

Manual de uso del Servidor Escolar y sus Contenidos Educativos

Índice

Servidor Escolar

- ¿Qué es el servidor escolar de UNETE?
- ¿Características y componentes del servidor escolar?
- ¿Cómo funciona el servidor?
- ¿Para qué sirve el servidor?
- Cuidados y mantenimiento
- ¿Qué es un UPS?

Contenidos del Servidor Escolar (Comunidad UNETE sin Conectividad)

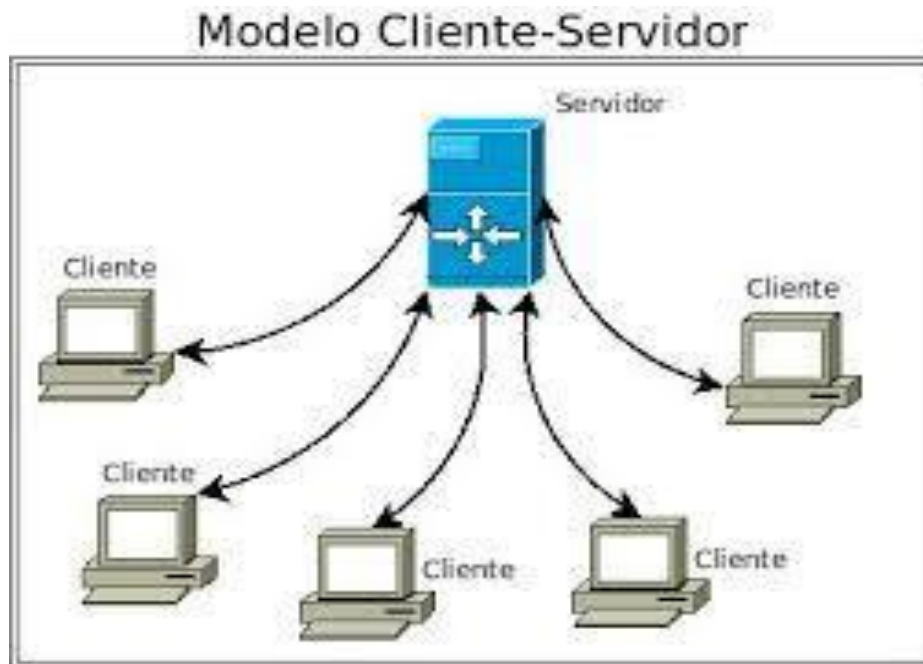
- ¿Qué es la Comunidad UNETE sin conectividad?
- Pasos para entrar a los contenidos del servidor
- Diagrama de los contenidos del servidor
- ¿Qué contenidos educativos tiene el servidor?
- ¿Cómo funcionan los contenidos de la Comunidad UNETE sin conectividad?
- Secciones de la Comunidad UNETE sin conectividad
- Secciones adicionales

Guía para impartir una clase con la Comunidad UNETE sin conectividad

- Paso a paso para el desarrollo de un plan de clase con la incorporación de los contenidos del servidor
- Preguntas frecuentes.....(20)
- Glosario.....(22)

¿Qué el servidor de UNETE?

Un servidor es una máquina encargada de suministrar información a otras computadoras (denominadas cliente). El servidor instalado en la escuela, tiene la función principal de compartir por medio de la red local contenidos educativos dirigidos a primarias y secundarias; está conectado a internet para actualizar los contenidos periódicamente.



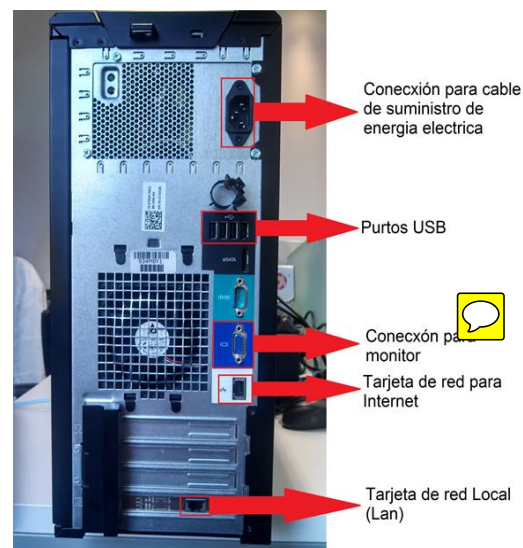
¿Características y componentes de un servidor?

Nuestro servidor contiene tres máquinas virtuales que preparamos con fines educativos estas máquinas son:

Webcaching: esta máquina nos sirve para que el servidor se comuniquen con los equipos de la red y así compartir la información que contiene incluyendo el servicio de internet.

Servidor de contenidos: en esta máquina virtual se almacena todo el material educativo y que se comparte a los demás equipos del aula de medios esta información está dirigida a primarias y secundarias dividida en campos formativos.

Servidor de restauración: esta máquina se diseñó para generar imágenes de los equipos del aula de medios y a través de la red poder restaurar un equipo que presente fallas en el software principalmente en sistema operativo.



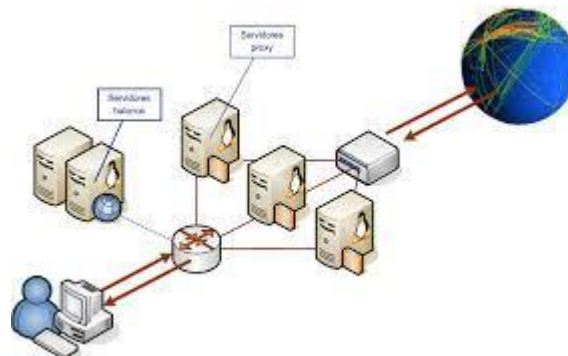
¿Cómo funciona un servidor?

El servidor funciona como un repositorio de servicios y aplicaciones, que benefician a los equipos conectados a la red, este administra las peticiones de los usuarios permitiendo el acceso de estos a la información deseada, que contiene el servidor.



¿Para qué sirve un servidor?

El servidor se encarga de administrar una serie de servicios relacionados con funciones como compartición de aplicaciones y contenidos, por ejemplo bases de datos y archivos servicio de internet y/o correos, que se comparten a través de la red a los equipos conectados a esta, atendiendo las peticiones de los usuarios.



Cuidados y mantenimiento

Para dar mantenimiento al gabinete, teclado y mouse es necesario utilizar aire comprimido, espuma en lata y un trapo.

Para dar mantenimiento al software es necesario buscar asistencia con una persona que tenga conocimientos de soporte técnico. Si usted no es especialista se le recomienda no cambiar la configuración del equipo.

Materiales para limpieza del equipo.

- 1.- Aire comprimido
- 2.- Espuma en lata
- 3.- Franela o tela absorbente
- 4.- Brocha pequeña



Pasos para La limpieza de equipos de cómputo

- 1.- Retirar de la superficie el polvo con la brocha (teclado, mouse y gabinete del servidor)
- 2.- Con el aire comprimido soplear las partes de difícil acceso como la parte posterior del gabinete, (rejilla o ventilador de la fuente de poder y el ventilador de enfriado del equipo) y teclado.



IMPORTANTE: No utilizar agua y jabón, solo el material indicado con anterioridad y hacerlo como se indica en las imágenes de arriba.

¿Qué es un UPS?

Es un dispositivo que puede proporcionar energía eléctrica por un tiempo limitado, aproximadamente 3 horas en nuestro caso solamente el servidor deberá estar conectado a este dispositivo para garantizar este periodo de tiempo.



¿Cómo encender un UPS?

El dispositivo debe estar conectado a una toma de corriente directa, una vez conectado procederemos a prender el dispositivo con el siguiente botón marcado en rojo.

Silenciar UPS

Encendido, Apagado

Configuración UPS

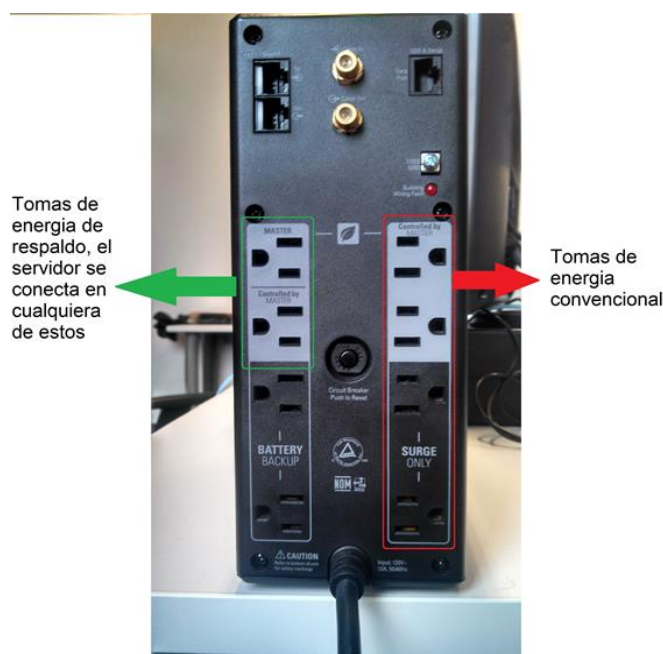


¿Qué pasa si se desconecta el UPS o no hay suministro de energía?

Si el dispositivo se desconecta o no se cuenta con suministro eléctrico empezará a utilizar la energía almacenada en sus baterías, hasta que se vuelva a conectar a la toma de corriente, o bien cuando la energía regrese.

Cuando el UPS no cuente con el suministro eléctrico empezará cada minuto a emitir un sonido.(beep)

El tiempo de batería es aproximado de 3 HRS de respaldo conectado solo al servidor.



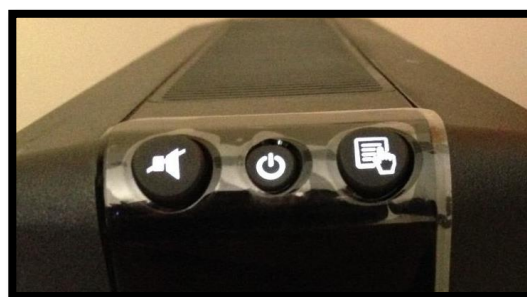
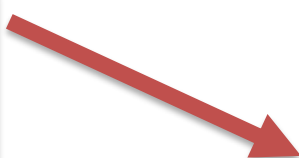
IMPORTANTE: En ningún caso se deberá de apagar, desconectar, mover, o bien limpiar el ups.




Aspecto técnico importante del servidor (falta de energía eléctrica)

Usted cuenta con un dispositivo llamado No break o UPS que permite mantener encendido su servidor alrededor de una hora. Dicho dispositivo cuenta con tres botones que de izquierda a derecha funcionan para lo siguiente:



No break o UPS APC



1.  **Alarma audible:** Activa o desactiva la alarma audible. Cuando la energía eléctrica fluctúa por fuera de los límites permitidos o bien se corta el suministro de la misma, el No break funciona en modo batería. La alarma audible, indica que está funcionando en este modo.
2.  **Encendido/Apagado:** Es recomendable apagar el UPS cuando la energía eléctrica está tardando en regresar y el tiempo de batería se agota. Para apagar solo basta con mantener presionado el botón 1 o 2 segundos hasta notar que se apaga.
3.  **Opciones:** Al presionarlo muestra diversos valores como voltaje de entrada, de salida, número de eventos de variaciones eléctricas y los minutos restantes de batería.

En caso de que haya un **corte de luz durante el día**, lo que debe hacer es lo siguiente:

- Apagar el servidor, presionando el botón de encendido/apagado del servidor por aproximadamente 1 segundo.
- Apagar el No break, presionando el botón de encendido/apagado del No break por aproximadamente 1 o 2 segundos.
- Cuando regrese la luz, encienda nuevamente el No break presionando el botón de encendido/apagado. Hecho esto, el servidor encenderá automáticamente.
- Debe esperar 10 minutos para que el servidor restablezca las conexiones y los contenidos sean visibles en sus computadoras.



SERVERIDOR

Sí el **corte de luz ocurre durante la noche** o durante un período en el cual no tengan la posibilidad de hacer el apagado, al restablecerse la energía eléctrica, ambos equipos encenderán automáticamente. **No tiene que manipular ningún dispositivo**, solo esperar nuevamente 10 minutos.

En caso de que pasen más de 15 minutos y no se tenga acceso a los contenidos, deberá apagar el servidor presionando el botón de encendido/apagado del servidor por aproximadamente 1 segundo, esperar un minuto a que se apague y posteriormente encenderlo de nuevo presionando nuevamente el botón de encendido/apagado del servidor por aproximadamente 1 segundo.

También es recomendable desconectar de la energía eléctrica el **switch** de la red y reconectarlo 10 minutos después de que haya encendido el servidor.

Es importante seguir el procedimiento, para evitar que los equipos sufran desgaste por este tipo de fallas y así extender la vida útil del servidor.

Dudas o ayuda con el uso técnico del servidor llamamos al Centro de Atención Remota al 018002270911 o escribanos a soporteservidor@uneteya.org

Contenidos del Servidor Escolar

COMUNIDAD UNETE

Sin conectividad

¿Qué es la Comunidad UNETE sin conectividad?

UNETE, comprometido con la calidad y equidad de la educación en México, ha creado el portal educativo de la **Comunidad UNETE** localizado en www.comunidadunete.net el cual tiene por objetivo proporcionar a Directivos, Docentes y Responsables de Aula de Medios, una variedad de contenidos digitales, materiales informativos, recursos didácticos y herramientas tecnológicas enfocadas a cada nivel educativo.

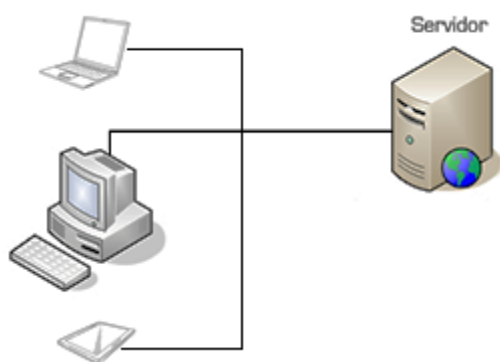
Además UNETE ha realizado una serie de acciones para impulsar el uso pedagógico de recursos tecnológicos en el aula como medio para mejorar los logros de aprendizaje de los estudiantes, una de estas acciones es la **Comunidad UNETE sin conectividad** que permite acceder a contenidos educativos que están precargados en un servidor escolar, que no requieren de conexión a Internet y que le ayudará a reforzar las temáticas de sus clases.

La Comunidad UNETE sin conectividad es flexible e integral, de esta manera, usted decide qué recursos utilizar y cuándo hacerlo, dependiendo de las necesidades de su grupo escolar y del equipamiento con que cuente su centro. En la Comunidad UNETE sin conectividad los materiales audiovisuales e informáticos están concebidos como medios que contribuyen permanentemente en el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, que favorecen el desarrollo de las competencias para la vida, así como las habilidades digitales establecidas en el plan de estudios de educación básica.

¿Cómo funciona la Comunidad UNETE sin conectividad?

Dentro de un **SERVIDOR ESCOLAR** están almacenados contenidos educativos alineados a los planes y programas de estudios de la SEP que se distribuyen dependiendo del dispositivo tecnológico conectado.

Nota: Usted no tiene que manipular el servidor, funciona por sí mismo, sólo debe de estar encendido.



¿Sabías que?

Un **servidor escolar** es una máquina que almacena contenidos, los cuales son visualizados a través de uno o más dispositivos tecnológicos que se encuentran conectados en red local.

El servidor debe quedarse **encendido en todo momento día y noche**, (el consumo de corriente eléctrica es mínimo y permite que se actualice constantemente)

Pasos para entrar a los contenidos del servidor

Para acceder a los contenidos siga estos pasos:

1. Verifique que el servidor se encuentre encendido, de lo contrario enciéndalo.
2. Prenda las máquinas o dispositivos con los que vaya a trabajar.
3. Abra el navegador de Internet (se recomienda **Chrome**), deberá aparecer la página de los contenidos del servidor; de lo contrario, escriba la dirección: <http://contenidos>

Al ingresar debe aparecer la siguiente imagen:



Esto significa que usted ya está dentro de los contenidos del servidor

Diagrama de los contenidos del servidor



ASPECTO IMPORTANTE

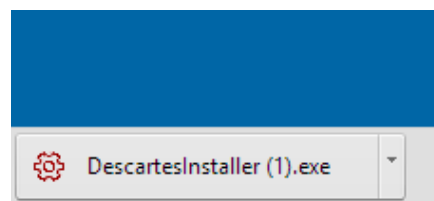
Para visualizar todos los contenidos del servidor debe descargar en cada una de sus computadoras los siguientes complementos que aparecen debajo de la pantalla: Descartes 2.0, Flash Player, Java, Shock Wave y Unity Web Player.

(Si no los puede descargar directamente en cada computadora debido a la conexión a Internet, guárdelos en un USB y ejecútelos en cada computadora)



COMPLEMENTOS

Al hacer clic en cada uno de los complementos se descargará el programa; ábralo dando la instrucción de **Siguiente** hasta finalizar la instalación.



Una vez instalados todos los complementos y actualizaciones ya puede hacer uso y disfrutar de los Contenidos del Servidor.

Secciones de la Comunidad UNETE sin conectividad

La Comunidad cuenta con 3 secciones principales:

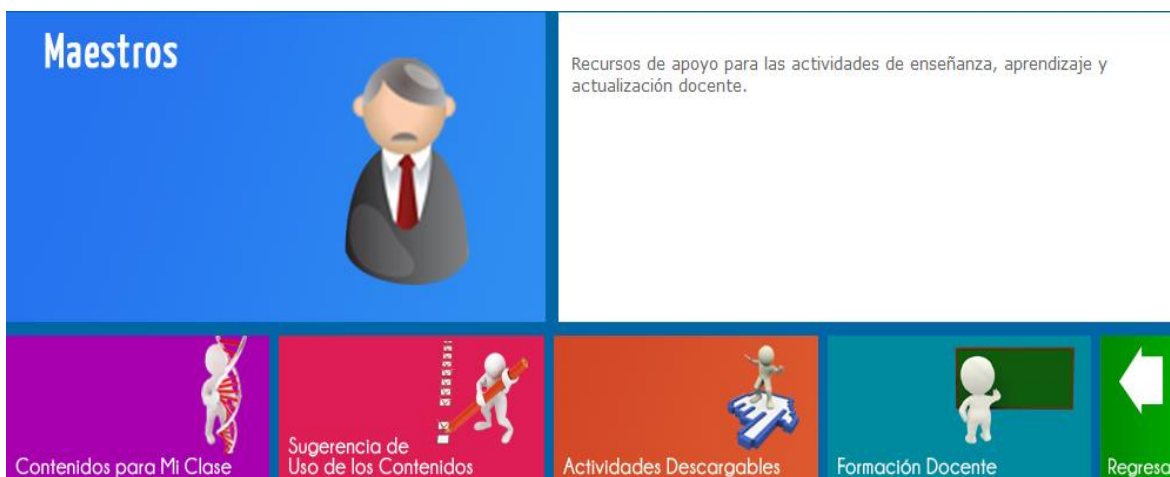
1. Maestros.
2. Alumnos.
3. Autoridades Educativas.

A continuación se describen cada una de ellas:



En esta sección usted encontrará información, recursos y contenidos educativos para reforzar sus clases y métodos de enseñanza.

Está dividida en 4 apartados:



1) Contenidos para mi clase

En este apartado se encuentran **Objetos de Aprendizaje** (contenidos educativos digitales) para Primaria y Secundaria clasificados por los campos formativos de la educación básica y alineados al plan de estudios. Los contenidos están ordenados alfabéticamente, por lo que tendrá que explorar con anticipación cada uno, y ver cual o cuales se ajustan y refuerzan las temáticas de sus clases.



2) Sugerencia del uso de los contenidos

Apartado con las fichas técnicas con la descripción y las recomendaciones de uso de los programas educativos de la sección **“Todos los contenidos”** y su alienación a los planes y programas de estudios. Estas fichas le ayudarán a vincular los programas educativos en sus planificaciones de clases.



3) Actividades descargables

Aquí encontrara actividades en PDF que puede imprimir o proyectar para trabajar distintos temas de primaria y secundaria en sus clases. Con actividades sencillas y atractivas para alumnos.



sus

4) Formación Docente

Cursos autoadministrables y descargables para actualizarse en temas tecnológicos que le permitan entender con más facilidad su aplicación en la educación



La siguiente sección es:



Esta sección es dirigida a los alumnos, quienes pueden entrar de forma independiente o con la ayuda del maestro a sus dos apartados:



Juegos educativos que podrá vincularlos con sus clases y que reforzarán la participación y el rendimiento escolar de sus alumnos. Estos juegos abordan conceptos para diferentes temas escolares.



Información y tips sobre seguridad con el uso de las nuevas tecnologías. Aquí el alumno tendrá acceso a información que le permita conocer el buen manejo de la tecnología en su vida.

Otra sección de la Comunidad UNETE sin conectividad es:



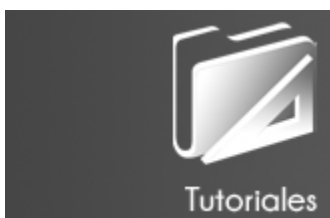
En esta sección encontrará artículos relacionados a temas de educación y tecnología, así como información relevante de la Secretaría de Educación Pública, clasificada en dos apartados:



Secciones adicionales

La Comunidad UNETE sin conectividad cuenta con otras secciones que refuerzan el trabajo en el aula:

TUTORIALES



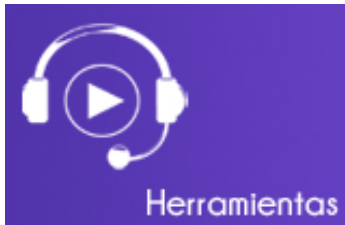
Tutoriales sobre el uso de diferentes programas tecnológicos.

ZONA DE LECTURA



Libros de la SEP para los distintos grados, sus audiolibros y lecturas complementarias.

HERRAMIENTAS



Herramientas clasificadas para la creación, diseño y manejo de contenidos y programas educativos.

A continuación se describen cada una de las herramientas que vienen dentro del servidor escolar y que puede descargar en sus computadoras.

HERRAMIENTAS ACADÉMICAS



SEBRAN



Descripción: Es un programa gratuito que cuenta con doce juegos variados (juegos de memoria, de palabras, de matemáticas, de abecedario, etc.) Que les enseñaran a los niños a leer y escribir.

Nivel: Primaria

Edad: 4 a 9 años

Asignaturas: Español y Matemáticas

TUX OF MATCH



Descripción: Juego educativo de agilidad mental para realizar y practicar restas, sumas, multiplicaciones y divisiones.

Nivel: Primaria

Edad: 6 a 12 años

Asignaturas: Matemáticas

GEOGEBRA



Descripción: Programa interactivo de enseñanza y aprendizaje matemático, centrado en las áreas de Álgebra y Geometría.

Nivel: Secundaria

Edad: 12 a 15 años

Asignaturas: Matemáticas

GCOMPRIS



Descripción: Juegos educativos y actividades para practicar la lectura, ejercitar la memoria y para aprender a utilizar los elementos de la computadora.

Nivel: Prescolar y Primaria

Edad: 2 a 10 años

Asignaturas: Español

HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN

SKYPE



Descripción: Programa de comunicación para hacer llamadas o videollamadas desde la computadora, además se pueden realizar sesiones de chat y compartir archivos. Requiere de conexión a Internet y cámara web para su uso óptimo.

Nivel: Primaria y Secundaria

Edad: 12 años en adelante

Asignatura: Tecnología

WINDOWS LIVE



Descripción: Es un servicio de correo electrónico personal y gratuito de Microsoft. La cuenta Microsoft es la combinación de una dirección de correo electrónico y una contraseña que se usa para iniciar sesión en servicios como Outlook.com, OneDrive, etc.

Nivel: Primaria y Secundaria **Edad:** 12 años en adelante **Asignatura:** Tecnología

HERRAMIENTAS MECANOGRAFÍA

RAPIDTYPING



Descripción: Es una herramienta para aprender o perfeccionar la mecanografía.

Nivel: Primaria Alta y Secundaria **Edad:** 10 años en adelante **Asignaturas:** Español y Tecnología

TUX TYPING



Descripción: Es una aplicación educativa entretenida y eficaz con la que se mejorará las habilidades mecanográficas.

Nivel: Primaria Alta y Secundaria **Edad:** 10 años en adelante **Asignaturas:** Español y Tecnología

HERRAMIENTAS DE CREACIÓN

FREEMIND



Descripción: Es una completa herramienta que permite crear y diseñar mapas conceptuales de forma profesional.

Nivel: Primaria Alta y Secundaria **Edad:** 9 años en adelante **Asignatura:** Español

JCLIC



Descripción: Es una aplicación muy útil y práctica para generar ejercicios, crear aplicaciones y actividades (rompecabezas, ejercicios, juegos de palabras, etc.) nos da distintas opciones para manejar las actividades de manera autónoma o

colocarlas dentro de una página web.

Nivel: Secundaria **Edad:** 12 años en adelante **Asignaturas:** Español

GOOGLE SKETCHUP



Descripción: Es una sencilla y completa herramienta de **creación, edición y modelado en 3D**, de imágenes, figuras e ideas creativas.

Nivel: Secundaria **Edad:** 12 años en adelante **Asignaturas:** Matemáticas y Tecnología

TUXPAINT



Descripción: Es un programa de dibujo que permite la ejercitación de la motricidad fina y la creatividad a través del aprendizaje de los colores, figuras geométricas, letras y principios para el uso de las herramientas de cómputo.

Nivel: Prescolar, Primaria y Secundaria **Edad:** 3 a 12 años **Asignaturas:** Español y Educación Artística

HERRAMIENTAS MULTIMEDIA

AUDACITY



Descripción: Es un programa para grabar, editar y manipular archivos de sonido.

Nivel: Primaria Alta y Secundaria **Edad:** 10 años en adelante
Asignaturas: Español y Tecnología

CAMSTUDIO



Descripción: Es un programa que permite grabar la pantalla de la computadora, se le puede dar diferentes usos como: realizar tutoriales y presentaciones o para capturar y guardar un vídeo visto en Internet.

Nivel: Secundaria **Edad:** 12 años en adelante **Asignaturas:** Tecnología

GIMP



Descripción: Es una herramienta para realizar diseños gráficos o manipulaciones en fotografías que hayas realizado

Nivel: Secundaria **Edad:** 12 años en adelante **Asignatura:** Tecnología

MOVIE MAKER



Descripción: Es un programa de edición de video que pone al alcance las herramientas necesarias para crear, editar y compartir películas con un estilo profesional.

Nivel: Secundaria **Edad:** 12 años en adelante **Asignatura:** Tecnología

PICASA



Descripción: Es un visor de imágenes y herramienta gráfica que sirve para editar y organizar imágenes y fotografías digitales.

-

-

Nivel: Secundaria **Edad:** 12 años en adelante **Asignatura:** Tecnología

JING



Descripción: Es un programa diseñado específicamente para la captura de todas las imágenes que haya en la pantalla, ya sean estas estáticas o bien en vídeo, como puede ser desde la cámara web de la computadora.

Nivel: Primaria Alta y Secundaria **Edad:** 10 años en adelante **Asignatura:** Tecnología

HERRAMIENTAS DE GEOGRAFÍA

GOOGLE EARTH



Descripción: Es un programa informático que muestra un globo virtual que permite ver imágenes de satélite, mapas, relieve y edificios 3D, entre otras cosas.

Nivel: Primaria y Secundaria **Edad:** 6 años en adelante **Asignaturas:** Geografía y Tecnología

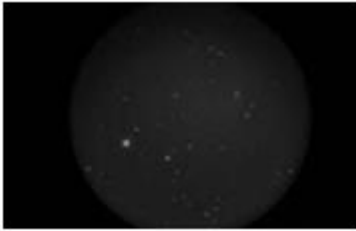
MICROSFT RESEARCH



Descripción: Se trata de una herramienta para crear una imagen panorámica o para crear una única foto a partir de varias imágenes de un mismo lugar.

Nivel: Primaria y Secundaria **Edad:** 8 años en adelante **Asignatura:** Tecnología

STELLARIUM



Descripción: Es un sistema de visualización de estrellas, constelaciones, planetas, etc. que se observan a través de la pantalla de la computadora.

Nivel: Primaria y Secundaria **Edad:** 8 años en adelante **Asignaturas:** Geografía y Tecnología

OTRAS HERRAMIENTAS

ADOBE READER



Descripción: Es una herramienta que permite leer, navegar e imprimir documentos en el formato PDF.

Nivel: Primaria y Secundaria **Edad:** 8 años en adelante
Asignatura: Tecnología

CCLEANER



Descripción: Es un programa que permite realizar una limpieza de todos aquellos archivos innecesarios de la computadora con el fin de conseguir mejorar el rendimiento y aumentar el espacio libre en el disco.

Nivel: Primaria y Secundaria **Edad:** 6 años en adelante
Asignatura: Tecnología

OPENOFFICE



Descripción: Es una herramienta muy similar a Microsoft Office que ofrece toda la paquetería: el procesador de texto, la hoja de cálculo, una aplicación para crear presentaciones o el programa de dibujo, equivalentes a Word, Excel, Power Point.

Nivel: Primaria y Secundaria **Edad:** 6 años en adelante **Asignaturas:** Todas

WINZIP



Descripción: Es un programa para comprimir y descomprimir archivos sin perder su calidad y así poder enviar varios archivos por mail en una sola correo.

Nivel: Primaria y Secundaria **Edad:** 6 años en adelante

Asignatura: Tecnología



Contenidos de diferentes plataformas o programas educativos.

Esta sección está compuesta por **18 plataformas educativas** que se describen a continuación por tema, asignatura y nivel escolar recomendados.

NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Taller de Música	Historia de la música, instrumentos y sonidos musicales.	Educación Artística	Primaria	Recurso para el conocimiento de la música, el desarrollo del pensamiento artístico y la expresión de ideas y emociones.
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Símbolos Patrios	Símbolos patrios, Historia del Himno Nacional	Historia	Primaria	Información sobre los símbolos patrios que dan identidad a México y su historia.
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Sapiensa	Convivencia, discriminación y los derechos de los niños	Formación Cívica y Ética, Ciencias, Español, Física y Química, Historia, Geografía y Educación Artística.	Primaria y Secundaria	Textos dirigidos a padres de familia, docentes y alumnos sobre temas de interés general que pueden relacionarse con diversas asignaturas.
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Kipatia	Convivencia, discriminación y los derechos de los niños	Formación Cívica y Ética	Primaria y Secundaria	Historias en video que muestran diversas formas de discriminación y favorecen la reflexión sobre las actitudes hacia otras personas en la comunidad.
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
INAH	Mediateca del Instituto Nacional de Antropología e Historia	Historia	Primaria	Materiales de difusión cultural: audios, galería de videos, galería de fotos e Interactivos históricos.

NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
INEGÍ Cuéntame	Territorio, Población y Economía de México	Geografía	Primaria	Información sobre la población de México su economía y territorio.
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Fonoteca Nacional	Música	Educación artística e Historia	Primaria	Sonidos de instrumentos musicales, Narraciones sonoras sobre acontecimientos históricos, sonidos de la naturaleza y del mundo, etc.
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Audio libros	Audio de los libros de Texto Gratuitos de la SEP	Todas	Primaria	Audiolibros de todos los grados y todas las asignaturas de Primaria.
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Biblioteca ILCE	Textos clasificados para diversos temas	Historia, Ciencias Naturales, Español y Educación Artística	Primaria y Secundaria	Textos que favorecen la investigación, estimulan la capacidad de observación, la destreza, la lectura y la imaginación
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Cápsulas Biográficas	Biografías de personajes históricos	Historia	Primaria y Secundaria	Semblanzas y datos curiosos de personajes históricos nacionales y extranjeros
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Clic Seguro	Uso seguro de las TIC	Español y Tutoría	Primaria y Secundaria	Información sobre el uso seguro y responsable de las herramientas de comunicación como internet y celular

NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Ifai	Protección de datos personales	Español y Tutoría	Primaria y Secundaria	Materiales de difusión para la protección de datos personales y la prevención de delitos que afecten la seguridad personal y familiar.
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Inglés Videos	Curso de Inglés	Inglés	Secundaria	Curso de Inglés con lecciones para imprimir, audios y videos que facilitan la práctica del idioma Inglés
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Red Escolar	Proyectos colaborativos	Ciencias Naturales, Geografía, Formación Cívica y Ética y Español.	Primaria Secundaria	Resultados de los Proyectos Colaborativos que se han implementado para temas
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
El País de las Maravillas	Ecosistemas, Biodiversidad	Ciencias Naturales, Geografía y Español	Prescolar Primaria	Recurso interactivo que promueve el conocimiento de la diversidad natural de México. Cuenta con actividades que motivan a los alumnos a la investigación, la comprensión y la reflexión sobre el cuidado de la naturaleza.
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Inglés SEP	Curso básico de Inglés	Inglés	Primaria Secundaria	Curso básico de Inglés que permite aprender el idioma con actividades de audio, texto y ejercicios interactivos que promueven la ejercitación del idioma de manera oral y escrita.

NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Khan Academy	Geometría Aritmética Algebra	Matemáticas	Secundaria	Plataforma conformada por videoclases que explican la forma de resolver problemas matemáticos de diferentes áreas.
NOMBRE	TEMA	ASIGNATURA	NIVEL ESCOLAR	CONTENIDO
Telesecundaria	Diferentes temáticas del programa de estudios	Biología Español Geografía de México y el mundo Matemáticas	Secundaria	Buscador de Objetos de Aprendizaje por asignatura con sugerencias didácticas.

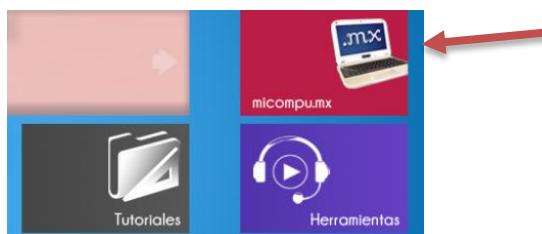
La siguiente sección adicional es:



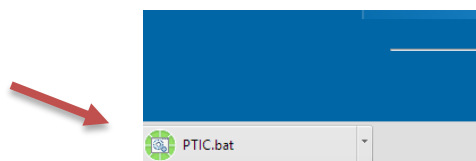
Recopilación de contenidos educativos de la SEP para la propuesta **micompu.mx**

Para visualizar los contenidos del apartado de micompu.mx debe seguir los siguientes pasos:

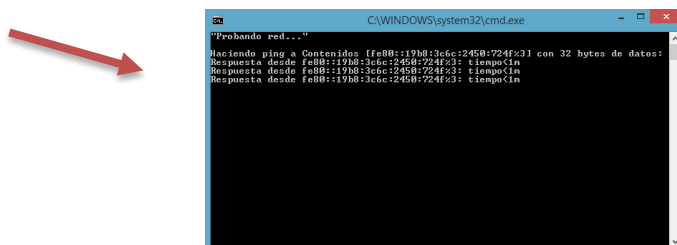
1. Haga clic en el apartado micompu.mx



2. Se descargará una aplicación debajo de la pantalla de lado izquierdo, haga clic en ella y seleccione abrir o ejecutar (si así se lo pide)



3. Aparecerá una pantalla negra, eso quiere decir que se están cargando los contenidos.



4. Una vez que se carguen los contenidos deberá aparecer la imagen de bienvenida de micompu.mx y podrá navegar en el sitio

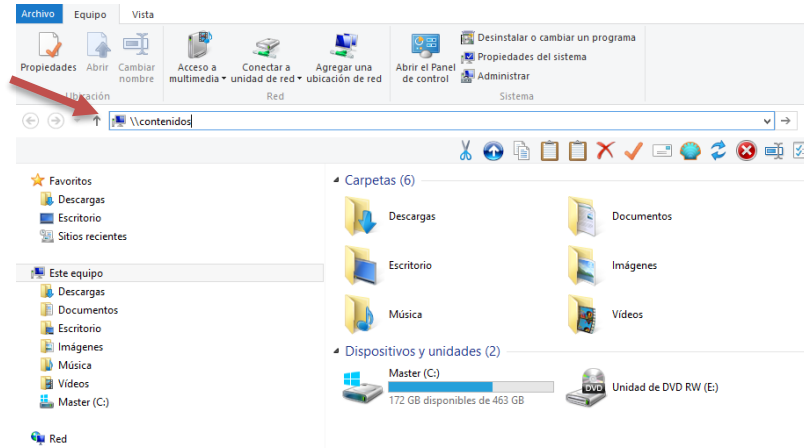


Si no pude visualizarlo de esta manera siga el siguiente procedimiento:

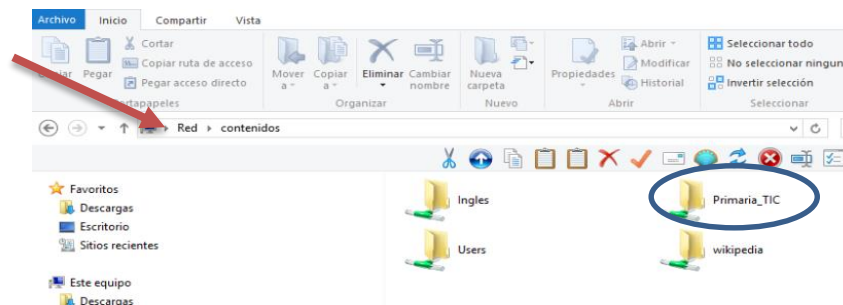
1. Abra el explorador de Windows (representado con la imagen de una carpeta)



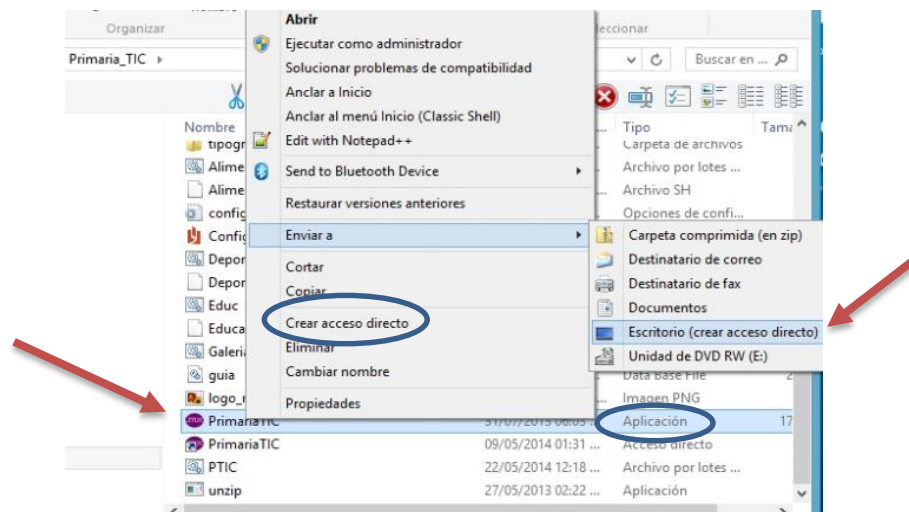
- Dentro del explorador borre lo que está escrito predeterminadamente y escriba \\contenidos posteriormente de enter.



- Aparecerán unas carpetas, haga clic en la que dice PrimariaTIC



- Una vez dentro de la carpeta busque y haga clic derecho en la aplicación con el nombre de PrimariaTIC y envíe a escritorio generando una **acceso directo**



5. Ahora al abrir el acceso desde el escritorio, deberá aparecer la página de inicio de micompu.mx (página del proyecto de equipamiento con computadoras del gobierno mexicano y la SEP)



**¡Lo invitamos a explorar las diferentes secciones de la
Comunidad UNETE sin conectividad!**

GUÍA PARA IMPARTIR UNA CLASE CON LA COMUNIDAD UNETE

Sin conectividad

Guía para impartir una clase con la Comunidad UNETE sin conectividad

A continuación le sugerimos una guía paso a paso para el desarrollo de un plan de clase con la incorporación de los contenidos de la Comunidad UNETE sin conectividad, en el que se podrán trabajar diversos aspectos del currículum.

- 1) Identifique el o los Objetos de Aprendizaje Digitales (ODA) de cualquiera de las sugeridas dentro de los diferentes apartados.

Sabías que...

"Los Objetos Digitales de Aprendizaje, son un recurso didáctico en formato digital, compuesto por una serie de elementos multimedia articulados de acuerdo a criterios curriculares y pedagógicos y diseñados para ser utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto por los docentes en su quehacer pedagógico, como por los estudiantes en su acción de aprender"



- 2) Una vez seleccionado el ODA que va a utilizar, puede clasificarlo en una ficha técnica que puede anexar a su planeación de clase, para tener un control de los recursos que va utilizar dentro de sus planes de clases y así pueda compartirla con otros profesores, agilizar la búsqueda de recursos, etc.

Observe el ejemplo:

FICHA DE CLASIFICACIÓN DEL ODA	
Nombre	Cuéntame INEGI
Ubicación	Todos los contenidos
Descripción	Información estadística sobre el territorio, el índice y la distribución de la población y las actividades económicas de México, así como algunos ejercicios y juegos que fomentan la reflexión para comprender la interacción entre los tres factores.
Recomendación del uso del recurso	Utilice el ODA durante el desarrollo de una secuencia didáctica. Guíe a los niños al análisis de la información y permita que exploren la plataforma y entren a las actividades. Haga énfasis en los conceptos y el análisis de información.

- 3) Después de completar la ficha de clasificación elabore un plan de clase, con el formato que se le sugiere más adelante o en alguno que use habitualmente pero integrando recursos tecnológicos.

Puede seguir las siguientes recomendaciones:

- Llene los datos en donde se aplicara el plan de clase (escuela, nivel, grado, etc.)
- Indique el aprendizaje esperado que quiere favorecer.
- Determine la o las competencias específicas a desarrollar.
- Diseñe las actividades que realizará con los alumnos **al inicio, durante y al final** de la clase.
- Mencione los tipos de recursos o materiales empleados para el desarrollo del plan de clase.
- En la medida de lo posible, mencione algunas observaciones para tomar en cuenta si otro docente replica su plan de clase.

4) Realice su plan de clase, observe el ejemplo:

PLAN DE CLASE	
Escuela: Benito Juárez Entidad: Oaxaca	
Nombre del Docente: Uriel Moreno	
Nivel: Primaria	Grado: 4to Asignatura: Geografía
Tema: La población en México Bloque: 3	
Aprendizaje esperado:	<ul style="list-style-type: none"> - Caracteriza la comprensión y distribución de la población en México. - Compara la distribución de la población urbana y rural de México. - Valora la diversidad cultural de la Población de México
Apoya la (s) competencia (s) de la asignatura:	Aprecio a la diversidad social y cultura.
Actividades a realizar en el aula	
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Explique los conceptos de diversidad cultural y social. • Reúna a su grupo en equipos de 3 y comenten los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> -¿Hay personas migrantes en otras regiones? -¿Se hablan diferentes lenguas? -¿Cuale es el número de habitantes en tu localidad? -¿Hay personas con discapacidad? ¿Se les discrimina?
Durante:	<ul style="list-style-type: none"> • Tome nota de las respuestas a estos comentarios. • Revise en equipo el recurso "Cuéntame del INEGI" donde encontrará información para complementar las respuestas.
Al final:	<ul style="list-style-type: none"> • Muestre a los alumnos como se distribuyen dichos aspectos, seleccione la información correspondiente a su región y ejemplos de otras entidades. • Pide que elaboren un análisis por equipos en una cartulina respecto a los integrantes de su familia
Recursos tecnológicos:	Internet, proyector, recurso "Cuéntame INEGI" http://cuéntame.inegi.org.mx
Otros Materiales:	Cartulinas, plumones, lápices de colores.
Observaciones:	Utilice otros recursos que refuercen su clase y fomente la participación de sus alumnos.

- 5) Una vez diseñado el plan de clase se debe de organizar la estructura de la clase (si el trabajo es individual, grupal, en parejas, etc.)
- 6) Verifique que todos los dispositivos tecnológicos estén funcionando correctamente.
- 7) Al momento de comenzar la clase de una introducción que capte la atención de los alumnos.
- 8) Relacione su clase con acontecimientos reales y de actualidad.
- 9) Fomente la participación de los alumnos, trata de que todos participen
- 10) Aplique metodologías innovadoras, siempre centradas en los estudiantes; asigne tareas y trabajos complementarios para profundizar los contenidos vistos, esto desarrollará la autonomía y responsabilidad de los estudiantes frente a sus aprendizajes.
- 11) Al finalizar la clase retroalimenta la participación de los estudiantes.

¡Ahora usted está preparado para usar la Comunidad UNETE sin conectividad como una herramienta para aplicar la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje!

Preguntas Frecuentes

1.- ¿Cuál es la función del servidor?

El servidor se instaló con la finalidad de optimizar el acceso a contenidos de aplicaciones educativas ya que se encuentran instaladas en éste, eliminando el tiempo que llevaría una búsqueda por internet.

2.- ¿Cómo conecto el servidor?

El personal que lleva el servidor a las instalaciones es el encargado de dejar conectado el equipo, pero si fuera necesario que lo hiciese usted este se conecta muy similar a un equipo de cómputo normal, salvo que en la parte posterior del equipo cuenta con dos tarjetas de red en la superior se conecta el cable del módem de internet y la que se encuentra en la parte inferior se conecta al concentrador.

3.- ¿Qué contiene el servidor?

El equipo cuenta con La Comunidad UNETE sin conectividad, que es la versión local de nuestra página web del mismo nombre, la cual cuenta con una gran variedad de contenidos educativos y que se actualizan vía internet, solucionando de esta manera el problema de la conectividad satelital que llega a ser lenta, intermitente o hasta sin servicio.

4.- ¿Cómo puedo acceder al servidor?

Se puede acceder al abrir un navegador de internet (Google Chrome, Internet Explorer o Firefox) en la línea de búsqueda se escribe <http://contenidos> oprimir la tecla Enter y con esto tenemos acceso al servidor.

5.- ¿Qué contenidos educativos y aplicaciones tiene?

En este equipo se almacena una gran cantidad de aplicaciones educativas divididas para escuelas Primarias y Secundarias, clasificadas por grados y asignaturas representando un abanico muy amplio de posibilidades para el profesor.

6.- ¿Se debe apagar el servidor?



No se debe apagar el equipo ya que la actualización de sus contenidos se realiza vía internet y este tiene la función que al detectar un cambio lo descarga, y de otra forma podría ser que no contemos con las últimas actualizaciones.

7.- ¿Qué pasa si el servidor se daña?

Si llega a fallar el servidor notifique inmediatamente a UNETE al Centro de Atención Remota al 018002270911 o escribanos a soporteservidor@uneteya.org para diagnosticar la falla y actuar en consecuencia y dar solución al problema.

8.- ¿Si el servidor falla los demás equipos también fallan?

En caso de que el servidor se dañe los demás equipos seguirán funcionando ya que cuentan con sistema operativos y aplicaciones independientes del servidor, solo que no tendrán acceso a sus contenidos.

9.- ¿Qué pasa con el servidor si falla la energía eléctrica?

El servidor está conectado a un UPS, éste es un equipo parecido a un No-break capaz de suministrar electricidad al servidor hasta por 12 horas (siempre y cuando solo esté conectado el servidor) una vez transcurrido el tiempo el servidor se apagará.

10.- ¿Qué sucede si se apaga el servidor?

El servidor se encenderá automáticamente cuando se apague por falta de energía eléctrica cuando se establezca el servicio de energía, tendrá que esperar alrededor de 15 minutos en lo que el servidor restablece todos los servicios.

11.- Cuando un equipo se restaura por alguna falla del sistema operativo y pierde la conexión con el servidor, ¿Cómo puedo restablecer la comunicación con el servidor de contenidos?

Cuando por alguna razón un equipos pierda la conexión a servidor se puede reanudar esta comunicación escribiendo en la línea de dirección del Internet Explorer, Google Chrome o FireFox, el siguiente texto:

http://contenidos, una vez que el equipo en cuestión se conecta al servidor es necesario entrar a la página de contenidos y bajar unos archivos requeridos para un buen funcionamiento de las aplicaciones, estos se encuentran en la parte inferior derecha de la página y el texto se presenta en un tono verde claro que resalta cuando se pasa el puntero del mouse.



12.- ¿Si la escuela cuenta con más equipos de cómputo que no fueron donados por UNETE, pueden conectarse al servidor de contenidos?

Sí, siempre y cuando estén conectados a la red como los equipos UNETE, escribiendo en la línea de dirección del Internet Explorer, Google Chrome o Firefox, el texto: http://contenidos.

13.- ¿Qué es la Comunidad UNETE en línea?

Es un portal educativo que permite al docente acceder a contenidos educativos alineados a los planes de estudios, tutoriales, cursos, ofertas constantes de formación docente, etc. Para ingresar al portal la dirección es www.comunidadunete.net

14.- ¿Dónde debo acudir si tengo dudas sobre el uso del servidor?

Si usted tiene alguna duda o requiere ayuda con el uso del servidor llámenos al Centro de Atención Remota al 018002270911 o escribanos a soporteservidor@uneteya.org

Glosario

INTERNET: Es una red muy grande que está alrededor del mundo y que une muchas computadoras para que puedan encontrar la información que necesitan.

SPAM: Correo basura de personas desconocidas.

VIRUS: Programas que infectan y pueden destruir el funcionamiento de la computadora.

SOFTWARE: Palabra en inglés, que no tiene traducción al español, se refiere a los programas o aplicaciones que permiten realizar una actividad o tarea en una computadora. Ejemplos de software son: procesadores de texto, hojas de cálculo, mensajería.

ENLACE: Vinculo con otra página Web.

BUSCADOR: Programa que sirve para localizar páginas disponibles en internet. Los más conocidos son Google, Yahoo! o Altavista.

CHAT: Conversación en línea que permite a varias personas comunicarse en tiempo real desde sus computadoras.

EXPLORADOR (NAVEGADOR): Programa que permite ver las páginas de la Web. Algunos de los exploradores más conocidos son Explorer, Google Chrome o Mozilla Firefox.

PDF: Formato de documentos que combinan texto e imágenes. Para visualizarlos se necesita un programa llamado Acrobat Reader.

URL: Direcciones de una página web.

SERVIDOR: s una computadora que formando parte de una red, provee servicios a otras computadoras denominadas cliente

NO BREAK o UPS: Es un dispositivo que puede proporcionar energía eléctrica por un tiempo limitado y durante un apagón a todas las computadoras que tenga conectadas.