

LISTADO DE PROGRAMAS



Tecnología para la Educación

A continuación se enlistan y describen brevemente los programas que integran el Sistema de Software Educativo KidsPC para el ciclo escolar **2009-2010**.

ESPAÑOL

SERIE: ACENTUACIÓN.

- **Sílabas**

En este programa se reafirma el concepto de división silábica de las palabras mediante ejercicios para identificar y contar las sílabas de una palabra, el ordenamiento y clasificación de las palabras según el número de sílabas (monosílabas, bisílabas, trisílabas y tetrasílabas).

- **Sílaba Tónica**

En este programa se reafirman y ejercitan los conceptos de división silábica e identificación de la sílaba tónica de las palabras. Cuenta con 3 niveles de complejidad atendiendo al tipo de palabras utilizadas, por su significado (atendiendo a la edad de los niños) y por su construcción (sílabas de una o dos consonantes seguidas o precedidas de una vocal, aparición de diptongos, adiptongos, hiatos y casos especiales).

- **Acentuación I**

En este programa se reafirman y ejercitan los conceptos de división silábica, identificación de la sílaba tónica y clasificación de las palabras en función de la posición de la sílaba tónica (agudas, graves, esdrújulas, sobresdrújulas). Al igual que el programa anterior (SÍLABA TÓNICA), cuenta con 3 niveles de complejidad atendiendo al tipo de palabras utilizadas, por su significado (atendiendo a la edad de los niños) y por su construcción (sílabas de una o dos consonantes seguidas o precedidas de una vocal, aparición de diptongos, adiptongos, hiatos y casos especiales).

- **Acentuación II**

Con este programa se cierra la serie de programas que ayudan a los estudiantes en el uso correcto del acento. En este programa se aplican las reglas de acentuación además de que globaliza conceptos previos como separación silábica, identificación de la sílaba tónica y clasificación de palabras en función de la posición de la sílaba tónica.

Este programa cuenta con 7 niveles o grados de dificultad que atienden a diferentes grados de complejidad en la presentación de los ejercicios, requiriendo del alumno gradualmente mayor solidez en la aplicación de los conocimientos previos (silabeo, identificación de la sílaba tónica y clasificación) y mayor destreza en el manejo de habilidades de observación y discriminación.

• Verbos I

Programa en el que la intención es repasar la función del verbo, identificarlo y realizar algunos ejercicios que refuercen el concepto.

Los ejercicios que se presentan al alumno son: completar un texto con los verbos que faltan, asignar un verbo a las imágenes que se presentan, identificar el verbo que corresponde a una actividad, ejercicios sencillos que pueden ser utilizados para la presentación del tema con niños pequeños o como repaso para niños más grandes, utilizando estrategias y/o actividades complementarias.

SERIE: LETRAS DE USO DUDOSO.

En cada uno de los programas de esta serie se reafirma el conocimiento de la regla ortográfica mediante procesos tales como la observación, comparación, relación y clasificación aplicados sobre contextos concretos. Se presentan ejercicios en 4 niveles de complejidad seleccionable según el significado de las palabras.

- **Uso de la "b" antes de consonante**
- **Uso de la "b" (cu + b)**
- **Uso de la "b" (bibli, bur, bus)**
- **Uso de la "b" (bi, bis, biz)**
- **Uso de la "b" (ben, bien)**
- **Uso de la "v" (eva, eve, evi, evo)**

• Partes de la oración I

En este programa el estudiante debe localizar sustantivos, verbos, artículos, adjetivos y pronombres, dentro de pequeñas narraciones. Es fundamentalmente un programa de ejercitación. Su aporte principal es la identificación de estos elementos en contexto, bajo estructuras reales de lenguaje, además de presentarle al alumno ejemplos prácticos y simples de utilización de los mismos, de forma que pueda irlos integrando a su propio lenguaje.

El programa cuenta con 3 niveles o grados de dificultad claramente definidos, atendiendo a la frecuencia de uso de los diferentes elementos en el lenguaje de los niños de diferentes edades, de forma que el programa pueda ser aplicado en diferentes grados.

• Partes de la oración II

Este programa es el complemento del programa PARTES DE LA ORACIÓN I.

Diseñado bajo una estructura similar al anterior, en este programa el estudiante debe localizar adverbios, preposiciones, conjunciones e interjecciones, dentro de pequeñas narraciones. Cuenta igualmente con 3 niveles o grados de dificultad.

- **Sujeto y Predicado**

Un tema fundamental en el estudio del español. El estudiante debe identificar sujeto y predicado de un enunciado, así como sus núcleos correspondientes. De nueva cuenta, el profesor puede configurar el ejercicio para centrar la atención en algún elemento específico. Cuenta con dos niveles de complejidad, establecidos en relación a la longitud de los textos, el vocabulario empleado, el uso de aposiciones y la estructura de los enunciados.

- **Campos Semánticos**

El programa propone actividades que le ayudan al estudiante a construir el concepto de campos semánticos e impulsan el desarrollo de diversas habilidades relacionadas con el mismo o con las estrategias específicas utilizadas. Desde el punto de vista de los contenidos, apoya al alumno en la construcción del concepto correspondiente, así como facilita la ejercitación en la identificación de campos semánticos concretos.

Campos Semánticos intenta incidir en el desarrollo de algunas habilidades cognitivas específicas como: el reconocimiento de diversos tipos de patrones (visuales, conceptuales), relación entre estos patrones (conceptual -campo semántico- con el patrón visual; reconocer patrón conceptual a partir del patrón visual y a partir de un patrón textual); identificar la partes y el todo.

- **Comprensión Lectora 1**

Este programa es una herramienta que estimulará la comprensión lectora en los niños.

La comprensión de un texto se promueve con la actividad de la lectura como tal, así como con actividades y estrategias complementarias enfocadas al desarrollo de las habilidades verbales. Entre las habilidades que se intencionan en este programa están las relaciones verbales, comprensión de vocabulario, la parte y el todo y secuencias verbales.

“Comprensión lectora I” cuenta con diversos textos, agrupados en tres niveles, lo que le permitirá al profesor elegir el texto apropiado a la edad, intereses y capacidad de sus alumnos.

Las actividades que presenta el programa son: completar el texto, completar el texto con sinónimos y antónimos, ordenar enunciados y preguntas de comprensión de tipo opción múltiple.

El programa se puede configurar para trabajarlo en inglés, incluyendo algunos textos y ejercicios en este idioma.

- **Abecedario**

Este programa busca incidir en la conciencia fonológica, es decir la conciencia entre la relación de las letras y sus sonidos. La conciencia fonológica se desarrolla en los primeros años escolares y es un requisito indispensable para la lectura.

El *Abecedario* es un material de apoyo para los usuarios más pequeños del Sistema Kids PC, por lo que se incursiona utilizando audio, como un elemento indispensable

para trabajar la conciencia fonológica, así como para guiar y retroalimentar la actividad de los niños que aún no aprenden a leer.

Cuenta con tres fases: Reconocimiento, Cuadros fonéticos y Discriminación. En cada una de ellas el profesor puede elegir que el alumno trabaje con letra script o cursiva y mayúsculas o minúsculas.

- **Analogías I (Novedad: 27 librerías de ejercicios nuevas)**

Este programa busca favorecer el desarrollo del razonamiento verbal a través de la construcción de analogías. El razonamiento verbal está estrechamente relacionado con la comprensión y la fluidez del lenguaje, por lo que las analogías resultan un tema fundamental en todos los grados de educación básica.

En *Analogías I*, el alumno debe inferir el tipo de relación que existe entre los elementos que se le presentan, y a partir de ello completar la analogía. *Analogías I* cuenta con un gran número de ejercicios organizados por nivel de dificultad; puede presentarse con imágenes y/o textos; y en idioma español o inglés, según lo elija el profesor.

GEOGRAFÍA

En cada uno de los programas de esta serie se pretende que el alumno establezca la relación de correspondencia entre los nombres de los elementos contenidos en el tema y su ubicación en un esquema mediante el desarrollo y ejercicio de habilidades de identificación, ubicación y discriminación. Los temas se encuentran divididos en tres o cuatro etapas que pueden ser seleccionadas individualmente o en conjunto para su operación y programadas por tiempo para su duración en cada sesión de trabajo.

- El Sistema Solar (Actualizado)
- Los Continentes y los Océanos I
- Los Continentes y los Océanos II
- Mundo (Orografía)
- Mundo (Hidrografía)
- Región (Estados Limítrofes)
- Región (Regiones Geográficas)
- Región (Hidrografía)
- Región (Orografía)
- Región (Zonas Económicas)
- México (Geografía Política)
- México (Hidrografía)
- México (Orografía)
- México (Penínsulas, Golfos y Mares)
- América del Norte (Geografía Política)
- América del Norte (Orografía)
- América del Norte (Hidrografía)
- América del Norte (Penínsulas, Golfos y Mares)
- América Central (Geografía Política)
- América Central (Hidrografía y Orografía)
- América del Sur (Geografía Política)
- América del Sur (Hidrografía y Orografía)
- Europa (Geografía Política) (Actualizado)
- Europa (Hidrografía)
- Europa (Orografía)
- Europa (Penínsulas, Golfos y Mares)
- Asia (Geografía Política)
- África (Geografía Política)
- Oceanía (Geografía Política)

Nota...

Los programas que contienen los temas relacionados con la Geografía Regional (marcados en la lista como "Región") se presentan especificados en el Índice KIDS PC para cada uno de los Estados de la República Mexicana y Guatemala.

Hasta el momento se tienen: Aguascalientes, Baja California Sur, Campeche, Chihuahua, Coahuila, Colima, Distrito Federal, Durango, Estado de México, Guanajuato, Guerrero, Hidalgo, Jalisco, Michoacán, Morelos, Nayarit, Nuevo León, Oaxaca, Puebla, Querétaro, Quintana Roo, San Luis Potosí, Sinaloa, Sonora, Tabasco, Tamaulipas, Tlaxcala, Veracruz, Yucatán y Zacatecas.

Contamos también con los programas de Guatemala (Departamentos) y Guatemala (Regiones).

- **Movimientos de la Tierra**

Programa busca impulsar en los niños la comprensión de los dos movimientos básicos de la tierra: rotación y traslación así como los fenómenos relacionados con los mismos, para ello podrán interactuar con diversos recursos:

- **Texto:** como narración global del fenómeno.
- **Glosario:** términos claves o nuevos para los niños observables a través de hipertextos, lo que permite su manejo en el contexto explícito en que se presenta.
- **Ilustraciones:** bajo el esquema tradicional de mostrar elementos y objetos relativos a los fenómenos analizados.
- **Animaciones:** ilustran fenómenos donde este lenguaje resulta especialmente adecuado para facilitar la comprensión. Ejemplo: movimiento de rotación, movimiento de traslación.
- **Evaluación:** Las actividades de evaluación pueden trabajarse desde dos perspectivas diferentes: a manera de autocontrol (identificado como ejercicios en la configuración) y a manera de examen, con la posibilidad de elegir entre dos niveles de evaluación de acuerdo a los grados escolares a que va dirigido el programa.

HABILIDADES BÁSICAS

- **Orientación espacial I y II**

El niño(a) construye conceptos básicos de orientación espacial y lateralidad a partir de la reproducción de patrones básicos de líneas y colores. La estrategia bajo la cual debe realizar la tarea, lleva al pequeño al manejo de dichos conceptos. Estos programas cuentan con tres librerías base, mismas que hacen referencia a tres niveles de ejercicios y además, cuentan con un *editor*, con el cual es posible generar nuevos ejercicios y agregarlos a las librerías ya existentes o a nuevas librerías, con la posibilidad de darles una progresión.

- **Observación I**

En el mismo contexto que los anteriores, este programa pretende apoyar el desarrollo de las habilidades básicas mencionadas. A ellas se añaden de manera más explícita el reconocimiento de patrones visuales, las relaciones espaciales de los objetos. Existe un espacio también para la creatividad, ya que el niño(a) puede trabajar con el programa en la construcción de sus propios patrones. Cuenta también con tres niveles base de complejidad. Las rejillas, el tamaño de los cuadros base de los patrones a reproducir o crear, se hace más pequeño a fin de exigir una mayor atención y discriminación visual. La reproducción de patrones en espejo es otra característica importante. Al igual que en los anteriores este programa cuenta con el *editor*, para que los profesores puedan crear más ejercicios o adecuarlos a sus necesidades y condiciones, así como también con el administrador de librerías, que permite elaborar nuevas librerías y darles una progresión determinada.

- **Rompecabezas (Nueva versión)**

Reproduce el esquema clásico de los rompecabezas. Su riqueza, como la de muchos programas de KIDS PC radica en la diversidad de ejercicios que puede definir el profesor, acordes a la población escolar con que va a trabajar: El profesor puede seleccionar cuatro tamaños de rompecabezas, desde 12 piezas (4 x 3) grandes hasta 80 piezas (10 x 8) pequeñas. Puede seleccionar el número de piezas que el niño debe colocar, y el resto las coloca automáticamente el programa desde el principio del ejercicio. Puede seleccionar que se le presente o no al niño, un modelo de referencia del rompecabezas que le sirva de guía, y si este modelo debe presentarse en tamaño normal (1 a 1), o en pequeño (2 a 1).

La novedad para este ciclo escolar es que se moderniza la interfaz, y se han agregado algunas funcionalidades útiles, como la de **agregar imágenes o fotografías** para ser resueltas por los alumnos, la posibilidad de **definir conjuntos de imágenes con temas específicos** (mapas, personajes históricos, animales, etc.), así como decidir el orden en que desea que se presenten a los alumnos.

El programa cuenta con una amplia librería de rompecabezas diferentes que pueden ser resueltos en color o en blanco y negro, a elección del profesor, y opcionalmente, se puede permitir al niño que colorea el dibujo una vez que termine el ejercicio.

- **Memoria**

A simple vista se trata del juego clásico de memoria. Es necesario encontrar pares de cartas, que contienen el mismo objeto. El o los jugadores (hasta cuatro al mismo tiempo) voltean las cartas en busca de dichos pares de objetos. Sin embargo, como en todos los programas KIDS PC existen variantes que enriquecen el trabajo a realizar por los estudiantes. Por una parte se ofrecen diferentes librerías, los alumnos pueden trabajar en la identificación de diversos tipos de objetos. El número de cartas es seleccionable, de igual manera el número de pares a trabajar. Es decir, el usuario puede, por ejemplo, trabajar en una matriz de cartas de 5 x 5 (25 cartas en total) pero pedir que sólo se presenten 5 pares. Parece extraño, no lo es tanto. En un esquema como este el tamaño de las cartas se reduce y por lo tanto se hace más complejo el proceso de discriminación.

Además, existen opciones para trabajar con figuras geométricas. En este caso el niño(a) debe discriminar entre formas básicas, colores y tamaños de los objetos, o un mezcla de todos ellos. De esta manera el proceso de discriminación debe afinarse y se incrementa de nuevo la exigencia para el estudiante. Según se mencionó, el trabajo puede realizarse de manera individual o por turnos entre varios jugadores que comparten una máquina.

- **Atención I (Novedad: 10 nuevos ejercicios)**

Se ubica entre los programas destinados a favorecer el desarrollo habilidades básicas. Como todos los programas de esta serie presenta una gran variedad de ejercicios y variantes de los mismos que permiten graduar la complejidad del trabajo y de las habilidades necesarias para realizarlo permitiendo establecer una progresión natural del mismo. Esta característica amplía también las posibilidades de aplicación con niños(as) de mayor edad. El programa presenta por pares diversos conjuntos y escenas donde el estudiante debe identificar objetos faltantes y modificaciones existentes entre los recuadros.

- **Sopa de Letras**

En este programa se traslada la tradicional actividad de *"Sopa de letras"* a la computadora, agregando algunas ventajas adicionales. El programa hace uso de un recuadro con letras en donde el alumno tiene que localizar las palabras "escondidas". *"Sopa de letras"* como el resto de los programas del sistema Kids PC ofrece una amplia gama de opciones de configuración, que el profesor puede combinar enriqueciendo la actividad y graduando el nivel de complejidad, de acuerdo a las necesidades de sus alumnos. El programa cuenta con 52 listas de palabras en español y 14 listas de palabras en inglés, además de un editor con el que puede crear sus propias listas.

- **Tangram**

Este programa traslada el tradicional juego de origen chino "Tangram" a la computadora, agregando algunas ventajas adicionales.

El esquema básico es el conocido: presenta una pantalla en donde aparece una silueta que debe de ser cubierta en su totalidad por todas las figuras geométricas

proporcionadas por el programa (5 triángulos de 3 diferentes tamaños, 1 cuadrado y 1 paralelogramo).

El profesor puede seleccionar, de entre 4 niveles de complejidad, los ejercicios del Tangram y combinar diversos elementos que le permitirán adaptar el programa al avance y posibilidades de su grupo.

- **Sudoku**

Es un juego de origen japonés que está basado en una retícula formada por 9 cuadros de 9 celdas cada uno (9 x 9 en total). En cada celda de estos cuadros el jugador debe colocar un número del 1 al 9, pero estos números se deben encontrar también en cada línea horizontal y en cada línea vertical, sin repetirse. Las reglas simples del juego, deben ser aplicadas de manera concurrente para validar un número específico de la matriz que conforma el juego, lo que convierte al SUDOKU en un verdadero juego de inteligencia, un ejercicio mental enriquecedor y entretenido.

MATEMÁTICAS

- **Ejercitación en los algoritmos de las operaciones fundamentales (suma y resta) NOVEDAD**

Las operaciones fundamentales, como su nombre lo insinúa, constituyen conceptos y procedimientos clave en el dominio del lenguaje matemático, en la construcción de habilidades indispensables para la vida diaria y base para otras de mayor complejidad. Este nuevo programa permite la resolución de las operaciones fundamentales básicas siguiendo el esquema usual que realizamos con "lápiz y papel"; la aplicación de los algoritmos de solución específicos de cada una de las operaciones: suma y resta.

Ofrece al alumno no sólo ejercicios de cálculo mental, sino que permite la realización de operaciones más complejas a través de los algoritmos correspondientes a cada una de las operaciones. Le ofrece también un marco de ejercitación que le ayude a adquirir el dominio de los algoritmos y ejercitarlos, como una herramienta fundamental del lenguaje matemático en general.

Ofrece al profesor la posibilidad de establecer progresiones en la complejidad de los ejercicios, dándole el control sobre las algunas de las variables cognitivas fundamentales para este tipo de ejercicios, permitiéndole especificar: número de sumandos, número de dígitos en los sumandos, operaciones CON o SIN acarreo (sumas), o CON o SIN conversión (restas), y aparición de decimales (en la imagen se muestran algunos ejemplos).

- **Valor Posicional**

El programa apoya al estudiante en la construcción del concepto de número y su valor relativo - valor posicional, mediante la identificación de la estructuras y patrones que rigen al sistema de numeración decimal.

Incluye ejercicios que parten de la representación de cantidades mediante objetos, la discriminación de patrones visuales, orden - antecesor - sucesor - seriación. La retroalimentación reafirma de manera constante la forma en que se construyen las cantidades a partir del valor posicional de cada cifra, mediante los algoritmos de sumas muestra al estudiante tal relación y le permite también hacer tal construcción. Está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos**.

- **Series I**

Este programa presenta ejercicios de secuencias de figuras y de números promoviendo el desarrollo de habilidades de discriminación de formas, figuras y colores además de que ayuda al alumno a reafirmar su conocimiento acerca de las secuencias numéricas. Está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos**.

- **Series II**

Este programa, al igual que su antecesor *Series I*, permite a los estudiantes ejercitar el concepto de seriación, fundamental para alcanzar la comprensión profunda del concepto de número y base de algunas operaciones fundamentales y el cálculo

mental. El programa trabaja con series de mayor magnitud que el primero, incorpora el uso de decimales y presenta ejercicios más variados que obligan al estudiante a profundizar en el tema y a observar el concepto en diversas formas, lo que hace posible esa mayor comprensión. Los ejercicios principales son: completar la serie, identificar la serie que representa un conjunto de números, identificar el número que no corresponde a una serie y ordenar una serie dada. Está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos**.

- **Series Numéricas**

En este programa se ofrecen ejercicios para reafirmar el conocimiento acerca de las series numéricas y múltiplos de los números del 1 al 12 en ejercicios programables en tres niveles que determinan la cantidad de puntos que contienen las figuras presentadas y las series con las que trabajará el alumno.

- **Operaciones Mentales I**

Presenta ejercicios para resolución mental de varios tipos de adición y sustracción. Cuenta con 11 sub-temas o niveles programables y está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos**.

- **Operaciones Mentales II**

Presenta ejercicios para resolución mental de varios tipos de multiplicaciones y divisiones. Cuenta con 11 sub-temas o niveles programables y está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos**.

- **Fracciones I**

En este programa se reafirma el conocimiento del alumno sobre el tema de Fracciones Propias mediante ejercicios para su resolución mental. Cuenta con 11 niveles programables y está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos**.

- **Fracciones II**

Complemento del programa FRACCIONES I (fracciones propias), en este programa se trabajan los temas de Fracciones Impropias y Mixtas. Cuenta con 11 sub-temas o niveles programables y está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos** al igual que al anterior.

- **Figuras Geométricas Básicas**

Este programa presenta las cuatro figuras geométricas básicas (círculo, triángulo, rectángulo y cuadrado) con ejercicios de identificación, clasificación y discriminación sobre contextos variados. El estudiante podrá trabajar con una gran cantidad de imágenes y ejercicios por fase, además de la posibilidad de trabajarlo en inglés.

- **Perímetros y Áreas**

En *Perímetros y Áreas* el estudiante es enfrentado al cálculo de estos conceptos en relación con las principales figuras geométricas. El profesor podrá seleccionar un conjunto definido de figuras según crea conveniente, utilizar expresiones enteras en el cálculo o incorporar mayores niveles de dificultad al utilizar fracciones tanto en formato decimal como del cociente de dos números (*quebrados*). Existen como en la mayoría de nuestros programas diferentes formas de presentación de la información como una estrategia para alcanzar una mejor comprensión de los temas. El alumno deberá discriminar entre un grupo de alternativas posibles (opción múltiple), escribir su respuesta de manera directa o establecer la relación (mayor, menor, igual que) entre dos expresiones que se le presenten. Está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos**.

- **Volúmenes I**

El concepto de volumen es sin duda uno de los temas básicos de la Geometría básica, complementa además el campo iniciado con áreas y perímetros, la exploración de figuras y cuerpos en el plano y el espacio. Constituye de hecho una progresión natural del tema de área.

El programa utiliza como datos base los necesarios para trabajar con fórmulas extendidas (requiere cálculo de áreas de la base del cuerpo geométrico en cuestión). Si bien no interesa centrar los ejercicios en los aspectos relacionados con el cálculo, por ello los valores base a manejar son relativamente pequeños, tampoco se desea reducir los mismos a una sustitución simple de datos, que a su vez reducen la parte del cálculo a una multiplicación.

Al alumno se le plantean ejercicios en los que debe calcular el volumen de una figura dada, de entre 16 diferentes, seleccionables entre prismas, pirámides y la esfera.

Se utilizan varias formas de presentación de los ejercicios seleccionables por el profesor. Por supuesto los ejercicios son graduados bajo diferentes criterios y el profesor tiene la posibilidad de configurarlo según las necesidades de sus alumnos.

Este nuevo programa está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos**.

- **Unidades de Longitud**

Este programa presenta ejercicios para resolución mental de conversiones entre unidades de longitud (kilómetros, hectómetros, decámetros, metros, decímetros y milímetros). Está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos**.

- **Tanto por Ciento**

El concepto de tanto por ciento se presenta en este programa a través de un sinnúmero de relaciones que acercan al estudiante tanto a la comprensión de su significado como al algoritmo de cálculo. Las partes de un todo (la fracción), manejada tanto a manera de objetos como de su representación numérica en los "quebrados", el porcentaje como parte de la unidad -formato decimal- La parte correspondiente al algoritmo de cálculo trabaja también con múltiples magnitudes y formas de presentación como la opción múltiple, la escritura de la respuesta en forma directa, la comparación entre dos expresiones.

Además, *Tanto por ciento* incorpora retroalimentación constante que reafirma los diversos procesos de conversión y cálculo utilizados en la solución de estas expresiones. Está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos**.

- **Números Romanos**

La lectura y escritura de otros sistemas de numeración exige no sólo el conocimiento de los símbolos utilizados en ellos sino también la estructura del propio sistema. *Números Romanos* ofrece al estudiante a través de diferentes tipos de ejercicios, la posibilidad de aplicar y mejorar la comprensión de ambos aspectos.

Algunos de los ejercicios base del programa son: escoger de una lista de números romanos aquel que representa a un número arábigo dado; escribir el número equivalente; comparar dos números (en arábigo y romano) y ordenar una serie de números.

El programa establece relaciones entre la numeración romana con la numeración arábigo y cantidades expresadas en forma de texto. Está desarrollado sobre la plataforma de **Mundos Mágicos**.

- **El Reloj (Disponible también en INGLÉS)**

Este programa desarrolla y fortalece conocimientos y habilidades para la lectura del reloj análogo y digital. Retoma elementos característicos del reloj análogo y digital y agrega ventajas como la posibilidad de seleccionar tipo y número de ejercicios, tiempo, retroalimentación, etc. El programa del "Reloj" le plantea al chico la posibilidad de interpretar las horas en dos formatos diferentes y apoya esta lectura con textos breves.

Se proponen cinco fases, en la primera el niño tiene oportunidad de manipular el reloj en "exploración libre"; en las fases dos y tres, el niño manipula reloj análogo para que concuerde con la hora establecida en el reloj digital y viceversa. La fase cuatro es una actividad para "relacionar" formando parejas entre relojes (análogos) que marcan diferentes horas y una serie de etiquetas (a modo de reloj digital) y en la última fase el niño compara dos horas presentadas en formato análogo y digital o texto. Este programa podrá ser configurado para trabajar sus cinco fases en inglés.

- **Programas matemáticas disponibles en inglés**

- Series 1 (Series y secuencias lógicas)
- Series 2 (Series y secuencias lógicas)
- Valor Posicional
- Operaciones Mentales 1 (Sumas y Restas)
- Operaciones Mentales 2 (Multiplicaciones y Divisiones)
- Fracciones 1 (Propias)
- Fracciones 2 (Impropias, Numerales Mixtos)
- Perímetros
- Volúmenes 1
- Unidades de Longitud
- Tanto por Ciento
- Números Romanos

- El Reloj

CIENCIAS NATURALES

En cada uno de los programas de esta serie se pretende que el alumno establezca la relación de correspondencia entre los nombres de los órganos contenidos en el tema y su ubicación en un esquema mediante el desarrollo y ejercicio de habilidades de identificación, ubicación y discriminación. Los temas se encuentran divididos en cuatro etapas que pueden ser seleccionadas individualmente o en conjunto para su operación y programadas por tiempo para su duración en cada sesión de trabajo.

- Partes del cuerpo I y II
- El Sentido del Oído
- El Sentido de la Vista
- el sentido del gusto
- el sentido del olfato
- El sentido del tacto
- El Aparato Respiratorio I
- El Aparato Respiratorio II
- El Sistema Endocrino
- El Aparato Excretor
- El Aparato Digestivo
- el aparato reproductor femenino
- el aparato reproductor masculino
- El Sistema Circulatorio
- El Sistema Óseo
- El Sistema Muscular
- Las Partes de la Planta

Todos los programas incluidos en este listado están disponibles en inglés.

• **Fotosíntesis**

Construido como programa de tipo enciclopédico, contiene animaciones, imágenes gráficas, texto con contenidos, incorporación sistemática de vocabulario, entre otros recursos, que ofrecen al alumno la oportunidad de aproximarse a la ciencia de una manera muy particular, y acercarse a los impactos que supone el fenómeno de la fotosíntesis para el ciclo de vida global de la humanidad. A partir de éste se inicia el abordaje del tema, todos los seres vivos, nacen, crecen, se alimentan, se reproducen y mueren. En las plantas este ciclo se vincula de manera fundamental con el fenómeno de la fotosíntesis, en particular su alimentación y desarrollo. Desde ahí se parte para luego describir cómo ocurre el proceso, sus insumos y productos, las fases luminosa y oscura, donde se toca de manera sencilla pero clara, la nueva concepción que alcanza a estas etapas del proceso. Se presenta y analiza también los componentes de la planta y su función, cómo participan en el fenómeno, los cloroplastos y la clorofila.

HISTORIA

SERIE: ¡EXPLORA LA HISTORIA!



Los programas de esta nueva serie Explora la Historia, intentan una aproximación diferente, sin abandonar la oferta de información básica que permite establecer un panorama de los hechos que transformaron a los grupos humanos y brindar apoyo a los contenidos de la programación oficial para los grados de 4º, 5º y 6º de primaria.

Permiten navegar de manera más abierta sobre los aspectos relativos a cada hecho, ofreciendo información (textos, gráficos, animaciones), espacios de interacción y esquemas diversos de evaluación que ofrecen retroalimentación al estudiante.

Explora la Historia intenta llevarnos a...

- **Una mayor comprensión de los hechos históricos**, sus causas, consecuencias, actores, sus enseñanzas para los pueblos actuales.
- Construir juicios y **apreciaciones del hecho histórico** de acuerdo con el contexto de cada época. Resaltar las diferencias en las formas de vida en esas diferentes épocas.
- **Establecer una correcta ubicación temporal de los hechos.**
- Establecer una ubicación del **estado actual** de cosas **como consecuencia de los hechos** históricos.
- **La memorización** de las fechas, nombres, hechos debe ser más una **consecuencia de esta interacción con los contenidos**, aunque sin lugar a dudas conforma también una parte clave del aprendizaje de la historia.

Los programas:

- **Mesoamérica I**

Comprende las más antiguas culturas mesoamericanas: olmeca, mixteco-zapoteca y maya.

- **Mesoamérica II**

Completa los temas relativos a las culturas mesoamericanas más importantes: teotihuacana, tolteca y azteca.

- **Encuentro de dos mundos**

Analiza la situación política y social de Europa que dio pie a las exploraciones del globo terráqueo que pusieron en contacto las culturas desarrolladas en los diversos continentes. Sobresale por supuesto el encuentro con la tierra, nombrada por ellos como América.

- **Conquista**

Expone en forma general el importante cambio en la geografía e historia de México como consecuencia del descubrimiento, colonización y explotación del territorio americano hecho por algunas naciones europeas. Al mismo tiempo trata de mostrar el desarrollo y esplendor de las civilizaciones mesoamericanas, los mexicas o aztecas especialmente, que causaron la admiración y codicia de los españoles. Muestra algunos relatos, anécdotas e imágenes que ayudan a ubicar el momento histórico de cada civilización, el surgimiento de una nueva cultura y su trascendencia para nuestro tiempo.

- **La Independencia de México**

En este programa se describe ampliamente los sucesos acontecidos dentro de la lucha por la Independencia de México. Los temas que se revisan son los antecedentes, los inicios de esta lucha, la campaña de Hidalgo y de Morelos, la etapa de resistencia y finalmente la consumación de la misma

- **México Independiente**

Este programa presenta importantes hechos de este período histórico, en el que México después de las luchas de independencia debe enfrentar nuevos retos y poner los cimientos para la construcción de una nueva nación.

MINI-PROYECTOS (INTEGRADOR DE ACTIVIDADES)

El Sistema Integrador de Actividades es una herramienta del Sistema KidsPC que permite al profesor el uso y la creación de actividades educativas utilizando recursos tecnológicos e integrando diversos objetos digitales de aprendizaje como son:

- Software educativo (KidsPC y de otros fabricantes).
- Acceso seguro a Internet.
- Herramientas de producción (procesadores de texto, hojas de cálculo, programas de dibujo, entre otros).
- Imágenes.
- Sonidos y música.
- Videos y animaciones.
- Enciclopedias y diccionarios electrónicos (como Encarta).
- Documentos (PDF, RTF, etc.).

Las actividades que se crean en la plataforma del Integrador de Actividades pueden ser de cualquier área del conocimiento y con la secuencia didáctica y los recursos que cada profesor(a) decida.

¿CÓMO SON LAS ACTIVIDADES?

Las *Actividades* son documentos HTML (páginas web) simples, con hiperligas de diferentes tipos, se invocan a través del programa *Integrador de Actividades* instalado con el resto de los programas del sistema KidsPC. Esto quiere decir que las Actividades (que son en realidad páginas web con ligas especiales) se presentan a los alumnos a través del programa Integrador de Actividades, que es el único que *entiende* estas ligas especiales que permiten a alumno acceder a programas y documentos con un solo clic.

Actualmente el se cuenta con un conjunto de 50 actividades para las áreas de español, matemáticas, ciencias naturales, conocimiento del medio, historia, geografía y civismo han sido elaboradas y producidas por el departamento de diseño académico.

Los temas disponibles en actividades del integrador son:

- Valor posicional.
- Formar enunciados.
- Aprendiz de Historiador.
- Secuencia cronológica.
- El calendario.
- La planta.
- Localiza el espacio.
- Abecedario.
- Jugando a ser escritor.
- Textos informativos.
- Cambia el final del cuento.
- Medir el tiempo.
- Números Romanos.
- Figuras Geométricas.
- Plano Cartesiano.
- Tanto por ciento.
- Oficios y profesiones.
- Exploradores de la Nueva España.
- Pirámide alimenticia.
- Cadenas alimentarias.
- El agua.
- Usos del Agua.
- ¿Cuánta agua hay?
- Estados del agua.
- Ciclo del agua
- Cuidado del agua.
- El sentido del oído.
- El sentido de la vista.
- Los ángulos.
- La constitución de 1917
- Países de América.

- El ciclo menstrual.
- Mesoamérica: olmecas, mayas y zapotecas.
- Mesoamérica: teotihuacanos, toltecas y aztecas.
- Introducción a las culturas agrícolas
- Mesopotamia
- Egipto
- India
- China
- La conquista de México.
- El porfiriato.
- Independencia de México.
- Renacimiento.
- República Mexicana.
- Población de México.
- Los planetas.
- Continentes y ciudades.
- Objeto directo.
- Derechos de los niños.
- Diversidad.
- The plant.
- Identify the space.
- Reading a story.
- Water Care.
- The Water Cycle.
- Water Status.
- Roman Numerals.
- The Angles.
- Percentage.
- Occupations and professions.
- The food pyramid.
- The sense of sight.
- Symmetric shapes.
- How much water is there?
- The sense of hearing.

SISTEMA APLICADOR DE EXÁMENES

El Sistema Aplicador de Exámenes es un conjunto de programas que permiten la edición y aplicación de archivos de preguntas y/o ejercicios a los alumnos, de manera ágil y en diversas modalidades, entregando el resultado de los exámenes aplicados ya calificados en todas las formas disponibles en el Sistema de Análisis de Resultados.

Editor de Exámenes. En el programa editor se generan los archivos de preguntas y respuestas, del tipo "opción múltiple". Es un programa de fácil manejo, de esta manera los mismos profesores titulares de cada grupo, con un mínimo de capacitación, pueden generar, revisar y modificar los archivos de ejercicios, a partir de intereses, estrategias y contenidos particulares.

Cada archivo de ejercicios puede contener hasta 13 temas, y cada tema puede constar hasta de 60 preguntas. Se puede tener un número ilimitado de archivos.

Aplicador de Exámenes para Mundos Mágicos. Los archivos de ejercicios elaborados para el programa aplicador de exámenes KidsPC pueden ser ahora presentados a los alumnos en el ambiente de *Mundos Mágicos*, con algunas características interesantes de aplicación, y por supuesto, con el atractivo muy particular que ofrece este ambiente de estrategia y aventura.

HISTORIA EN EL APLICADOR DE EXÁMENES

Los siguientes bancos de preguntas de Historia complementan la serie de programas que tratan los temas de Historia de México e Historia Universal que son objeto de estudio a nivel primaria. Estos bancos de preguntas están listos para utilizarse en el Aplicador de Exámenes para Mundos Mágicos.

- **Mesoamérica y Aridoamérica**

Cubre ocho temas: México Prehispánico, Mesoamérica y Aridoamérica, Los Olmecas, Los Mixteco-Zapotecas, Los Mayas, Los Teotihuacanos, Los Toltecas y Los Aztecas o Mexicas. El banco de reactivos inicial consta de 82 preguntas.

- **El Descubrimiento, la Conquista y la Colonia de México**

Cubre ocho temas: Antecedentes, Las Expediciones a América, Extensión de la Conquista, Organización Política, La Evangelización, La Economía de la Colonia, La Sociedad Colonial y La Vida Cotidiana y Educación. El banco de reactivos inicial consta de 150 preguntas.

- **De la Independencia a la Intervención Estadounidense**

Cubre cuatro grandes temas: La Guerra de Independencia de México, La Consumación de la Independencia, Las Guerras Civiles y La Intervención Estadounidense. El banco de reactivos inicial consta de 125 preguntas.

- **De la Reforma al Porfiriato**

Cubre cinco grandes temas: La Reforma y la Constitución de 1857, La Intervención Francesa, El Imperio de Maximiliano, La Restauración de la República y El Porfiriato. El banco de reactivos inicial consta de 118 preguntas.

- **México en el siglo XX**

Último de la serie de Historia de México, cubre los siguientes temas:

La Revolución Mexicana, La Revolución Constitucionalista, La Constitución de 1917, Los Gobiernos Posrevolucionarios (hasta Lázaro Cárdenas) y El México Contemporáneo (hasta Miguel de la Madrid). El banco de reactivos inicial consta de 130 preguntas.

HISTORIA UNIVERSAL

- **Prehistoria y Primeras Civilizaciones**

Aparición del Hombre, El hombre del Paleolítico, El hombre del Neolítico, Aparición de la Agricultura, Mesopotamia, Egipto, India, China.

- **Grecia, Roma, La Edad Media y el Islam**

- **El Mundo durante la Edad Media**

India, China, Japón, Mesoamérica (preclásico, clásico, posclásico y aridoamérica), La región Andina.

- **El Renacimiento, los Descubrimientos y la Colonia. América y Europa en el Siglo XVIII**

Sobre los programas de Historia...

Los bancos de reactivos de todos los programas de historia pueden ser examinados, modificados y enriquecidos utilizando el *sistema de edición de exámenes*.

APLICADOR DE CUESTIONARIOS

Este programa tiene la intención de proporcionar a los profesores una herramienta que les permita crear actividades de aprendizaje, recreando ejercicios muy utilizados en los salones de clase como son ; preguntas de opción múltiple, relacionar columnas, preguntas abiertas y de clasificación de objetos o enunciados.

Esta herramienta tiene las siguientes ventajas:

- Puede ser utilizado con diferentes propósitos educativos.
- Es flexible y configurable.
- Se puede usar para todos los grados.
- Se pueden incorporar a los cuestionarios imágenes, texto, audio y video.
- Cuenta con un editor que permite al profesor a desarrollar sus propios ejercicios.
- Puede ser utilizado como herramienta de diagnóstico o para evaluar la comprensión de contenidos temáticos.
- Presenta ejercicios que pueden vincularse de manera sencilla, con otras estrategias y actividades educativas.
- El programa registra la información generada por los alumnos y es posible generar reportes impresos que permiten a los profesores dar un seguimiento a los avances de sus alumnos.
- Se puede revisar cuestionarios de los alumnos de forma individual.

SISTEMA DE ANÁLISIS DE RESULTADOS

Prácticamente todos los programas del Sistema de Software Académico KIDS PC registran el trabajo de los alumnos(as) y los resultados que arrojan pueden ser analizados e impresos de diferentes formas utilizando el Sistema de Análisis de Resultados.

Las bases de datos de alumnos y grupos se dan de alta en el sistema y los mismos programas piden a los alumnos que se identifiquen, para poder asignar correctamente los resultados. Después de las sesiones de trabajo, los resultados generados por los programas son alimentados a la base de datos de resultados a través de un procedimiento simple, y una vez hecho esto, pueden ser analizados.

El sistema de análisis ofrece diferentes formas de analizar la información almacenada en la base de datos de resultados: se pueden obtener listados tabulares (texto) o gráficos, comparativos entre grupos, desgloses por contenido tanto por grupo como por alumno, etc.

Por ejemplo, el *reporte de resultados por sesión por grupo* (resultados de un grupo en una sesión de trabajo con un determinado programa), desglosa por alumno el tiempo de trabajo con el programa, los puntos acumulados, la evaluación de cada una de las fases del programa y el promedio de ellas.

A continuación se enlistan los diferentes tipos de reportes y gráficos que puede arrojar el Sistema de Análisis:

- Reporte de resultados (por sesión) desglosado por alumno
- Gráfico de distribución de frecuencias (por sesión)
- Gráfico por concepto de un grupo (por sesión)
- Resultados por concepto (por alumno)

En la documentación de cada uno de los programas se especifica detalladamente la forma de evaluación y los conceptos evaluados, de forma que los reportes y gráficas puedan ser interpretados correctamente.

PROGRAMAS DE SOPORTE

El Sistema de Software Académico **KIDS PC** ha sido diseñado atendiendo a la problemática específica de las instituciones educativas. Uno de los elementos importantes de esta problemática es el **control de la sesión de trabajo** de los alumnos con los programas, de forma que se optimice el tiempo y la forma de uso de las computadoras en cada sesión.

El sistema cuenta con una serie de programas de soporte enfocados al control de las sesiones de trabajo, con los siguientes objetivos:

- agilizar la entrada de los alumnos a los programas
- programar los contenidos de las sesiones con cada programa
- programar la duración de las sesiones con cada programa
- recolectar los resultados de las sesiones para analizarlos

CONFIGURACIONES EN RED LOCAL

En configuraciones en red local, es posible controlar la sesión de trabajo de cada alumno *desde una sola computadora*.

Para esto, se cuenta con el programa DISTRIBUIDOR y el programa ENLAZADOR. El programa DISTRIBUIDOR corre en la estación del maestro, mientras que el programa ENLAZADOR corre en cada una de las estaciones de trabajo (alumnos).

Desde el programa DISTRIBUIDOR se controla qué programa corre en cada estación de trabajo, en qué momento empieza a correr, en qué momento se termina su ejecución, y cuáles son los contenidos y fases involucradas en la sesión de trabajo. El alumno simplemente espera a que el programa enviado a su estación empiece a correr, y trabaja en él hasta que la ejecución sea terminada por el maestro de forma remota.

Además, cada programa tiene diferentes niveles, fases, contenidos, grados de dificultad u opciones de operación. La selección de estas opciones la hace el maestro desde su estación y es transparente para el alumno.

Desde la misma estación del maestro se puede controlar en qué momento los programas cambian de fase de operación (por ejemplo, de la fase de exploración a la fase de preguntas).

En configuraciones en red, la *importación* de los resultados generados por los programas hacia la base de datos de resultados es una operación que se realiza en tan solo unos segundos.

El programa DISTRIBUIDOR se puede utilizar como administrador, pensando en el profesor al frente de un salón de clase.

Entre las funcionalidades del DISTRIBUIDOR están:

- Congelar las estaciones de trabajo de los alumnos para llamar la atención hacia el frente.
- Enviar un mensaje a los alumnos sin distraerlos.

- Desde la estación del maestro, ver el trabajo que realizan los alumnos, inclusive tomar el control de sus computadoras para apoyarlos en algún momento.
- Enviar a las estaciones de los alumnos lo que se está viendo en la pantalla del profesor, para apoyar alguna explicación o realizar alguna dinámica.
- Navegar por páginas de Internet, desde la estación del maestro, que después pueden ser enviadas para que los alumnos las naveguen de forma segura.
- Se pueden examinar las actividades del integrador antes de ser enviadas a las estaciones de trabajo de los alumnos

CONFIGURACIONES MONOUSUARIO

En configuraciones monousuario, también se pueden realizar todas las funciones que se realizan cuando la instalación es en red, y tener el mismo tipo de control sobre la sesión de trabajo de los alumnos, aunque esto se realiza utilizando otros programas de soporte y otros procedimientos.

En principio, se cuenta con un programa INDICE, desde el cual el alumno selecciona el programa que se desea correr. Con el uso de este programa se evita prácticamente el tener que dar instrucciones a los alumnos para iniciar los programas, ya que todos se inician desde el INDICE.

EDITORES

Para darle mayor flexibilidad al sistema KIDS PC, y con la intención de que sea posible adecuarlo a las necesidades específicas de cada institución, se ha intentado, en la medida de lo posible, permitir la modificación de los archivos de datos que utilizan los programas para plantear los ejercicios o desplegar las informaciones que los alumnos examinan.

Para tal efecto, se han elaborado los siguientes editores de dichos archivos.

- **Editor de Archivos de Información y Preguntas**

Los programas de Geografía y Ciencias Naturales tienen una primera "fase de exploración" donde los alumnos libremente exploran el esquema o mapa a que se refiere el contenido de cada programa. Al tiempo que exploran, se les despliega información sobre los elementos del esquema o mapa que van coloreando.

Estos programas cuentan también con una "fase de preguntas indirectas" en la cual se le presentan al alumno preguntas basadas en las características importantes de los elementos del esquema o mapa a que se refiere el contenido de cada programa.

Con el editor de Archivos de Información y preguntas, es posible modificar las informaciones que se presentan al alumno en la fase de exploración de cada programa, o modificar e inclusive añadir preguntas para ser respondidas en la fase de preguntas directas. Los programas pueden manejar hasta 5 archivos diferentes de información y preguntas, los cuales son seleccionables al momento de configurar la sesión de trabajo, de forma que se pueden tener archivos "graduados" con diferentes grados de dificultad para presentarse a los alumnos a opción del maestro.

- **Editor de Archivos de Selección Parcial**

Algunos programas de Geografía y Ciencias Naturales tienen una gran cantidad de elementos, por ejemplo, el programa de geografía política de África tiene 59 elementos (el doble si se incluyen las capitales); el programa del sistema muscular tiene 26 elementos, etc.

En algunos casos, los temas se estudian por secciones, o puede ser conveniente que así sea, por ejemplo, estudiar en principio los países y capitales de Europa occidental solamente, y posteriormente los de Europa oriental, y finalmente todo el conjunto.

Para tal efecto se tiene este editor, el cual permite especificar a cada programa el conjunto de elementos con los que se desea trabajar en una determinada sesión. Al igual que el editor de archivos de información y preguntas, es posible especificar de antemano hasta 5 conjuntos de elementos para cada programa, y seleccionar el adecuado al momento de programar cada sesión de trabajo.

- **Editor de Palabras**

Los programas de español "Sílabas", "Sílaba Tónica", "Acentuación I" y "Acentuación II" trabajan con conjuntos de palabras en diferentes grados de dificultad.

Con este editor es posible modificar los archivos de palabras (incluso imágenes) con las que trabaja cada uno de estos programas, para adecuarlos mejor a las necesidades o criterios de la institución.

- **Editor de Archivos de los Programas de Historia (editor de exámenes)**

Las bases de reactivos de los 5 programas de Historia de México y de los 4 programas de Historia Universal suman actualmente más de un millar de preguntas para alrededor de 50 temas. Hemos adecuado el editor de preguntas del sistema aplicador de exámenes KIDS PC para que sea posible utilizarlo en la edición directa de los archivos de todos los programas de historia. Con esto, será posible cambiar, agregar o eliminar preguntas de cualquiera de los temas de estos 9 programas.

- **Editor de ejercicios- SOPA DE LETRAS**

Esta herramienta permite crear nuevas listas de palabras para utilizar con el programa de Sopa de Letras, también permite revisar las listas de palabras existentes y en caso de considerarlo necesario, hacer alguna modificación o borrar listas completas de palabras que se consideran innecesarias.

- **Administrador de librerías para los programas de Habilidades**

En el caso de los programas de Observación, Orientación Espacial I y II permite crear librerías adicionales, utilizando tanto los ejercicios originales del programa, como nuevos ejercicios creados por el profesor. Es posible, además, ordenar los ejercicios de acuerdo a una progresión determinada y/o a partir de alguna estrategia específica que el profesor quiera promover en sus alumnos. Abre nuevas posibilidades de trabajo y permite que el profesor dé rienda suelta a su creatividad.

Esta herramienta también le permite administrar las listas de palabras o ejercicios para el programa de *Sopa de Letras* y *Analogías I*.

HERRAMIENTAS DE PLANEACIÓN

SISTEMA ADMINISTRADOR DE CONFIGURACIONES (SAC)

Kids PC pone a disposición de sus usuarios un nuevo conjunto de programas que les permitirán crear, organizar, almacenar, y transportar diversas configuraciones¹ para todos y cada uno de los programas del Sistema KidsPC. Con este sistema, los profesores podrán diseñar y organizar configuraciones de acuerdo a sus necesidades, y utilizarlas en el momento que ellos lo decidan.

El sistema cuenta con los siguientes programas:

- **Administrador de Librerías de Configuraciones:**

Con este programa se realizan las funciones principales del SAC. Permite al usuario: agregar, eliminar y modificar configuraciones para después almacenarlas en librerías.

- **Transportador de Librerías de Configuraciones:**

Programa que permite transportar cualquier configuración, o librería completa de una computadora a otra.

- **Respaldo de Librerías:**

Programa que permite al usuario realizar respaldos de las librerías de configuraciones, así como la restauración de la información de alguno de los respaldos realizados, en caso de que sea necesario.

- **Programa Integrador.**

Programa para generar **índices** y poder acceder a las configuraciones almacenadas desde el programa Índice KidsPC o desde el programa Distribuidor en instalaciones en red.

El Sistema Administrador de Configuraciones, es una excelente herramienta para optimizar el trabajo en la sala de cómputo o en su salón de clases. Enumeramos algunas de las posibilidades que abre esta herramienta:

- El profesor que cuenta con una computadora dentro de su salón de clase, puede almacenar un número indefinido de configuraciones y las puede vincular con guías de trabajo personal que hagan referencia a ellas o con otras actividades de los libros de texto.
- El profesor puede definir diferentes configuraciones de un mismo programa que respondan a las necesidades específicas de los alumnos de su grupo.
- El profesor puede trabajar en casa creando diferentes configuraciones y de una manera muy sencilla transportarlas a su sala de cómputo o salón de clases.

¹ **Configuración:** es la definición de la actividad y características de un programa: fases, tiempo, metas, complejidad, información, entre otras.

- La psicóloga o la coordinadora académica de su institución, puede utilizar esta herramienta, creando diversas configuraciones, con la intención de complementar el apoyo especial que ofrece a niños con necesidades especiales o para el desarrollo de ciertas habilidades. Puede identificar las configuraciones que le sean de mayor utilidad y almacenarlas a partir de categorías específicas de apoyo, para así disponer de ellas cuando las necesite.
- Definir con anticipación las configuraciones que se necesitarán durante el día, la semana, mes, bimestre o semestre y usarlas en el momento que el profesor lo juzgue necesario.
- Definir un conjunto de configuraciones, mismas que sus alumnos podrán utilizar en cualquier computadora del colegio que tenga el sistema Kids PC; por ejemplo en la biblioteca, sin necesidad de que el maestro esté con él. El alumno sólo tendrá que buscar el nombre de la configuración que necesita trabajar, darle clic y listo, tendrá una actividad con características, tiempo y nivel de complejidad que su maestro definió previamente para él.