

# Click @ctivo

Es un proyecto que vincula de manera transversal la informática con los campos formativos, transformando el salón de clases o el laboratorio de cómputo en un aula inteligente, de tal modo que tus alumnos se desarrollarán de manera integral, ya que promueven otras habilidades como el interés por la investigación, la observación, la comprobación y las estrategias para la búsqueda y análisis de la información.



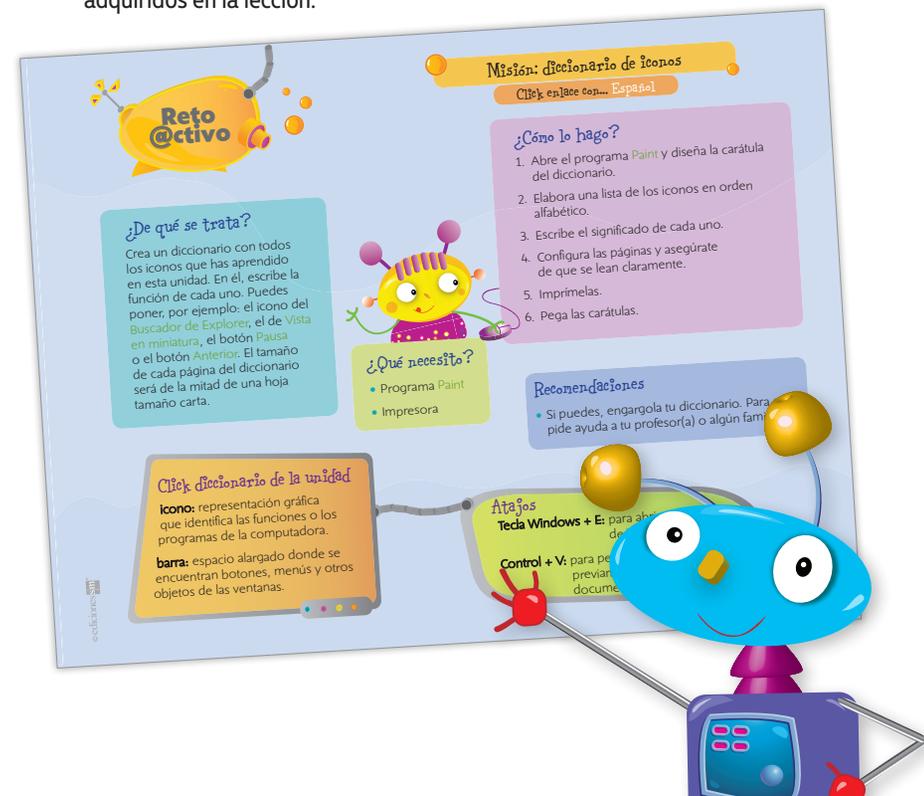
Desarrolla  
habilidades digitales  
y tecnológicas  
en tus alumnos

## ESTRUCTURA

**Click Activo** es una propuesta construida en alianza con *Microsoft*, que incluye actividades educativas y sugerencias didácticas para el aula o para el laboratorio de cómputo. Se divide en 6 unidades, en las que tus alumnos podrán aprender sobre 6 grandes temáticas: *el equipo, Windows, Word, Excel, PowerPoint* e Internet.

Cada unidad está estructurada en lecciones con 3 momentos didácticos:

- **Primer momento.** Contextualización de conocimiento previo a través de una pregunta generadora. Esta dinámica te permitirá tener un diagnóstico sobre lo que conocen, lo que les ayudará a saber lo que verán en cada lección.
- **Segundo momento.** El trabajo en el libro inicia con la conceptualización del tema, contenida en el recuadro azul de cada lección. El siguiente paso es leer para desarrollar la actividad propuesta.
- **Tercer momento.** Es el cierre de la lección, donde tus alumnos tendrán sencillas consignas para que sigan utilizando los conocimientos adquiridos en la lección.



## BENEFICIOS

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES BÁSICAS Y USO DE LAS TIC DE MANERA TRANSVERSAL

■ ■ Contiene materiales para trabajar en la computadora o para imprimir, lo que permite a tus alumnos utilizar las habilidades digitales de manera transversal para resolver actividades relacionadas con otras asignaturas

IDENTIFICACIÓN CLARA DEL DESARROLLO EN LOS APRENDIZAJES DE TUS ALUMNOS

■ ■ Incluye la posibilidad de generar un portafolio de evidencias con los productos de cada lección. A través de las secciones **Test Activo** y **Reto Activo**, podrás usar indicadores de aprendizaje, además de un código de color, con el que identificarás fácilmente los logros de tus alumnos

TUS ALUMNOS APRENDERÁN A UTILIZAR LAS COMPUTADORAS

■ ■ A lo largo de las lecciones, los alumnos podrán conocer de manera conceptual, gráfica y procedimental cada componente y función de la computadora.



## RECURSOS

### DOCENTE

- **Guía didáctica** con la propuesta para construir un ambiente de aprendizaje informático
- **CD** con juegos interactivos que refuerzan los procedimientos vistos en cada libro

- **Sugerencias web** para enriquecer las lecciones vistas en la clase, disponibles en [www.clickactivo.com.mx](http://www.clickactivo.com.mx)

