

Click @ctivo

Es la serie ideal para que tus alumnos conozcan los beneficios de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y aprendan a utilizarlas de forma práctica en su vida. Incorpora herramientas digitales para su uso en el aula como prácticas y juegos y contenidos en un CD interactivo, que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices.

Click @ctivo cuenta con certificación de

 Microsoft México. Prepara a profesores y alumnos en el uso de la tecnología.



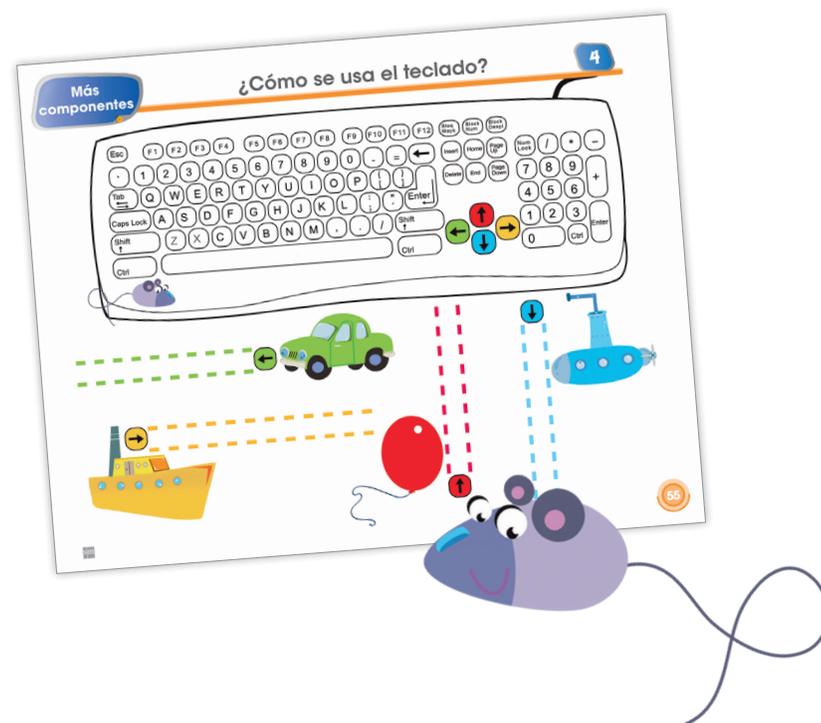
ESTRUCTURA

Click @ctivo presenta el contenido de manera gradual para obtener el máximo provecho de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Organiza el contenido de las seis unidades en tres momentos: **presentación**, **desarrollo** y **reto @ctivo**.

En la **presentación** podrás identificar preguntas que serán detonadores del tema a tratar, así como los aprendizajes esperados de cada unidad. Además, cada lección se refuerza con un uso práctico de consulta en internet.

En el **desarrollo** encontrarás actividades en formato de ficha de trabajo. La parte frontal presenta el contenido a trabajar y la parte posterior, las instrucciones, sugerencias didácticas, competencias a trabajar y una sección de evaluación.

En el **reto @ctivo** encontrarás un problema o reto sencillo para que tus alumnos lo resuelvan.



BENEFICIOS

ACERCA LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE MANERA AMIGABLE A TUS ALUMNOS

Cuenta con actividades que les servirán para familiarizarse con los componentes y el uso adecuado de una computadora.

PROMUEVE EL USO CREATIVO DE LA TECNOLOGÍA COMO DETONADOR DE APRENDIZAJE

Aplica el conocimiento adquirido con las actividades y juegos del taller de prácticas y el CD interactivo.

LA PROPUESTA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO TE PERMITE IDENTIFICAR FÁCILMENTE EL APRENDIZAJE QUE VAN LOGRANDO TUS ALUMNOS

Puedes generar un portafolio de evidencias con los productos hechos en cada lección. Además, las secciones Test Activo y Reto @ctivo incluyen indicadores de aprendizaje y un código de color para actualizar el estatus de logros de tus alumnos.



RECURSOS

DOCENTE

📄 **Guía didáctica** con propuesta para construir un ambiente de aprendizaje informático



ALUMNO

📄 **Libro del alumno**
📄 **Taller de prácticas**, libro con ejercicios anclados a las actividades.

💿 **CD interactivo** con prácticas y juegos que refuerzan el conocimiento