

ÍNDICE:

Página principal.....	2
Menú superior de acceso rápido.....	3
Filtros.....	5
Lo más reciente	6
Asignaturas.....	7
Actividades.....	8
Simuladores.....	13
Grados.....	15
Simulador Planea.....	16
Britannica.....	17
Configuración.....	20
Chat en línea.....	21
Datos generales.....	21

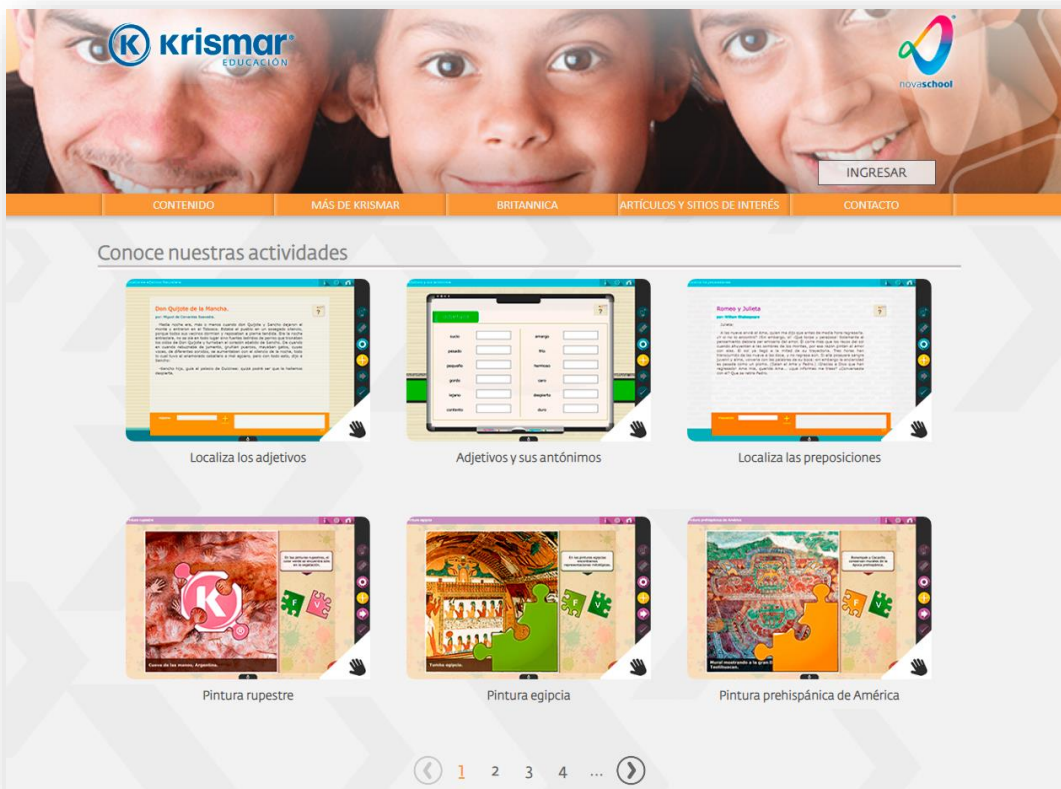


Página principal:

El portal educativo de nivel Secundaria cuenta con más de 2,000 objetos de aprendizaje (ODA). Básicamente son programas de cómputo divididos en 3 categorías.

- Videos o animaciones: donde se expone un contenido. Su duración va de los 30 segundos hasta un máximo de 5 minutos. Aproximadamente el 30% son videos.
- Aplicaciones interactivas: Es una de las partes principales del portal y donde los alumnos pasan más tiempo, ya que ahí es donde ellos intervienen. Se trata de manejar los temas de manera de juego para que se entusiasmen. Cerca del 60% son aplicaciones interactivas.
- Simuladores: Esta es la principal actividad con la que cuenta el portal educativo ya que permite interactuar y manipular los valores para ver el desempeño de las prácticas en tiempo real.

Las asignaturas son: Matemáticas, español, química, física, biología, geografía, historia, informática, artes, formación cívica y ética. También cuenta con evaluaciones, enlace a enciclopedia Britannica, diccionario, artículos, sitios de interés y comprensión lectora.



Menú superior de acceso rápido

CONTENIDO

MÁS DE KRISMAR

BRITANNICA

ARTÍCULOS Y SITIOS DE INTERÉS

CONTACTO

Contenido



Este botón de acceso rápido manda a la sección de la más reciente, es decir que cada 3 meses se sube nuevo contenido con nuevas aplicaciones.

Este botón manda de manera inmediata a la sección de asignatura.



Si desea ingresar a un grado en específico con las asignaturas que le corresponden este es el botón que lo mandara a los grados.

Más de Krismar

Es una sección con acontecimientos importantes a lo largo de la historia, los cuales están clasificados por día, mes y año.



Este botón es un acceso a la página de la Krismar Educación.

Britannica



Britannica escolar, es la versión en español con más 30.000 artículos referenciados.

Britannica en inglés con acceso al New York Times los cuales se actualizan de manera inmediata.



Cuenta con más de 3.000 biografías con acceso a audios y videos de CLIO.



Contiene los mapas e información de cada región.

Artículos y sitios de interés



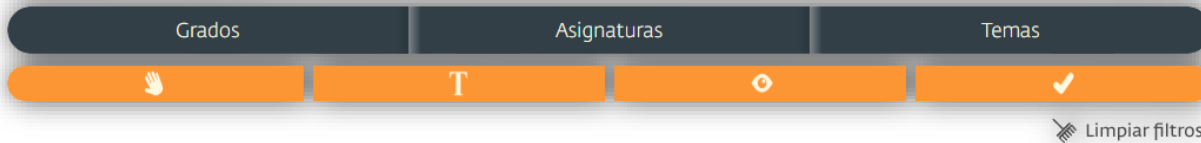
Esta sección hace referencia a páginas seguras, como museos, bibliotecas, cultura arte, entre otros.

Los museos virtuales de América Latina cuentan con diferentes páginas de diferentes países: Ecuador, Perú, Colombia, Bolivia, Chile y Argentina



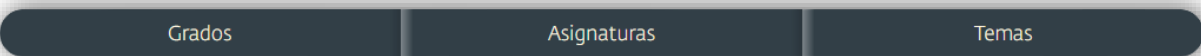
Filtros

Nuestras actividades



Dentro de cada asignatura o de cada grado escolar encontraremos este menú el cual ayudará a filtrar los contenidos de manera más fácil y rápida.

Los filtros sirven para buscar las aplicaciones por nombre a través de palabras claves, por grados, por asignatura y por práctica, esto permitirá que el profesor visualice las actividades de la forma que más le convenga



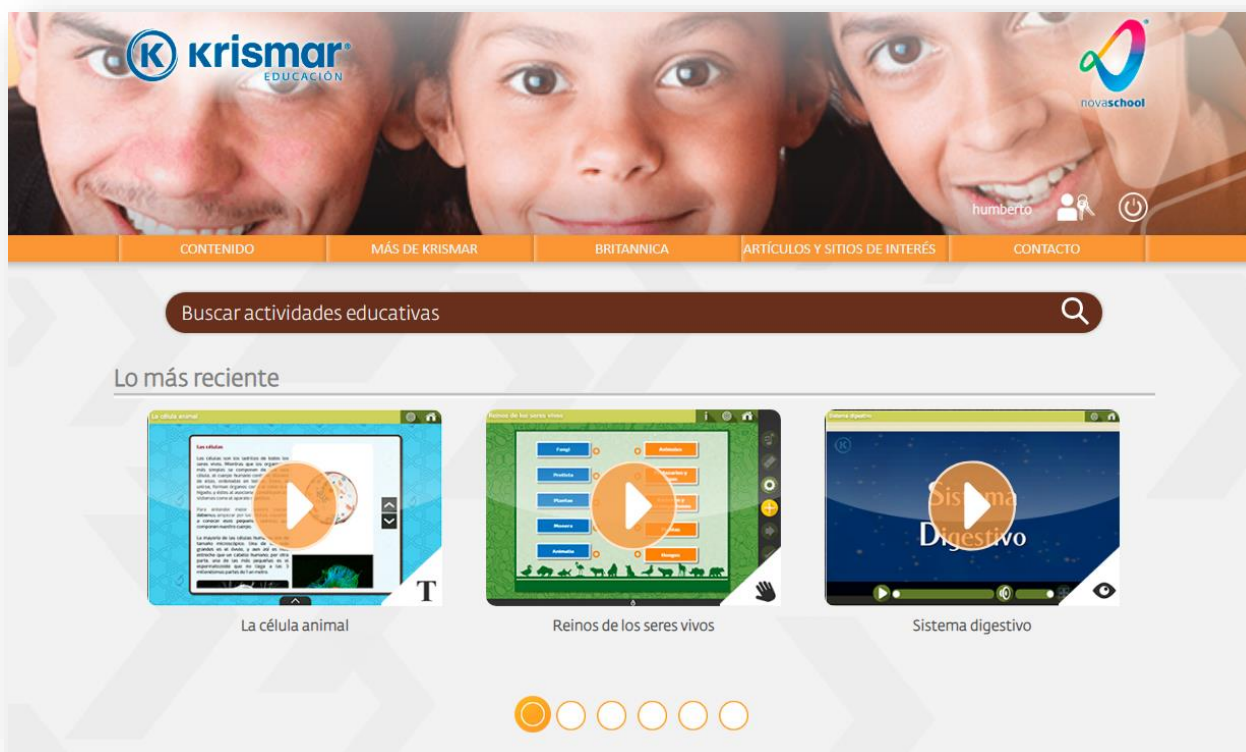
- Grados: se podrá seleccionar cualquiera de los 6 grados.
- Asignaturas: Se podrá cualquiera de las asignaturas disponibles
- Tema: aquí se podrá seleccionar cualquier tema con el que cuente la asignatura.



- Mano: Actividad interactiva.
- T: Este primer botón hace referencia a la teoría o texto dentro del portal.
- Ojo: son videos o animaciones.
- Aciertos: Botón de evaluaciones.
- Limpiar filtros: Borrar las búsquedas de las actividades

Lo más reciente

El portal de Krismar es dinámico, se actualiza varias veces al mes y hacemos un resumen trimestral de lo que se ha estado subiendo. De esta forma puedes consultar que es lo nuevo.



Generalmente subimos varios objetos de aprendizaje del mismo tema durante un mes. Éstos aparecerán ordenados alfabéticamente y clasificados de acuerdo a su tipo (textos, aplicaciones, evaluaciones o animaciones).

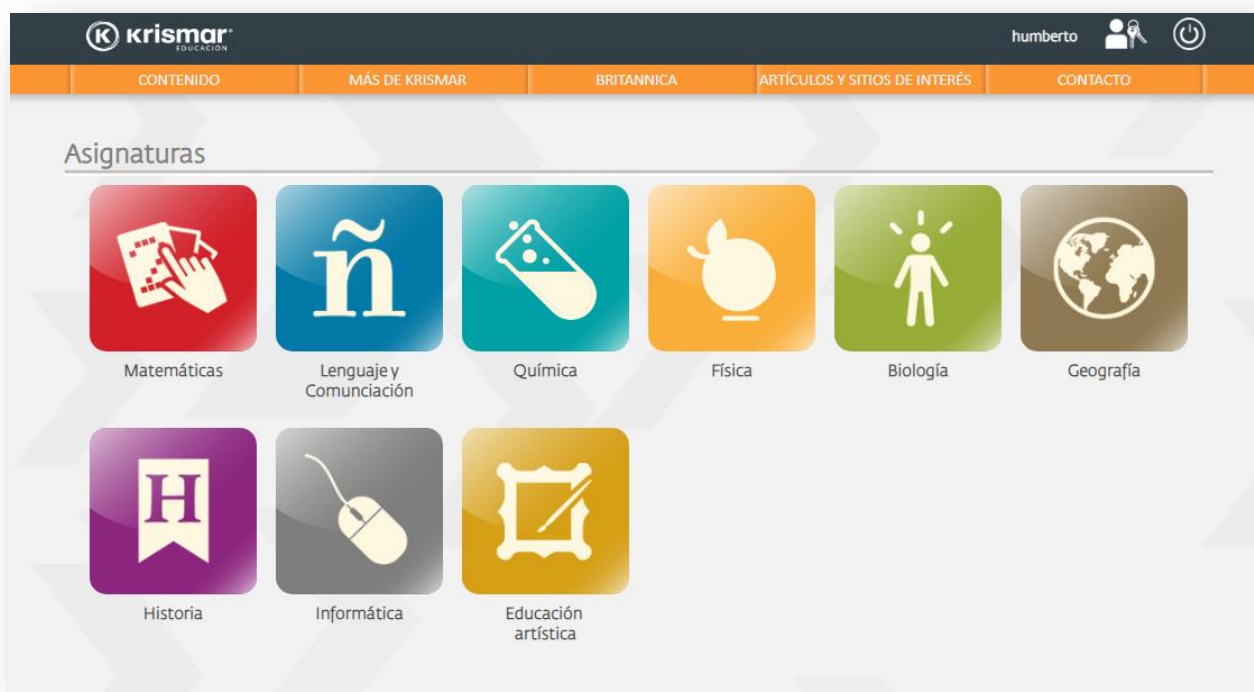
Basta con darle una revisada de manera trimestral para estar actualizado con los nuevos contenidos que hemos subido para los usuarios activos, totalmente gratis.

A continuación daremos una breve descripción de cada sección.

Asignaturas:

Los temas o materias que se abordan son: Matemáticas, lenguaje y comunicación, química, física, biología, geografía, historia, informática, y educación artística.

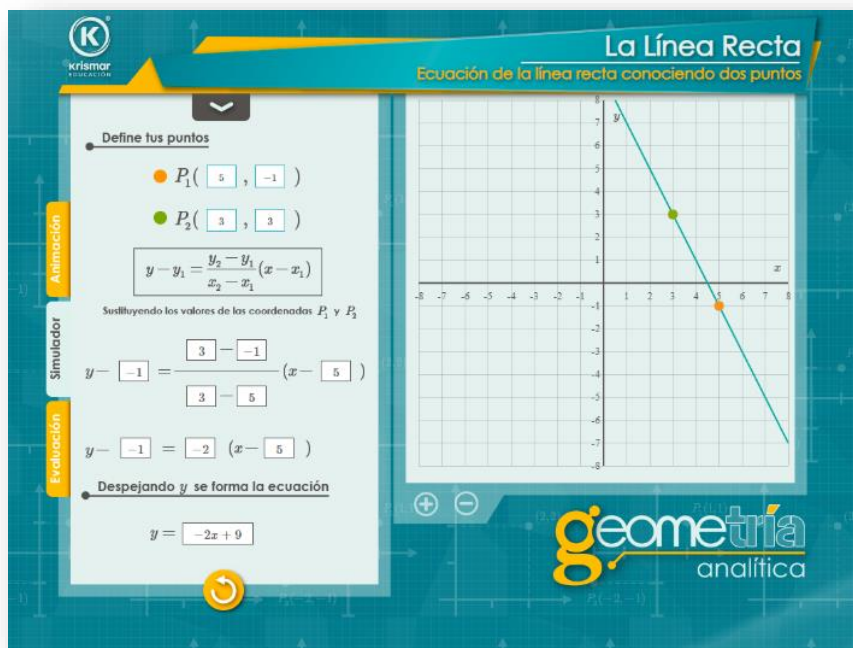
Cada color representa una asignatura que se mantiene a lo largo del sistema. Al hacer clic cada asignatura se mostrará un menú con aplicaciones u objetos de aprendizaje correspondientes de cada materia. Hay que tomar en cuenta que dentro de cada asignatura están todas las ODAS de esa materia sin importar el grado.



Actividades; Matemáticas:

El portal de secundaria cuenta con laboratorio de geometría analítica y cálculo diferencial. Esto se maneja como prácticas y están desarrolladas como simuladores, donde el usuario puede cambiar los parámetros y ver de manera gráfica el impacto de las variables en la ecuación utilizada.

Cada práctica cuenta con su sección teórica, donde se plantea un problema, el cual es presentado mediante un video o animación.

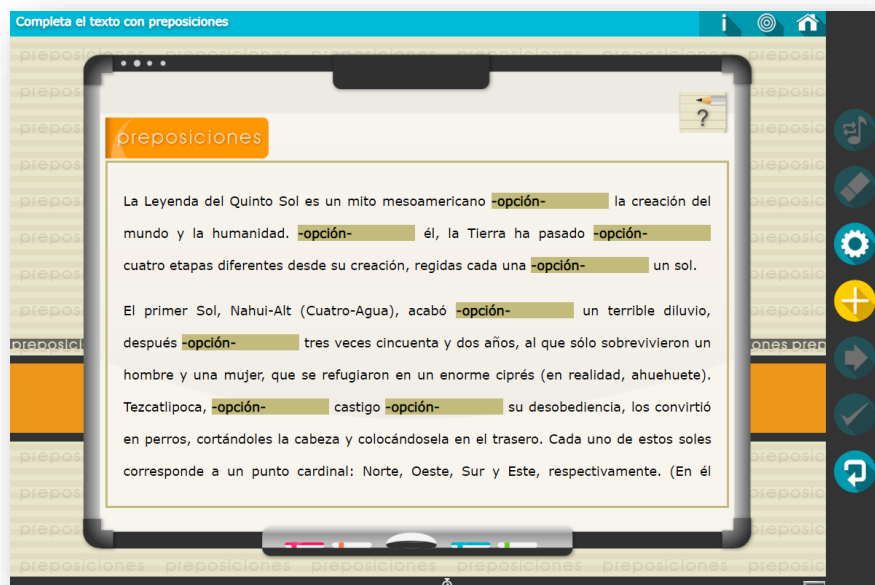


Una vez que ya se comprendió la explicación, pasamos al simulador para poder realizar la práctica y ver el comportamiento de la gráfica en tiempo real.

Cada práctica cuenta con su propia evaluación, esto con la finalidad de reforzar los conocimientos.

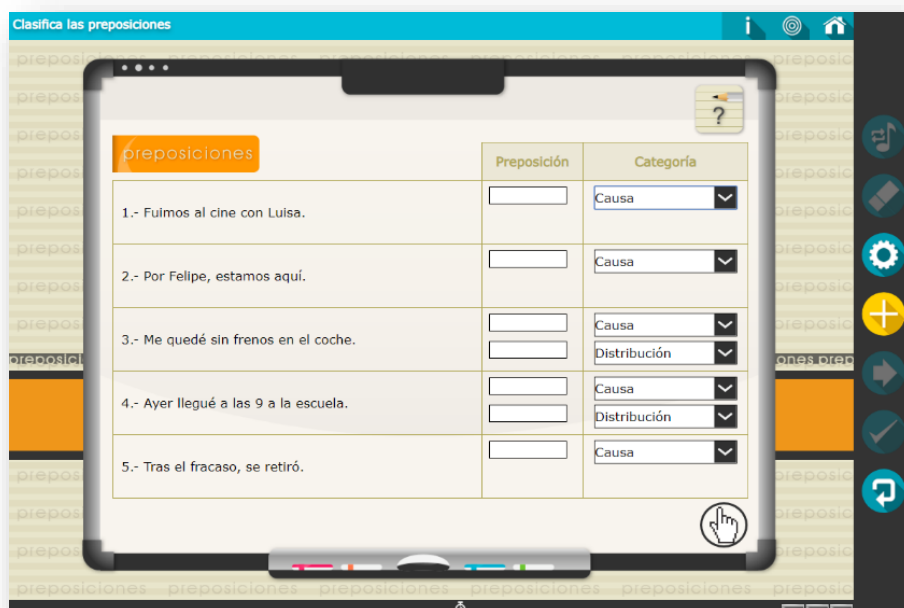
Español

La sección de español es una de la que tenemos más desarrollada e incluye actividades de gramática, ortografía, redacción, etc. Ahora mostremos algo de primer grado. Lo puede buscar por tema (lenguaje y comunicación).



Esta actividad solicita completar el texto que aparece en pantalla, utilizando las preposiciones que hagan falta.

Una vez que el usuario ya sabe identificar las preposiciones, deberá identificar la categoría a la que pertenece cada una de las preposiciones, dependiendo el sentido de la oración.



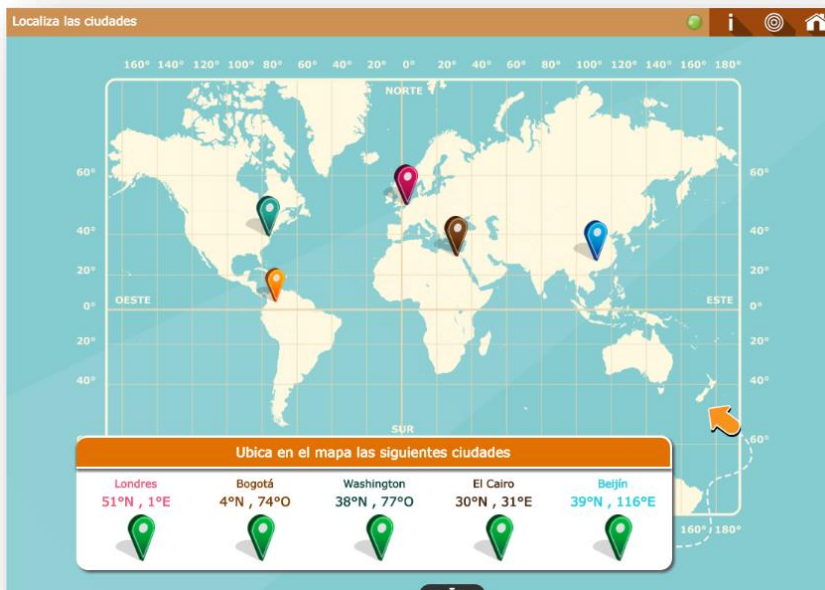
Geografía

Las materias de historia y geografía pueden ser vistas de manera general (historia universal y geografía mundial) o bien de manera local o regional. Empecemos con una general. La siguiente aplicación está diseñada para que el alumno comprenda el concepto de coordenadas geográficas. En el buscador teclee “coordenadas” y seleccione la que se muestra.



El objetivo es arrastrar las tachuelas a la ubicación solicitada. Con ello, el alumno se familiarizará con los conceptos de latitud y longitud de algunas capitales del mundo.

En este ejemplo hemos acomodado todas en el lugar correcto, por eso las tachuelas aparecen en verde.



Objetos de Aprendizaje:

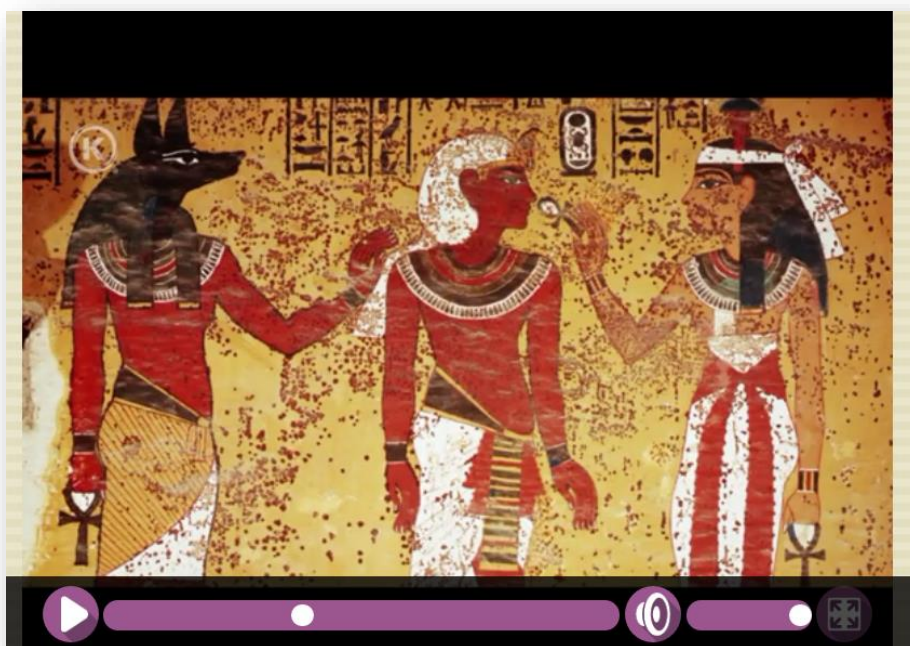
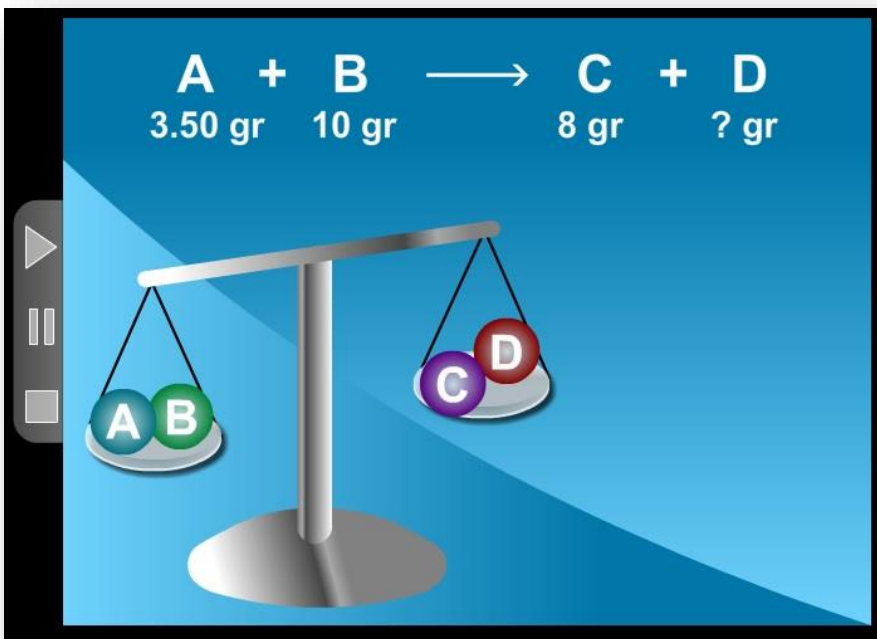
Animaciones o videos: Son los recursos digitales que han sido diseñados como apoyo al docente para introducir un tema o como material de apoyo al momento de impartir una lección. Se distinguen por contar con un ícono de un ojo del lado derecho de cada botón.

Se utilizan principalmente para exponer la parte teórica de un contenido.

Como su nombre lo indica, estos recursos se basan en el movimiento de la imagen y están narrados. Algunos recursos están en dos dimensiones y otros en 3D.

También se pueden encontrar audiovisuales, que son similares a los videos con la diferencia que están hechos con fotografías, utilizando efectos de movimiento de cámara para que no se sientan tan estáticos.

Ejemplo de un audiovisual sobre el arte egipcio.

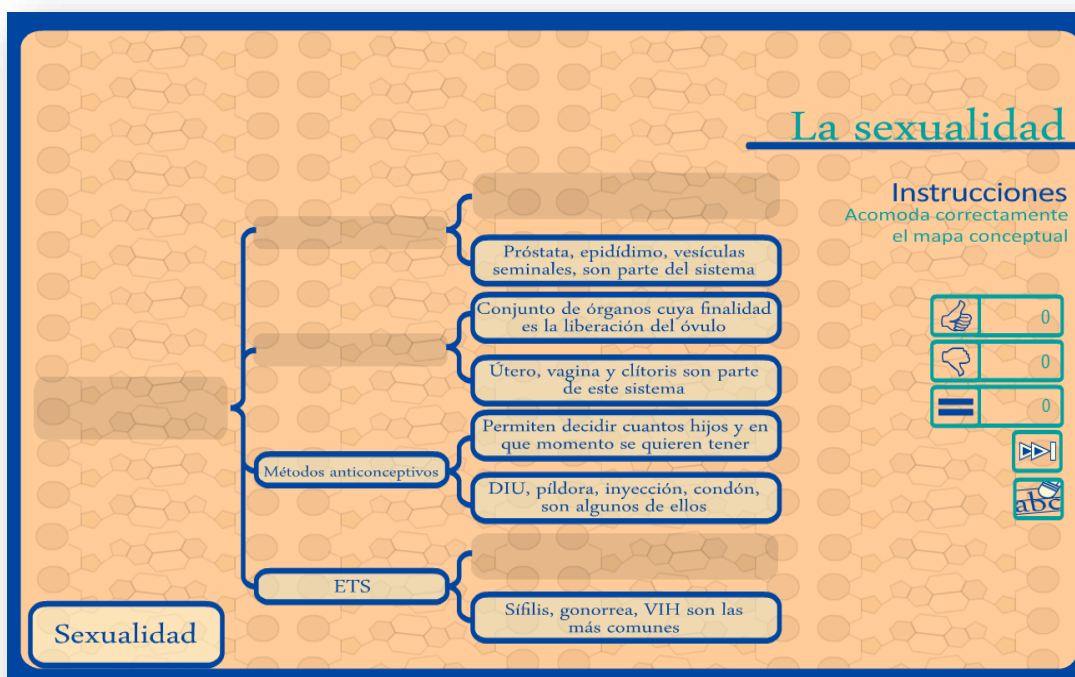


Aplicaciones:

El módulo de las aplicaciones es el de mayor valor en cuanto a contenidos específicos. Aquí se encuentran nuestros simuladores de los laboratorios de física, química, matemáticas y ciencias que pueden ser utilizados las veces que el usuario lo desee. Las prácticas se pueden descargar.

Las aplicaciones interactivas son una de las fortalezas de nuestros portales y donde los alumnos pasan más tiempo. Sirven para reforzar el conocimiento, ya que ellos intervienen de manera participativa. Se trata de manejar los temas a manera de juego para que se entusiasmen. Cerca del 70% son aplicaciones interactivas.

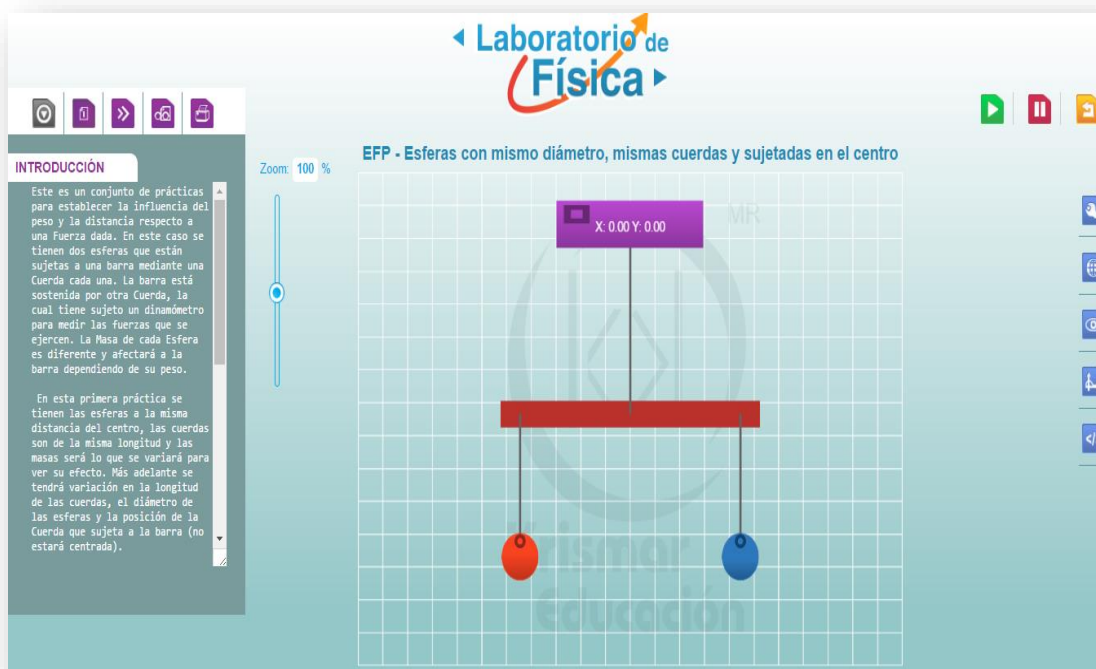
Una de las ventajas de las aplicaciones es que permiten entrar varias veces y el resultado que verá el alumno es diferente. Al ser un recurso programado con paso de parámetros, cada vez que entre a la aplicación, las imágenes y los nombres pueden variar, por lo que no servirá que el estudiante se aprenda el orden de manera memorística. Se cuenta con un banco de reactivos lo suficientemente grande para que cada vez que entre, el sistema muestre un ejercicio diferente.



Simulador de Física:

A diferencia de las aplicaciones, los simuladores nos permiten cambiar las variables de acuerdo a lo que vamos a realizar. Por ejemplo el laboratorio de física (dinámica) tiene un conjunto de prácticas para establecer la influencia del peso y la distancia respecto a una fuerza dada. En este caso se tienen dos esferas que están sujetas a una barra mediante una cuerda cada una. La barra está sostenida por otra cuerda, la cual tiene sujeto un dinamómetro para medir las fuerzas que se ejercen. La masa de cada esfera es diferente y afectará a la barra dependiendo de su peso.

En esta práctica se tienen las esferas a la misma distancia del centro. Las cuerdas son de la misma longitud y las masas serán lo que se variará para ver su efecto. Más adelante se tendrá variación en la longitud de las cuerdas, el diámetro de las esferas y la posición de la cuerda que sujeta a la barra.



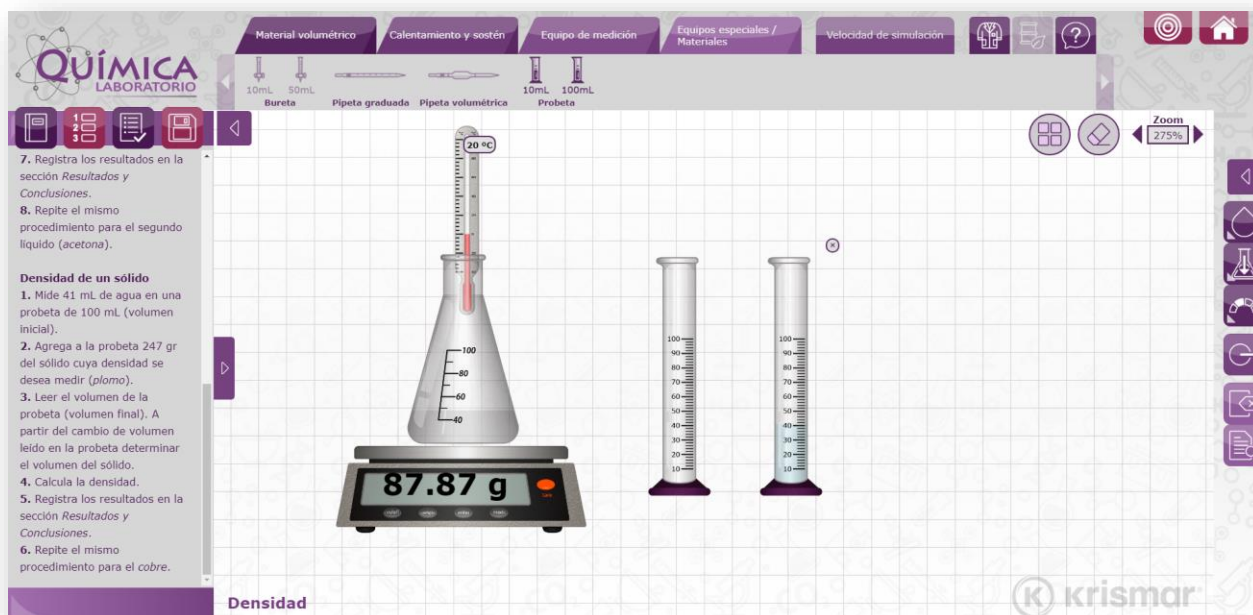
Simulador de Química:

El simulador de química cuenta con 20 prácticas distintas donde el alumno inicia desde conocer el equipamiento hasta realizar destilaciones; un ejemplo es la siguiente.

Densidad: La densidad de una masa (por ejemplo expresada en gramos) de una unidad de volumen (por ejemplo 1 mL) de una muestra: $d = m/V$. Puede ser expresada en g/mL u otro múltiplo de estas unidades. La densidad de los líquidos y sólidos varía muy poco con la temperatura y la presión. En cambio, la densidad de los gases es muy dependiente de ambas. Al respecto, recuerde la ley de los gases ideales: donde PM es el peso molecular del gas.

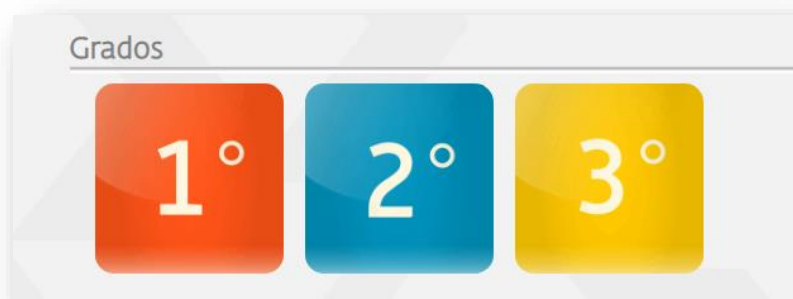
Objetivo:

- Determinar la densidad de sólidos y líquidos.

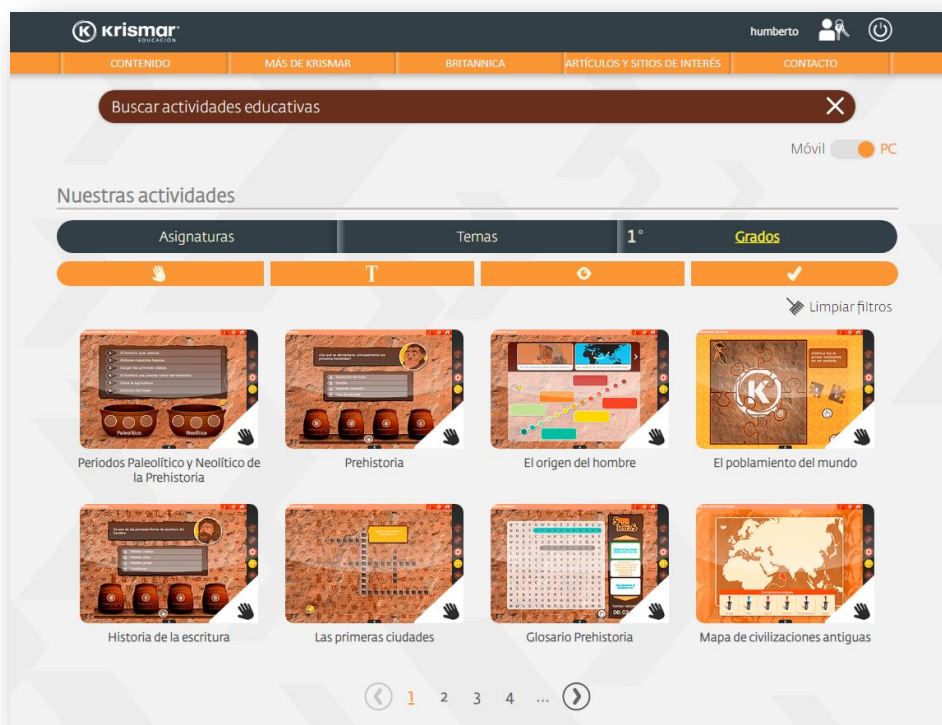


Grados:

Otra sección de nuestro portal educativo es “Grados” en la que podrás revisar nuestras aplicaciones interactivas, disponibles y clasificadas por año escolar, como primer filtro y por materia como filtro subsecuente.



Cada sección corresponde a un grado escolar de nivel Secundaria y cada uno cuenta con las materias y subtemas. Así se podrán encontrar fácilmente los contenidos.



Simulador Planea:

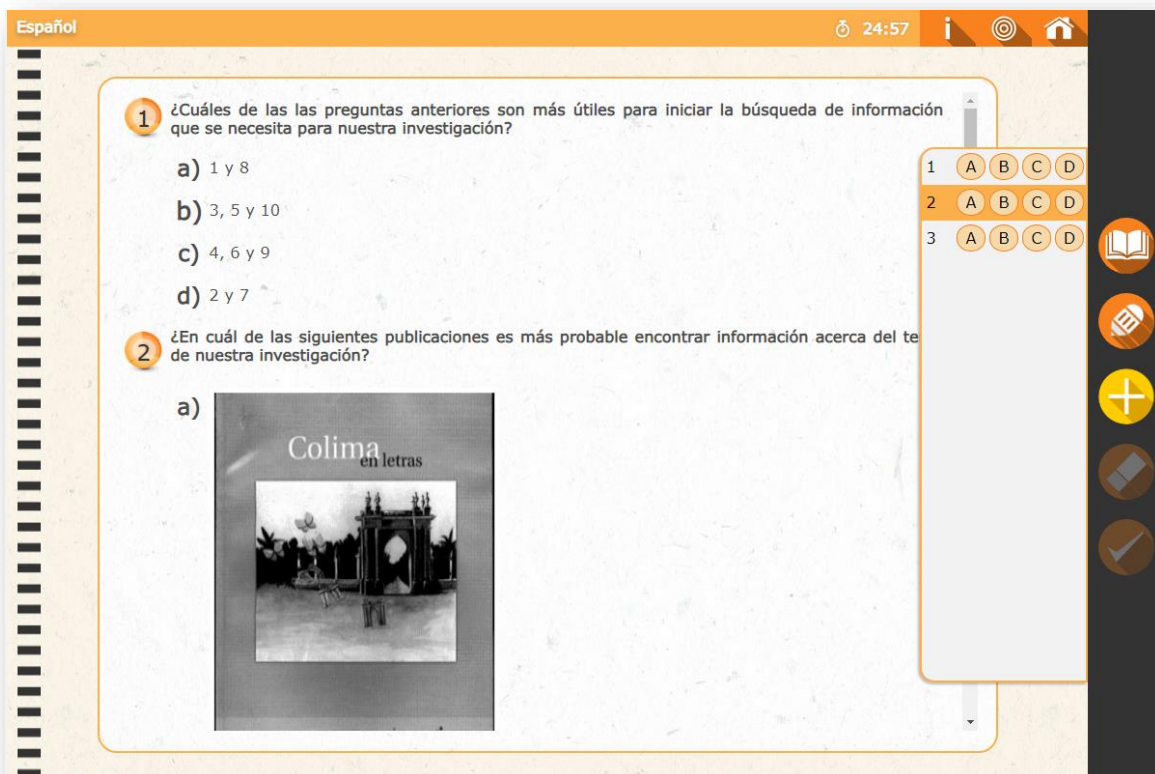
Esta sección tiene 12 simuladores diferentes. Algunos pertenecen a la prueba ENLACE, realizada por la SEP y los otros son cuestionarios inéditos, creados por docentes del nivel medio superior. Uno de ellos es especialista en el área de matemáticas con más de 20 años de experiencia en comunicación y lenguaje. Fue creado por una maestra con más de 25 años de experiencia en la docencia en bachillerato.

En la parte superior aparece el reloj que muestra el tiempo que le queda al alumno para responder cada sección. Puede regresar a la lectura y ver sus calificaciones acumuladas

Como se puede apreciar, el simulador tiene la misma estructura que se lleva a cabo con la prueba creada por la SEP.

Una vez terminada la prueba, nos muestra cada una de las preguntas con lo que se respondió, y en caso de tener un error, nos da una retroalimentación para que el alumno pueda ver el procedimiento.

Lleva un registro con la fecha y la nota sacada en cada una de las secciones. Existe una clave de docente para que pueda monitorear a todo su grupo. Le crea gráficas y promedios.



Britannica.

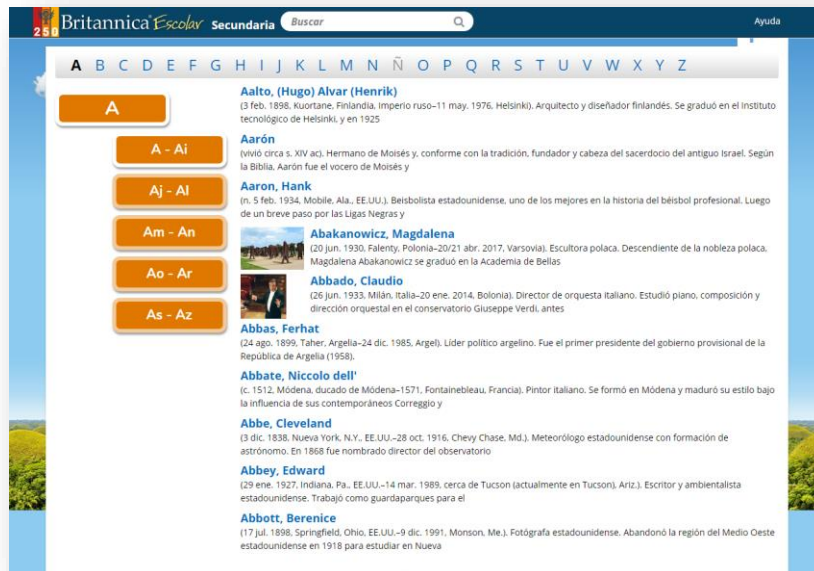
Esta sección tiene 2 botones. Uno para español y otro para inglés. La versión en inglés es mucho más robusta, ya que desde el inicio nos cuestiona sobre el nivel que queremos buscar los artículos. Pueden ser de Secundaria. Cuenta con más de 30,000 artículos auditados de todos los temas y áreas.



La versión en español es especial para América Latina y tiene varias secciones, entre ellas una de actividades que ha sido desarrollada por Krismar. Con esto queremos demostrar que nuestra empresa ha sido seleccionada para desarrollar contenidos educativos a nivel internacional.



Biografías



Esta sección tiene cientos de biografías editadas por Britannica, lo cual asegura la calidad de la información y la profundidad de la misma. Por otro lado, las actualizaciones son constantes.

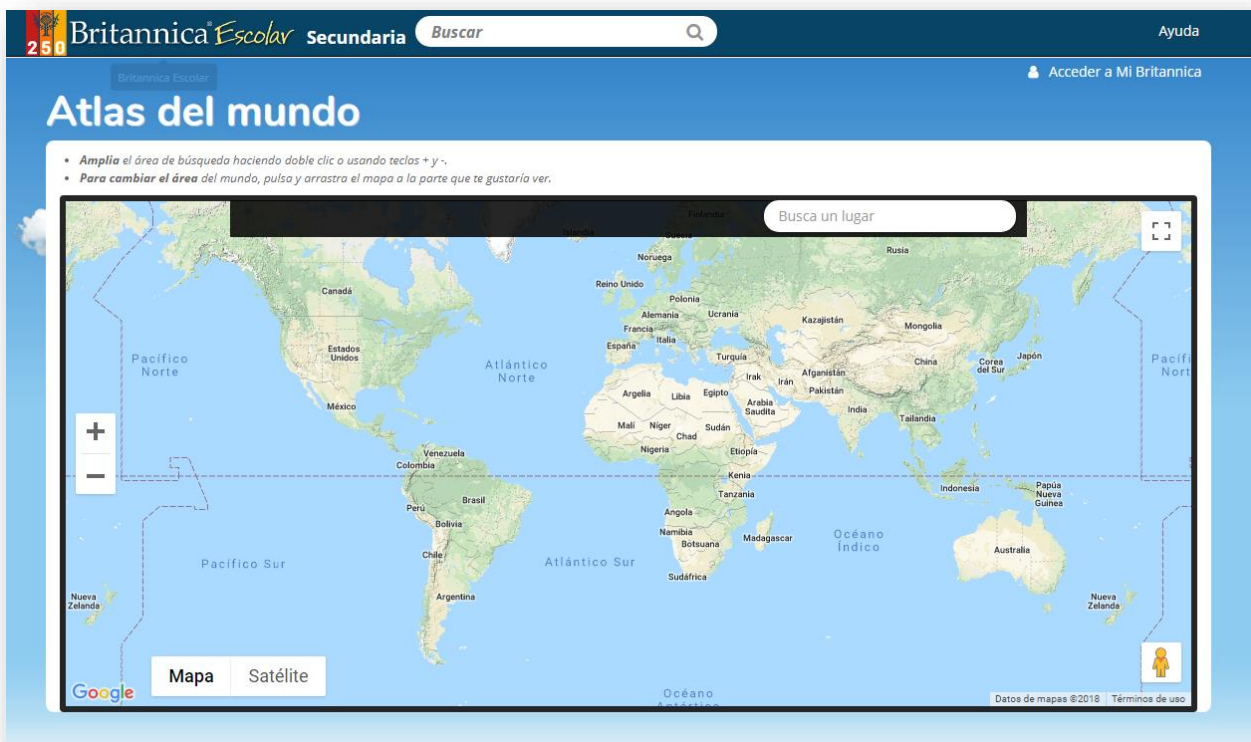


Mapas

Al igual que las biografías, los mapas son muy demandados en todos los grados escolares. Nuevamente la alianza con Britannica, nos permite darle mapas actualizados y de gran relevancia.

Se cuenta con la misma base de datos de Google Maps y del INEGI, por lo que son confiables y no tendrá que estar de un sitio para otro.

Los mapas pueden ser satelitales, políticos, económicos, etc. Puede utilizar las herramientas que está acostumbrado con Google Maps desde el portal.



Configuración

El botón de configuración se representa de esta manera el cual tiene diferentes funciones



- Se muestra la información de la licencia.
- Cambiar la contraseña.
- Por último editar la información.



Información

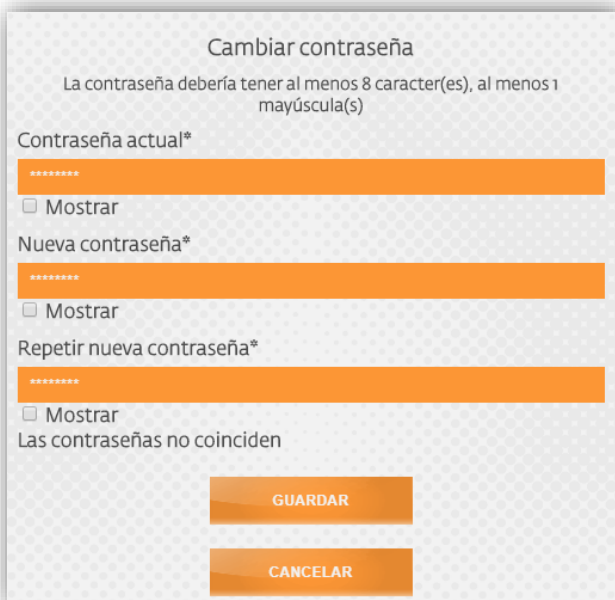


País: México
Ciudad: Toluca
Primer acceso: 25 de Junio de 2020
Último acceso: 27 de Abril de 2020

[CAMBIAR CONTRASEÑA](#)

[EDITAR INFORMACIÓN](#)

Cambiar la contraseña



Cambiar contraseña

La contraseña debería tener al menos 8 caracter(es), al menos 1 mayúscula(s)

Contraseña actual*

Mostrar

Nueva contraseña*

Mostrar

Repetir nueva contraseña*

Mostrar

Las contraseñas no coinciden

[GUARDAR](#)

[CANCELAR](#)

Si vas a cambiar la contraseña, es necesario que tengas en cuenta estos requerimientos. La contraseña debe tener al menos 8 caracteres y al menos una mayúscula(s).

Editar información

En esta sección se podrá editar el nombre, apellido, correo electrónico, Ciudad, País, así como la imagen de perfil.

Recuerda que todos los cambios se verán de manera inmediata al momento de presionar el botón guardar.



Editar información

Nombre
Krismar

Apellido
Educación

Dirección de correo
director@krismar.com.mx

Ciudad
Toluca

Seleccione su país
México



[Subir imagen](#)

☐ [Quitar imagen](#)

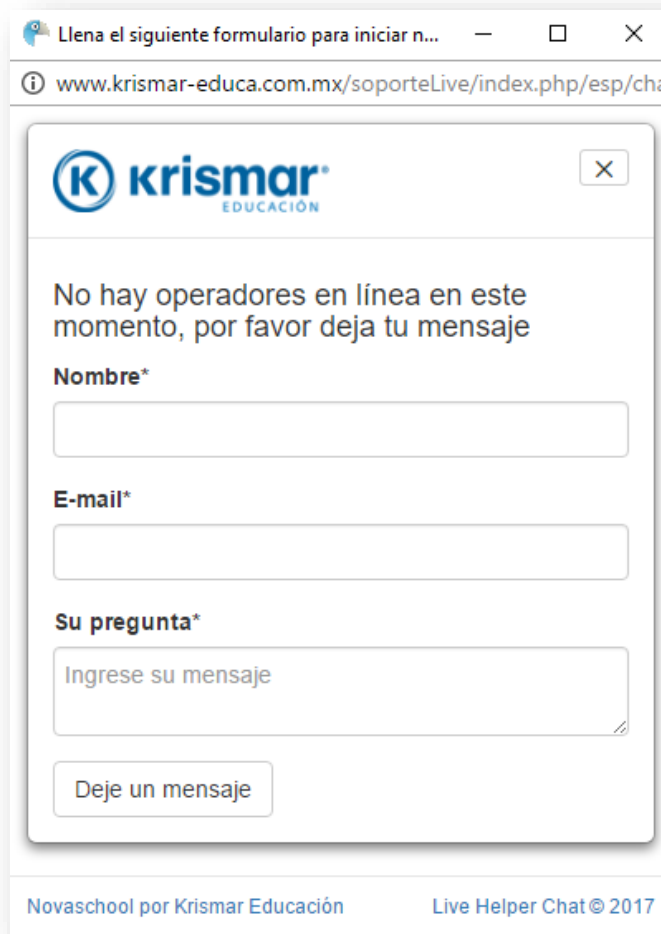
[GUARDAR](#)

[REGRESAR](#)

Chat en línea

Esta sección es un apoyo para el usuario final. El botón tiene dos estados posibles; en verde es cuando está activo (horarios de la Ciudad de México de las 8:00 a las 6:00 de lunes a viernes) y en gris cuando no hay nadie detrás del chat.

Esta sección es para orientar sobre el uso del portal; no es un asesor pedagógico ni para resolver tareas.




Datos generales:

En la parte inferior del portal Educativo se encuentra la ubicación de la empresa, los teléfonos, así como un correo electrónico y un manual de usuario, también se encuentran los botones de las redes sociales que se manejen que es Facebook, Twitter y YouTube, Te recomendamos que sigas nuestras redes sociales y estés enterados de las nuevas actualizaciones y ofertas que tenemos.



Av. 20 de Noviembre No. 68 San Salvador
Tizatlali C.P. 52172 Metepec, Edo. de México.






(722) 271 5705, 271 6972




soporte@krismar.com.mx



Manual de usuario



Krismar Computación Toluca, S. de R.L. de C.V.