

PLATAFORMA WEB DE CONTENIDOS EDUCATIVOS

PARA UNA MEJOR EXPERIENCIA DE USUARIO SE RECOMIENDA UTILIZAR EL NAVEGADOR EDGE, PERO TAMBIÉN FUNCIONA CON GOOGLE CHROME, OPERA, FIREFOX Y SAFARI.

EN LOS DIVERSOS CONTENIDOS EDUCATIVOS DE LA PLATAFORMA SE ENCONTRARÁN CIERTOS ICONOS QUE INDICAN EL TIPO DE APLICACIÓN DE QUE SE TRATA:

	Videos
	Video tutoriales
	Texto
	Interactivas
	Simuladores interactivos con interfaz RED
	Simuladores interactivos con interfaz propia
	Evaluaciones
	Evaluaciones

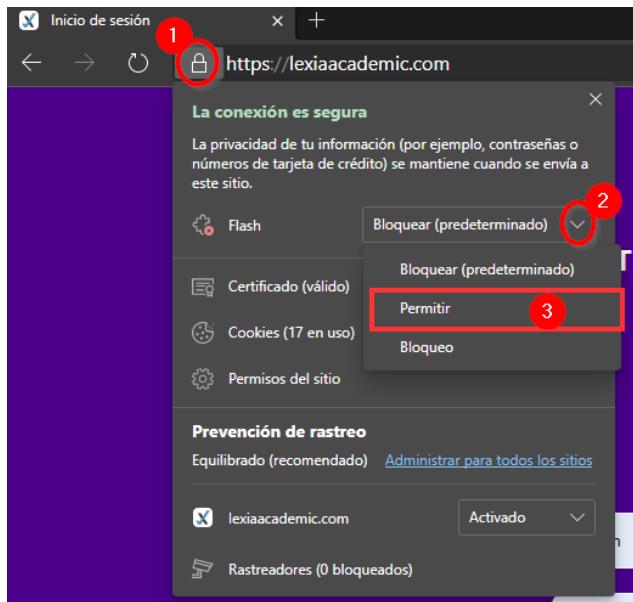
Para una mejor experiencia de uso de la plataforma, se recomienda acceder desde el navegador **Microsoft Edge**



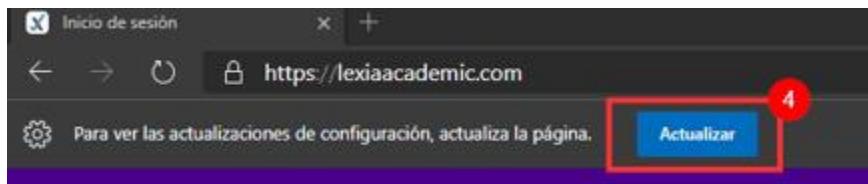
En caso de no contactar con el navegador mencionado, puede ser descargado del siguiente enlace

<https://www.microsoft.com/es-es/edge/>

En caso de que algunos contenidos no se visualicen correctamente en **EDGE**, será necesario habilitar los contenidos flash.



1. Click en el candadito
2. En flash, desplegar las opciones disponibles
3. Click en permitir.
4. Posteriormente, dar click en el botón Actualizar



En caso de que algunos contenidos no se visualicen correctamente en el navegador Chrome

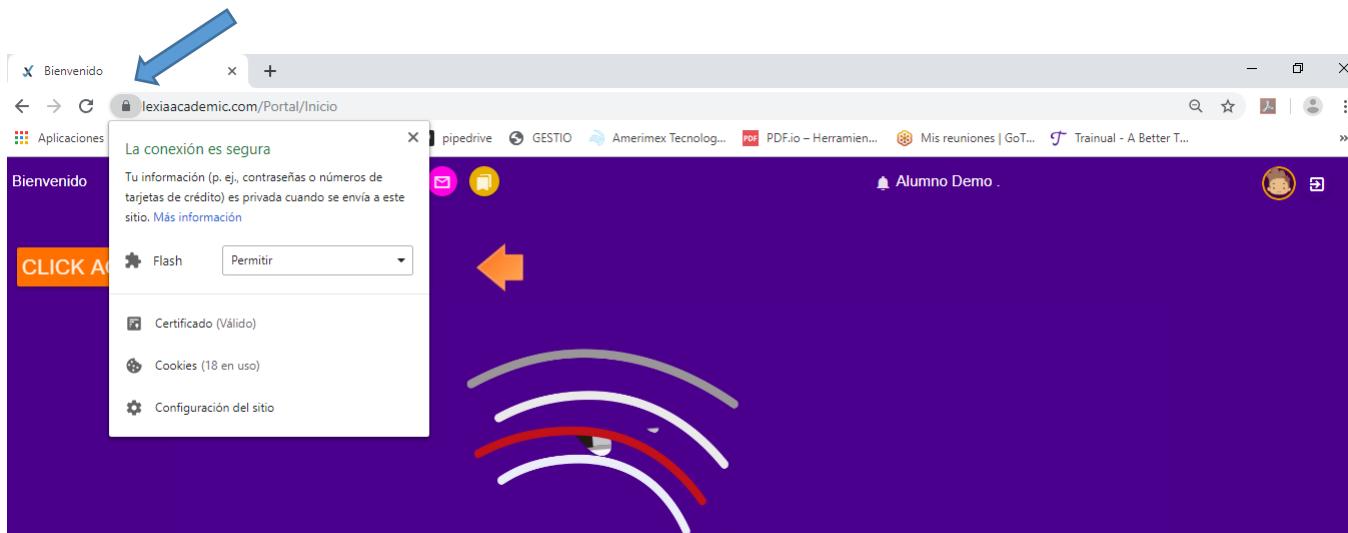
El usuario deberá tener habilitado el permitir reproducir contenidos flash en su equipo, de lo contrario algunos de los contenidos no se reproducirán automáticamente.

En algunos equipos para habilitar el contenido flash solamente requerirá realizar lo siguiente:

Teclear el URL <https://sinaloaaprende.mdt.mx/>

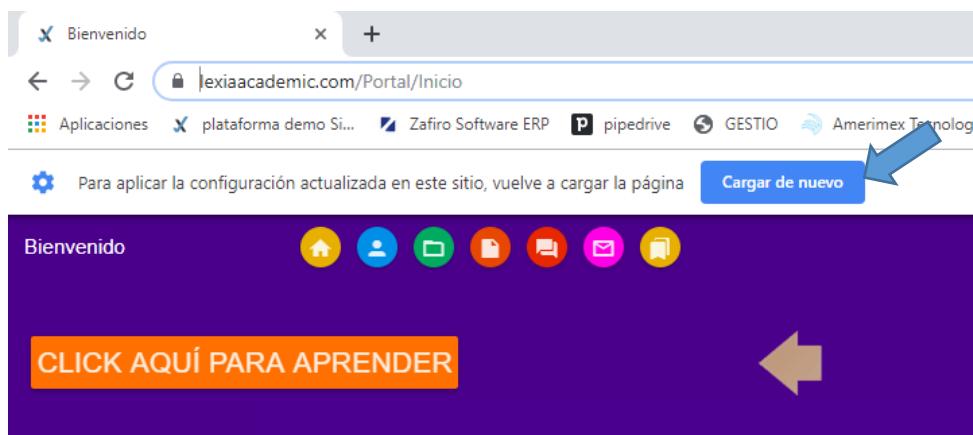
Después dar un click con el mouse sobre el pequeño candado (indicado con la flecha azul)

Seleccionar PERMITIR



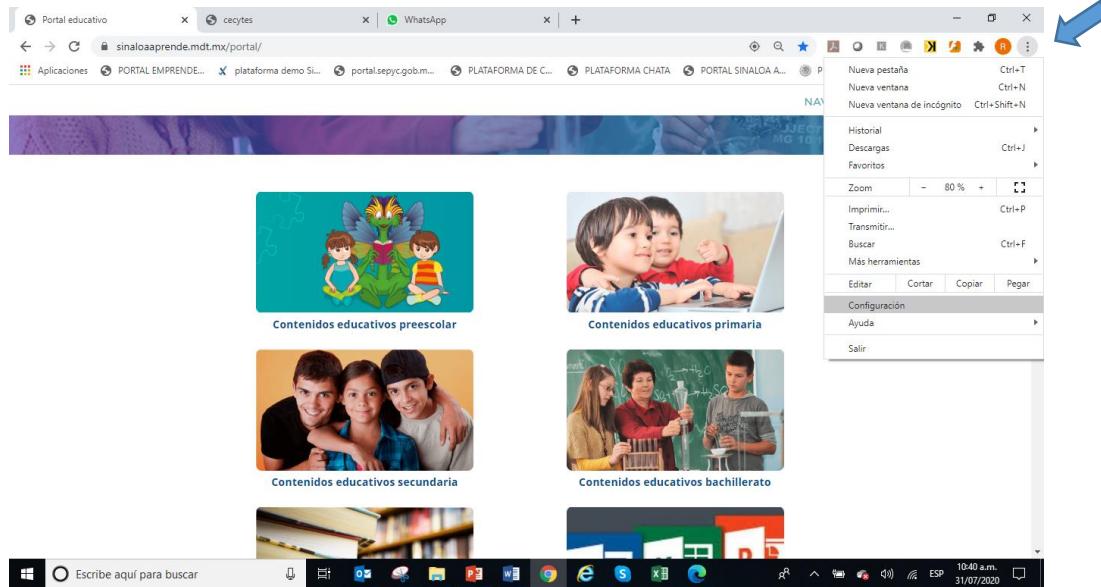
Una vez seleccionado PERMITIR, aparecerá el siguiente mensaje: Para aplicar la configuración actualizada, vuelve a cargar la página.

Dar click donde indica la flecha azul y listo, ya pueden acceder a todos los contenidos de la plataforma.

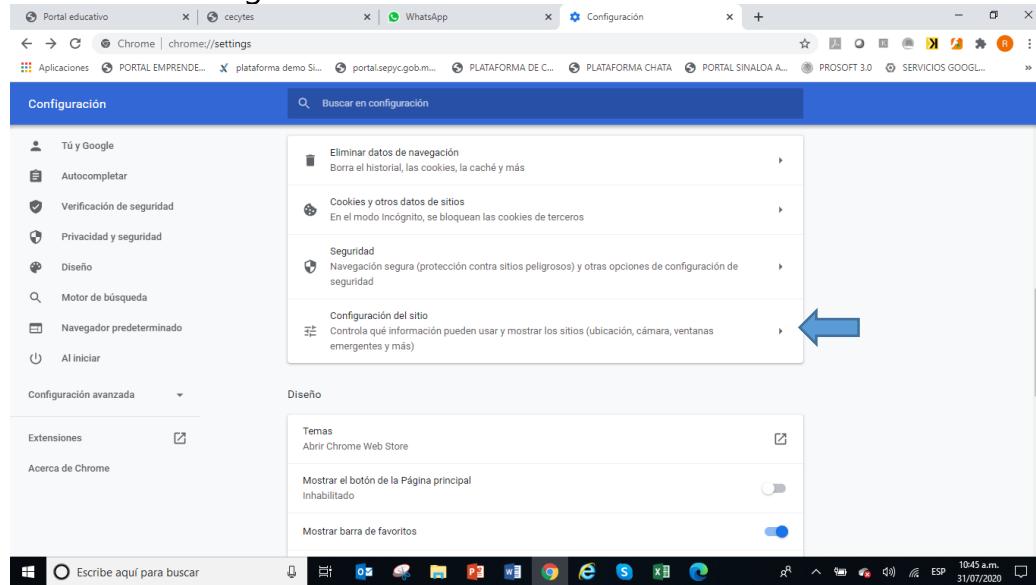


En caso de que su equipo aun no le permita visualizar correctamente los contenidos EN CHROME, deberá aplicar la siguiente acción:

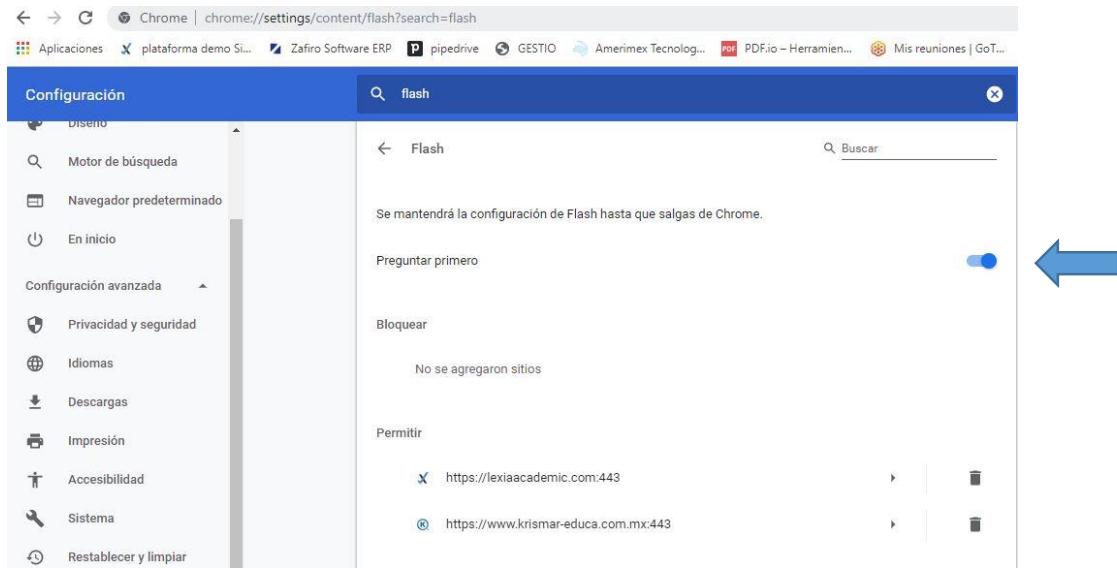
Ingresar a configuración



Dar click en Configuración del Sitio



Habilitar para que permita reproducir contenidos flash



SI USTED YA HA INGRESADO A LA PLATAFORMA, APARECERÁ EL SIGUIENTE MENÚ:

A grid of twelve square icons, each representing a different educational or informational resource. The icons are arranged in three rows of four. From top-left to bottom-right, the labels are:

- Contenidos educativos preescolar
- Contenidos educativos primaria
- Contenidos educativos secundaria
- Contenidos educativos bachillerato
- Comprensión lectora
- Contenidos educativos Ofimática
- Efemérides de México
- Conoce más de Sinaloa
- Encyclopædia Britannica
- Robótica
- Apoyos académicos
- Preguntas frecuentes

Below this grid is the logo for "Sofia", which consists of the word "Sofia" in a stylized, italicized font with a small globe icon integrated into the letter "o".

Si usted da click en la sección CONTENIDOS EDUCATIVOS PREESCOLAR

En la página principal aparecen los seis campos formativos en las que está dividido nuestro portal:

1. Lenguaje y comunicación
2. pensamientos matemáticos
3. Exploración y conocimiento del mundo
4. Desarrollo físico y salud
5. Desarrollo personal y social
6. Expresión artística.



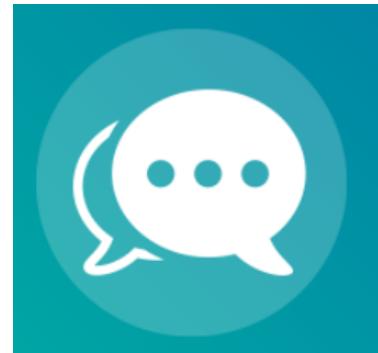
Seleccione cualquiera de ellas. A continuación, daremos una breve explicación de cada una de las secciones.

Lenguaje y comunicación

Contiene las siguientes competencias y objetos de aprendizaje

Competencias

1. Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral
2. Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral
3. Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven
4. Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien
5. Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura
6. Reconocer características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grañas, letras) para expresar por escrito sus ideas



Objetos de aprendizaje

Este contenido se despliega a partir de la competencia seleccionada, como se muestra a continuación:

Si usted selecciona la competencia Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral se visualizan los objetos de aprendizaje de esa competencia.

HOME > LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	COMPETENCIAS	OBJETOS DE APRENDIZAJE
	<p>Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.</p> <p>Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</p> <p>Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.</p>	<p>1.- Antónimos con palabras</p> <p>2.- ¿Qué está haciendo el enanito?</p> <p>3.- Completa la frase con un sustantivo</p> <p>4.- Cuento de Paco</p> <p>5.- Cuento la rana</p> <p>6.- Cuento, los enanitos saltan y saltan</p> <p>7.- Vistiendo al changuito</p>

Al dar **click** en cualquier objeto de aprendizaje, se visualizará el contenido multimedia que corresponda.

Al seleccionar objeto de **aprendizaje Antónimos** con palabras se muestra la siguiente pantalla interactiva:



1.- Antónimos con palabras

La cual contiene las siguientes opciones:

1. Arrastrar las palabras hacia su destino.
2. Intentar de nuevo
3. Verificación
4. Instructivo

The image shows a children's educational game titled "clasifica". At the top left, there is a green button labeled "antónimos con palabras". The main area contains several pairs of puzzle pieces, each featuring a small illustration. To the right, a dashed blue box contains five words: "pobre", "joven", "amargo", "pequeño", and "niño". Below the illustrations, there is a note in Spanish: "INSTRUCCIONES: Observa las Figuras y encuentra en las palabras de la derecha su opuesto, únelas arrastrando la palabra hacia la línea". At the bottom, there are four numbered buttons: 1 (a hand icon), 2 (a circular arrow icon), 3 (a checkmark icon), and 4 (a character icon).

Nota: botón de verificación y repetir, se activarán hasta terminar la prueba.

Si usted selecciona la opción 2. ¿Qué está haciendo el enanito?,



2.- ¿Qué está haciendo el enanito?

se visualizará la siguiente pantalla interactiva, que contiene las siguientes opciones:

1. Instructivo de la prueba
2. Sección de posible respuesta.
3. Cuestionario a resolver.
4. Audio interactivo (resultado de tus respuestas)
5. Pasar a la siguiente pregunta.

1
Selecciona la actividad que está realizando el enanito.

¿Qué está haciendo el enanito? **3**

Estornudando Nadando Escribiendo **2**

Corriendo



El enanito está **corriendo.** **4**



Si usted presiona la opción 5. Cuento de la rana.

5.- Cuento de la rana

Contará con las siguientes opciones:

1. Texto descriptivo
2. Audio interactivo referente al texto mostrado.
3. Botones de desplazamiento (Anterior - Siguiente)

Imagen ilustrativa.



The illustration shows a green frog sitting on a grey rock in a grassy area. In the background, there is a small body of water with some reeds. A white heron with a long yellow beak is standing nearby. A red circle with the number 4 is in the top right corner of the image.

1 Estaba la **rana** muy cerca del agua,
cuando contenta se puso a cantar,
vino la **garza** y la hizo callar.

 anterior  2  siguiente

Si usted da click en la opción 7. Vistiendo al changuito.

 7.- Vistiendo al changuito

Se visualiza la siguiente pantalla interactiva, la cual muestra y permite las siguientes opciones.

1. Texto descriptivo de la prueba
2. Instrucciones a seguir.
3. Prendas a colocar en el changuito.
4. Sección de colocación de prendas

5. Audio interactivo



Si usted ingresa a la competencia, "Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás".

1. Objetivos de aprendizaje.

- Entre marionetas
- Controla tu enojo.
- Aprendiendo a decir que no
- Se cortes.

2. Descripción de la competencia

COMPETENCIAS	OBJETOS DE APRENDIZAJE
<p>Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</p> <p>Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula; proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula.</p> <p>La educadora organizará a los niños en equipos de 4 o 5 integrantes y les dirá que cada equipo elaborará una marioneta con cartulina y la pegarán a un palito para que la puedan manejar. Además, les informará que utilizarán lápices de colores, papel crepe, hojas de color y Resistol para hacer las marionetas.</p>	<p>1.- Entre marionetas</p> <p>2.- Controla tu enojo</p> <p>3.- Aprendo a decir que no</p> <p>4.- Sé cortés</p>

Si usted ingresa a cualquiera de los objetivos de la competencia, será mostrará la documentación informativa al tema seleccionado.

https://www.krismar-educa.com.mx/alfaomega/preescolar/PDFs/1_Lenguaje.pdf

The screenshot shows the Krismar website's Lenguaje y Comunicación section for the 'Entre marionetas' objective. It includes the Krismar logo, the title 'LENGUAJE Y COMUNICACIÓN', and three sections: Competencia, Aprendizaje esperado, and Actividad.

- Competencia:** Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.
- Aprendizaje esperado:** Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula; proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula.
- Actividad:** La educadora organizará a los niños en equipos de 4 o 5 integrantes y les dirá que cada equipo elaborará una marioneta con cartulina y la pegarán a un palito para que la puedan manejar. Además, les informará que utilizarán lápices de colores, papel crepe, hojas de color y Resistol para hacer las marionetas.

También se pueden encontrar pantallas interactivas de autocompletado como se muestra en la siguiente imagen, descrita:

Opciones:

1. Descripción de la prueba-
2. Audio interactivo, sobre instrucciones de la prueba.
3. Botón para repetir prueba
4. Imágenes disponibles para autocompletar la frase.

compara

Completa la frase seleccionando la figura que corresponde a la respuesta correcta.

T es a tesoro como L es a...	dice	dragonfly	apple	deer
H es a hormiga como I es a...	watermelon	grapes	person in a headdress	house
V es a vela como P es a...	crocodile	pie	bird	candle
R es a rosa como U es a...	shoes	pumpkin	bear	lizard
Q es a quesadillas como K es a...	tree	kiwi	dice	eagle
E es a elote como F es a...	parrot	turtle	bird	shoes

completa

Al ingresar a Pensamiento matemático, usted podrá encontrar las siguientes

competencias, las cuales despliegan cada uno de sus objetivos.

Podremos encontrar pantallas interactivas,

- 1.- Instrucciones
- 2.- Audio interactivos
- 3.- Elementos para agrupar o clasificar.
- 4.- Zona de agrupación.
- 5.- Botón de validación de la prueba.
- 6.- Botón para repetir la prueba.

Imagen descriptiva:



Si usted ingresa a Exploración y Conocimiento del mundo, podrá encontrar contenido multimedia, que incluyen audios descriptivos de las escenas que representan al tema como se muestra a continuación.



Si usted da click en la sección CONTENIDOS EDUCATIVOS PRIMARIA

Se mostrará una pantalla dividida en tres apartados:

1. Actividades
2. Asignaturas
3. Grados

Ingresar a los contenidos por Actividades



Al dar click en alguno de las actividades disponibles, desplegarán el contenido multimedia que corresponda a su tema. Ejemplo:

The screenshot shows an activity titled 'Las partes del cuerpo y sus objetos'. It includes instructions for selecting items from four boxes based on text prompts. A cartoon character is visible on the right. The interface has a navigation bar at the bottom with arrows and a checkmark icon.

Cuenta con una barra de desplazamiento numérica, que permite desplazarse dentro de las actividades disponibles.



Ingresar a los contenidos por Asignaturas

- a. Utilizar la barra de desplazamiento para colocarnos en esta sección.

De click sobre el icono de cualquiera de las asignaturas para ver el contenido correspondiente.



GRADOS

- b. Dependiendo del grado que se haya seleccionado, van a corresponder los contenidos que estarán disponibles.
- c. Puede dirigirse hacia ellos en la última sección, apoyándose con la barra de desplazamiento.



Para ingresar a contenidos por grados, se cuenta con 2 opciones

1. Usted de colocarte en sección inferior de la pantalla, apoyando se la barra de desplazamiento de la plataforma para llegar a ella.



2. Utilizar la barra de contenidos para colocarse directamente en la sección de grados.



Después de haber seleccionado el **grado**, corresponde que sea proporcionada la **asignatura** que desea visualizar.



Puede ingresar a dicha sección desde la pantalla principal apoyándose con la barra de desplazamiento para colocarse en la sección mencionada.

O bien puede acceder a ella media la barra de contenido,



Después de tener seleccionado, grado y asignatura correspondiente el siguiente paso es ubicar la actividad que desea realizar.

Nuestras actividades

1° Grados 1 ñ Español 2 Temas 3

El ciervo y el cervatillo Agenda ¿Qué día es...? Antes, entre, después

Títulos de los libros La maestra en la escuela Los leñadores del pino Rendimiento

Limpiar filtros

Las actividades pueden ser representadas por contenido multimedia que permiten la interacción con el usuario.

Al especificar:

1. Grado 1º
2. Asignatura: ciencias.
3. Actividad: No correr

Nuestras actividades

1° Grados 1 Ciencias 2 Temas

No correr Mantener el salón ordenado Levantar la mano Respetarse unos a otros

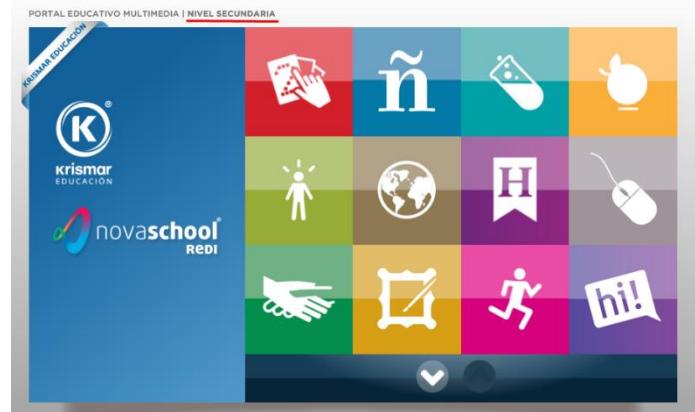
Limpiar filtros

Si usted da click en la sección CONTENIDOS EDUCATIVOS SECUNDARIA

Será desplegarán contenidos educativos, disponibles por Actividades, Asignaturas y Grados. El usuario seleccionara el método de búsqueda que prefiera.

Asignaturas:

1. Matemáticas
2. Español
3. Química
4. Física
5. Biología
6. Geografía
7. Historia
8. Informática
9. Formación cívica y ética
10. Artes
11. Formación física
12. Ingles



Si usted da click, en alguno de los contenidos mostrara los contenidos disponibles en cada una de las secciones.

Al dar **click** en matemáticas, seguido de la opción de **cálculo** muestra lo siguiente.

Cálculo
Álgebra
Simulador enlace

¿Qué es el cálculo?

- Interrogantes del cálculo
- Aplicaciones del cálculo
- Ejemplos de gráficas
- Manejo de funciones
- Dominio y rango de una función
- Grado de una función polinomial

Si usted da click en la sección CONTENIDOS EDUCATIVOS BACHILLERATO

Será desplegará el siguiente contenido, mismo que presentan las asignaturas disponibles, como:

1. Objetos de estudio
2. Enciclopedia británica
3. Aplicaciones
4. Diccionario
5. Tecnología
6. Mapas conceptuales
7. Literatura
8. Artículos y sitios de interés
9. Manual del alumno
10. Simulador de planeta
11. Planeación didáctica



Si usted da click en la sección COMPRENSIÓN LECTORA

Podemos encontrar una gran variedad de **contenido interactivo** que permite tener una gran experiencia en el sitio, mismos que están agrupados por el nivel educativo seleccionado.

Conoce nuestras actividades
Primaria



1 2 3

Secundaria

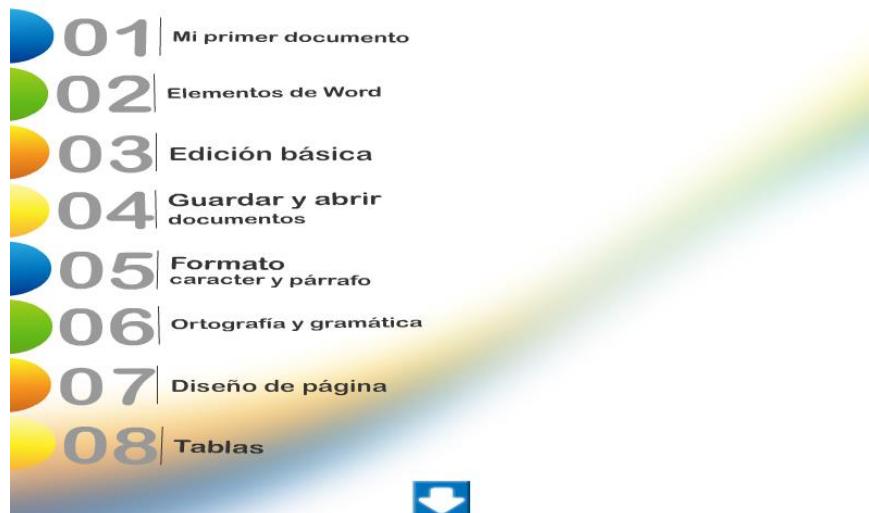
Si usted da click en la sección CONTENIDOS EDUCATIVOS OFIMÁTICA

Podrá encontrar un centro de capacitación en los programas de cómputo de mayor uso (ofimática de Microsoft versión 365) como lo son una hoja de cálculo, un procesador de palabras, una base de datos, un programa de presentaciones, un sistema de correo electrónico y un sistema de manejo de imágenes.



Solo bastará con dar click en alguna de las secciones para comenzar a aprender, por ejemplo si damos click en la sección Word, aparecerá el menu con todos los temas que podemos aprender.

Curso de Word



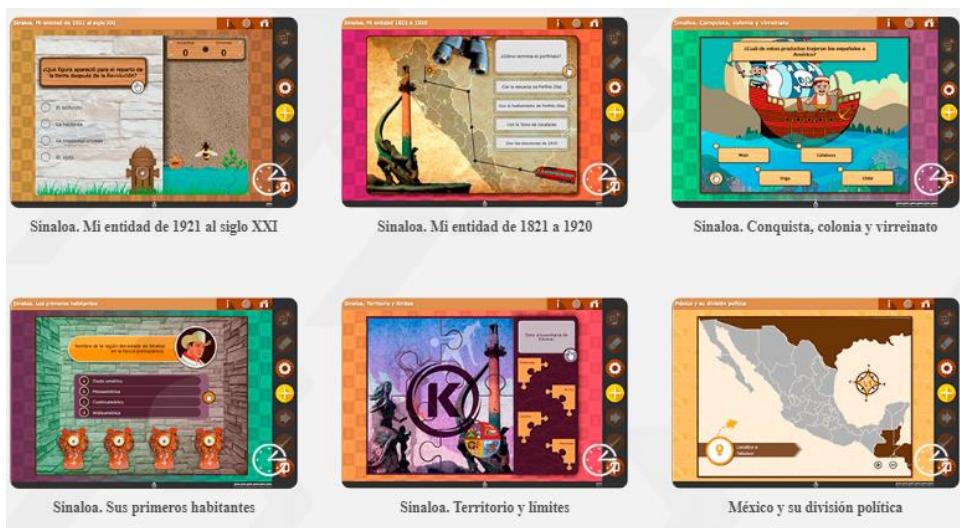
Si usted da click en la sección EFEMÉRIDES DE MÉXICO

En esta sección se le permitirá al alumno conocer los hechos que sucedieron en el país en determinada fecha, el alumno solo tendrá que elegir un mes y día del año y le mostrara todos los eventos significativos que han sucedido en la historia de México.

The image shows two parts of a digital application. On the left, there is a circular fan-like interface where each segment represents a month from January to December, with the name of the month written in Spanish. On the right, there is a detailed calendar for the month of June. The date June 8, 1817, is highlighted in yellow. A text box provides historical context: "En Valle del Maíz (cerca del río Pánuco), Francisco Javier Mina obtiene su primera victoria al derrotar a los realistas." At the bottom of the calendar, there is a dropdown menu set to "1817" and a button labeled "Imprimir" (Print). There is also a quill pen icon and a small ink bottle icon.

Si usted da click en la sección CONOCE MÁS DE SINALOA

Esta sección ofrece información relevante del estado de Sinaloa, dividida en 5 divertidas y educativas secciones que le permitirán al alumno aprender mientras se divierte, solo es necesario dar click en la sección que deseas ingresar.



Territorio y límites de la entidad

Banco de reactivos basado en la geografía actual, colindancias con otras entidades, su capital, orografía (principales elevaciones, sierras, llanuras, etc.), hidrografía (principales, ríos, lagos, bahías, y presas). Menciona las principales ciudades, capital, municipios, población estimada, escudo del estado y algunas características típicas como gastronomía, reservas de la biosfera, zonas protegidas, bailes regionales, etc.

Los primeros habitantes de la entidad

Banco de reactivos basado en hechos históricos, grupos étnicos, zonas arqueológicas, tradiciones y costumbres de los habitantes. El periodo que abarca esta aplicación es desde la aparición del hombre en la entidad hasta la llegada de los españoles en el siglo XVI, pudiendo utilizar el intercambio de bienes entre ambas culturas.

Conquista, colonia y virreinato

Esta aplicación está ubicada desde la primera mitad del siglo XVI hasta la primera década del siglo XIX. Las temáticas principales serán hechos históricos desarrollados durante ese periodo de tiempo. Es importante mencionar los principales personajes de la época, las actividades económicas relevantes, considerar las aportaciones artísticas y culturales, así como el mestizaje.

Mi entidad de 1821 a 1920

El diseño gráfico de esta aplicación está basado en un mapa de la entidad que es visible para el usuario. Conforme el usuario vaya respondiendo los reactivos, recorrerá el mapa del estado hasta

completar el recorrido con respuestas correctas. Las preguntas están basadas en acontecimientos y personajes históricos que corresponden al siglo XIX y principios del siglo XX; cubriendo la etapa del México independiente, época de la Reforma, la República restaurada, el primer y segundo imperio, el Porfiriato y la Revolución Mexicana. Los reactivos pueden ser de interés nacional, pero sin dejar de ubicar hechos estatales.

Mi entidad de 1921 a la actualidad

Esta se centra en los hechos históricos y principales acontecimientos del siglo XX desde el fin de la Revolución Mexicana hasta nuestros días. Esto incluye los gobernadores de la entidad. Tanto el diseño gráfico como la forma de interactuar son totalmente diferente a las aplicaciones mencionadas anteriormente, teniendo un reto específico para llegar a la meta.

Si usted da click en la sección Encyclopedia Britannica, podremos encontrar las siguientes opciones de búsqueda de contenidos:

1. Búsqueda alfabética
2. Biografías
3. Videoteca
4. Reino animal
5. Atlas del mundo
6. Actividades



¡Explora información interesante!

Buscar

Búsquedas sugeridas: central eléctrica | biodiversidad | Mario Vargas Llosa

1 BÚSQUEDA ALFABÉTICA 2 BIוגRÁFIAS 3 VIDEOTECA 4 REINO ANIMAL 5 ATLAS DEL MUNDO 6 ACTIVIDADES

Búsqueda por tema

BELLAS ARTES CIENCIAS NATURALES CIENCIAS SOCIALES DEPORTES

GEOGRAFÍA LENGUAJE MATEMÁTICA RELIGIÓN

Animal del día

koala
Los koalas son animales pequeños y peludos que viven en el este de Australia. A veces se los denomina "osos" porque parecen osos de peluche de verdad. Pero, en realidad, los...

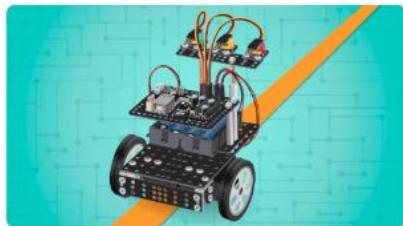
¿Sabías que...?

Algunas neuronas miden varios metros de largo.

Enciclopedia muy intuitiva que le permitirá de manera fácil y divertida localizar contenidos educativos.

Si usted da click en la sección ROBÓTICA

En esta sección encontraran un centro de recursos de información relacionado con la robótica a nivel primaria para introducir a los niños a los conceptos básicos de la robótica.



Se incluyen 15 temas con una animación que introduzca al niño la teoría de una forma amena y divertida, cada tema tiene una actividad interactiva basada en el contenido ofrecido.

Los temas que se abordan son: introducción a la robótica, clasificación de robots, electrónica básica, tablillas, sensores, hidráulica, neumática, control remoto, motores, engranes, palancas, baterías, etc.

Sólo basta con dar click sobre el tema que desea consultar para que este se reproduzca.

The screenshot displays a digital learning interface for robotics. At the top, there are two tabs: 'Nivel 1' and 'Nivel 2'. A 'Limpiar filtros' button is located in the top right corner. Below the tabs, there are four main sections, each with a title, a thumbnail image, and a brief description:

- Nivel 1:**
 - Introducción**: Includes a thumbnail of a robot and a checklist icon. Description: "1. Introducción a la Robótica".
 - Precaución**: Includes a thumbnail of a warning sign and a checklist icon. Description: "2. Consejos para cuidar tu kit".
 - Blinda tus conocimientos para ensamblar**: Includes a thumbnail of a worksheet and a checklist icon. Description: "3. Aprendiendo a ensamblar".
 - ¿Qué es un robot?**: Includes a thumbnail of a robot character and a checklist icon. Description: "4. Blinda tus conocimientos para ensamblar".
- Nivel 2:**
 - Lectura adicional**: Includes a thumbnail of a person reading and a checklist icon. Description: "5. Leer más sobre la robótica".
 - Cuestionario sobre la robótica**: Includes a thumbnail of a soccer field and a checklist icon. Description: "6. Cuestionario sobre la robótica".
 - Conclusiones de la práctica de Introducción**: Includes a thumbnail of a worksheet and a checklist icon. Description: "7. Conclusiones de la práctica de Introducción".

At the bottom center, there are navigation icons: a left arrow, a page number '1', a right arrow, and a total page count '13'.

Si usted da click en la sección APOYOS ACADÉMICOS

Se encuentran las siguientes secciones:

1. Temas
2. Grados
3. Biografías
4. Mapas
5. Efemérides
6. Lo más reciente
7. Lectura de comprensión
8. Krismar Educación



Si usted da click en la sección LABORATORIO VIRTUAL DE MATEMÁTICAS



La plataforma Sofía XT, es un sitio infantil para el aprendizaje de las matemáticas, está conformado por varios portales que dan servicio a todos los involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas: alumno, profesor, director y padres de familia.

Sección 1: Inicio de sesión

Al entrar a la sección Laboratorio de matemáticas te aparecerá un mensaje preguntándote si ya cuentas con un USUARIO y CONTRASEÑA.

Si ya cuentas con un usuario y contraseña da click en el botón **SI**, de lo contrario en el botón **NO**.

SI cuentas con usuario y contraseña favor de ingresar los datos correspondientes donde se te soliciten, de esta manera podrás llevar un seguimiento académico de tu avance.

Si **NO** cuentas con un Usuario y Contraseña tendrás que registrarte. Mientras tanto podrás ingresar a utilizar el laboratorio virtual pero no se llevará registro de las actividades que realices dentro del laboratorio de matemáticas.

SI cuenta con Usuario y Contraseña: Deberá escribir el usuario y contraseña, y dará clic en "Iniciar".

Al ingresar por primera vez, al alumno se le presentará un Tour que lo guiará para que conozca las funciones básicas de su portal en Sofía XT, lo invitamos a que lo recorra.

Para navegar a través del tour, solamente tiene que dar clic en *Siguiente* en cada una de las ventanas emergentes que aparezcan. Estas ventanas lo llevarán de módulo en módulo para mostrarle las principales funcionalidades del portal del alumno.

El usuario que finaliza este **Tour** obtiene 150 créditos como recompensa. Sofía XT es un sistema gamificado que otorga puntos y créditos por las actividades que realiza el alumno.

Sección 2: Página de inicio

Al iniciar sesión ingresará a la página principal de Sofía XT, en esta se identifican tres secciones:

- Perfil (Módulo izquierdo).** En esta sección aparecen los datos de identificación del usuario.
- Contenidos y actividades (Módulo central).** Es el espacio donde se organizan y presentan los contenidos y actividades a realizar.
- Recursos y herramientas (Menú superior).** Esta parte se visualiza como una fila de iconos que nos ofrecen recursos y herramientas que complementan las actividades a realizar.

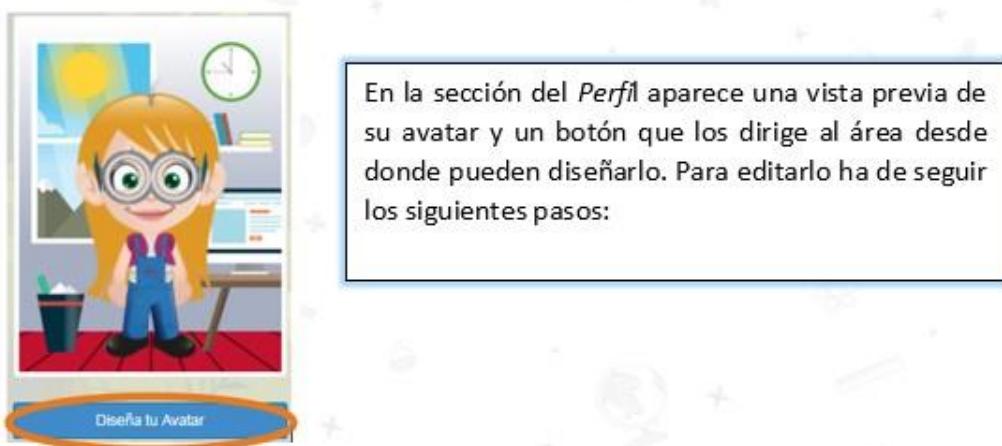


2.1 Perfil

Sección localizada en el panel izquierdo incluye la siguiente información:

2.1.1 Avatar

Una de las funciones más atractivas para los alumnos de Sofía XT es el diseño de su avatar, el cuál es la representación gráfica que identifica al usuario con el resto de sus compañeros en el entorno virtual de Sofía XT.



Paso 1. Iniciará dando clic en el botón *Diseña tu avatar*. Verá que todas las características del avatar que se pueden editar están categorizadas para poder elegir fácilmente los elementos deseados.



Paso 2. Seleccionará una categoría y después una subcategoría. En la parte inferior de la página podrá ver las diferentes variantes a elegir según la categoría y subcategoría que haya seleccionado.



Paso 3. Para eliminar cualquier elemento, solamente tiene que localizar los elementos seleccionados y dar clic sobre el que quiere eliminar.



Paso 4. Una vez realizados todos los cambios, dará clic en el botón *Guardar y salir* localizado en la parte superior izquierda de la página. Este último paso es necesario para actualizar conservando los cambios.



2.1.2 Datos de identificación personal y Gamificación

Nombre del alumno

Usuario con el cual pudo acceder a su portal.

NIP. Número de Identificación Personal de la cuenta del alumno en Sofía XT.



Puntos el sistema está diseñado en base a la mecánica de los juegos (Gamificación), con el fin de motivar a los alumnos y obtener mejores resultados, al reconocer y premiar su desempeño.

Acumulación de puntos, por cada ejercicio realizado de manera correcta el alumno obtiene 10 puntos, los cuales se van acumulando.

Todos los ejercicios que realicen desde la Práctica, Actividades pendientes, Exámenes y Apps (Math Coach y Logros), dan puntos. **Nota:** Los juegos no dan puntos.

Los puntos acumulados le otorgan varios beneficios: convertirlos en créditos, ingresar al cuadro de honor, obtener insignias, medallas, avatares únicos, etc.

Créditos (dinero virtual) que pueden canjearse por accesorios nuevos para su avatar, los cuales puede encontrar en la tienda virtual de Sofía XT.



2.1.3 Cuadro de Honor

Mediante el Cuadro de Honor se reconoce el esfuerzo y desempeño del alumno en relación con el resto de sus compañeros de grupo, apareciendo aquí los cinco alumnos que trabajaron más durante la semana anterior. Esta cifra no representa el puntaje total acumulado, solo lo obtenido durante la semana.



2.1.4 Logros

En Sofía XT se premia el progreso del alumno con el fin de incrementar su motivación al ver que es reconocido su esfuerzo, por lo que al alcanzar ciertas metas dentro de su actividad en la plataforma recibe medallas virtuales llamadas *Logros*. Estas recompensas las obtendrá al superar los retos que se le presentan y se otorgan en forma de: medallas, insignias, emblemas, etc.



2.1.5 Grupos

Muestra el grado y grupo o grupos en que se encuentra registrado y el nombre de la escuela a la que pertenece.

En este apartado también se visualiza un botón *Unirse a un grupo*, al dar clic en este, escribirá el NIP del grupo (dato que solicitará a su profesor), y mediante esta acción enviará una solicitud que el docente aprobará y así quedará integrado al grupo.



2.1.6 Encuestas

El proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas se ve influido por tres aspectos: cognitivo, socioemocional y el estilo de aprendizaje, por lo que Sofía XT, a través de las encuestas recaba información

que permite establecer un perfil integral del alumno. Lo anterior es de gran utilidad para el profesor, ya que le permite conocer sobre su forma de aprender, de estudiar, su percepción respecto al ambiente escolar, y su sentir en relación con los distintos roles que desempeña como: estudiante, hijo, miembro de la sociedad y sus características personales.



Al contestar las encuestas el alumno obtiene un número determinado de créditos, el cual se muestra al lado del nombre de la encuesta.

Paso 1. Accederá a la encuesta que elija dando clic sobre su nombre.

Inteligencias Múltiples

Por favor contesta con honestidad las siguientes preguntas
Tus respuestas serán privadas y nadie las conocerá

► Iniciar encuesta

Paso 2. Al iniciar la encuesta, el alumno solamente responde pregunta por pregunta, seleccionando la opción de respuesta con la que se identifique. Deben transcurrir al menos 3 segundos antes de registrar una respuesta, esto para asegurar que el alumno dedique el tiempo necesario a la lectura de la pregunta y sus posibles respuestas.

Inteligencias Múltiples

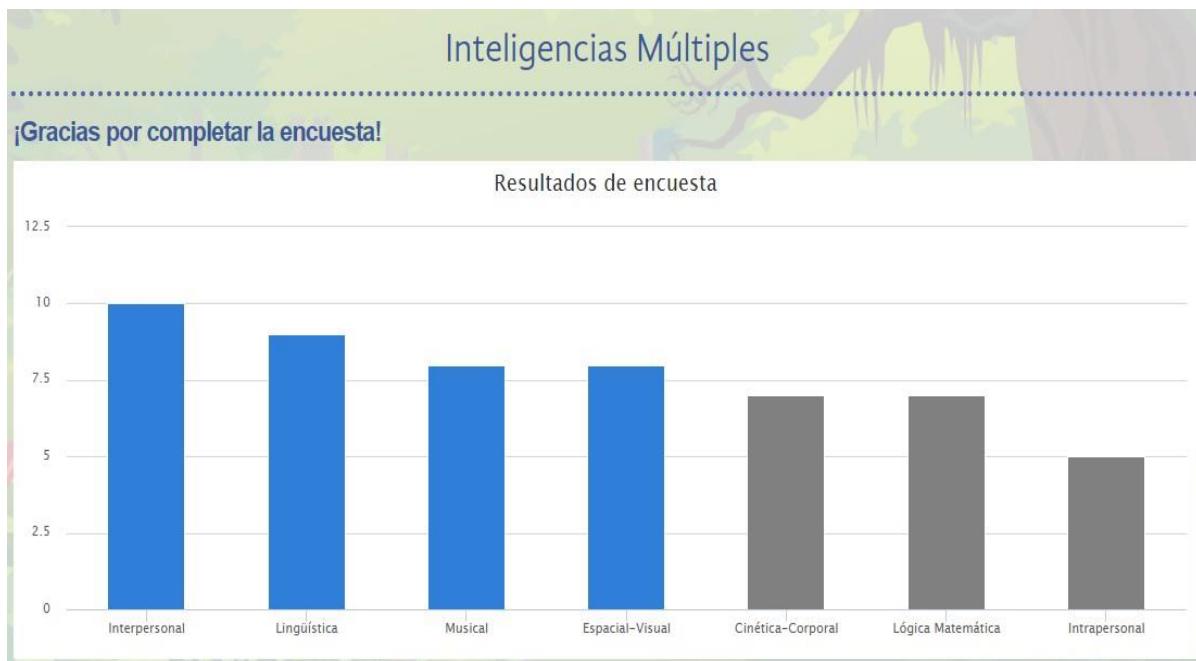
Preguntas: 5/35

Prefiero trabajar solo.

Selecciona una opción:

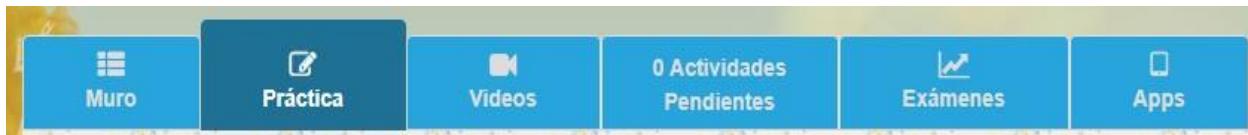
No	Pocas veces	Muchas veces	Si
----	-------------	--------------	----

Paso 3. Al finalizar la encuesta e inmediatamente después el alumno visualizará un gráfico con los resultados de la encuesta.



2.2 Contenidos y actividades

Se localizan en el módulo central que representa la parte medular de Sofía XT y se organizan mediante las siguientes pestañas:



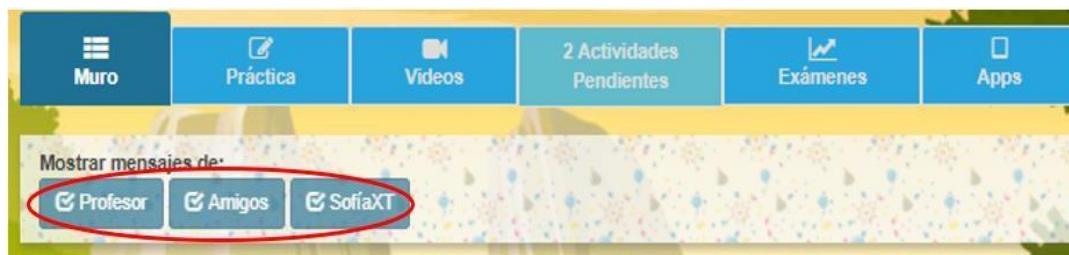
1. *Muro*: área social en la que los usuarios reciben noticias acerca de su actividad, la de sus compañeros y mensajes de su profesor, director, además de actualizaciones de Sofía XT.
2. *Práctica*: todos los ejercicios organizados y clasificados en 4 categorías (por concepto, grado, bloques y libro) los encuentran aquí.
3. *Videos*: aquí encontrarán videos tutoriales cortos que explican diferentes temas o conceptos matemáticos, que le permitirán resolver con mayor facilidad los ejercicios.
4. *Actividades pendientes*: aquí se les presentan las actividades asignadas por el profesor (tarea, repaso, examen, clase, etc.).
5. *Exámenes*: desde aquí pueden acceder a los exámenes diagnóstico y bimestrales.
6. *Apps*: son aplicaciones con las que experimentarán una nueva y divertida forma de aprender y practicar matemáticas, desarrollando su capacidad intelectual al practicar ajedrez.

2.2.1 Muro

La finalidad del muro es que los alumnos reciban noticias de lo que ellos hacen y lo que hacen sus amigos, además por este medio el alumno podrá leer los mensajes que le envíen su profesor o profesores y director, y las actualizaciones y promociones de la misma plataforma. De esta manera, Sofía XT funciona no solo como una plataforma para practicar matemáticas, sino también como una red social.

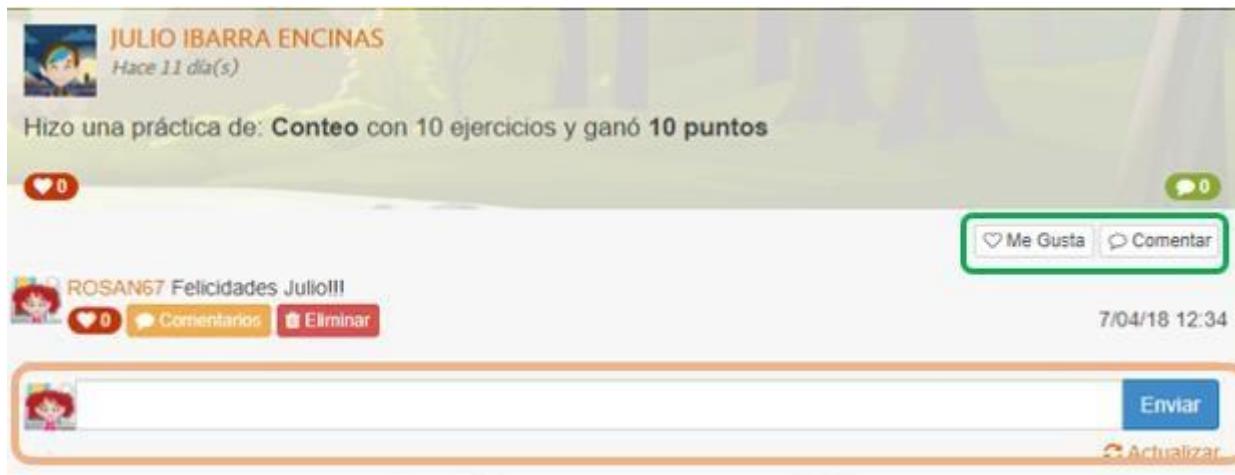
Dentro del muro, el alumno podrá ver mensajes de tres distintos remitentes:

1. Profesores
2. Amigos
3. Sofía XT



El alumno podrá seleccionar cualquiera de estos dando clic sobre el botón deseado para visualizar un solo grupo de mensajes. Si no selecciona ningún botón, aparecen los mensajes de profesor, amigos y Sofía XT.

Además, el alumno podrá comentar cualquiera de las publicaciones que vea en su muro, ya sean propias, de sus compañeros, maestro/director o Sofía XT. Esto lo puede hacer dando clic en el botón "Comentar" de la publicación. También puede dar "Me Gusta" a cualquier publicación.



El alumno puede ver el recuadro en el que podrá escribir su comentario y el botón con el que se enviará el comentario.

2.2.2 Práctica

La segunda pestaña que encontrará en la parte central de la página de inicio es la de *Práctica* y es considerada el área medular de Sofía XT, pues es aquí donde se encontrarán todos los ejercicios disponibles dentro de la plataforma.

La amplia base de datos de ejercicios se encuentra organizada en 4 categorías: Por concepto, por grado, por bloques y libros de desafíos matemáticos, así que pueden elegir la que más clara y/o útil les parezca.

- 1. POR CONCEPTO.** En esta clasificación el usuario encontrará los ejercicios según el tipo de operación (concepto) que deseé practicar.

Una vez identificado el concepto dé clic para ver las subcategorías disponibles. Cuando ha elegido la subcategoría, el siguiente paso será elegir la cantidad de ejercicios que desea practicar para poder iniciar con la actividad.

Clasificación por:

Concepto	Grado	Bloques	Libro
----------	-------	---------	-------

Q Buscador de ejercicios

Suma, resta, fracciones, ángulos, etc.

Sumas

Suma

- Suma sin transformaciones, números del 1 al 100
- Suma con transformaciones, números de 3 cifras
- Suma de 8 en 8 hasta el 96
- Suma con transformaciones, números de 4 cifras
- Suma con transformaciones, números de 5 cifras
- Suma con transformaciones, números de 6 cifras
- Suma con transformaciones, todos los números naturales

Restas

Multiplicaciones

Cuadro de multiplicaciones

Multiplicación

Divisiones

División

Comparar y ordenar

Carrera

Comparar divisiones

Comparar multiplicación

Comparar restas

Comparar sumas

La clasificación por **Concepto** además cuenta con un buscador de ejercicios que le permitirá localizarlos de una manera mucho más rápida y eficiente. Sólo escribirá una o varias palabras que describan el tipo de ejercicio que está buscando y seleccione el que se adecúe a su solicitud.

Q Buscador de ejercicios

decimales

ALGORITMO DE LA DIVISIÓN DE NÚMEROS DE TRES DÍGITOS CON DOS DECIMALES ENTRE NÚMEROS DE DOS DÍGITOS
DIVISIÓN PARTE 4

PLANTEAMIENTO DE PROBLEMAS DE MULTIPLICACIÓN DE NÚMEROS DECIMALES :
COMPRENSIÓN LECTORA DE PROBLEMAS DE MULTIPLICACIÓN

PLANTEAMIENTO DE PROBLEMAS DE RESTA DE NÚMEROS DECIMALES ASOCIADOS A CONTEXTOS DE DINERO Y MEDICIÓN
PROBLEMAS DE RESTA PARTE 1

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE DIVISIÓN DE NÚMEROS DECIMALES ENTRE NÚMEROS NATURALES
PROBLEMAS DE DIVISIÓN PARTE 1

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE RESTA CON NÚMEROS DECIMALES HASTA MILÉSIMOS
PROBLEMAS DE RESTA

▶ Prácticar

▶ Prácticar

▶ Prácticar

▶ Prácticar

▶ Prácticar

- 2. POR GRADO.** Si quiere ubicarse en los ejercicios específicos de algún grado, por ejemplo: el que cursan actualmente, entonces esta clasificación es la que les ayuda a encontrar más fácilmente los ejercicios que necesitan practicar. En esta clasificación se selecciona el grado, y se obtiene el listado de los temas que marca la SEP para desarrollarse dentro del nivel elegido. Al dar clic sobre algún tema, encontrarán los subtemas y podrán seleccionar alguno de ellos para iniciar la práctica.

- 3. POR BLOQUES.** Si les resulta más sencillo encontrar los ejercicios de acuerdo con el bloque en que se encuentran, recomendamos utilizar esta clasificación. Necesitan elegir el grado, el bloque y así se desplegará una lista con todos los temas que conforman el bloque seleccionado, elegirá uno de ellos y dará clic en el botón "Practicar".

The screenshot shows a digital learning platform interface. At the top, there is a navigation bar with icons for 'Muro' (Wall), 'Práctica' (Practice) which is highlighted in blue, 'Videos', '1 Actividades Pendientes' (1 Pending Activities), 'Exámenes' (Exams), and 'Apps'. Below the navigation bar, the text 'Clasificación por:' is displayed, followed by a horizontal menu with tabs: 'Concepto' (Concept), 'Grado' (Grade), 'Bloques' (Blocks), and 'Libro' (Book). A large section titled 'Selección grado y bloque' (Select grade and block) follows. This section is divided into 'Primaria' (Primary) and 'Secundaria' (Secondary). Under Primary, the grades 1º, 2º, 3º, 4º, 5º, and 6º are listed, with 3º being the selected grade. Under Secondary, the blocks 'Bloque 1' through 'Bloque 5' are listed, with 'Bloque 4' being the selected block. A box contains the text: 'Identificación de escrituras equivalentes (aditivas, mixtas) con fracciones. Comparación de fracciones en casos sencillos (con igual numerador o igual denominador.)'. Below this box are two practice buttons: '(3.N.NF.2.1) COMPARACIÓN' and '(3.N.NF.3.1) REPRESENTACIÓN', each with a '▶ Practicar' button.

4. LIBROS DE DESAFÍOS MATEMÁTICOS. Esta es una de las clasificaciones más utilizadas, pues tanto niños como profesores se encuentran más familiarizados con esta forma de trabajar.

Requiere seleccionar el libro correspondiente al grado escolar dando clic sobre este, posteriormente seleccionará el bloque y cuando aparezcan todas las lecciones del bloque tendrán tres opciones:

- Ejercicios.** Realizar los ejercicios del libro dentro de la plataforma, los cuales han sido agregados respetando texto e imágenes.
- Libro.** Visualizar el PDF de la lección.
- Extras.** Resolver ejercicios del tema revisado en la lección, pero diferentes a los del libro.

2.2.2.1 Formato de presentación de los ejercicios.

Para cualquier clasificación seleccionada, la presentación de los ejercicios será la misma:

The screenshot shows a digital exercise interface. At the top left is a progress bar labeled "Progreso". In the center, the time is displayed as "Tiempo: 00:00:30". Below the time, a question is presented: "Indica si el ángulo verde es menor, igual o mayor que el azul." (Indicate if the green angle is less than, equal to, or greater than the blue angle). Three buttons are available for selection: < (less than), = (equal to), and > (greater than). Below these buttons is a large protractor with two angles marked: a green angle of 90 degrees and a blue angle of 120 degrees. A green arrow points to the green angle, and a blue arrow points to the blue angle. At the bottom of the screen, there is a navigation bar with five numbered circles (1, 2, 3, 4, 5) and a vertical sidebar on the right containing various icons and buttons for help, reporting, next, clear, solve, and exit.

- El alumno resolverá los ejercicios uno por uno.
- Para pasar al siguiente ejercicio será necesario presionar la tecla "enter", dar clic en la palabra *Siguiente* o en el círculo que señala el número del ejercicio.

Siguiente o en el círculo que señala el número del ejercicio.

- Podrá dejar un ejercicio sin responder para avanzar al siguiente y regresar a contestarlo después, siempre y cuando no haya finalizado la práctica.
- Para lograr esto, solo tendrá que dar clic sobre los círculos que se encuentran en la parte inferior izquierda. Los círculos representan cada uno de los ejercicios a resolver, el color corresponde a la siguiente clasificación:

Azul: es el ejercicio que se encuentra visible en el momento.

Naranja: los que no ha resuelto.

Verde: los que ha resuelto de manera correcta.

Rojo: los que ha resuelto de manera incorrecta.

The screenshot shows another digital exercise interface. At the top left is a progress bar labeled "Progreso". In the center, the time is displayed as "Tiempo: 00:01:21". Below the time, the title "Carrera de automóviles." is shown, followed by the instruction "Indica con un número en qué posición está cada automóvil." (Indicate with a number in which position each car is). Four race cars are shown on a dashed track: a green car with number 10, a red car with number 1, a blue car with number 4, and a yellow car with number 3. To the right of the track is a checkered flag icon. At the bottom of the screen, there is a navigation bar with five numbered circles (1, 2, 3, 4, 5).

El panel derecho muestra un menú con las distintas opciones que tiene al resolver los ejercicios:

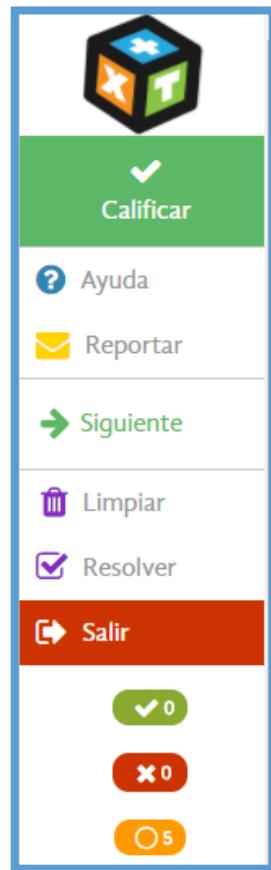
Calificar. Dando clic en este botón se finaliza la actividad y permite que el sistema califique la actividad, práctica o examen.

Ayuda. Algunos de los ejercicios tienen habilitado este botón con instrucciones para facilitar la resolución del problema u operación a realizar.

Reportar. Si el alumno detecta algún error o quiere proponer una mejora, este botón le permite enviar dicha información al Departamento de Soporte Técnico de Sofía XT. *Siguiente.* Le permite avanzar de ejercicio en ejercicio.

Limpiar. Si ha puesto una respuesta le permite borrar los números que colocó en los espacios. *Resolver.* Le permite conocer la solución de la operación o problema. Solo en algunas operaciones está habilitado.

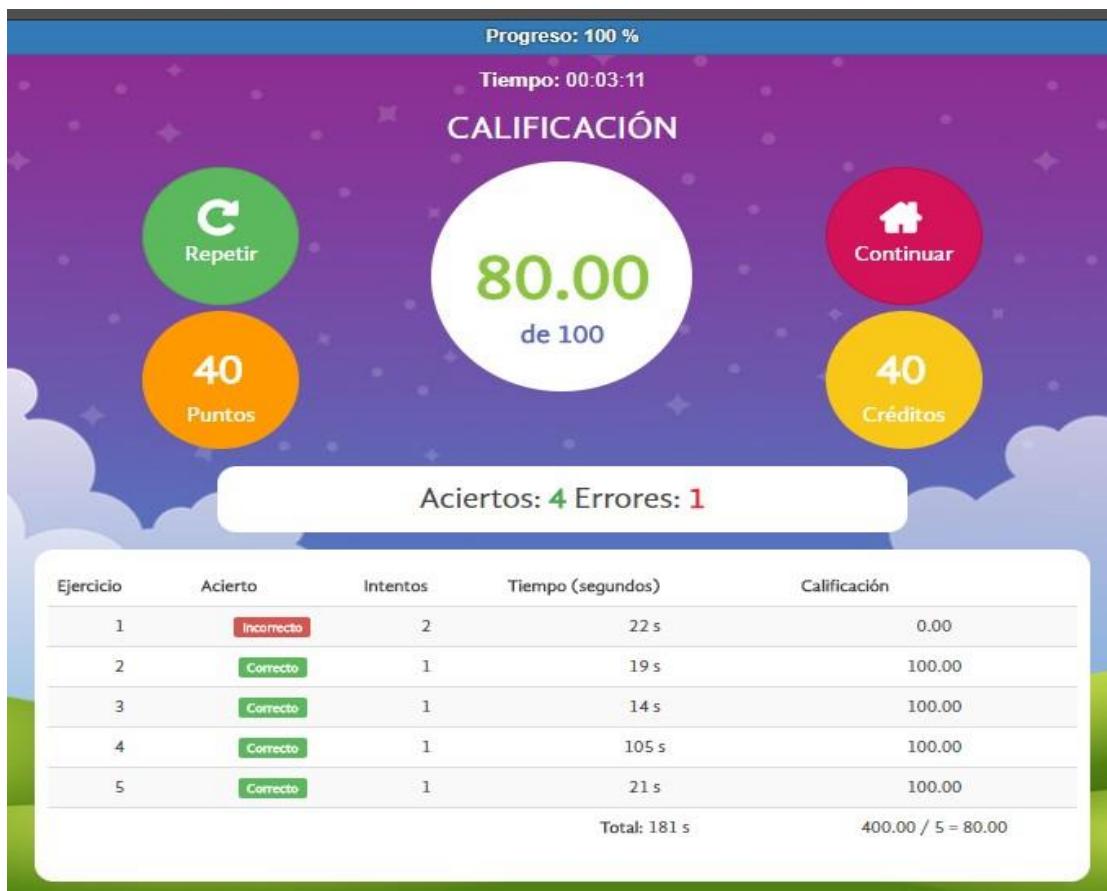
Salir. Este botón le permite salir de la actividad, aunque no la haya concluido y queda como actividad pendiente.



2.2.2.2 Calificación automática.

Para finalizar la práctica dará clic en el botón verde *Calificar*, posteriormente aparecerá un recuadro con información que describirá su desempeño.

Esta tabla muestra el detalle de la actividad: cantidad de ejercicios realizados, cantidad de aciertos y errores, tiempo invertido en cada ejercicio, calificación obtenida en cada ejercicio y la calificación global. Es importante mencionar, que el profesor podrá conocer la calificación obtenida por el alumno, en el *reporte de actividades*.



2.2.3 Videos

En esta pestaña encontrarán videos tutoriales de corta duración, categorizados por grado; los cuales le permitirán al alumno resolver dudas acerca de la resolución de los diferentes tipos de ejercicios o conceptos que se encuentran dentro de la plataforma.

2.2.4 Actividades pendientes

A través de la cuarta pestaña, la plataforma señala el número de actividades que hayan sido asignadas por el maestro o tutor y que se encuentran pendientes por resolver. Estas actividades se clasifican para una mejor organización y pueden ser de diferentes tipos: tarea, examen, repaso, clase y libro, y si la actividad se asignó dentro de la planeación didáctica puede estar clasificada como de inicio, desarrollo o cierre.

Tareas 2	Examen 0	
Repaso 0	Clase 0	Libro 0
Inicio 2	Desarrollo 0	Cierre 0

Para realizarlas, el alumno dará clic sobre la que elija y la actividad iniciará de la misma forma que en la *Práctica* y se calificará de la misma manera.

SUMAS34 (5º A)
Disponible desde: 16/03/2018 a las 12:01 a. m.
Fecha límite para entregar: 26/04/2018 a las 11:59 p. m.

Problemas aditivos (5º A)
Disponible desde: 06/04/2018 a las 12:01 a. m.
Fecha límite para entregar: 27/04/2018 a las 11:59 p. m.

2.2.5 Exámenes

Dando clic en la quinta pestaña de la página de inicio accederemos a los *Exámenes* que están disponibles para ser resueltos por los alumnos.

2.2.6 Diagnóstico

Recomendamos contestar estos exámenes al inicio del ciclo escolar o al utilizar por primera vez la plataforma.

Paso 1. Dará clic en la pestaña *Diagnóstico* y notará que hay un botón que dice "Evaluaciones", debajo de él encontrará los exámenes diagnósticos correspondientes a los diferentes grados escolares.

Paso 2. Dará clic sobre alguna de las evaluaciones disponibles.

NOTA: Al seleccionar un concepto automáticamente se seleccionarán aleatoriamente 5 ejercicios sobre ese tema.

Muro | Práctica | Videos | 1 Actividades Pendientes | **Exámenes** | Apps

¿Necesitas ganar créditos extra?
Contesta la pregunta del día y ¡listo!

Desempeño

Bimestrales | **Diagnóstico** | Personalizados

Evaluaciones | Resultados

DIAGNÓSTICO 2 AÑO
Haz una evaluación de conocimientos de 1 año de primaria

DIAGNÓSTICO 3 AÑO
Haz una evaluación de conocimientos de 2 año de primaria

DIAGNÓSTICO 4 AÑO
Haz una evaluación de conocimientos de 3 año de primaria

DIAGNÓSTICO 5 AÑO
Haz una evaluación de conocimientos de 4 año de primaria

Activar Windows
Ve a Configuración

Examen Diagnóstico

Selecciona al menos dos conceptos a evaluar de 1 año:

CAPACIDAD, PESO Y TIEMPO

- COMPARACIÓN DIRECTA DE LA CAPACIDAD DE RECIPIENTES
- COMPARACIÓN DIRECTA DEL PESO DE DOS OBJETOS
- LAS ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN EN UNA SEMANA
- USO DE LOS TÉRMINOS: ANTES Y DESPUÉS; AYER, HOY Y MAÑANA; Y MAÑANA, TARDE Y NOCHE, ASOCIADOS A ACTIVIDADES COTIDIANAS

CUERPOS GEOMÉTRICOS

- CLASIFICACIÓN DE OBJETOS O CUERPOS BAJO DISTINTOS CRITERIOS (POR EJEMPLO, LOS QUE RUEDAN Y LOS QUE NO RUEDAN)
- REPRESENTACIÓN DE OBJETOS O CUERPOS GEOMÉTRICOS DEL ENTORNO MEDIANTE DIVERSOS PROCEDIMIENTOS

FIGURAS GEOMÉTRICAS

- IDENTIFICACIÓN DE LÍNEAS RECTAS Y CURVAS EN OBJETOS DEL ENTORNO
- RECONOCIMIENTO DE CÍRCULOS, CUADRADOS, RECTÁNGULOS Y TRIÁNGULOS EN DIVERSOS OBJETOS

LONGITUDES Y ÁREAS

- COMPARACIÓN DE LA SUPERFICIE DE DOS FIGURAS POR SUPERPOSICIÓN Y RECUBRIMIENTO
- COMPARACIÓN DE LONGITUDES, DE FORMA DIRECTA Y UTILIZANDO UN INTERMEDIARIO

0 Ejercicios Iniciar

Paso 3. Dará clic en el botón "Iniciar" que se encuentra al final del listado de conceptos y resuelva todos los problemas indicados en el examen diagnóstico

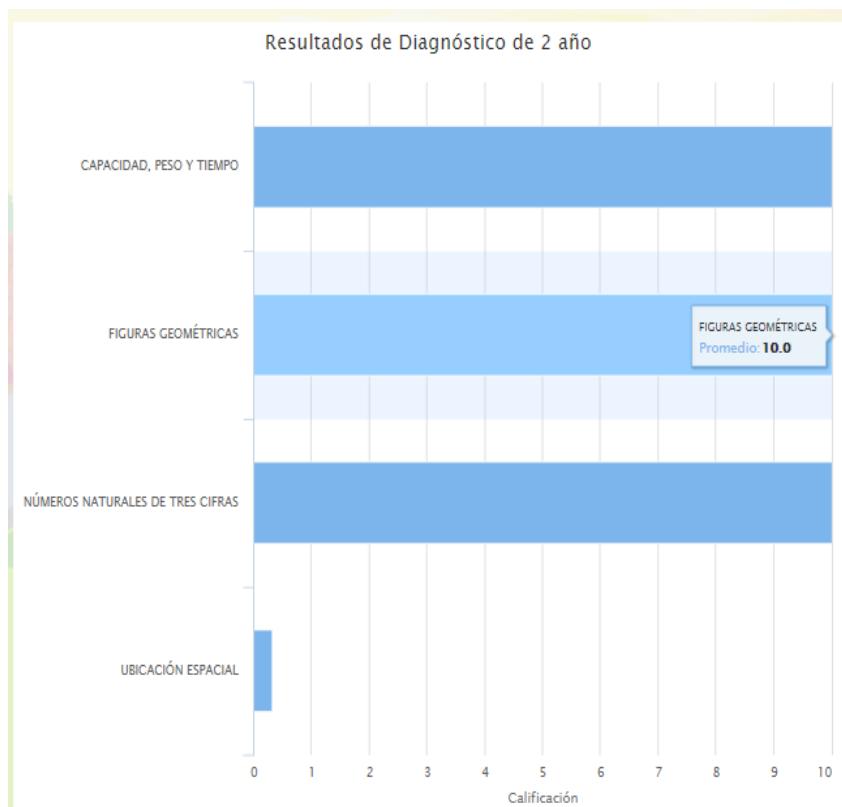


Paso 4. Una vez finalizado el examen, acceda de nuevo a la pestaña *Exámenes* en la página de inicio.

Paso 5. Dé clic en el botón "Resultados"

Paso 6. Seleccione el año escolar del examen que haya contestado y podrá observar su desempeño en las áreas que eligió





2.2.5.1 Bimestrales

Exámenes que evalúan los conocimientos adquiridos a través de los temas revisados en los bloques, de acuerdo con la calendarización de la SEP.

Muro Práctica Videos 1 Actividades Pendientes Exámenes Apps

¿Necesitas ganar créditos extra?
Contesta la pregunta del día y ¡listo!

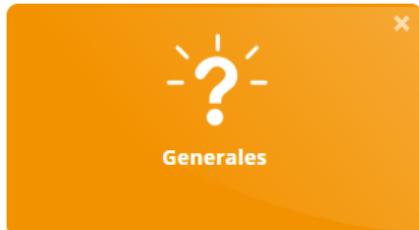
Desempeño

Bimestrales (3)	Diagnóstico (0)	Personalizados (0)
-----------------	-----------------	--------------------

Selecciona un examen
Cada examen tiene 40 ejercicios y sólo estará disponible cuando tu profesor lo habilite.

- Bloque 1 - 6to año (Bimestrales)
- Bloque 2 - 6to año (Bimestrales)
- Bloque 3 - 6to año (Bimestrales)

Si usted da click en la sección PREGUNTAS FRECUENTES



Preguntas frecuentes

En este módulo se ofrecerá al usuario un catálogo de preguntas y respuestas acerca de temas relacionados a la plataforma. **Ejemplo:**

A screenshot of a FAQ section. It consists of three horizontal rows, each containing a question and a small blue downward-pointing arrow indicating it can be expanded. The first row contains the question "¿Por qué la página necesita saber mi ubicación?". The second row contains "¿Qué puedo hacer si bloqueé la ubicación?". The third row contains "Permití mi ubicación y no me permitió acceder:". The background of the section is light blue.

Si usted requiere salir de la plataforma, lo puede hacer en cualquier momento cerrando la pestaña actual donde tiene abierta la plataforma o cerrando el navegador dando click en la parte superior derecha de la pantalla, en la X.

