

DESCUBRE y explora las TIC's



Mis primeros pasos



YURO

Descubre y explora las TIC's
Mis primeros pasos. Preescolar 1

© 2026 Laura Yu Muñoz

Primera edición: Editorial Yuro, México, marzo 2026

Derechos reservados

© 2026 Editorial Yuro, S.A. de C.V.
Av. Luis Hidalgo Monroy 390, Int. 1, Col. San Miguel.
Alcaldía Iztapalapa, C.P. 09360
Cd. de México

Página Web: <https://editorial-yuro.com.mx>
E-mail: atencionalcliente@editorial-yuro.com.mx

ISBN 978-607-69415-2-2

Revisión técnica

Lic. Maribel Tlaxca Cerón
Pedagoga
Coordinadora de Tecnología Educativa

Edición & Diseño

© 11A Creativa

Derechos reservados

Esta obra es propiedad intelectual de su autor y los derechos de publicación en lengua española han sido legalmente transferidos al editor. Queda prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio digital o mecánico sin permiso por escrito del propietario de los derechos del copyright.

EL EDITOR

Las series del área escolar de Editorial Yuro han sido creadas para acompañar la formación de los ciudadanos digitales del futuro. Cada uno de nuestros contenidos está pensado para integrarse de manera natural con los planes de estudio, incorporar el uso constante de las Tecnologías de la Información y la Comunicación más actuales, y aplicar estrategias pedagógicas adecuadas a la edad y nivel de cada serie.

Con el objetivo de fortalecer los conocimientos y habilidades digitales, cada título ofrece una amplia variedad de recursos digitales para los estudiantes. Además, los docentes cuentan con herramientas diseñadas para facilitar el seguimiento y la evaluación del progreso en cada etapa del aprendizaje.

En Editorial Yuro creemos firmemente que la educación es uno de los mayores bienes que podemos ofrecer a niños y jóvenes. Por eso, reafirmamos nuestro compromiso de desarrollar contenidos de alta calidad que contribuyan a su crecimiento académico, profesional y personal.

ACERCA DEL AUTOR

Laura Yu Muñoz es Licenciada en Economía por la Universidad Nacional Autónoma de México; Licenciada en Educación y Desarrollo Humano por la UNIVA; Maestra en Educación, con especialidad en docencia, por la Universidad Contemporánea, graduada con mención honorífica; y Maestra en Historia por la Universidad IEU en Puebla. Asimismo ha participado en múltiples cursos relacionados con la mejora educativa y el apoyo técnico pedagógico a docentes de educación básica.

En el ámbito educativo se ha desempeñado como docente en los niveles de educación básica, media superior y superior, así como en instancias de formación y capacitación docente. Ha publicado diversos artículos en revistas educativas e impartido conferencias en foros de docentes de educación básica y universidad, enfocándose su colaboración en temas relacionados con proyectos educativos de innovación pedagógica y mejora educativa.



PRESENTACIÓN

Después de analizar diversos ejemplos de las TIC que se utilizan cotidianamente en el hogar, el trabajo y la escuela, la exposición se centra en una presentación detallada de la computadora y sus principales usos. Se destaca esta herramienta como una de las TIC más esenciales para el estudio, la investigación y la comunicación.

En coherencia con el enfoque eminentemente práctico de las lecciones, cada concepto desarrollado se complementa con actividades diseñadas para promover y fortalecer las habilidades digitales correspondientes.

Descubre y explora las TIC's

TABLA DE CONTENIDOS

BLOQUE 1. EL ARCOIRIS DE LAS TIC's

1

Lección	Contenido	
1. Estas son las TIC's	Ejemplos de las TIC's.	2
2. Aquí están las TIC's	Las TIC's en el hogar, en el trabajo y en la escuela.	5
3. TIC's para comunicarse	Las TIC's para comunicarse, investigar y divertirse.	8
4. TIC's para escribir letras	Las TIC's para escribir, contar y dibujar.	11
5. Mi nueva compañera	La computadora personal.	14
6. También soy computadora	Laptop y computadora personal.	17
Proyecto: ¿Eres una computadora?	Comparación entre celular y computadora.	20

BLOQUE 2. DESCUBRIENDO LA COMPUTADORA

21

Lección	Contenido	
7. Mi equipo completo	Monitor, teclado, CPU, ratón.	22
8. El cerebro de la computadora	CPU: centro de control de la computadora.	25
9. Programas de la computadora	Tipos de programas. Los programas, el CPU e internet.	28
10. Accesorios de mi equipo	Impresora, bocinas, usb.	31
11. Una red de amigos	Conexión en internet.	34
12. Hablando con mis amigos	Videollamadas y mensajes de voz.	37
13. Cuidando mi equipo	Uso adecuado de la computadora.	40
Proyecto: Los programas de mis Recursos Digitales	Identificación de los programas instalados.	43

BLOQUE 3. LOS PRIMEROS PASOS

45

Lección	Contenido	
14. El escritorio	Elementos del escritorio de la computadora.	46
15. Las partes del ratón	Partes del ratón. El ratón y el puntero. Ratón inalámbrico.	49
16. Las funciones del ratón	Seleccionar y ejecutar con el ratón.	52
17. Las partes del teclado	Teclas alfanuméricas y de desplazamiento.	55
18. Las letras del teclado	Uso del teclado alfanumérico.	58
19. Los números del teclado	Uso del teclado numérico.	61
20. Funciones del teclado	Uso de las teclas de dirección, enter y mayúsculas.	64
Proyecto: Arma tu computadora	Repasar el conocimiento de las partes de la computadora.	67

RECURSOS DIGITALES

COMPLEMENTARIOS

Los recursos del alumno incluyen:

- Canciones.
- Archivos para actividades complementarias.
- Programas para desarrollar y fortalecer sus habilidades digitales.

Los recursos complementarios del profesor son:

- Guía del maestro
- Generador de exámenes
- Actividades complementarias
- Evaluación de lecciones



El arcoiris de las TIC's

Bloque 1



Lección 1. Estas son las TIC's

Señala las TIC's
al oír la canción.



Escucha la "Canción de las TIC's", observa las imágenes y pon tu dedo en cada una de las TIC's que se mencionan.

Encuentra las TIC's

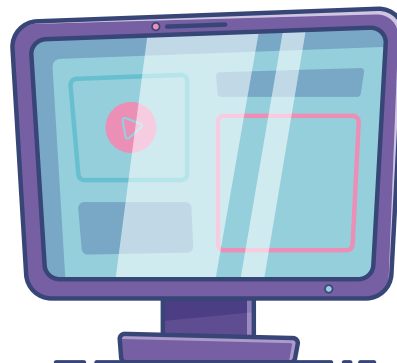
Tacha ✗ lo
que no es
una TIC.



reloj



pc



joystick



celular



audífonos

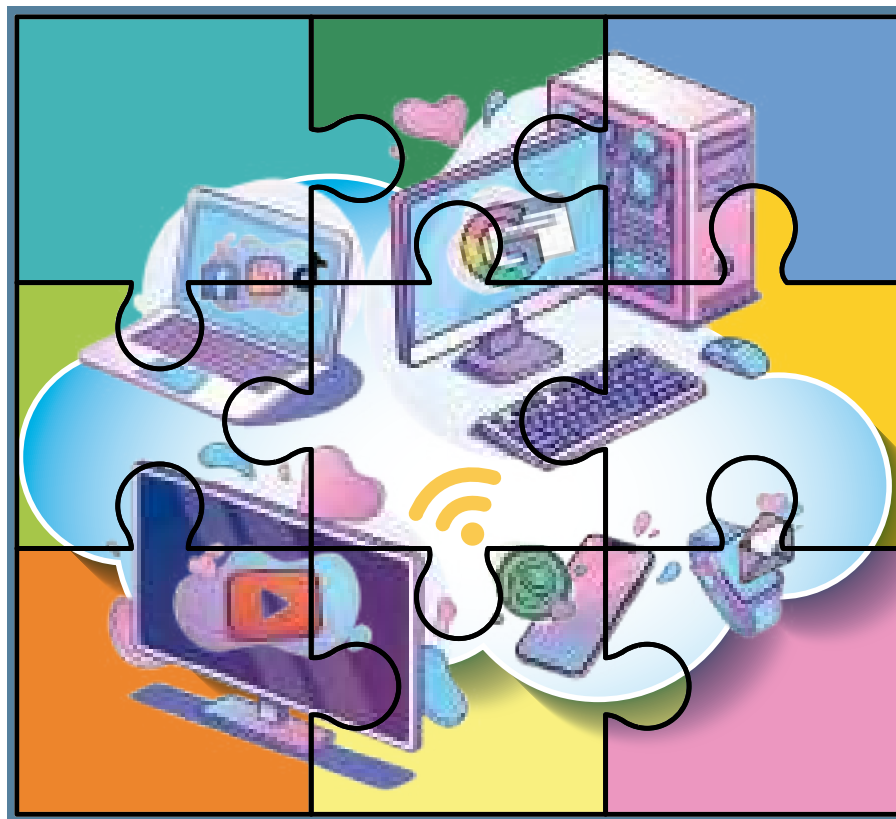


Escucha la "Canción de las TIC's", observa cada una de las imágenes y tacha con color rojo ✗ la imagen que no sea una TIC.

Descubre y explora las TIC's

El rompecabezas de las TIC's

Juega con tus
compañeros con
el rompecabezas
de las TIC's.

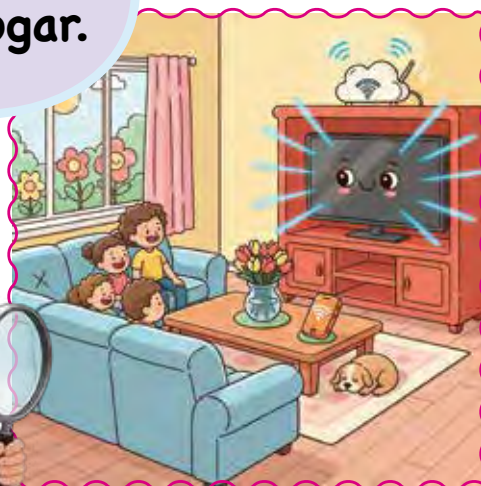


Busca en tus **Recursos Digitales** el "Rompecabezas de las TIC's". Pide a algún adulto que te ayude a imprimirlo. También lo deben enmarcar y recortar.

Lección 2. Aquí están las TIC's



Señala las
TIC's que hay
en el hogar.



sala



recámara



cocina

Escucha la "Canción de las TIC's", observa cada una de las imágenes y encuentra las TIC's que hay en la casa. Di en voz alta sus nombres.



Las TIC's en el trabajo



Encontremos las
TIC's que hay
en el trabajo.



oficina

taller



banco

consultorio



Escucha la "Canción de las TIC's", observa cada una de las imágenes y ayuda a Sofi y a Pedro a encontrar las TIC's que se usan en el trabajo.



Las TIC's en la escuela

Evaluación
de la lección



Las TIC's
también se usan
en la escuela.



Escucha la “Canción de las TIC's”, observa cada una de las imágenes y junto con Pedro y Sofi encuentra las TIC's que hay en tu escuela.



Lección 3. TIC's para comunicarse

Con estas
TIC's nos
comunicamos.



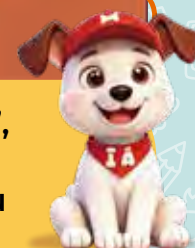
Escucha la “Canción de las TIC's” y observa en la imagen cómo usan Pedro y Sofía las TIC's para comunicarse. ¿Cómo las usas tú?

TIC's para investigar

Con estas TIC's
encuentro
información.

CANCIÓN
de las TIC's

Escucha la "Canción de las TIC's",
observa la imagen y piensa en
qué información buscan Sofi y su
amiga con las TIC's.



TIC's para divertirse

Con estas
TIC's nos
divertimos.



smart tv



celular



internet



Evaluación
de la lección



Escucha la "Canción de las TIC's" y observa en la imagen cómo se divierten Pedro y Sofi con las TIC's. ¿Cómo utilizas las TIC's para divertirte?

Lección 4. TIC's para escribir letras



Usamos las
TIC's para
escribir.



Escucha la “Canción de las TIC's” y busca en tu teclado las teclas de las vocales que están en las computadoras de la imagen.



Descubre y explora las TIC's

TIC's para escribir números

Usamos las
TIC's para
contar y sumar.

CANCIÓN
de las TIC's

Escucha la "Canción de las TIC's" y busca en tu teclado los números que están escritos en las computadoras de la imagen.

TIC's para dibujar

Evaluación
de la lección



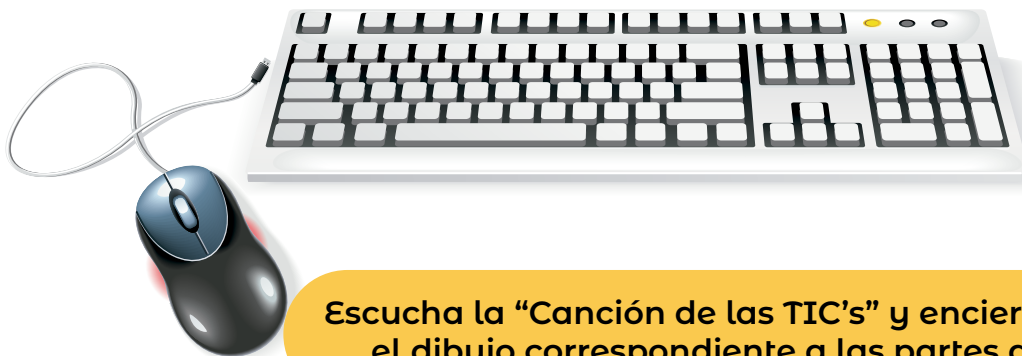
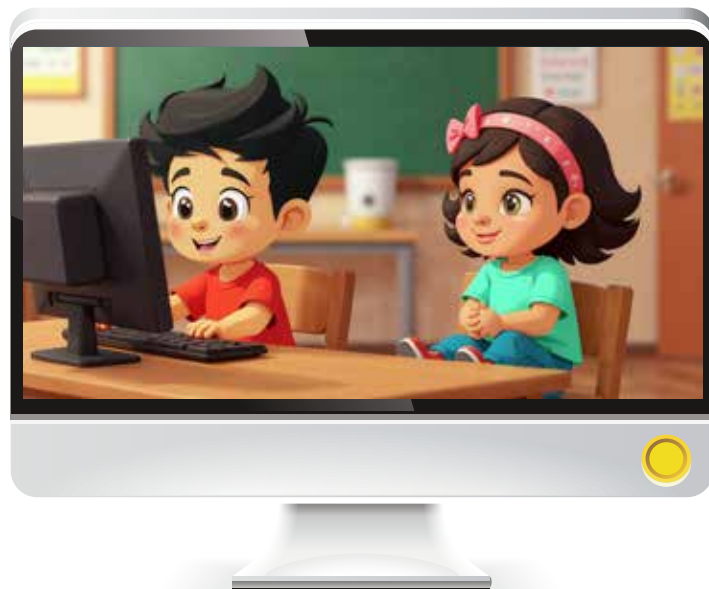
Usamos las
TIC's para
dibujar.



Escucha la “Canción de las TIC's”, observa los dibujos que Sofi y Pedro están haciendo con las TIC's y ayúdalos a colorear sus dibujos.

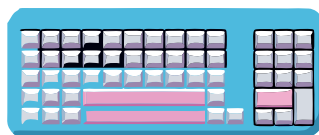
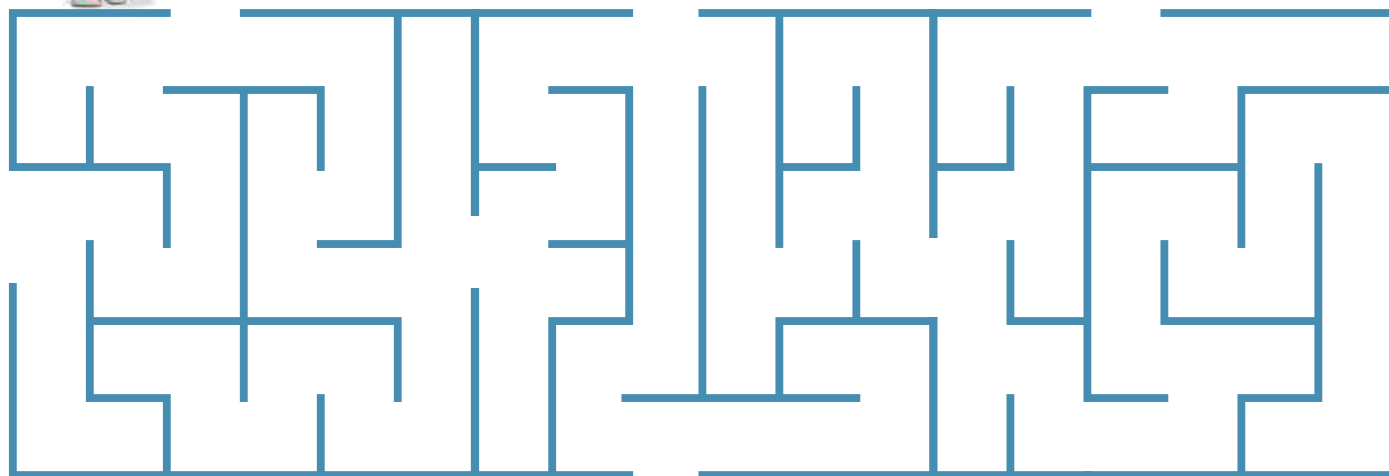
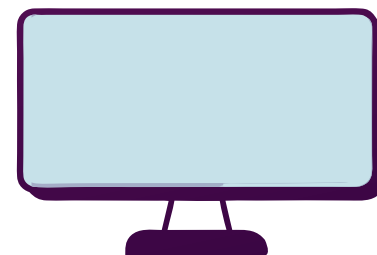


Lección 5. Mi nueva compañera



Escucha la “Canción de las TIC's” y encierra en un círculo verde el dibujo correspondiente a las partes de la computadora.

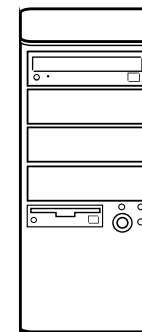
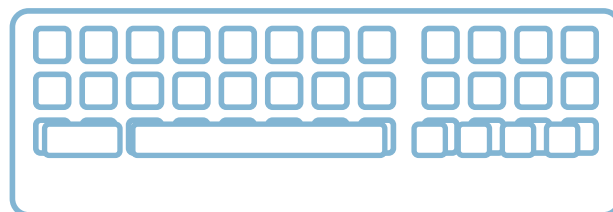
El caminito de la computadora



Observa el laberinto y ayuda a Sofi y a Pedro a encontrar los diferentes caminos para llegar a las partes de su computadora.

Encuentra tu computadora

Evaluación
de la lección



Identifica cada una de las partes de la computadora y únelas con líneas de diferentes colores a la forma correspondiente.

Lección 6. También soy computadora

Laptop



Escucha la “Canción de las TIC ´s” y señala el dibujo correspondiente al teclado y la pantalla de una computadora de escritorio y de la laptop. ¿Crees que aunque se ven diferentes, las dos pueden hacer lo mismo?

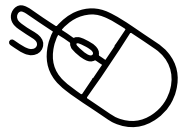
¿Cuántas laptop ves?



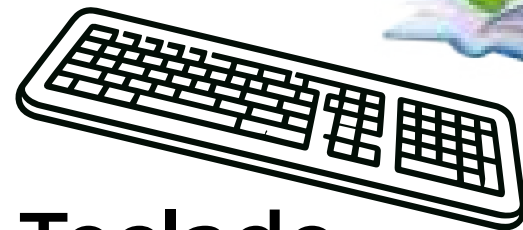
Observa la imagen y cuenta en voz alta el número de laptops que hay. Con color azul encierra en un círculo los números y menciona en voz alta de qué color son.



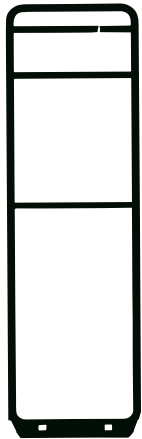
Encuentra tu laptop



Ratón



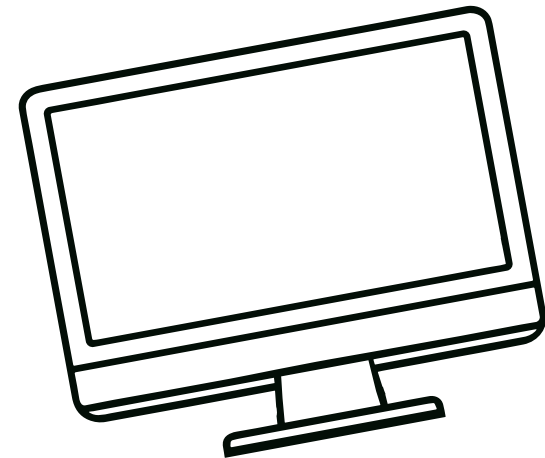
Teclado



CPU



Laptop



Monitor



Colorea las partes de la computadora de escritorio y de la laptop según se indica: Monitor-rojo, Teclado-verde, Mouse-amarillo, CPU-azul.

Descubre y explora las TIC's

Proyecto ¿Eres una computadora?



Evaluación
de la lección

Pregunta para qué sirve un celular. Pregunta para qué sirve una computadora.
¿Hacen lo mismo? ¿Son iguales o diferentes?

Descubriendo la computadora

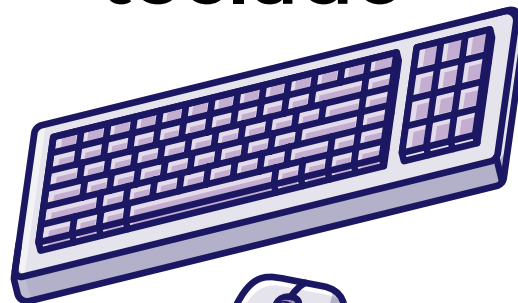
Bloque 2



Lección 7. Mi equipo completo

¡Señala tu equipo!

teclado



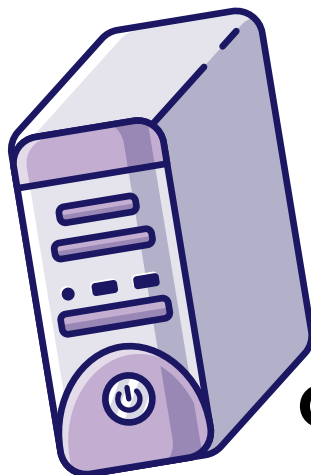
monitor



ratón



cpu



Encierra en un círculo verde las partes de la computadora y dí en voz alta el nombre de cada una de ellas y para qué sirve.

Nos comunicamos

Hola Pedro. Soy Sofía

Hola Sofi



Buenos días niños

Buenos días maestra



Sofi.
¿Quieres un helado?



Sí mami.
De fresa

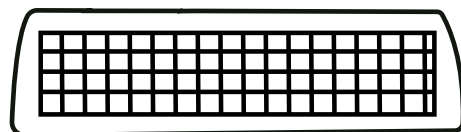


Observa las imágenes y comenta con tus compañeros lo que sucede en cada situación. Así como nosotros nos comunicamos, también lo podemos hacer con la computadora. ¿Cómo le dices algo a la computadora?

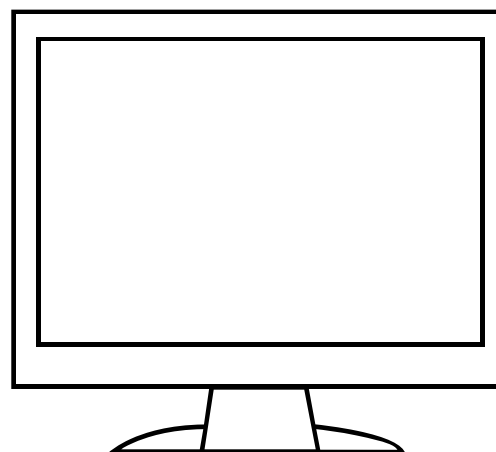
Comunicación con mi equipo



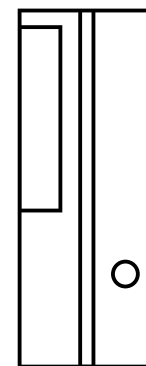
Ratón



Teclado



Monitor



CPU

Evaluación
de la lección

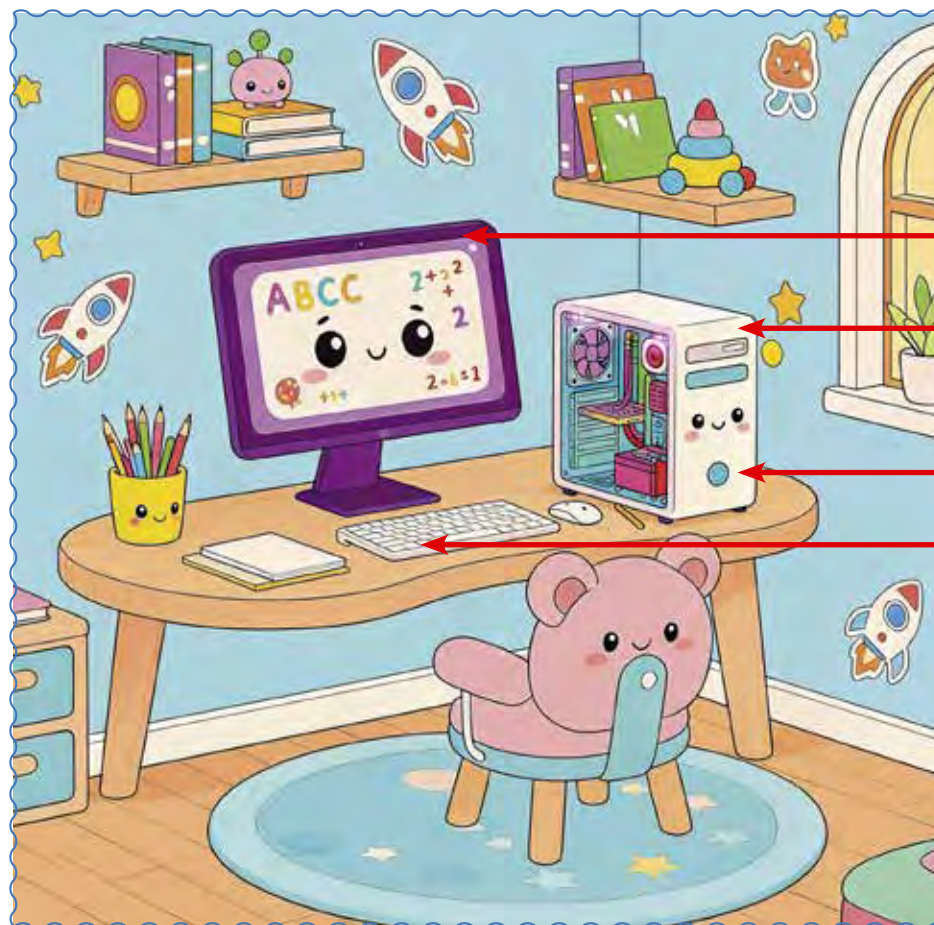


Con el teclado y el ratón me comunico con la computadora, el CPU recibe mi mensaje y el monitor muestra la respuesta. Pinta de color azul el contorno de todas las partes de la computadora y rellénalas con tus colores favoritos.

Lección 8. El cerebro de la computadora



El CPU es
como nuestro
cerebro



- Sale información
- Guarda información
- Enciende y apaga
- Entra información



Busca en tus **Recursos Digitales** el “Rompecabezas del CPU”. Pide a algún adulto que te ayude a imprimir, a enmascar y a recortar el rompecabezas. Juega con tus compañeros con el rompecabezas del CPU mientras escuchas “La canción del CPU”.

Información de la computadora

¿Qué hace cada cosa?



Guarda
información

Entra
información

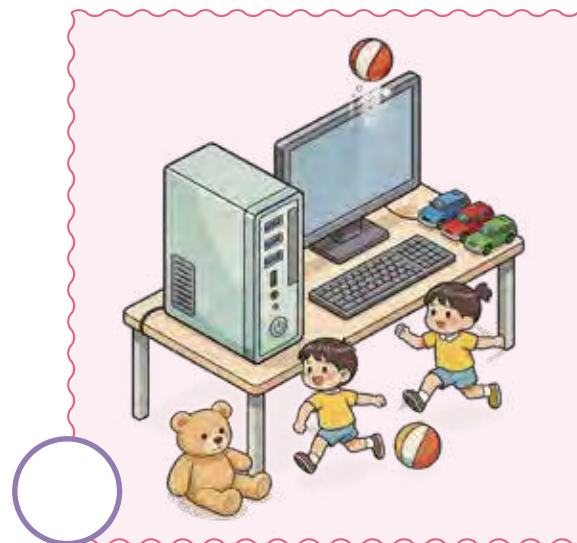
Muestra
información

Observa las imágenes que muestran cómo se procesa la información en una computadora. Marca las líneas punteadas con un color diferente y coloca la flecha que dirija al texto que describe lo que está realizando cada niño.



Cuida tu CPU

Recuerda
cuidar tu CPU.



Observa las imágenes y comenta con tus compañeros qué sucede en cada situación. Con un color diferente tacha ✖ lo que no se debe hacer con el CPU.



Lección 9.

Programas de la computadora



Los programas son las instrucciones de la computadora.

Y hay instrucciones para cada cosa.



Para escribir



Para dibujar



Para jugar



Para socializar



Escucha la “Canción del programa”. Observa las imágenes y comenta con tus compañeros qué es lo que están haciendo los niños.

Los programas y el CPU

Los programas
están en el CPU.

Guarda los
programas



Disco



Todos los programas se guardan en un disco que está en el CPU.
Escucha la “Canción del programa” y busca en las computadoras del
salón qué programas hay para jugar y para escribir.



Los programas e internet

Los programas
se bajan de
internet.



Internet

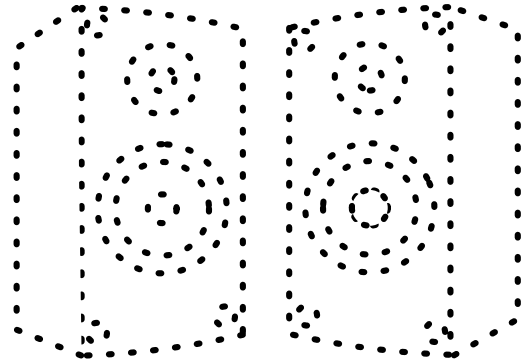
CPU



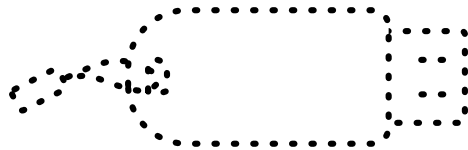
Todos los programas se bajan de internet y se guardan en el CPU.
Escucha la "Canción del programa" y busca en las computadoras
del salón qué programas hay para dibujar y para socializar.



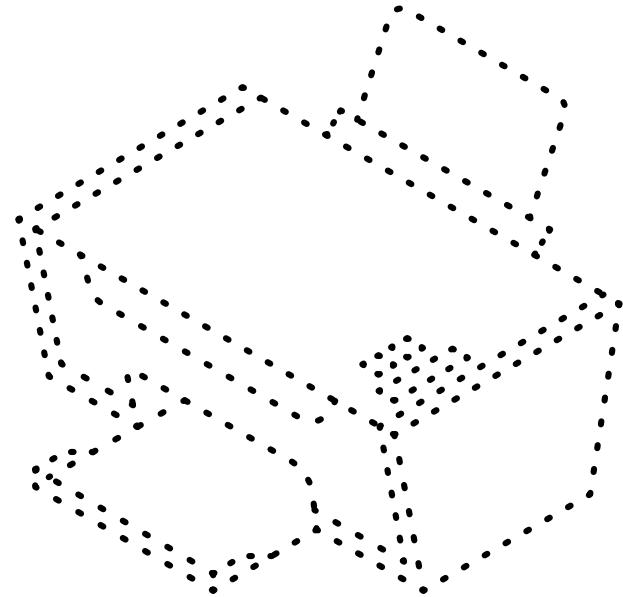
Lección 10. Accesorios de mi equipo



Bocinas



USB

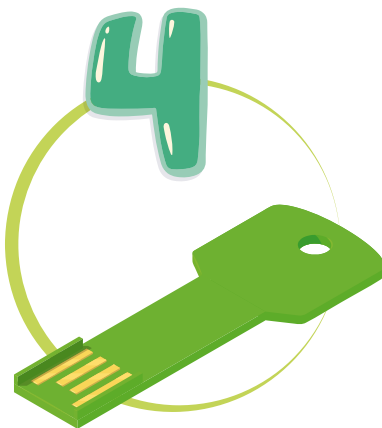
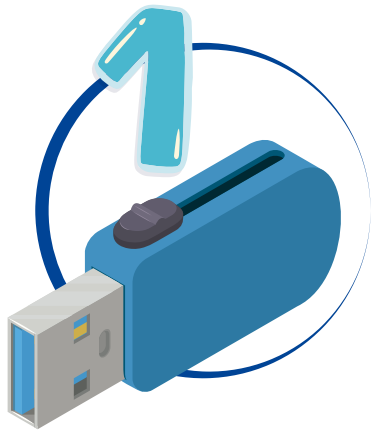


Impresora

Une las líneas de los accesorios de la computadora.
Colorea cada uno con pintura de diferentes colores y pide a tu profesor@ que te diga sus nombres y repítelos tres veces en voz alta.

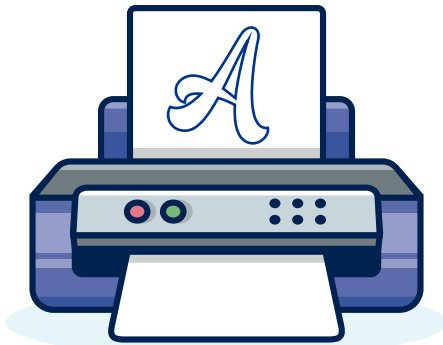


Guardo información

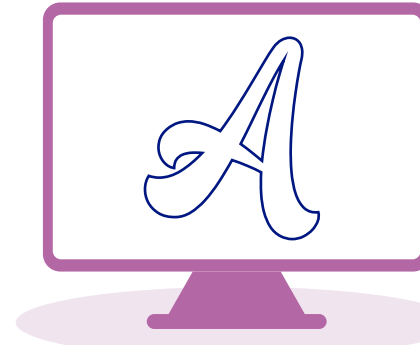


La información se puede guardar en una memoria USB. No importa el tamaño ni el color. Cuenta las memorias USB y dí su color en voz alta.

Imprimo información



Impresora



Pantalla



Teclado



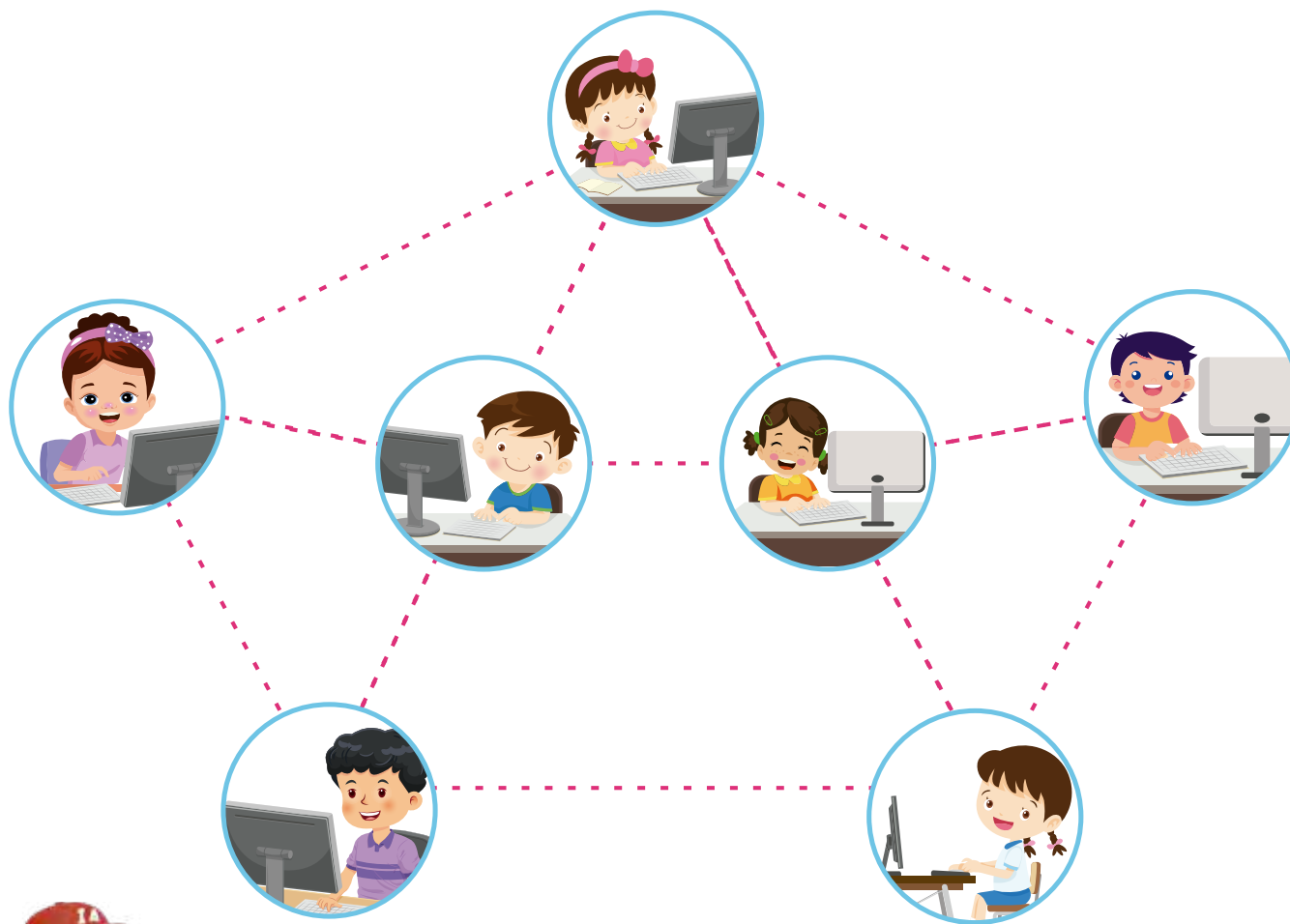
CPU

Evaluación
de la lección



Con pintura de diferentes colores, llena de color la letra que se encuentra en el escritorio de la computadora y utiliza los mismos colores para llenar de color la hoja que se imprimió por medio del teclado.

Lección 11. Una red de amigos



Observa la red de amigos. Si te pudieras conectar con ell@s, qué les dirías. Remarca con tu color favorito el círculo del niñ@ con el que te conectarías.

Une a los amigos



Ayuda a l@s amig@s a conectarse en internet. Une todos los círculos pegando trozos de estambre para que tod@s puedan platicar.



Módem para conectarme



Haz bolitas pequeñas de papel crepé y pégalas en el contorno de la computadora. Colorea de verde la señal Wifi y de amarillo el modem que permite conectarse a internet.

Lección 12. Hablando con mis amigos

Con la computadora podemos hacer videollamadas.



¿Qué platica Sofi con su amiga? Haz una videollamada a un compañero y pregúntale.



Descubre y explora las TIC's

Videollamadas

Con el celular también
podemos hacer
videollamadas.



Haz una videollamada al celular de un amigo.
¡Qué TIC tan divertida!



Evaluación
de la lección

Graba un mensaje

Con el celular
puedes enviar
mensajes de voz.



Manda un mensaje de voz con un celular.
Esta TIC es muy útil y muy divertida.



Lección 13. Cuidando mi equipo

¡SIN
ALIMENTOS!



Con alimentos



Observa la reacción de Sofía. No se debe comer alimentos cerca de la computadora. Tacha  la imagen que muestra lo que no se debe hacer y colorea la imagen que muestra lo que es correcto hacer.

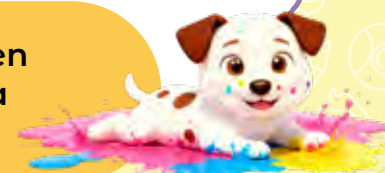


Sin alimentos

No maltratar mi equipo



Observa las imágenes y comenta qué es lo que sucede. Tacha **X** la imagen que muestra lo que no se debe hacer y colorea con tus colores favoritos, la imagen que muestra lo que es correcto hacer.



Un lugar adecuado

Evaluación
de la lección



Observa las imágenes y comenta con tus compañeros en cuál lugar es adecuado trabajar con la computadora. Colorea la imagen que muestra el lugar adecuado y tacha ✗ el lugar no adecuado.



Proyecto Los programas de mis “Recursos digitales”

¿Qué
programas
tengo?



Gcompris



TypeFaster



Ayuda a Sofi. En tus **Recursos Digitales** busca los programas incluidos y explica para qué se usa cada uno.

TIC's y escaleras

Busca en tus **Recursos Digitales** el archivo "TIC's y Escaleras". Pide a un adulto que te ayude a imprimir, a enmascar y a recortar el juego. Que tu maestra te explique las reglas y juega con tus compañeros



Los primeros pasos

Bloque 3



Lección 14. El escritorio

Este es el escritorio de mi computadora.

Compara tu escritorio con el de Pedro.



ESCRITORIO

Prende tu computadora y compara tu escritorio con el de Pedro. ¿En qué se parecen?
En tus **Recursos Digitales** abre el archivo "Escritorios" para ver otros ejemplos.



Lo que veo en mi escritorio

En el escritorio
podemos ver
varias cosas.



DIBUJOS



VIDEOS



TEXTOS



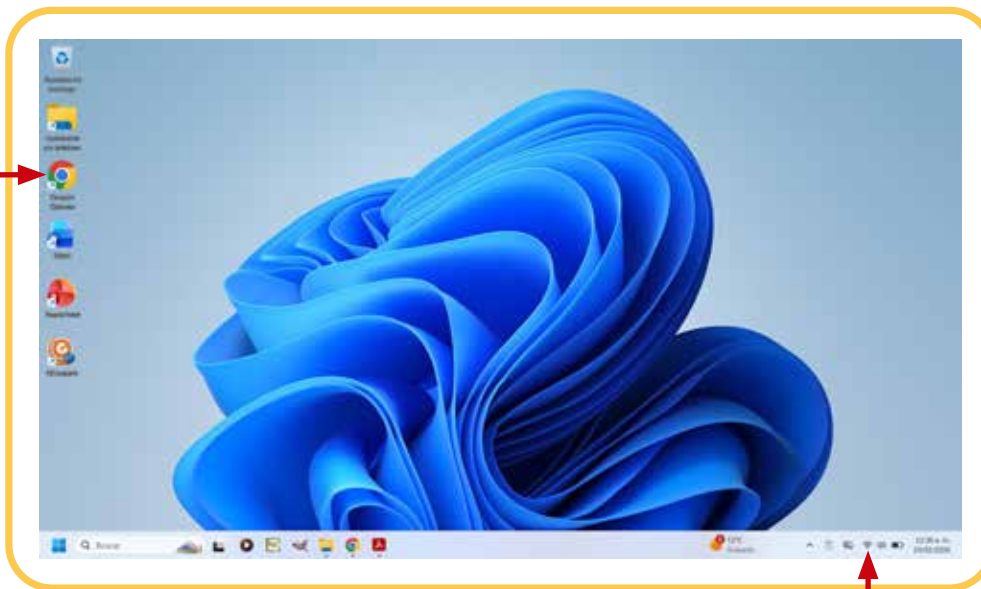
AMIGOS

En tus **Recursos Digitales** abre tu archivo
“Lo que veo” y compara esto con lo que ve Sofi.



Dos TICs en mi escritorio

En el escritorio
hay dos TIC's
muy importantes.



navegador
web

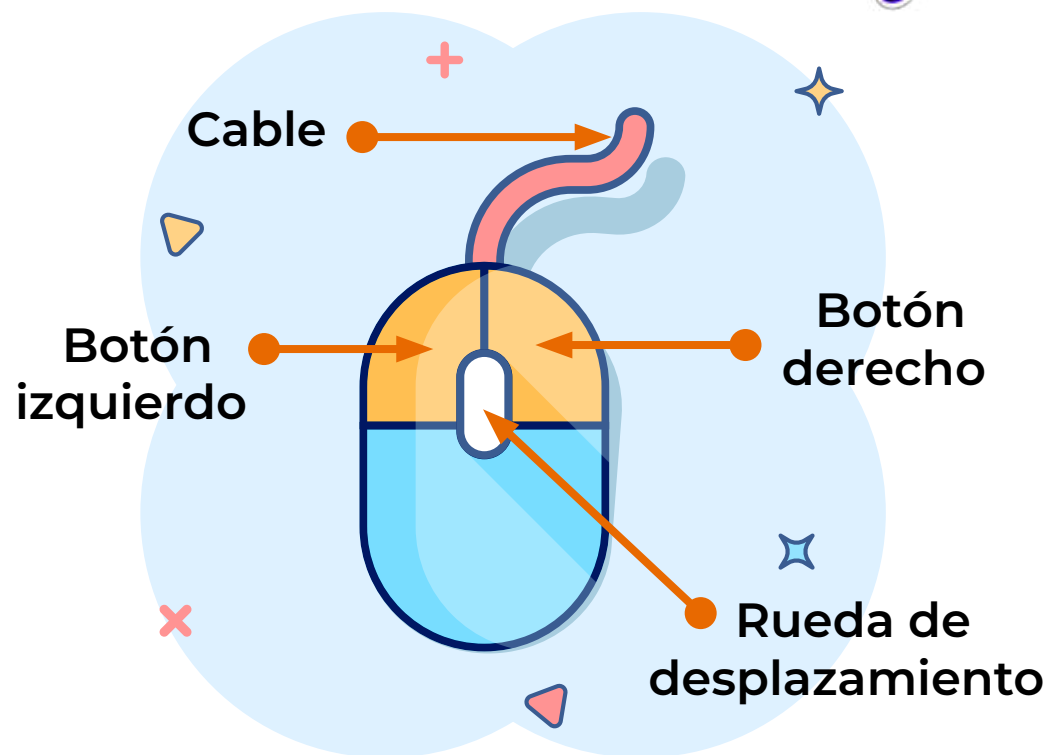
wifi



En tu escritorio revisa si tienes
conexión a Wifi y un navegador Web.

Lección 15. Las partes del ratón

Estas son las partes del ratón.



Compara tu ratón con el de la figura e identifica sus partes. En tus **Recursos Digitales** abre tu archivo "Ratón" y conoce otros modelos.

El puntero con el ratón



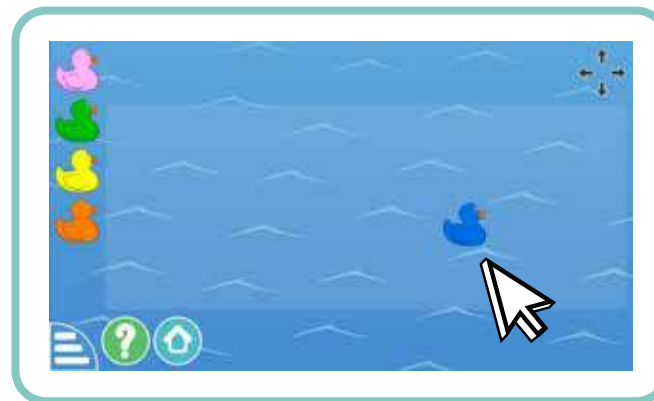
En el escritorio
el puntero se
mueve como se
mueve el ratón.



Puntero



Abre "Mi primer ratón"



Con el ratón
mueve el pato



En tus **Recursos Digitales** abre GCompris, selecciona El Gato y abre "Mi primer ratón". Con tu ratón y las flechas mueve el pato.



El ratón sin cola

Evaluación
de la lección

También hay
ratones sin cable y
funcionan con pilas.



wifi



usb conectado
al teclado

Pilas



En tus **Recursos Digitales** abre tu archivo
"Ratón" y revisa el ratón inalámbrico.

Lección 16. Las funciones del ratón

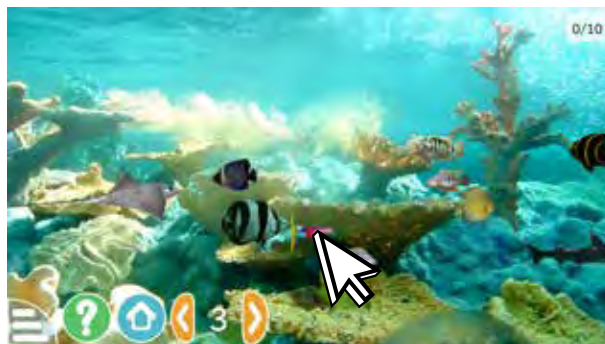
Con el puntero del ratón puedes seleccionar algo.



Moviendo el ratón descubre al gato



Con un clic atrapa un pez



En tus **Recursos Digitales** abre GCompris y tu programa “Mueve el ratón o taca la pantalla” para descubrir al gato, también abre tu programa “Púlsame” para atrapar cada pez con un clic.

Con un clic del ratón



Con un clic
puedes seleccionar
objetos.



En tus **Recursos Digitales** abre GCompris y tu programa “Pulsa o toca”
y con un clic en cada cuadro libera a la mariposa y a la abeja



Con dos clic del ratón

Con dos clic seguidos también se pueden seleccionar objetos.



En tus **Recursos Digitales** abre GCompris y tu programa “Toca dos veces o haz doble clic” y descubre la oruga y la jirafa.



Lección 17. Las partes del teclado

Las teclas de letras son parte del teclado.



MI PRIMER
TECLADO



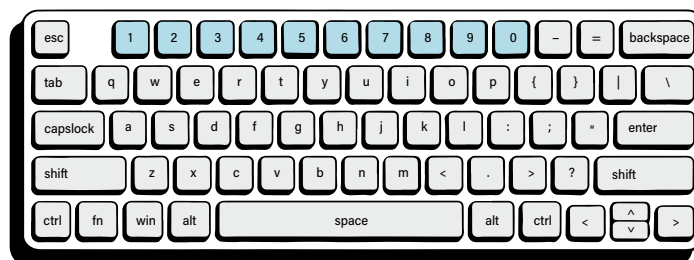
En tus **Recursos Digitales** abre GCompris, selecciona el Gato y el programa “Mi primer teclado”. Pulsa cada tecla de las letras y escucha su nombre.

Las teclas de los números



Las teclas de números también son parte del teclado.

Teclas de números



MI PRIMER TECLADO

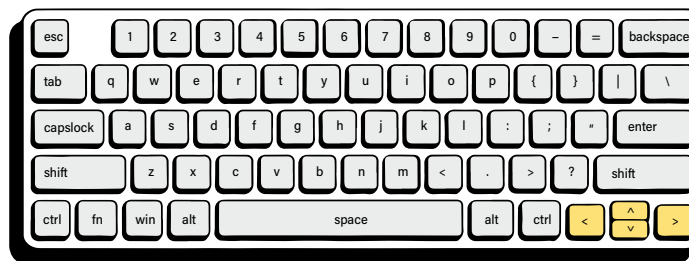


Abre GCompris, selecciona el Gato y abre "Mi primer teclado".
Pulsa cada tecla de los números y escucha su nombre

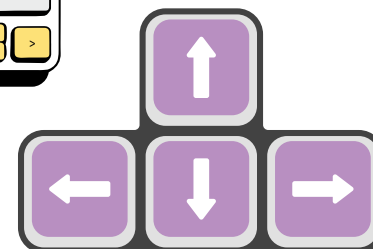


Las flechas de desplazamiento

Las teclas con flechas de desplazamiento también son parte del teclado.



flechas de desplazamiento



En tus **Recursos Digitales** busca tu archivo "Flechas" y mueve el cursor usando las flechas de desplazamiento de tu teclado

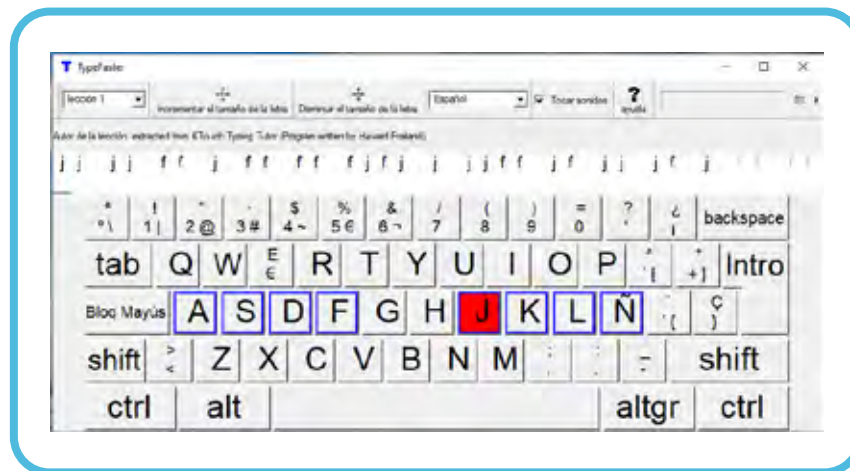
Evaluación de la lección



Lección 18. Las letras del teclado



Hay que teclear
para conocer las
letras.



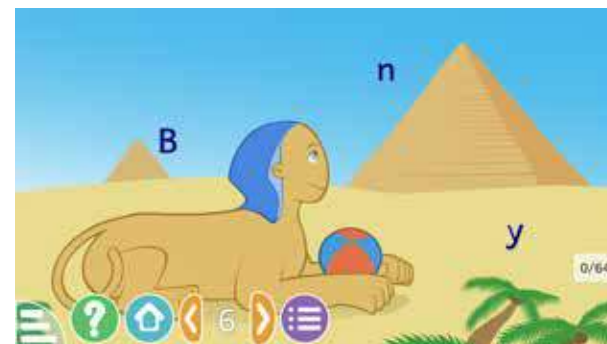
Busca en tus **Recursos Digitales** el programa
“TypeFaster” y teclea las letras que te indica



Letras sencillas



Hay que buscar en el teclado cada letra que baja.

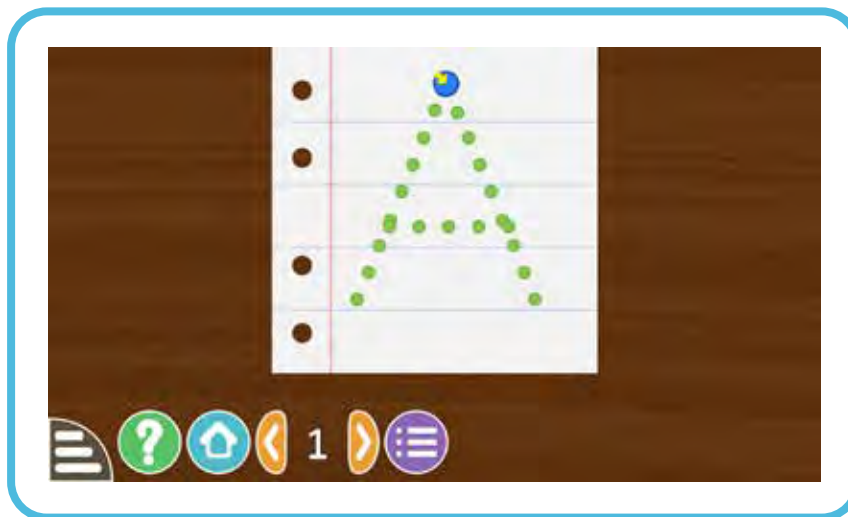


Abre GCompris y en Gato ejecuta el programa "Letras sencillas". Ayuda a Pedro a encontrar en el teclado las letras que bajan.



Dibujar letras

Como repaso
vamos a dibujar
varias letras.



Abre GCompris y en la sección Letras de la Vaca, ejecuta el programa "Dibujar letras". Ayuda a Sofi a dibujar las letras.

Lección 19. Los números del teclado



Repasemos los números en el teclado.

MI PRIMER
TECLADO



En tus **Recursos Digitales** abre GCompris y en la sección Numeración del Borrego, ejecuta el programa “Mi primer teclado”. Acompaña a Pedro a repasar los números.

Dibujar números



Escucha su nombre
y dibuja el número.

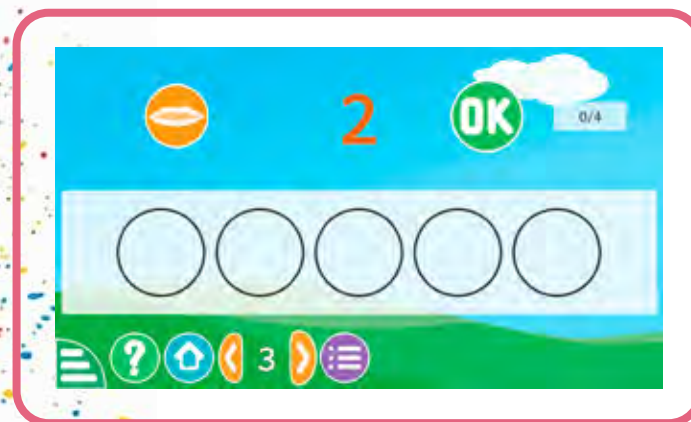


En tus **Recursos Digitales** abre GCompris y en la sección Numeración del Borrego, ejecuta el programa “Dibujar números”. Junto con Pedro escucha el nombre y dibuja el número.

Aprende los números



Vamos a colorear las
bolitas que dice el
número.



En tus **Recursos Digitales** abre GCompris y en la sección Numeración del Borrego, ejecuta el programa “Aprende los dígitos”. Colorea la cantidad de bolitas que dice el número.

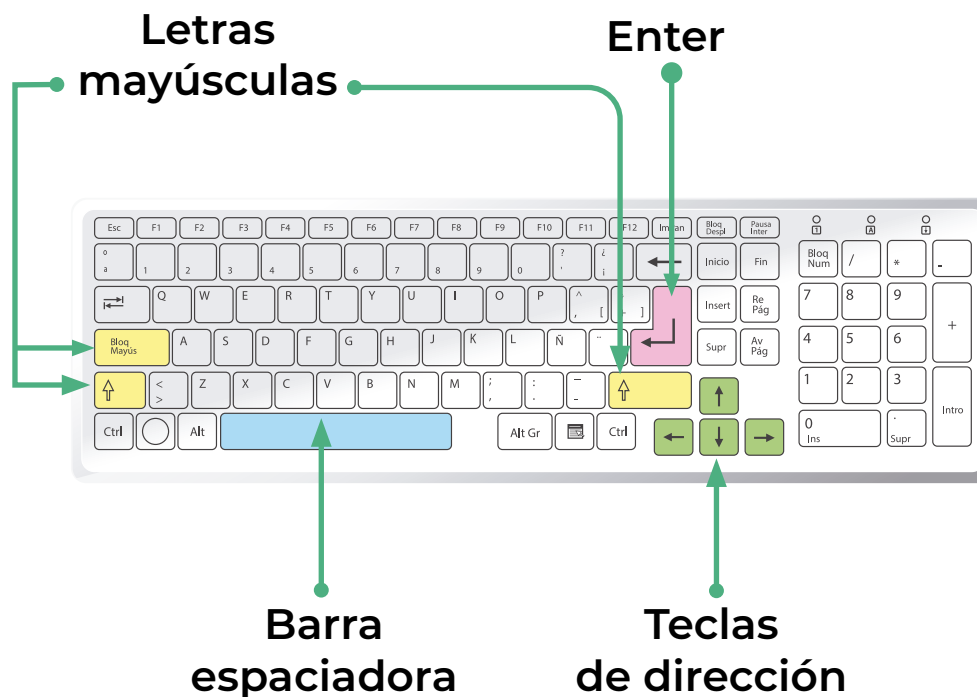
Evaluación
de la lección



Lección 20. Funciones del teclado



Estas son algunas funciones del teclado.



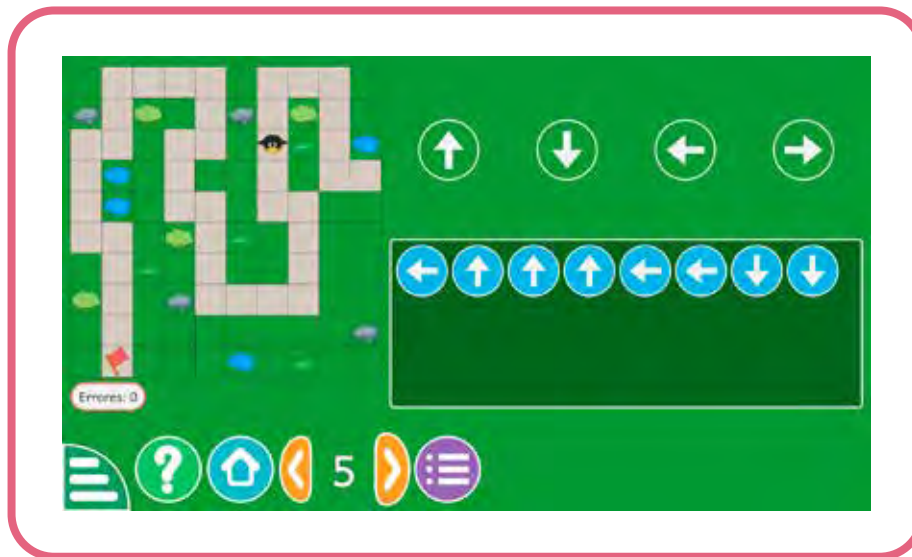
En tu teclado busca las teclas de función señaladas. Abre tus **Recursos Digitales** y en el archivo "Teclado" conoce más funciones del teclado.



Flechas de dirección



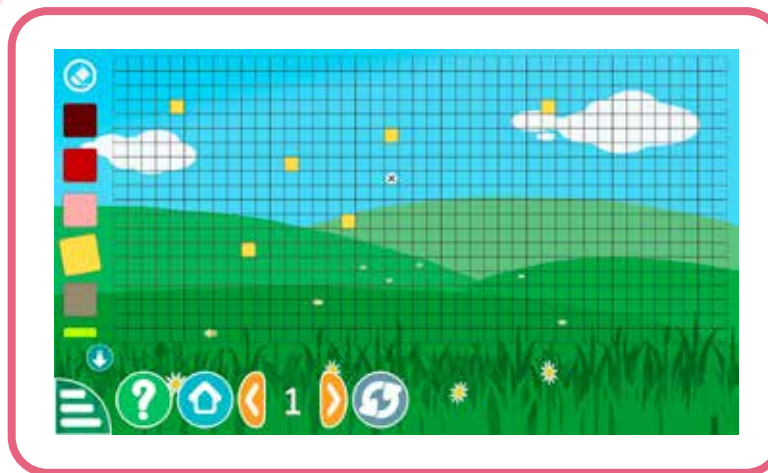
Lleva al pingüino a la bandera. Usa las flechas de dirección.



Abre tus **Recursos Digitales** y en GCompris abre la sección Lógica del Pingüino, y ejecuta el programa “Codificación de ruta”. Con las flechas de dirección haz que avance el pingüino..

Flechas de dirección y Enter

Mueve un cuadro de color con las flechas de dirección y fíjalo pulsando Enter



Abre tus **Recursos Digitales** y en GCompris abre el Dinosaurio y ejecuta el programa "Dibuja en una cuadrícula". Selecciona un color y pinta los rectángulos como prefieras para crear un dibujo.

Proyecto Arma tu computadora



En tus **Recursos Digitales** busca el archivo “Computadora” y sigue las indicaciones de tu maestra.

