. La propuesta es principalmente digital e incorpora materiales físicos de apoyo.

44

Trendi^{Club}STEAM+

Es un proyecto que integra, mediante la solución de problemas, la transversalidad entre la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte, las matemáticas y las humanidades, diseñado para estudiantes de 4 a 17 años. Esta solución educativa utiliza materiales impresos como eje principal, integrada con recursos digitales que amplían y fortalecen el trabajo en aula.

TrendiLAND

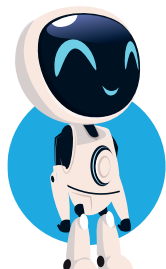
48

Es un ecosistema digital de aprendizaje con lecciones auto sugestionables, diseñado para la primera infancia (4-6 años) y donde los niños exploran temas como los viajes, la literatura, la cocina y la investigación. Este recurso se ofrece íntegramente en formato digital.

SOPORTE TECNICO TRENDI



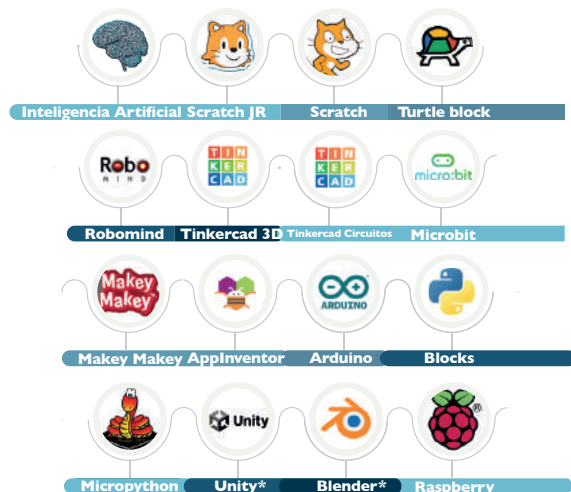
Es una solución educativa que cuenta con actividades que desarrollan la creatividad, el pensamiento computacional y las habilidades del siglo XXI a partir de diversos contenidos en las áreas de robótica, emprendimiento y tecnologías de la información.



Prepara a tus estudiantes para el uso de nuevas tecnologías, y bríndales las herramientas que les permitirán adquirir las habilidades y destrezas indispensables para afrontar el futuro y cambiar el mundo.



HABILIDADES DE ORO para un
CIUDADANO GLOBAL 4.0





TrendiLABS

Robótica, Pensamiento Computacional y Emprendimiento
¿Sabías que el 65% de los niños que ingresan a la educación escolar trabajarán en profesiones que hoy no existen?



- ✓ Planeación clase a clase.
- ✓ Rutas didácticas con metodologías activas.
- ✓ Aprendizaje por medio de Storytelling.
- ✓ Guías imprimibles en español e inglés.
- ✓ Uso de insumos de fácil reposición.
- ✓ Participación en el Concurso Internacional de Robótica TrendiBOTS.
- ✓ Alineado a las orientaciones curriculares para el área de Tecnología e Informática del MEN.





Desarrolla en tus estudiantes habilidades y destrezas por medio de **desafíos**, que involucran:



Pensamiento Computacional

Creatividad

Habilidades **Colaborativas**

Pensamiento **Crítico**

Habilidades **Técnicas**

Pensamiento **Creativo**

Solución de **Problemas**



Y mucho más...

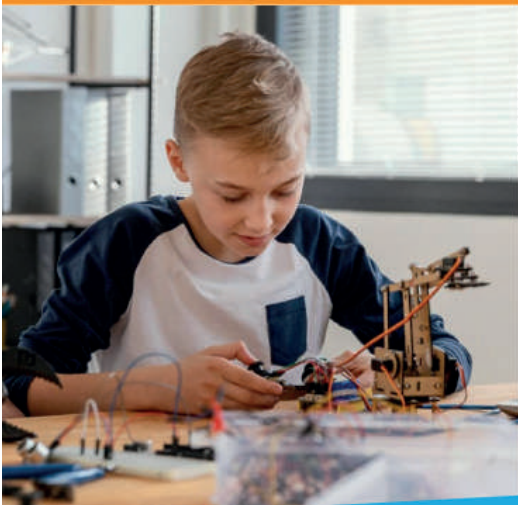
HABILIDADES DE ORO para un
CIUDADANO
GLOBAL 4.0

Y lo mejor es que tienes todas las herramientas en tus manos para desarrollarlo.

Desarrolla la creatividad, el pensamiento computacional y las habilidades del siglo XXI en un solo lugar.



Tecnología y Robótica



Emprendimiento



Informática



¡Tienes todo lo que necesitas para llevar, la formación en tecnología a otro nivel!





¿Qué significa **STEAM**⁺?



S

Science (Ciencia)

T

Technology (Tecnología)

E

Engineering (Ingeniería)

A

Art (Arte)

M

Math (Matemáticas)

+

Humanidades

Despierta el ingenio y creatividad de tus estudiantes con STEAM

La educación STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) ofrece una solución integral que le permite a tus estudiantes explorar estas áreas de manera práctica y colaborativa, preparándolos para asumir los retos del mundo y la sociedad actual.

Nuestra Plataforma

TrendiSTEAM⁺



Socialización de evidencias de aprendizaje

Contenidos complementarios

Espacios de interacción asincrónica por proyecto

Seguimiento por estudiante



Cartilla integrada con 4 Proyectos de preescolar a secundaria.



Proyectos encuadrados individualmente



Guía del docente digital

¿Por qué Trendi Club STEAM⁺?

- +50 proyectos STEAM⁺ de preescolar a secundaria.
- 32 semanas de trabajo por grado.
- Guía didáctica para los docentes de las áreas STEAM⁺.

Metodología

Planteamiento del Problema

1

Objetivos de Aprendizaje STEAM⁺

2

Búsqueda Profunda

3

Experimenta y Crea

4

Resultados Obtenidos

5

1. Integra realmente todas las áreas involucradas en el enfoque STEAM⁺.
2. Trendi acompaña en la implementación institucional del enfoque STEAM⁺.
3. Responde a los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
4. Permite desarrollar proyectos transversales y de codocencia.
5. A través de metodologías activas integra elementos físicos y digitales.

Desarrolla las habilidades
del siglo XXI con

Club TrendiSTEAM+

- ◆ Investigación
- ◆ Pensamiento crítico
- ◆ Creatividad
- ◆ Colaboración
- ◆ Comunicación
- ◆ Pensamiento sistémico
- ◆ Adaptabilidad
- ◆ Resolución de problemas
- ◆ Comunicaciones complejas
- ◆ Autogestión y autodesarrollo

Programa Trendi para la implementación
del enfoque

STEAM+

Proyectos
STEAM+



Plataforma



Consultoría

TrendiSTEAM⁺ Club

Programa de implementación del enfoque **STEAM⁺**

Integra:



- 52 proyectos de
- Aplican ODS.
- Alineados con DBA y EBC del MEN



**Plataforma
Digital**

- Contenidos complementarios.
- Espacios de interacción.
- Actividades de seguimiento.



**Ruta de
implementación**

- Capacitación Docente.
- Acompañamiento Curricular.
- Consultoría especializada.

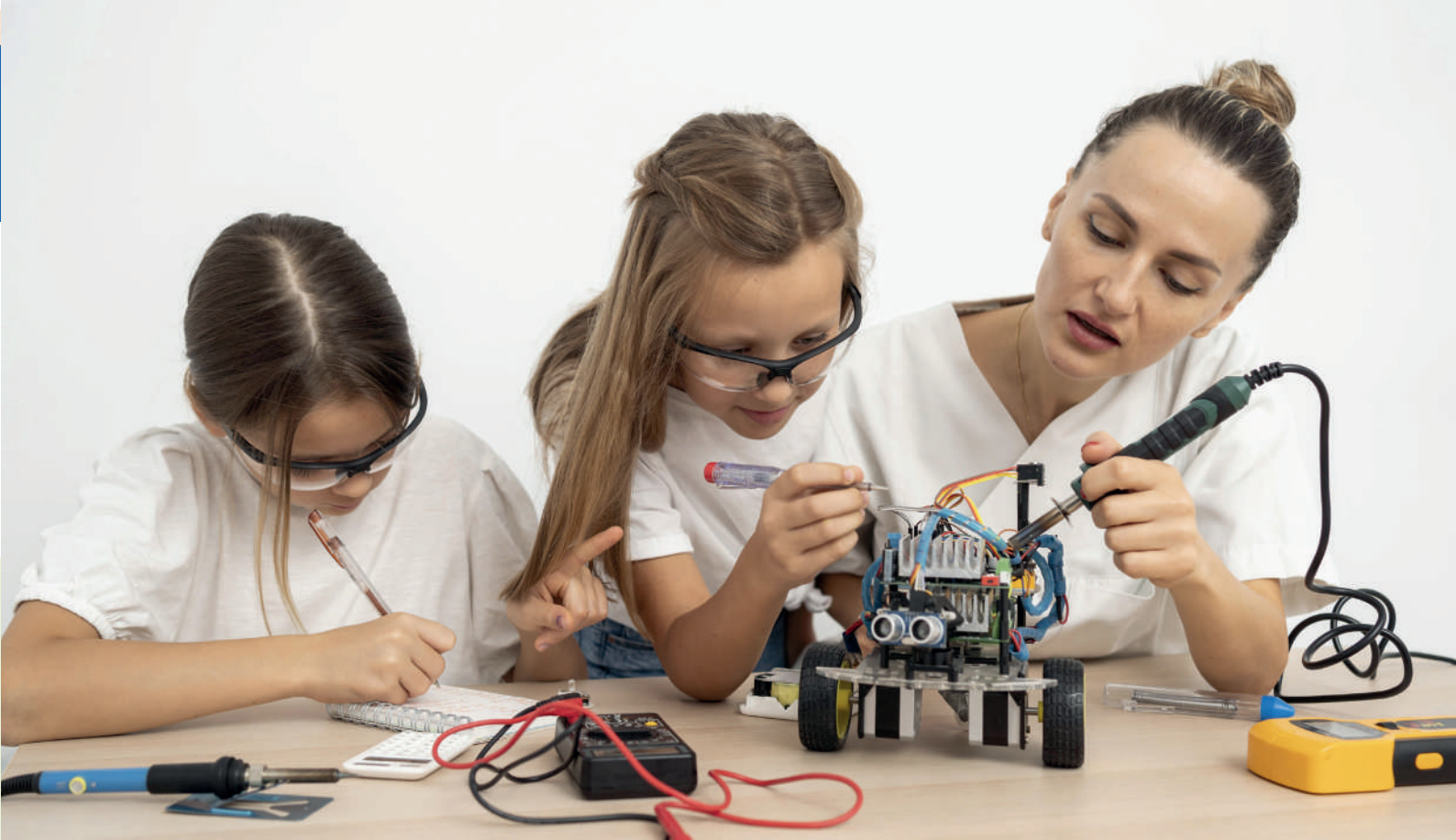
Te acompañamos a implementar **STEAM⁺** en tu colegio.



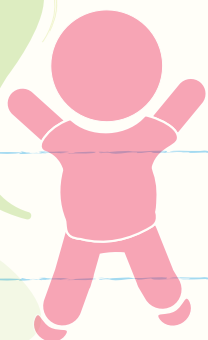
En **TrendiLAND**, los niños exploran y aprenden a través de historias, juegos y actividades relacionadas con:

- Viajes y descubrimientos
- Literatura y narraciones
- Cocina y experiencias sensoriales
- Investigación y observación del entorno





ROBÓTICA & LITERATURA



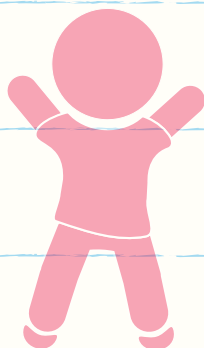
51



56



58



50

Alfaomega Escolar
ROBÓTICA

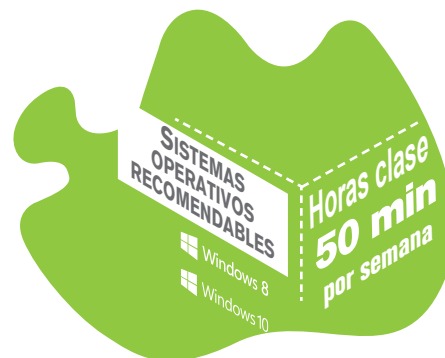
RIE ROBÓTICA INTEGRAL EDUCATIVA

www.proyectorie.com

Alfaomega Escolar

ROBÓTICA

51



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



TECNOLOGÍA



COMPUTACIÓN



ESPAÑOL



BIOLOGÍA



FÍSICA



QUÍMICA



GEOGRAFÍA



FORMACIÓN
CÍVICA Y ÉTICA



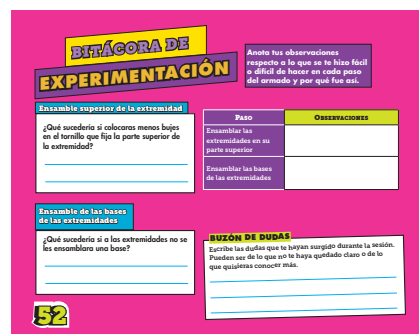
INGLÉS



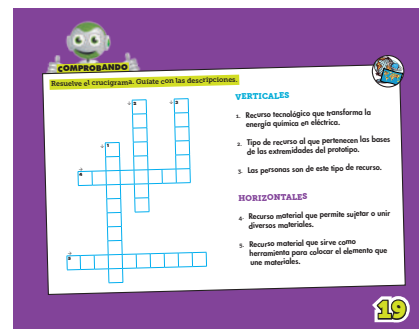
PROGRAMACIÓN



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



Bitácora de experimentación por sesión de armado



Transversalidad



Diploma

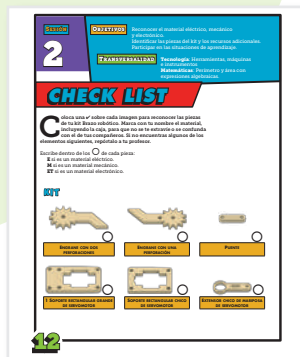
CADA MÓDULO DEL PROYECTO RIE CONSTA DE:

KIT DE ARMADO:

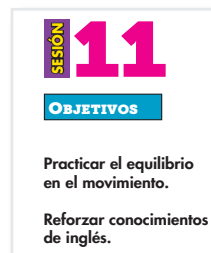
Cada kit contiene todas las piezas que necesitas para armar tu propio robot.



LIBRO DEL ALUMNO:



Compuesto por sesiones de 50 minutos.
Clasificado por nivel educativo



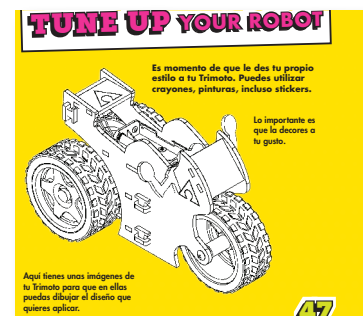
Con objetivos y temas transversales por sesión



Infografías



Sesiones de armado



Sesiones de personalización

Identifica dificultades en el proceso del armado.			
Responde adecuadamente a las dificultades y problemas del armado.			
Identifica sus aprendizajes y emociones durante el armado del prototipo.			
Puede dar un voto propio a su robot.			

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

Evaluación sumativa

Evaluación	Conceptual	
Autoevaluación	Procedimental	
	Actitudinal	
	Total	

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 adyacente 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.

Indagativo: 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

2

CHECK LIST

Colorea con el color verde las partes que se encuentran en el kit de tu robot. Marca con una X las partes que no se encuentran en el kit de tu robot.

OBJETIVOS

Identificar las partes del kit.

Identificar los recursos tecnológicos, tecnológicos y humanos.

Valorar el papel de los recursos tecnológicos.

TRANSVERSALIDAD

Fomentar el trabajo en equipo y el respeto mutuo.

Exponer los conocimientos.

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 proyecto.

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

REGLAS DEL TALLER DE ROBÓTICA

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

12

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

9

TESTING

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

Nivel de funcionamiento

PRUEBAS	¿QUE SUCEDE?	¿QUE PASA?	¿CÓMO ME SIENTO?
Avanzar en una superficie lisa.			
Avanzar en una superficie rugosa.			
Intentar subir un cuadrado sobre una mesa.			
Probar a avanzar por un camino estrecho.			

53

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

1

ROBOTS TRÍPODES

OBJETIVOS

Saber qué es la robótica y qué es un robot.

Identificar cómo tu tiempo se relaciona con la robótica.

TRANSVERSALIDAD

Tecnología: Recursos tecnológicos.

Formación Cívica y Ética: Respeto.

9

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



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



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 asustado, y su imaginación le empezó a jugar muy malas pasadas.

CONOCIMIENTOS

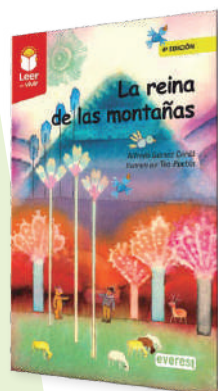
SE TRABAJA:

- Valores
- Entorno cultural
- Autocuidado

DIRIGIDO A

+ 6 años

LA REINA DE LAS MONTAÑAS



CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Entorno natural
- Ecología

DIRIGIDO A

+ 6 años

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

EL HUEVO DEL ORNITORRINCO



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

CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Entorno natural
- Ecología

DIRIGIDO A

+ 6 años

OBJETIVOS

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

GUÍAS DE LECTURA

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

EL HADA DEL ABANICO VERDE



CONOCIMIENTOS

SE TRABAJA:

- Teatro
- Fantasía
- Aventura
- Libertad

DIRIGIDO A

+ 10 años

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

PROPUESTAS DE ACTIVIDADES

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

MI AMIGO ALBERTO

ISBN: 978-607-576-225-8

RIGOBERTO Y LOS LOBOS

ISBN: 978-607-576-226-5

LA REINA DE LAS MONTAÑAS

ISBN: 978-607-576-227-2

EL HUEVO DEL ORNITORRINCO

ISBN: 978-607-576-228-9

EL HADA DEL ABANICO VERDE

ISBN: 978-607-576-229-6

Cuentos

Educación primaria

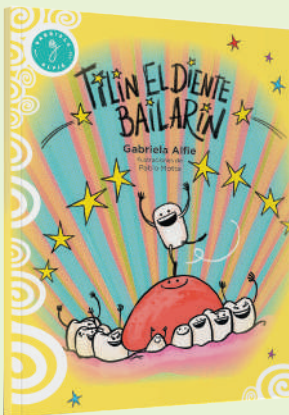


Libros que estimulan el placer por la lectura con una perspectiva actual en los textos y en las ilustraciones, creadas por artistas contemporáneos.

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

SE FAVORECEN VALORES Y SE TRABAJA CON LAS EMOCIONES.

Tilín, el diente bailarín



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

VALORES - EMOCIONES

Con Tilín podemos trabajar:

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

DIRIGIDO A



Jana y sus poderes jabonosos



DIRIGIDO A

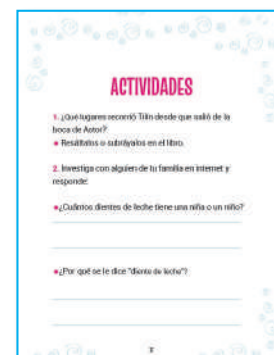


Jana extrañaba a sus amigos en una época en la que debía quedarse en casa. ¿Sabes qué hizo? Descubrió sus poderes jugando con agua y jabón y se transformó en ¡una superjabonosa heroína secreta! y tuvo una gran idea para compartir todas sus aventuras con sus amigos.

VALORES - EMOCIONES

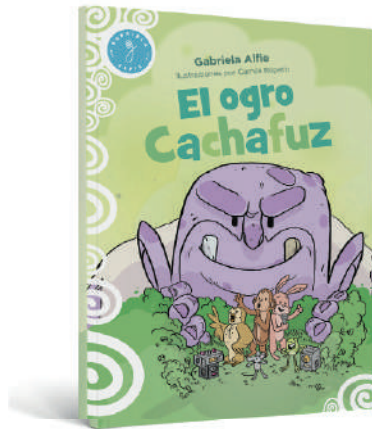
Con Jana podemos trabajar:

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



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

El ogro Cachafuz



DIRIGIDO A



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

Es la historia de un ogro que vive en un bosque y que apesta con sus olores causados por falta de higiene. Con ellos hechiza a los animales.

Hasta que éstos se unen y logran llevarlo por el camino de la limpieza corporal.

VALORES - EMOCIONES

Con **Cachafuz** podemos trabajar:

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

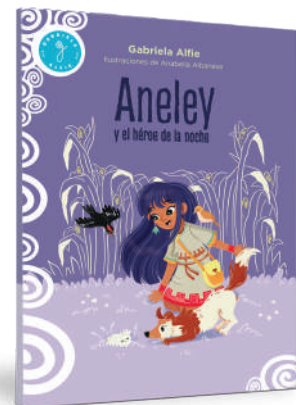
Aneley y el héroe de la noche

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

VALORES - EMOCIONES

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

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



DIRIGIDO A



Botines para Cenicienta

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

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



DIRIGIDO A



VALORES - EMOCIONES

CON *BOTINES* PODEMOS TRABAJAR:

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

PORTABILIDAD:

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

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

CADA LIBRO CUENTA CON SU CANAL DE YOUTUBE:

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

GUÍA DE COMPRENSIÓN LECTORA EXCLUSIVA PARA DOCENTES:

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

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

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

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

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

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

60

Alfaomega Escolar
LITERATURA



BIBLIOTECAS DIGITALES

La solución para instituciones a la vanguardia

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



**Solicita tu prueba.
Experimenta sus beneficios**



Micrositios por
institución



Lectura en
línea



Límite de
usuarios



Descargas
controladas



Diseño
responsivo



Soporte
técnico

hablemos@bibliotecasdigitales.com

55 5575 5022

<https://demo.bibliotecasdigitales.com>