

DESCUBRE

y explora las TIC's

Escribir, Contar,
Dibujar y Programar



LAURA YU MUÑOZ



YURO

DESCUBRE y explora las TIC's



**Escribir, Contar,
Dibujar y Programar**



YURO

Descubre y explora las TIC's
Escribir, Contar, Dibujar y Programar. Preescolar 3

© 2026 Laura Yu Muñoz

Primera edición: Editorial Yuro, México, abril 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 978-607-69415-1-5

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

En la primera parte del libro se desarrolla y fortalece el manejo del teclado y de un procesador de texto básico, partiendo de la escritura y lectura del abecedario y palabras sencillas así como de las primeras nociones de conteo, enumeración y orden de los números naturales.

En la segunda parte se desarrolla el conocimiento de herramientas gráficas mediante el uso del color y el trazo de elementos geométricos, a partir de los cuales se presentan actividades para desarrollar la creatividad a través del manejo del color y el espacio del entorno cotidiano.

Finalmente en la tercera parte primero se destaca el concepto de reglas que se observan en el juego, en el hogar, en la escuela y paulatinamente se expone la representación de éstas hasta llegar a la elaboración de un diagrama de flujo construido con elementos simbólicos básicos.



Descubre y explora las TIC's

TABLA DE CONTENIDOS

BLOQUE 1. LAS PALABRAS Y LOS NÚMEROS

1

Lección	Contenido	
1. Somos las vocales	Las vocales en el teclado	2
2. Las consonantes	Las consonantes en el teclado	9
3. El abecedario y el teclado	Actividades de tecleo	16
4. Vamos a contar	Actividades con programas diseñados para contar	24
5. Vamos a sumar	Actividades con programas diseñados para sumar	31
6. Palabras y números	Actividades de lectoescritura con software de apoyo	38
Proyecto: Hoja de presentación	Uso de un procesador de texto	46

BLOQUE 2. LOS COLORES Y LAS FORMAS

47

Lección	Contenido	
7. TIC's para dibujar	Revisión de herramientas de Tux Paint	48
8. Los colores	Nombre de colores. Coloreado de imágenes	56
9. Colorea los triángulos	Herramientas de línea y de color en trazo de triángulos	64
10. Dibuja cuadrados	Herramientas de línea y de color en trazo de cuadrados	70
11. Que rueden las circunferencias	Herramientas de línea y de color en trazo de circunferencias	76
12. Formas maravillosas	Trazo de cuadrados, triángulos y circunferencias	82
13. Rompecabezas de colores	Aplicación del conocimiento de colores y formas	88
Proyecto: La luz y los colores	Colores que forman la luz del sol	92

BLOQUE 3. TOMANDO DECISIONES

Lección	Contenido	
14. El objetivo y las reglas de los juegos	Concepto de objetivo y reglas	93
15. El juego del laberinto	Las reglas en el juego	100
16. Pasos para escribir	Las reglas en la escritura	106
17. Pasos para dibujar	Las reglas en la geometría	112
18. Símbolos de los pasos para hacer algo	Símbolos de un diagrama de flujo	118
19. Diagrama de los pasos para escribir	Diagrama de flujo aplicado a escribir	125
20. Diagrama de los pasos para sumar	Diagrama de flujo aplicado a sumar	132
Proyecto: Diagrama de la solución de un laberinto	Diagrama de flujo de un juego	139

RECURSOS DIGITALES COMPLEMENTARIOS

Los recursos del alumno incluyen:

- 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



Las palabras y los números

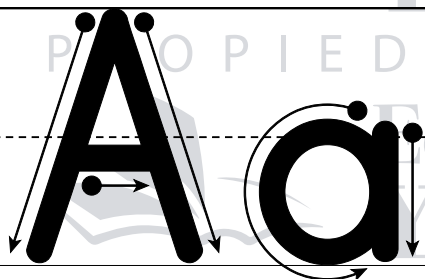
Bloque 1



Descubre y explora las TIC's

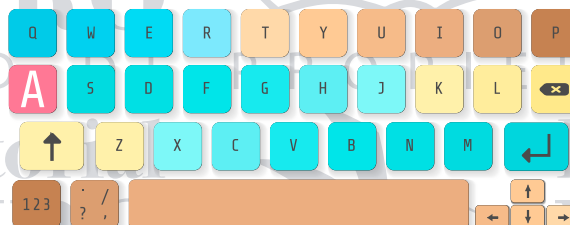
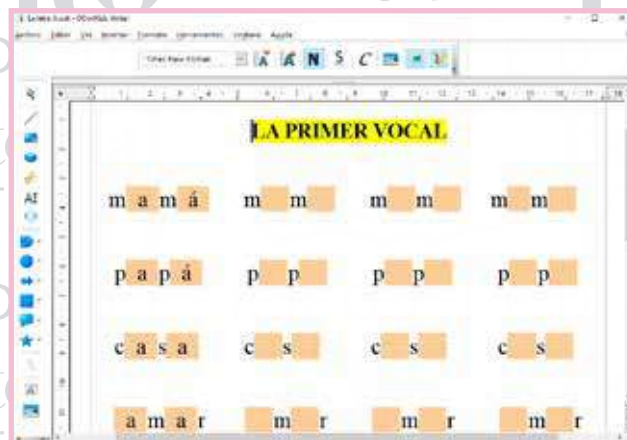
Lección 1. Somos las vocales

La **A** es la
primer vocal.



A A

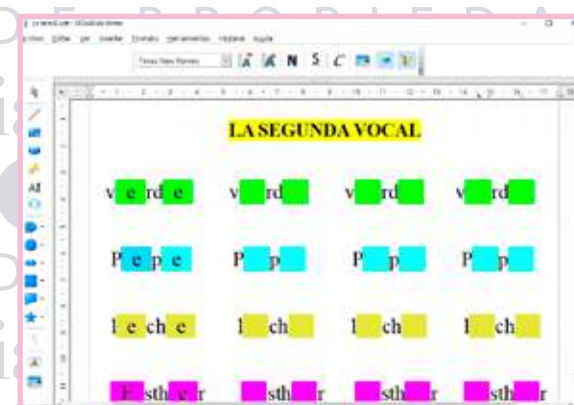
a a



En tus **Recursos Digitales** abre **OOo4Kids** y elige la opción **Crea texto con Writer**. Observa el teclado y ubica la tecla A. Copia el texto de la imagen y guarda tu archivo con el nombre "La letra A".

La segunda vocal

La **E**
es la segunda
vocal.



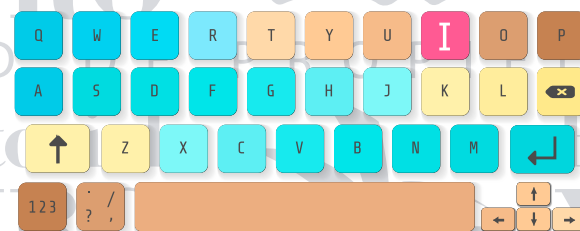
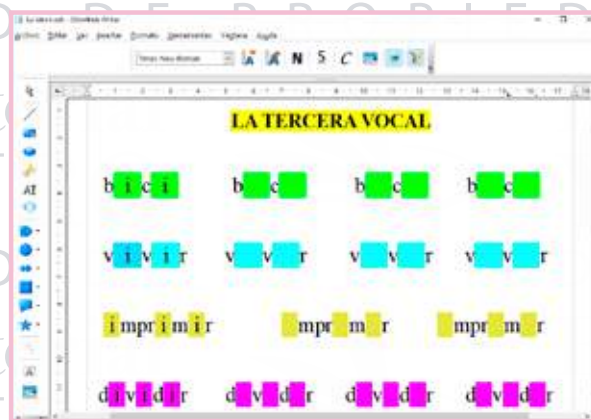
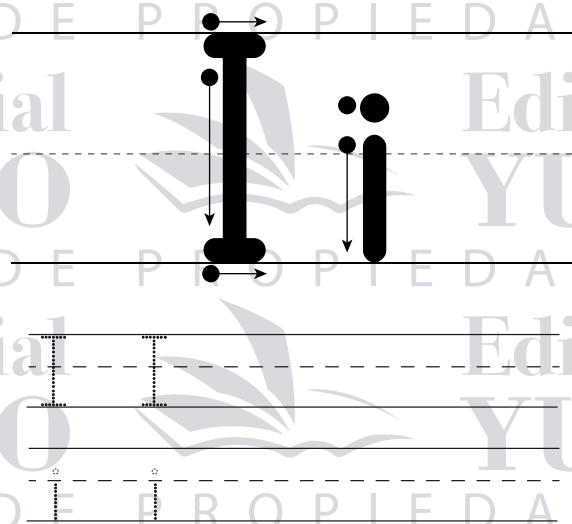
En tus **Recursos Digitales** abre **OOo4Kids** y elige la opción **Crea texto con Writer**. Observa el teclado y ubica la tecla E. Copia el texto de la imagen y guarda tu archivo con el nombre “La letra E”.



Descubre y explora las TIC's

La tercera vocal

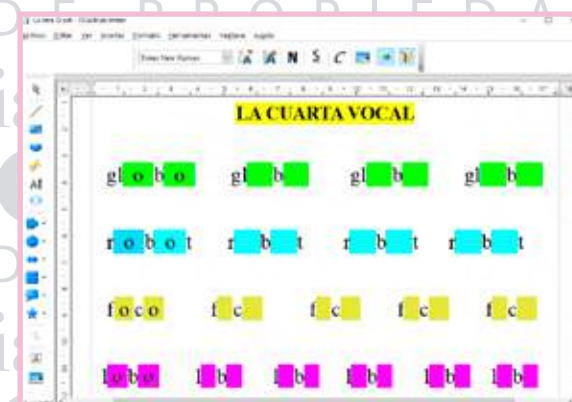
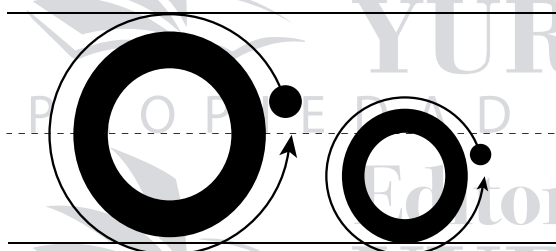
La **I** es la tercera vocal.



En tus **Recursos Digitales** abre **OOo4Kids** y elige la opción **Crea texto con Writer**.
Observa el teclado y ubica la tecla **I**. Copia el texto de la imagen y guarda tu
archivo con el nombre "La letra I".

La cuarta vocal

La **O**
es la cuarta
vocal.



En tus **Recursos Digitales** abre **OOo4Kids** y elige la opción **Crea texto con Writer**.
Observa el teclado y ubica la tecla O. Copia el texto y guarda tu
archivo con el nombre "La letra O".

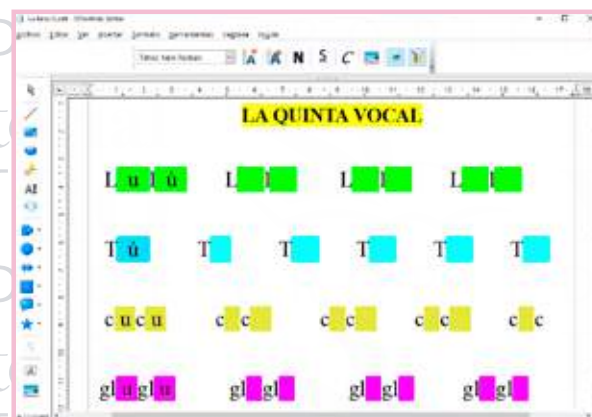
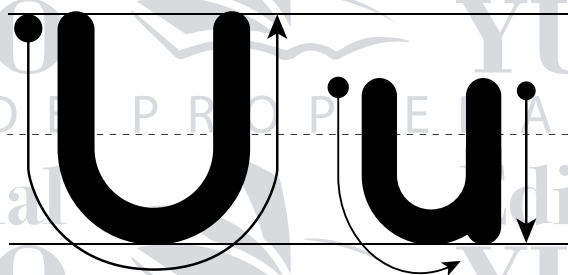


Descubre y explora las TIC's

La quinta vocal



La **U** es la quinta vocal.



En tus **Recursos Digitales** abre **OOo4Kids** y elige la opción **Crea texto con Writer**. Observa el teclado y ubica la tecla U. Copia el texto de la imagen y guarda tu archivo con el nombre "La letra U".

Todas las vocales

Aa Ee Ii Oo Uu



Escribe las letras que faltan.



Comp_t_d_ra
t_clad_



En tus **Recursos Digitales** abre **OOo4Kids** y elige la opción **Crea texto con Writer**. Copia el texto de la imagen y guarda tu archivo con el nombre "Todas las vocales".

Descubre y explora las TIC's

Colorea las vocales

Con tus colores favoritos colorea las vocales.



A E
i o
u



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con la herramienta **Líneas** dibuja las cinco vocales. Usa los colores que más te agraden. Al terminar guarda e imprime tu archivo.



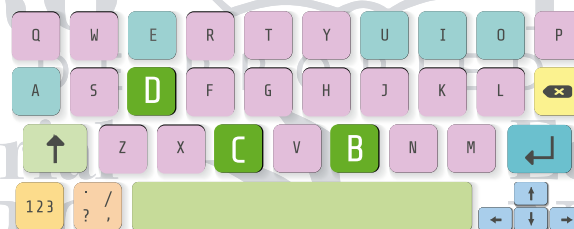
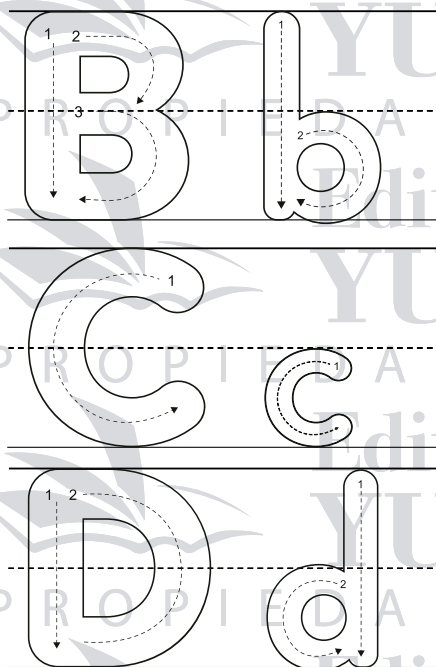
Evaluación de la lección



Lección 2. Las consonantes



Las primeras 3 consonantes son B, C, D.



Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiqueta** escribe las palabras con las consonantes b, c, d, de la imagen. Imprime y guarda tu archivo.

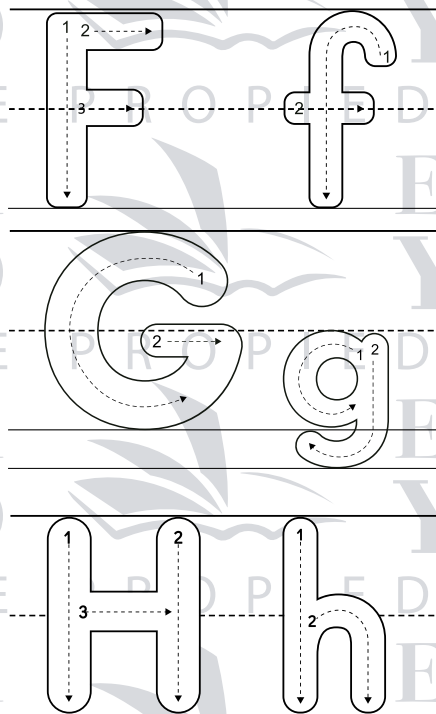


Descubre y explora las TIC's

Consonantes F, G, H



Las siguientes
3 consonantes
son F, G, H.

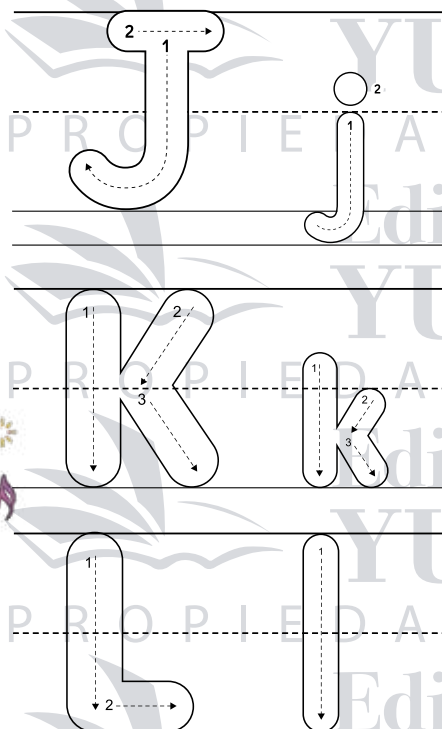


Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiqueta** escribe las palabras con las consonantes f, g, h, de la imagen. Imprime y guarda tu archivo.



Consonantes J, K, L

Las 3
consonantes
que siguen
son J, K, L



Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiqueta** escribe las palabras con las consonantes j, k, l, de la imagen.
Imprime y guarda tu archivo.

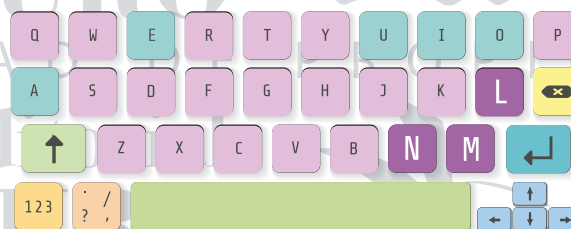
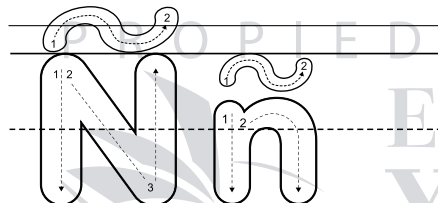
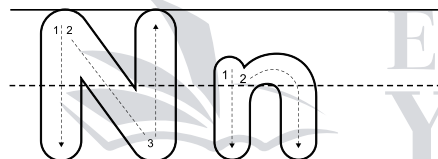
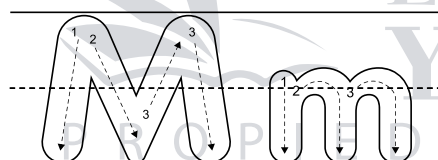


Descubre y explora las TIC's

Consonantes M, N, Ñ



Las 3
consonantes
que siguen
son M, N, Ñ.

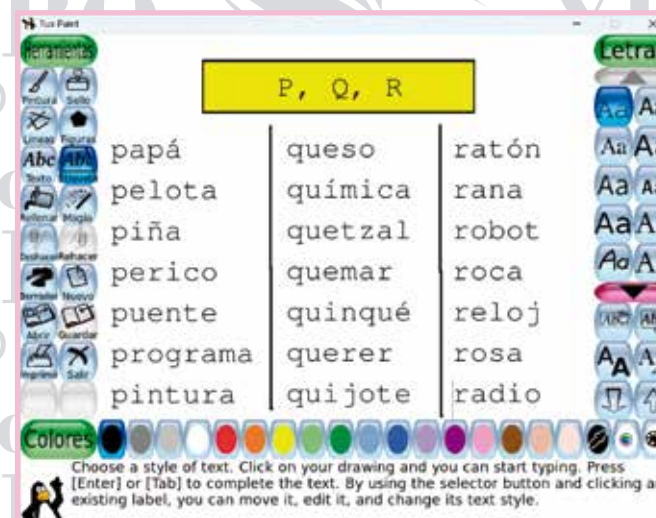
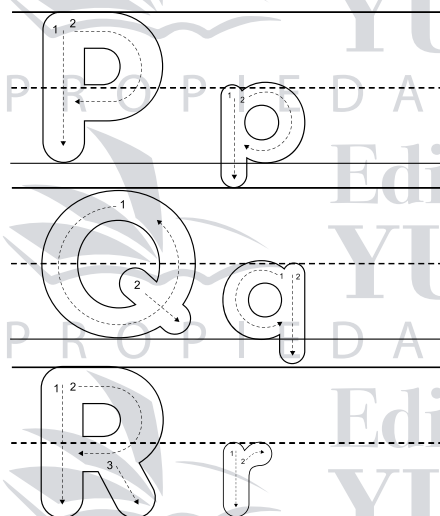


Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiqueta** escribe las palabras con las consonantes m, n, ñ, de la imagen. Imprime y guarda tu archivo.

Consonantes P, Q, R



Ahora siguen
las consonantes
P, Q, R.

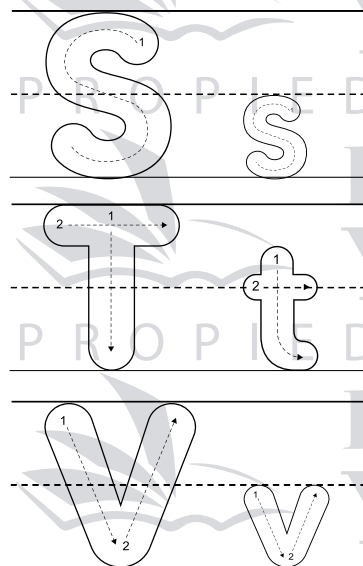


Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiqueta** escribe las palabras con las consonantes p, q, r, de la imagen. Imprime y guarda tu archivo.

Descubre y explora las TIC's

Consonantes S, T, V

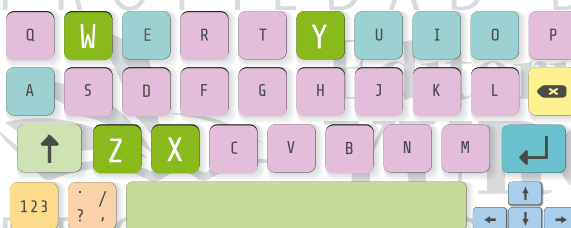
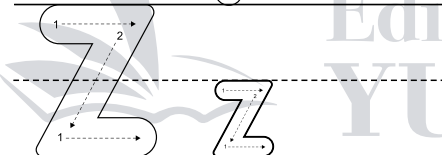
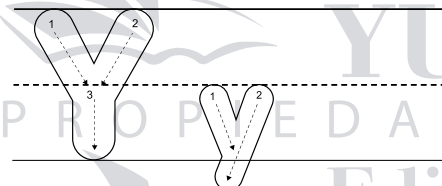
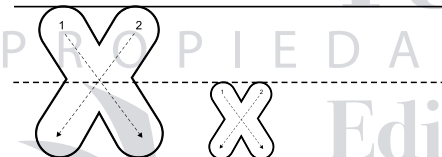
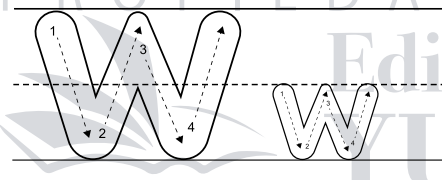
Las siguientes
3 consonantes
son S, T, V.



Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiqueta** escribe las palabras con las consonantes s, t, v, de la imagen. Imprime y guarda tu archivo.

Consonantes W, X, Y, Z

Las últimas 4 consonantes son W, X, Y, Z.



Evaluación de la lección



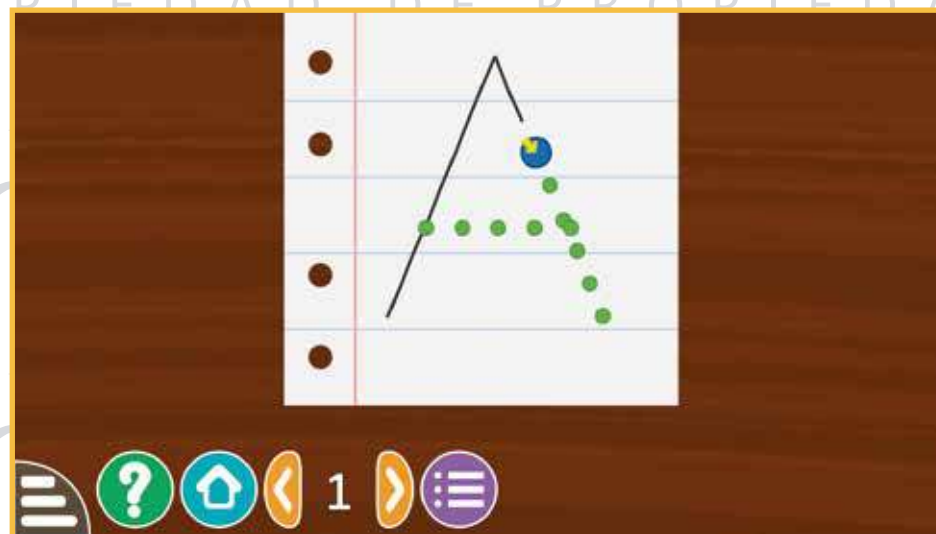
Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiqueta** escribe las palabras con las consonantes w, x, y, z, de la imagen. Imprime y guarda tu archivo.

Descubre y explora las TIC's

Lección 3. El abecedario y el teclado



Repasemos las
vocales y el
abecedario.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Letras** y ejecuta el programa "Dibujar letras". Dibuja las letras conectando los puntos.

Las letras del teclado

Aquí vamos a
teclear cada letra
del teclado.



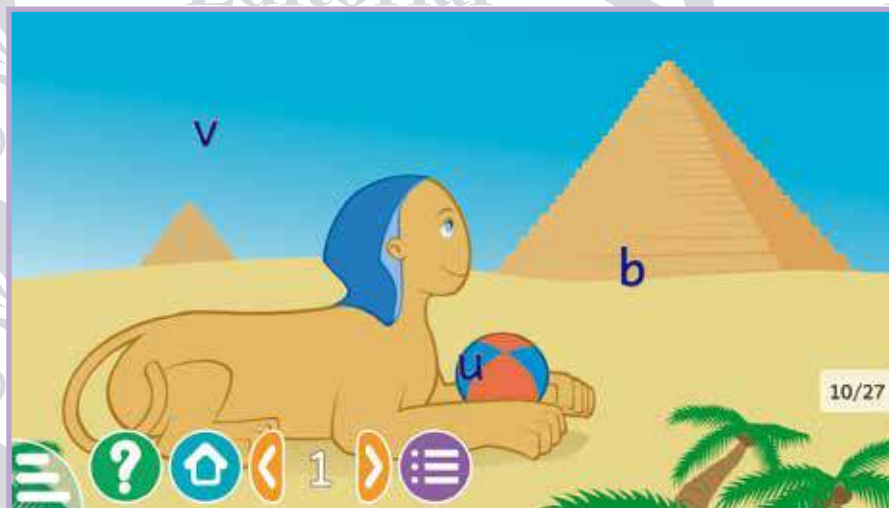
En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Letras** y ejecuta el programa “Mi primer teclado”. Da clic en cada letra para que la veas en la pantalla y escuches su nombre.



Descubre y explora las TIC's

Encuentra las letras del teclado

Aprendamos a
ubicar cada letra
del teclado.

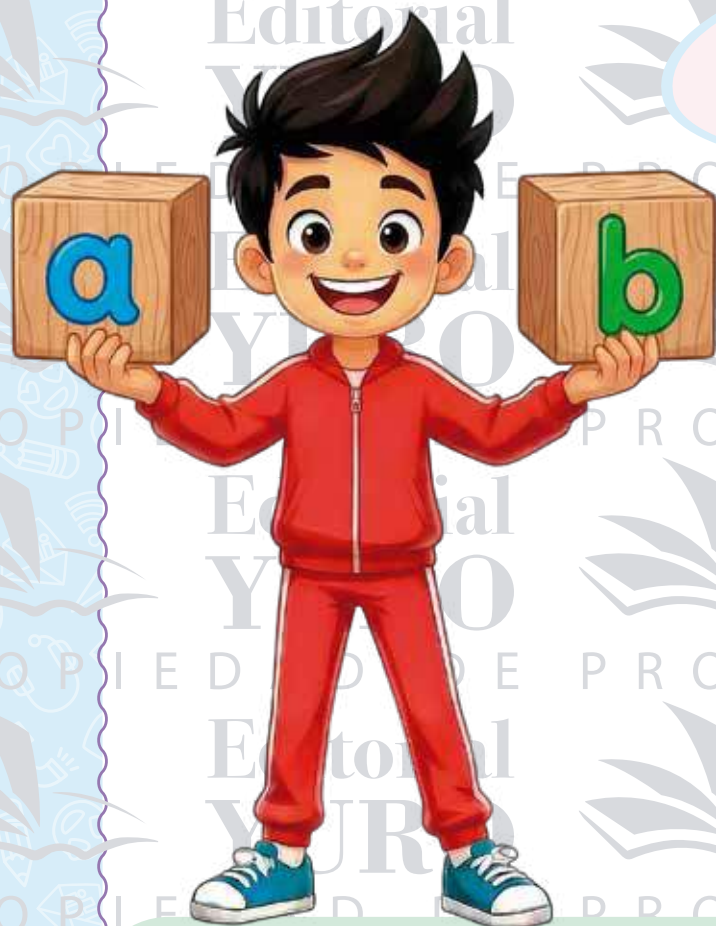


En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en el **Gato** y ejecuta el programa "Letras sencillas". Escribe las letras que caen antes de que lleguen al suelo.

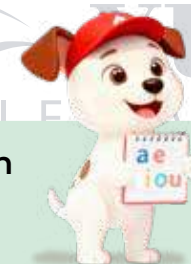


Letras minúsculas

Repasemos las
letras minúsculas.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Letras** y ejecuta el programa “Pulsa sobre una letra minúscula”. Da clic en cada letra que te indique la voz.



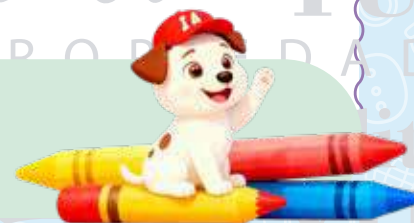
Descubre y explora las TIC's

Letras mayúsculas

Ahora vamos a repasar las letras mayúsculas.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Letras** y ejecuta el programa “Pulsa sobre una letra mayúscula”.
Da clic en cada letra que te indique la voz.



Memorama mayúsculas y minúsculas

Formemos el par
Mayúscula y Minúscula
de cada letra.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Letras** y ejecuta el programa “Juego de memoria de asociación de mayúsculas y minúsculas”. Da clic en cada carta para formar los pares de cada letra.



Descubre y explora las TIC's

Secuencia del alfabeto

Ahora vamos
a repasar la
secuencia del
alfabeto.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Letras** y ejecuta el programa "Secuencia del alfabeto". Con las flechas de dirección del teclado guía al helicóptero hasta cada nube siguiendo el orden del alfabeto.

Ordenar letras

Pongamos
en orden las
letras que nos
presentan.



Evaluación
de la lección



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Letras** y ejecuta el programa "Ordenar letras". Arrastra y suelta cada letra en el área superior según las instrucciones.



Descubre y explora las TIC's

Lección 4. Vamos a contar



Ayuda a Sofi y a Pedro a contar cuántos dedos tienen. Abre **GCompris**, da clic en el **Borrego**, selecciona Numeración y ejecuta el programa "Cuenta los elementos".

Cuántos hay en cada grupo



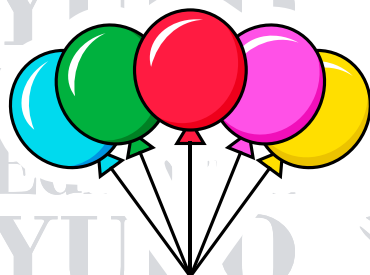
5



3



7



Une cada grupo
con su número

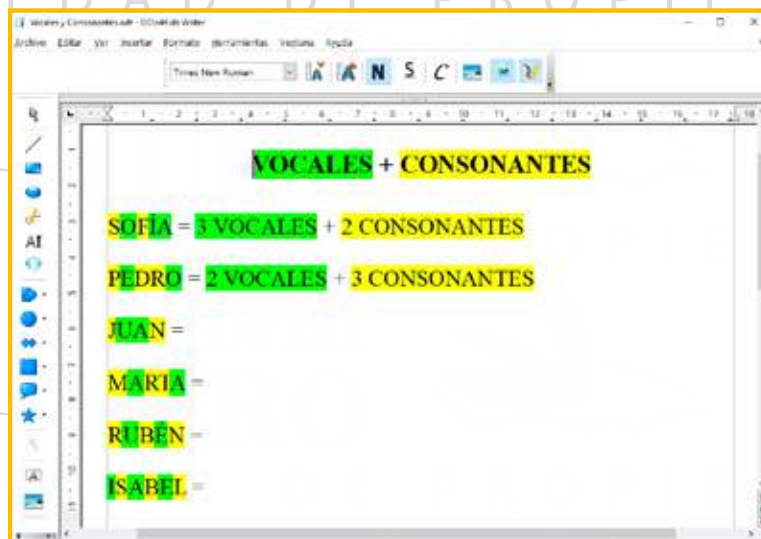


Ayuda a Sofi y a Pedro a contar en voz alta los objetos que hay en cada grupo, y únelos con el número que corresponde. Abre **GCompris**, da clic en el **Borrego**, selecciona la sección **Aritmética** y ejecuta el programa "Aprende la suma".

Descubre y explora las TIC's

Vocales y consonantes

Cuenta las
letras de
cada nombre.



Abre **OOo4Kids**, selecciona la opción “Crea texto con **Writer**” y abre el archivo “Vocales y Consonantes”. Escribe tu nombre al final de la lista y cuenta sus vocales y consonantes. Guarda tu archivo antes de salir.



El nombre de los números

1
uno

2
dos

3
tres

4
cuatro

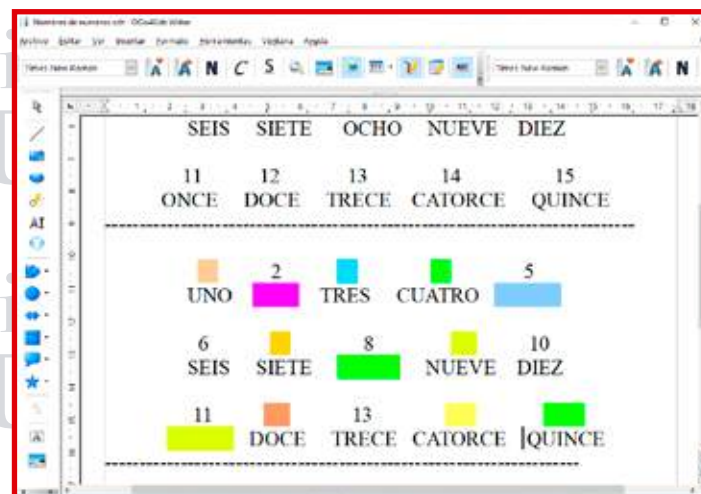
5
cinco

6
seis

7
siete

8
ocho

9
nueve



Abre **OOo4Kids**, selecciona la opción “Crea texto con **Writer**” y abre el archivo “Nombre de números”. Escribe los números y nombres que faltan. Guarda tu archivo antes de salir.

La lotería de los números



Con la ayuda de un adulto imprime el archivo "Lotería" que se encuentra en tus **Recursos Digitales**. Enmeca las plantillas y las cartas por ambos lados y recórtalas. Juega a la lotería con tus compañeros en el salón de clases.

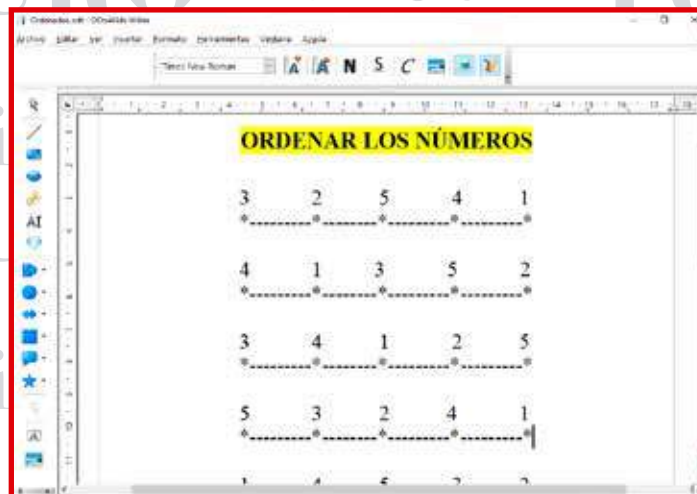


Ordena los números

Une cada punto con su número.



1	2	3	4	5
•	•	•	•	•
•	•	•	•	•
2	4	1	5	3
•	•	•	•	•
•	•	•	•	•
3	1	4	5	2
•	•	•	•	•
•	•	•	•	•



Usando diferentes colores une cada punto con el número que le toca.
 Abre **OOo4Kids**, selecciona la opción "Crea texto con **Writer**" y abre el archivo "Ordenados".
 Escribe cada número en su lugar correcto. Guarda tu archivo antes de salir.

Descubre y explora las TIC's

Compara los números



2 más grande que 1

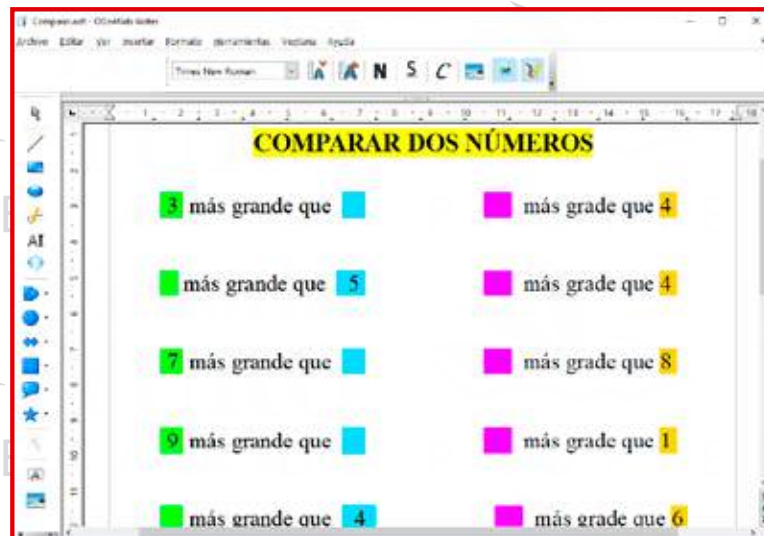
5 más grande que 3

○ más grande que 7

6 más grande que ○

○ más grande que 4

9 más grande que ○



Evaluación de la lección



Escribe en cada círculo el número correcto. Abre **OOo4Kids**, selecciona la opción "Crea texto con **Writer**" y abre el archivo "Comparar". Escribe en cada caso el número correcto. Guarda tu archivo antes de salir.



Lección 5. Vamos a sumar



$$2 + 3 = 5$$



$$1 + 2 = 3$$



$$5 + 4 = 9$$



Cuenta CADA NÚMERO con los dedos de UNA MANO, luego cuenta todos y eso es la suma. Para que sigas practicando la suma abre **GCompris**, da clic en el **Borrego**, selecciona Aritmética y ejecuta el programa "Practica la suma con un juego de blancos".

Descubre y explora las TIC's

El número que falta



$$1 + \square = 5$$

$$\square + 4 = 5$$

$$3 + 5 = \square$$

$$\square + \square = 9$$



Abre **OOo4Kids**, selecciona la opción "Crea texto con **Writer**" y abre el archivo "Número que falta". Escribe en cada cuadro el número correcto. Guarda tu archivo antes de salir.



Nuevas sumas

$$1 + 10 = 11$$

$$2 + 10 = 12$$

$$3 + 10 = 13$$

$$\square + 10 = 14$$

$$\square + 10 = 15$$

$$6 + \square = 16$$

$$\square + 10 = 17$$

$$8 + \square = 18$$

$$9 + 10 = 19$$

$$10 + 10 = 20$$



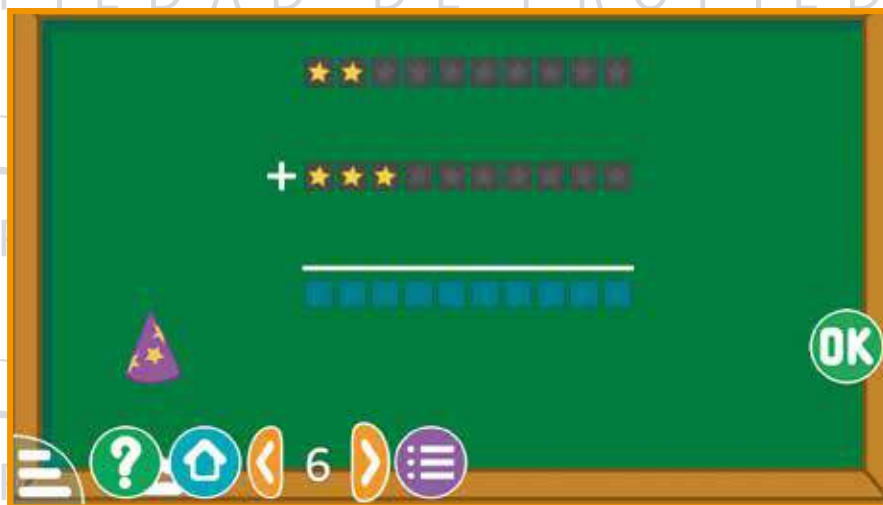
Escribe en cada cuadro el número que falta. Abre **OOo4Kids**, selecciona la opción "Crea texto con **Writer**" y abre el archivo "Nuevas sumas". Escribe los números que faltan. Guarda tu archivo antes de salir.



Descubre y explora las TIC's

Sumar estrellas

Adivina cuántas
estrellas tiene
el mago



Abre **GCompris**, da clic en el **Borrego**, selecciona Aritmética y ejecuta el programa “El sombrero de mago (suma)”. Suma las estrellas que hay en el sombrero del mago.

Que maravilloso.
Las dos sumas
son iguales.

Suman lo mismo

$$2 + 3 = 5$$

$$3 + 2 = 5$$

$$2 + 3 = 3 + 2$$



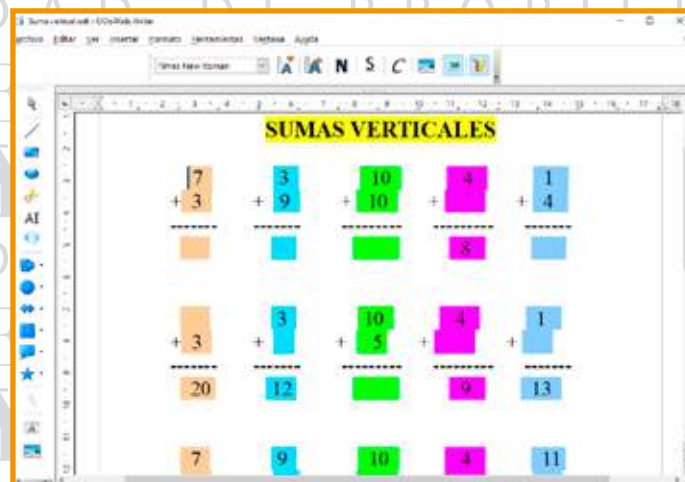
Abre **Ooo4Kids**, selecciona la opción “Crea texto con Writer” y abre el archivo “Son iguales”. Escribe los números para que las sumas sean iguales. Al terminar guarda tu archivo.

Descubre y explora las TIC's

Dos formas de sumar

$$2 + 3 = 5 + \frac{2}{3} = 5$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ + 5 \\ \hline 16 \end{array} \quad 11 + 5 = 16$$



Se ven diferentes pero son lo mismo



Abre **Ooo4Kids**, selecciona la opción "Crea texto con **Writer**" y abre el archivo "Suma vertical". Escribe los números que faltan. Al terminar guarda tu archivo.



Cuadros mágicos

Que bonito.
Todo suma
lo mismo

15

8	1	6
3	5	7
4	9	2

15

= 15

= 15

= 15

15 15 15



Abre **OOo4Kids**, selecciona la opción
"Crea texto con **Writer**" y abre el archivo
"Cuadros mágicos". Escribe los números
que faltan. Al terminar guarda tu archivo.

Evaluación
de la lección



Descubre y explora las TIC's

Lección 6. Palabras y números

Ahora vamos
a teclear
palabras.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en **Gato** y ejecuta el programa "Palabras que caen". Teclea cada palabra mientras cae.

Secuencia del alfabeto

Aquí hay que identificar la letra que nos indican.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Palabras** y ejecuta el programa “Letra en cada palabra”. Da clic en cada palabra que contiene la letra indicada en la bandera.



Descubre y explora las TIC's

La letra que falta

Vamos a
señalar la letra
que falta.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Palabras** y ejecuta el programa “La letra que falta”. Da clic en la letra que falta para completar la palabra.

Nombra la imagen

Ahora vamos a asociar cada imagen con su nombre.



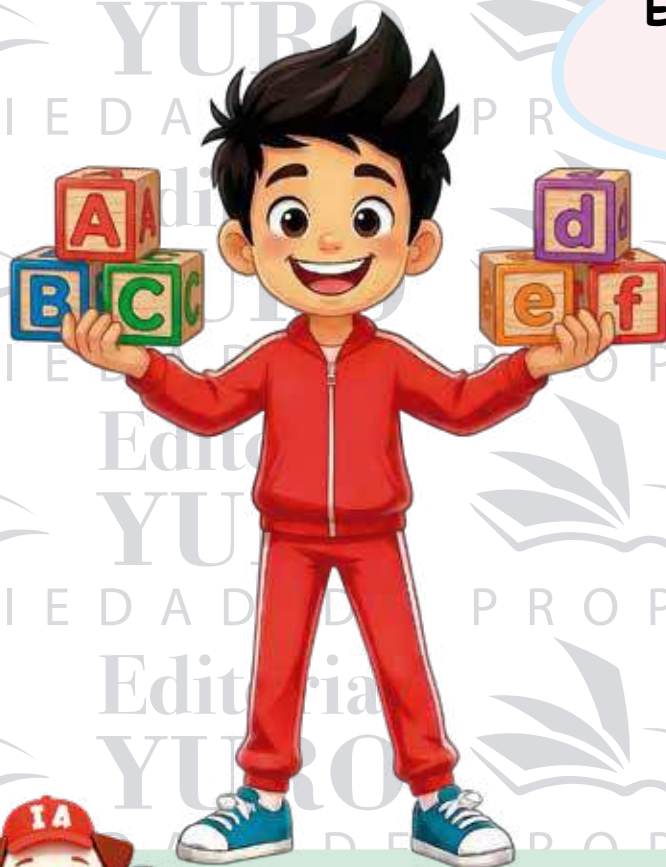
En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Palabras** y ejecuta el programa “Nombra la imagen”. Arrastra cada imagen hasta su nombre y pulsa OK para comprobar.



Descubre y explora las TIC's

Ordenar una frase

En esta actividad
hay que formar
una frase.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Palabras** y ejecuta el programa "Ordenar frases". Arrastra cada palabra para ordenarla y formar una frase con sentido.

El nombre de los números

Ahora vamos a asociar un número con su nombre.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en el **Borrego**, selecciona la sección **Numeración** y ejecuta el programa "Juego de memoria de palabra-número". Da clic en las cartas para formar el par de un número con su nombre.

Descubre y explora las TIC's

Números con dados

En esta actividad
vamos a teclear
números.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en el **Borrego**, selecciona la sección **Numeración** y ejecuta el programa "Números con dados". Escribe el número de puntos de cada dado que cae.

Memorama de enumeración



Vamos a asociar un grupo de cosas con su número correspondiente.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en el **Borrego**, selecciona la sección **Numeración** y ejecuta el programa "Juego de memoria de enumeración". Da clic en las cartas para formar los pares de número con la imagen correcta.



Proyecto Hoja de presentación

Hagamos una hoja de presentación.

Sí, para empezar usemos el formato de la imagen.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Etiqueta**, **Rellenar** y **Magia** escribe y diseña tu hoja de presentación escolar.

Los colores y las formas

Bloque 2



Lección 7. TIC's para dibujar



Estas son dos de las herramientas de esta TIC para dibujar.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las opciones de las herramientas **Pintura** y **Sello**, y al terminar guarda tu dibujo.



Herramienta Líneas



Explora las
opciones
de esta
herramienta.



Líneas



Opciones de la
herramienta



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las opciones de la herramienta **Líneas**, y al terminar guarda tu dibujo.

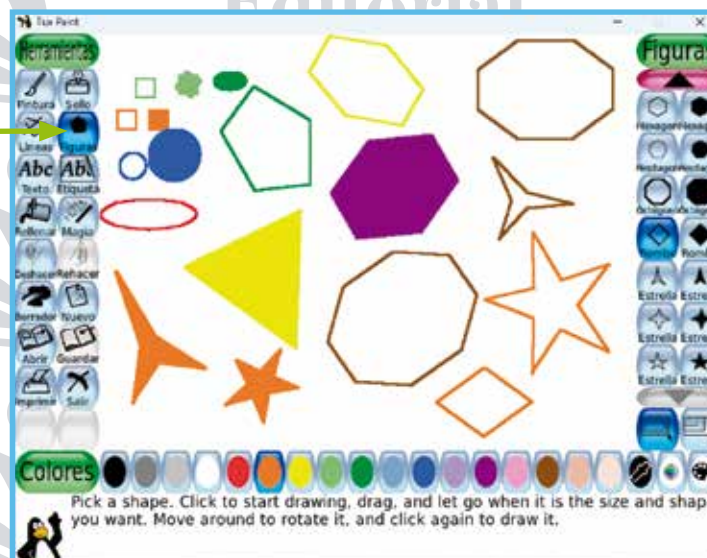
Herramienta Figuras



Pon en práctica
las opciones de
esta herramienta.



Figuras



Opciones
de la
herramienta

En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las opciones de la herramienta **Figuras**, y al terminar guarda tu dibujo.



Herramientas Texto y Etiqueta

Conoce las opciones de estas dos herramientas.



Texto

Etiqueta



Opciones de la herramienta

En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las opciones de las herramientas **Texto** y **Etiqueta**, y al terminar guarda tu dibujo.



Herramientas Rellenar y Magia

Investiga las opciones de estas dos herramientas.



Rellenar

Magia



Opciones de la herramienta

En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las opciones de las herramientas **Rellenar** y **Magia**, y al terminar guarda tu dibujo.

Dibujemos una casa

Usa los colores y las demás herramientas de esta TIC para colorear este dibujo.



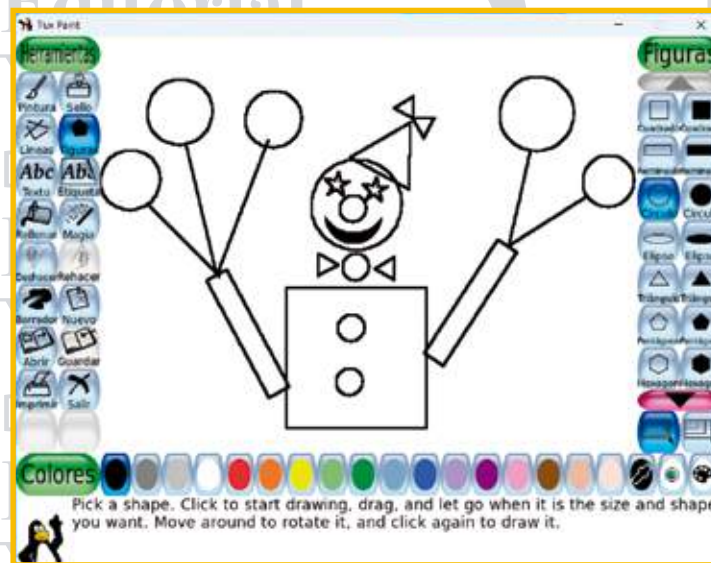
En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las opciones de las herramientas **Rellenar** y **Magia**, y al terminar guarda tu dibujo.



Descubre y explora las TIC's

Dibujemos un payaso

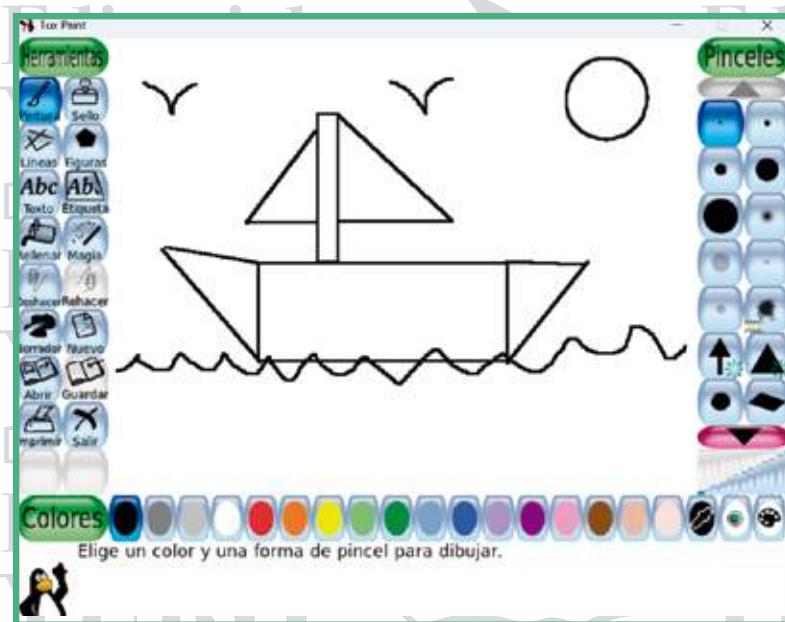
Usa las herramientas
de colores y magia
para colorear
al payaso.



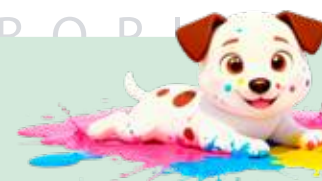
En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las opciones de las herramientas **Rellenar** y **Magia**, y al terminar guarda tu dibujo.

Dibujemos un barco

Con las herramientas de esta TIC colorea el barco.



En tus **Recursos Digitales** abre el archivo "Barco" y usa las herramientas de **Rellenar** y **Magia** para colorear el dibujo. Cuando termines guarda e imprime tu archivo.



Lección 8. Los colores



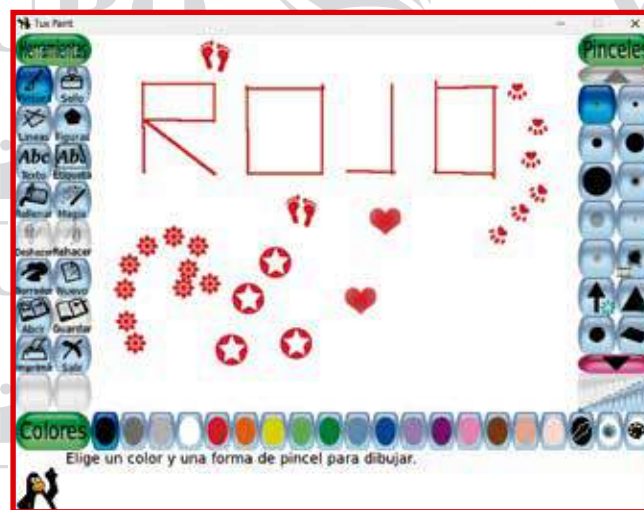
¿Qué otras frutas son de color **ROJO**?



Manzana



Fresa



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las herramientas que prefieras y el color **ROJO**. Al terminar guarda tu dibujo.



Amarillo

Muchas flores son de color **AMARILLO**.



Mango



Piña



Plátano



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las herramientas que prefieras y el color **AMARILLO**. Al terminar guarda tu dibujo.



Azul



¿Qué más es de color **AZUL**?



Cielo



Océano



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las herramientas que prefieras y el color **AZUL**.
Al terminar guarda tu dibujo.



Verde

Las hojas de los árboles son de color VERDE.



Pera



Aguacate



Limón



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las herramientas que prefieras y el color VERDE. Al terminar guarda tu dibujo.



Naranja



Mandarina Zanahoria Naranja

¿Conoces más
frutas de color
NARANJA?



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las herramientas que prefieras y el color **NARANJA**. Al terminar guarda tu dibujo.

Morado

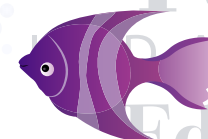
Las jacarandas son de color **MORADO**.



Uva



Mariposa



Pez



Abre **Tux Paint** y en un lienzo en blanco copia la imagen de la figura. Usa las herramientas que prefieras y el color **MORADO**. Al terminar guarda tu dibujo.



El nombre de los colores

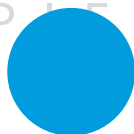
Encontremos
el pato de
cada color.



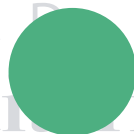
ROJO



AMARILLO



AZUL



VERDE



NARANJA



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, selecciona la Vaca y en la sección Vocabulario abre el programa "Colores". Ayuda a Sofi a encontrar el pato del color correcto.



Mezclar colores



Algunos colores son mezcla de otros colores.



AZUL AMARILLO VERDE



ROJO AMARILLO NARANJA

En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, selecciona el Cerdito y en la sección Experimentos abre el programa “Mezclando luces de colores”. Ayuda a Pedro a combinar los colores.

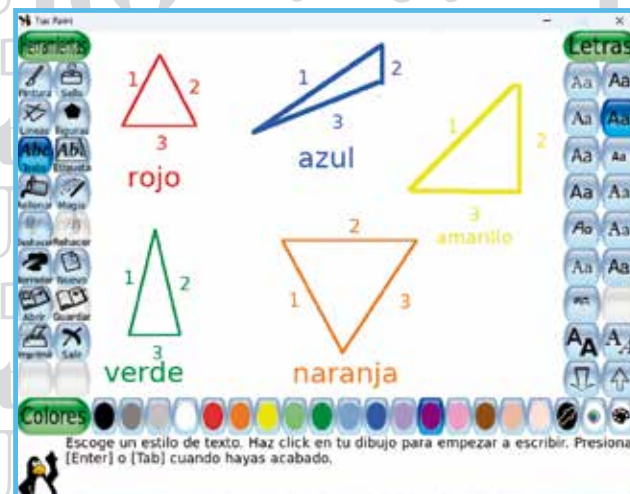
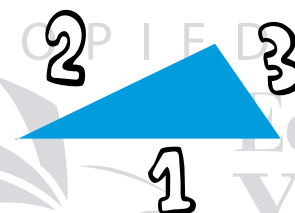
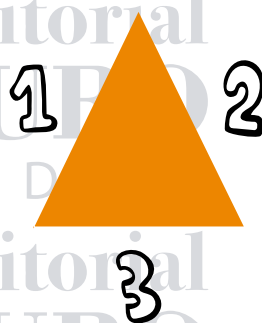


Evaluación de la lección



Lección 9. Colorea los triángulos

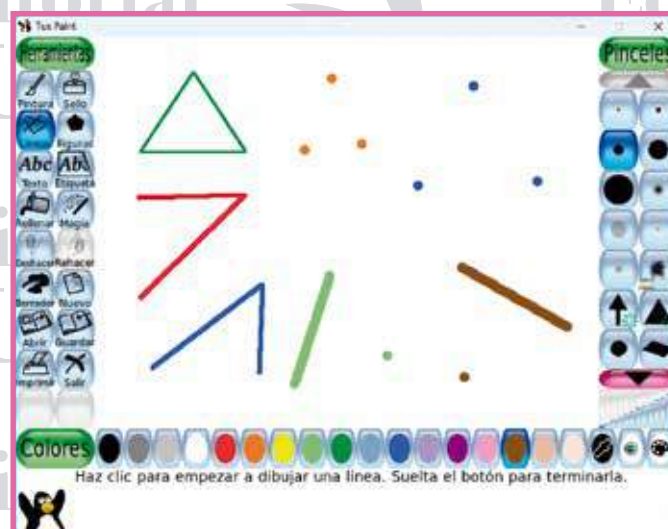
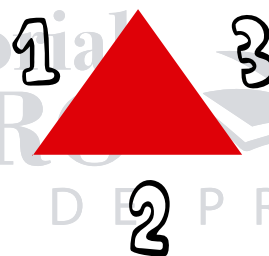
Un triángulo es una figura de 3 lados.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y traza los triángulos que se muestran en la figura. Usa los colores que más te gusten y al terminar guarda tu dibujo.

Tres lados iguales

Hay triángulos con sus 3 lados iguales.

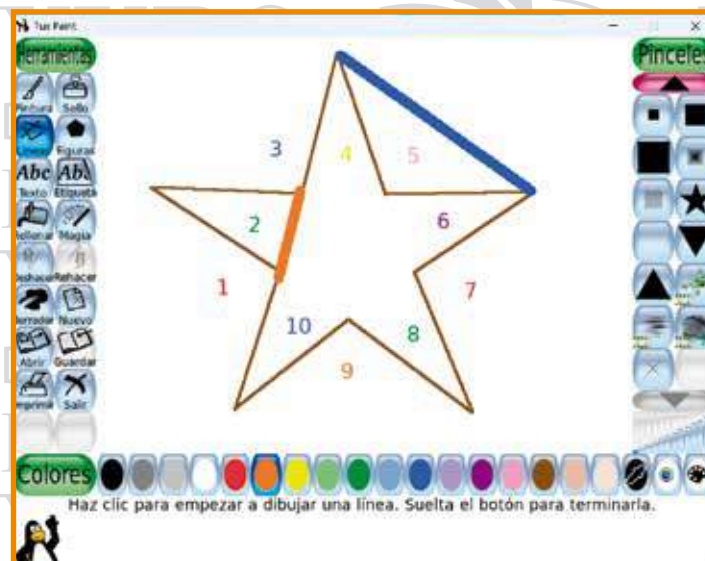


En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y traza los triángulos que se muestran en la figura. Usa los colores que más te gusten y al terminar guarda tu dibujo.



Dos lados iguales

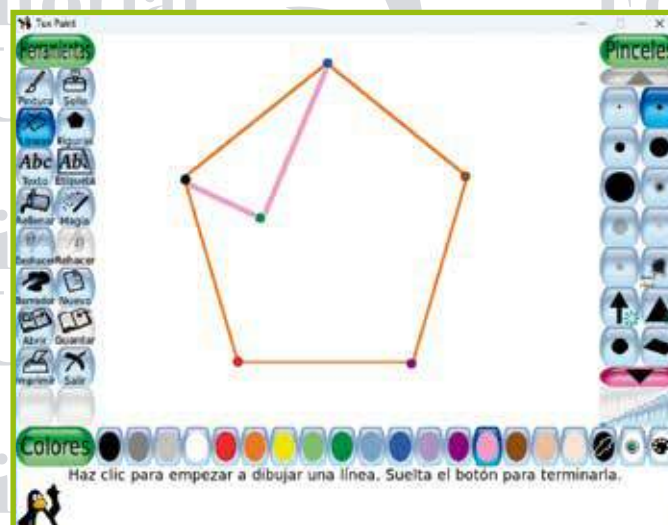
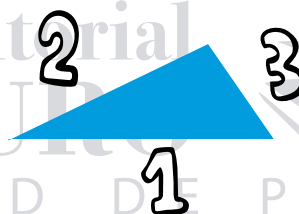
También hay triángulos con 2 lados iguales y uno diferente.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y traza los triángulos que se muestran en la figura. Usa los colores que más te gusten y al terminar guarda tu dibujo.

Tres lados diferentes

Hay triángulos con sus 3 lados diferentes.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y traza los triángulos que se muestran en la figura. Usa los colores que más te gusten y al terminar guarda tu dibujo.



Encuentra los triángulos

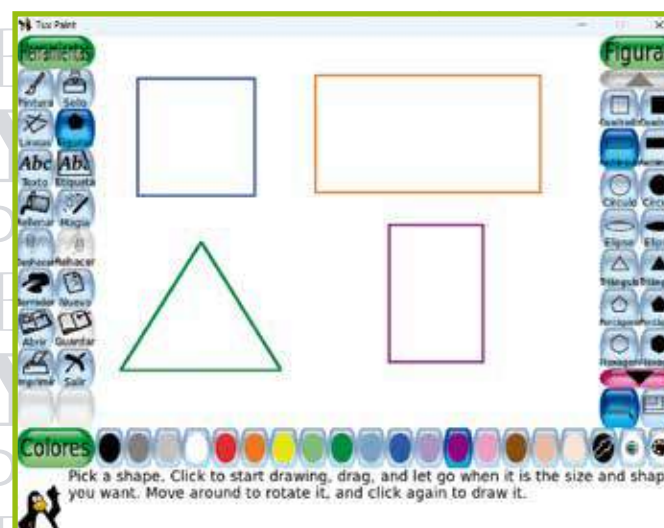
Ayúdame a colorear los triángulos.



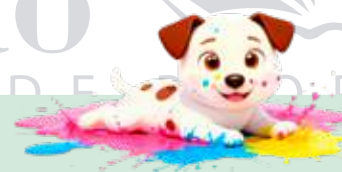
En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y traza los triángulos que se muestran en la figura. Con la herramienta **Rellenar** ayuda a Sofi a colorear de **VERDE** los de 3 lados iguales, de **AZUL** los de 2 lados iguales y de **ROJO** los de 3 lados diferentes.

Haz dos triángulos

Dibuja 2 triángulos dentro de cada figura.

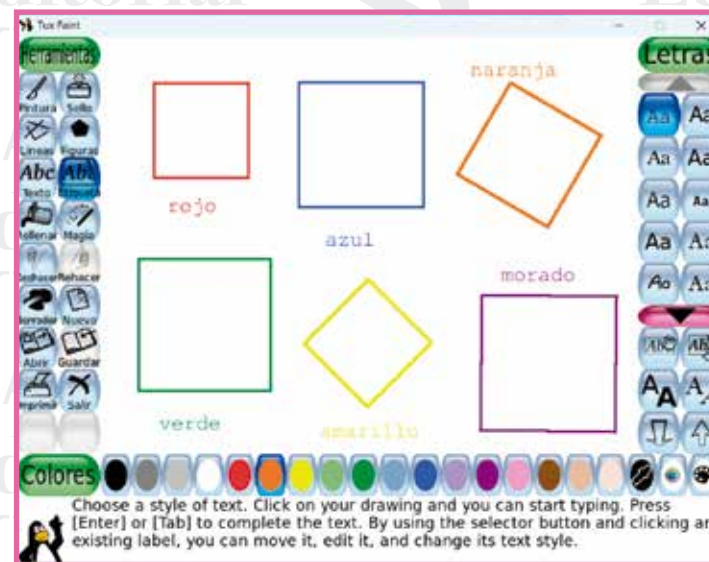
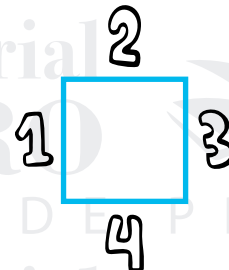
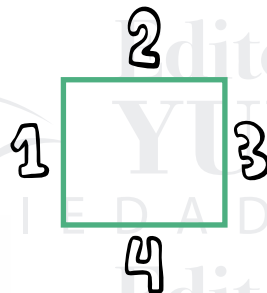
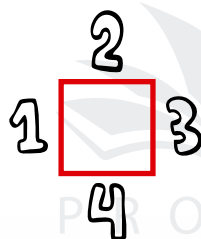


En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y el archivo “Dos triángulos”. Con la herramienta **Líneas** ayuda a Pedro a dibujar los triángulos y a colorearlos con la herramienta **Rellenar**.



Lección 10. Dibuja cuadrados

Un cuadrado es una figura de 4 lados iguales.

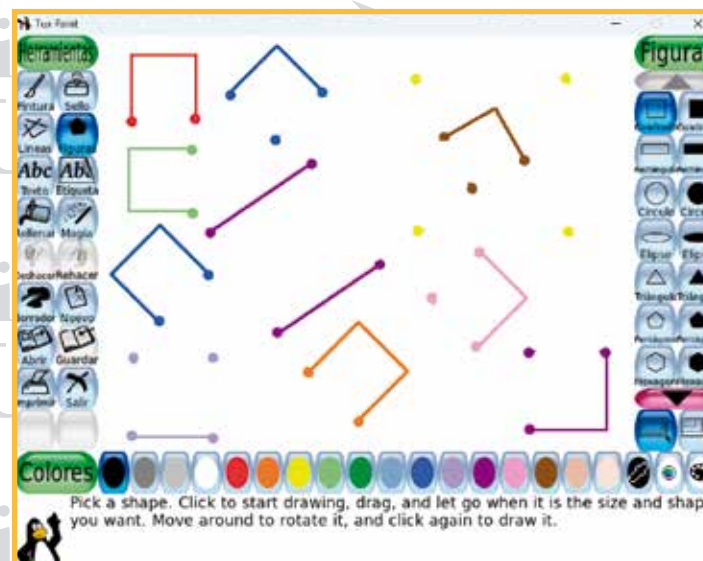


Abre **Tux Paint** y traza 6 cuadrados como los de la figura. Con la herramienta **Rellenar** colorea los cuadrados con el color indicado. Cuando termines guarda tu archivo.

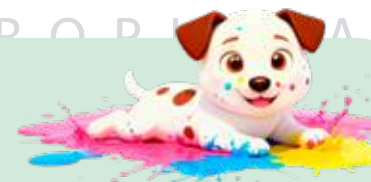


Los lados del cuadrado

Dibuja los lados que faltan en cada cuadrado.



Abre **Tux Paint** y traza las figuras de la imagen. Con la herramienta **Líneas** dibuja los lados que faltan en cada cuadrado. Colorea tus cuadros y guarda tu archivo.



Encuentra los cuadrados

Algunas figuras
se parecen a
los cuadrados.



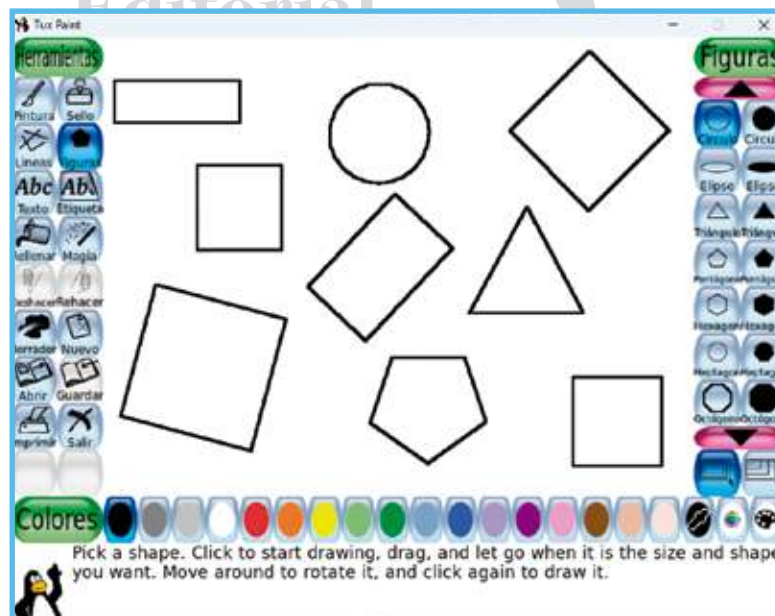
Cuadrado



Rectángulo



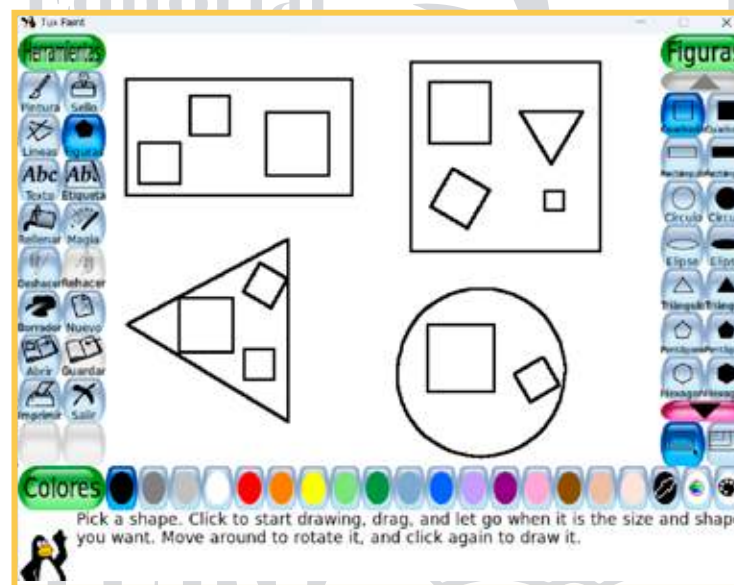
Rombo



Abre **Tux Paint** y traza los dibujos de la imagen. Con la herramienta **Rellenar** colorea de **VERDE** los cuadrados y de **AZUL** las demás figuras. Al terminar guarda tu archivo.

Colorea los cuadrados

Busca los
cuadrados
que hay en
cada figura.



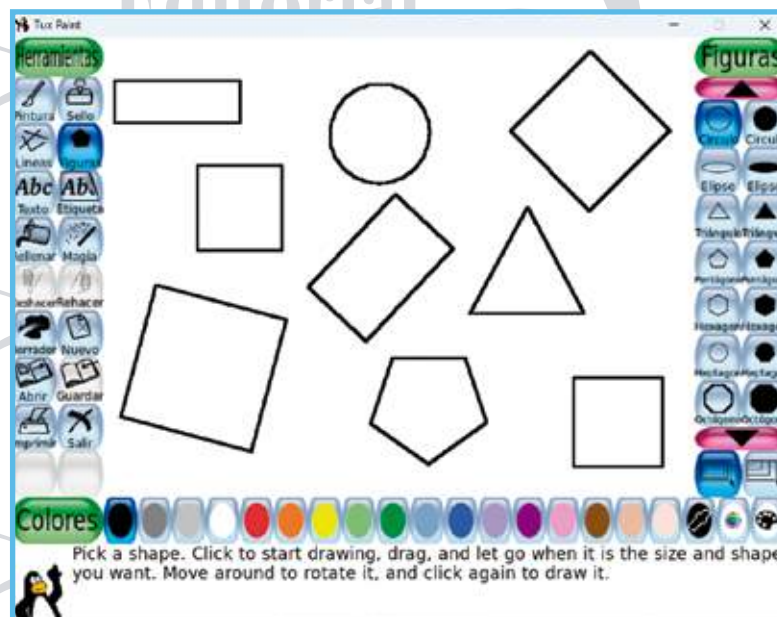
Abre **Tux Paint** y traza las figuras de la imagen. Con la herramienta **Rellenar** colorea de un color diferente cada cuadrado que encuentres.



Descubre y explora las TIC's

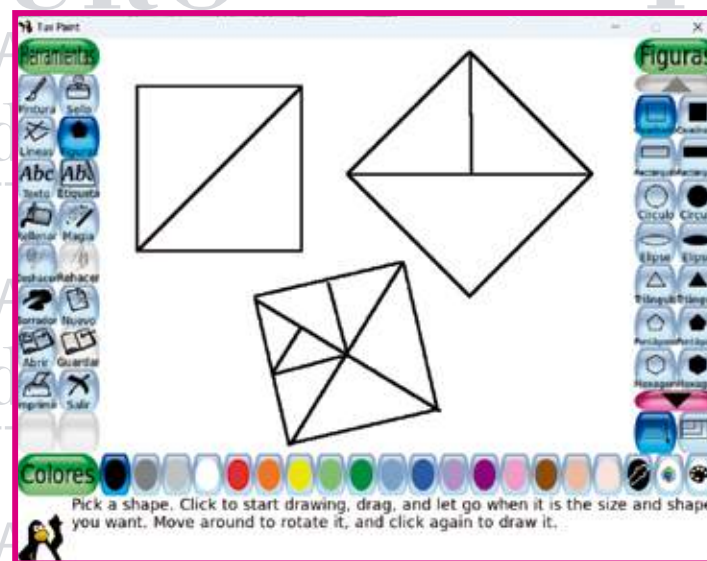
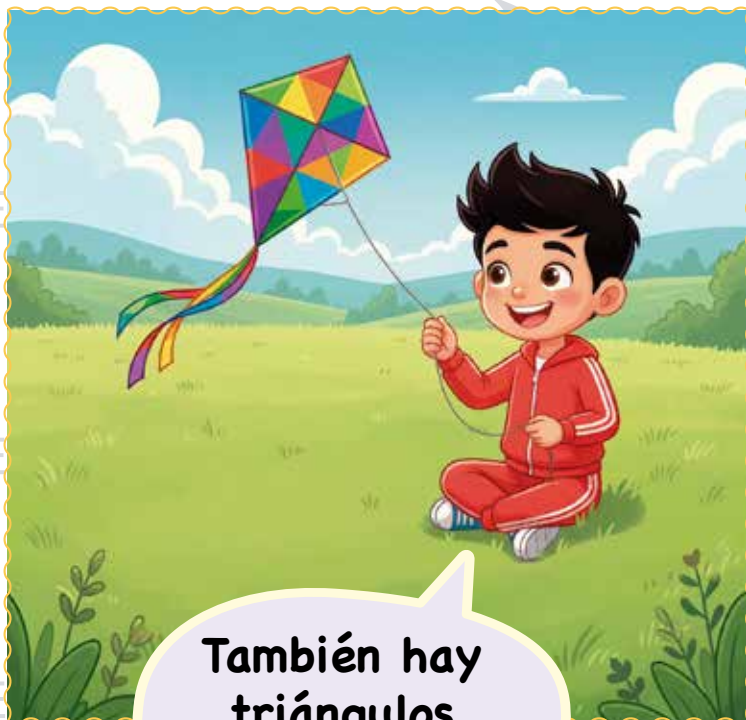
Cuenta los cuadrados

Contemos los
cuadrados que hay
en esta figura.



Abre **Tux Paint** y traza las figuras de la imagen. Con la herramienta **Rellenar** colorea los cuadrados y al terminar guarda tu archivo.

Cuadrados y triángulos



También hay triángulos dentro de los cuadrados.



Abre **Tux Paint** y traza las figuras de la imagen. Con la herramienta **Rellenar** colorea cada triángulo y al terminar guarda tu archivo.



Lección 11. Que rueden las circunferencias

El contorno de muchas cosas se ve como una circunferencia.

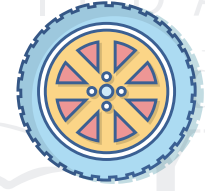
Un circunferencia es una figura como la que se muestra en la imagen.



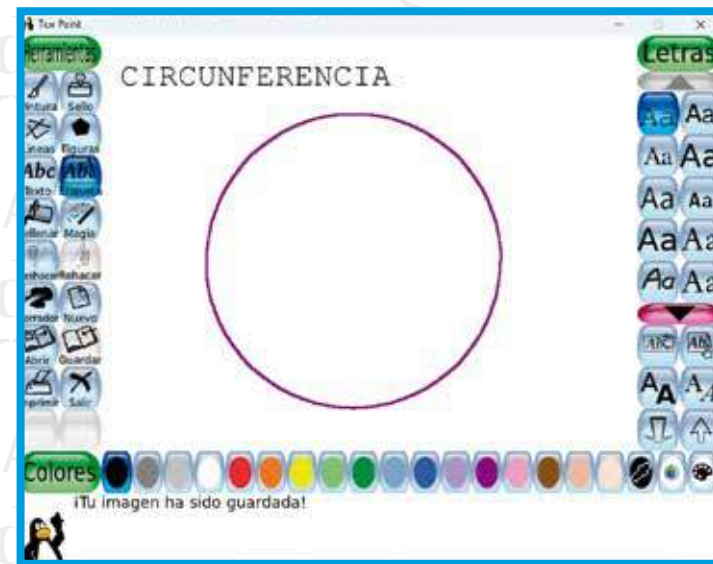
Luna



Pelota



Rueda



Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Figuras** dibuja más circunferencias como la del ejemplo.

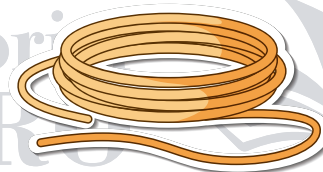


Cómo trazar una circunferencia

Para trazar una circunferencia necesitas un pedazo de cordón, un lápiz y una tachuela.



Lápiz



Cordón



Tachuela

Procedimiento:

1. Ata un extremo del cordón a la punta del lápiz.
2. Con la tachuela fija en un punto del suelo el extremo libre del cordón.
3. Con el cordón estirado pinta con el lápiz una vuelta completa alrededor de la tachuela.
4. La figura dibujada es una circunferencia.



Junto con tus compañeros dibuja circunferencias de diferente tamaño.

El centro de una circunferencia

El centro de la circunferencia que dibujaste con el lápiz es el punto donde pusiste la tachuela.



Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Figuras** dibuja más circunferencias como la del ejemplo y señala su centro.

El radio de una circunferencia

El radio de la circunferencia que dibujaste es el largo del cordón que usaste.

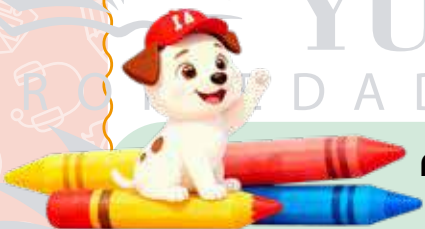
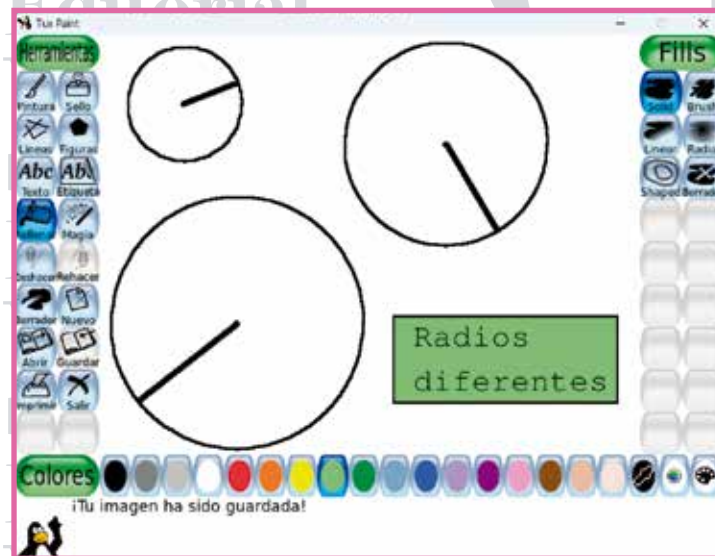


Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Figuras** dibuja más circunferencias como la del ejemplo y señala su radio.



Circunferencias de diferente tamaño

El tamaño de una circunferencia depende del tamaño de su radio.

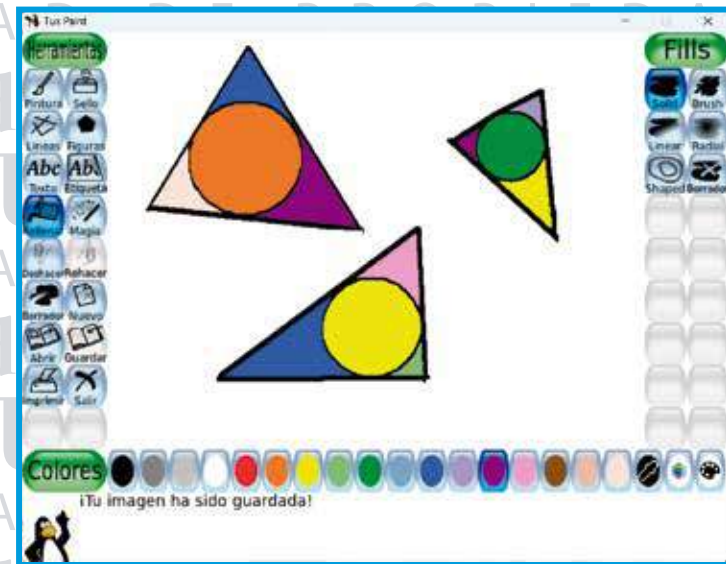


Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Figuras** dibuja varias circunferencias de diferente tamaño y en cada una señala su radio.

Circunferencia dentro de un triángulo



No importa el tamaño de una circunferencia, siempre hay un triángulo en el que cabe completamente.



Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Figuras** dibuja triángulos con la circunferencia que cabe dentro de ellos.



Evaluación de la lección



Lección 12. Formas maravillosas

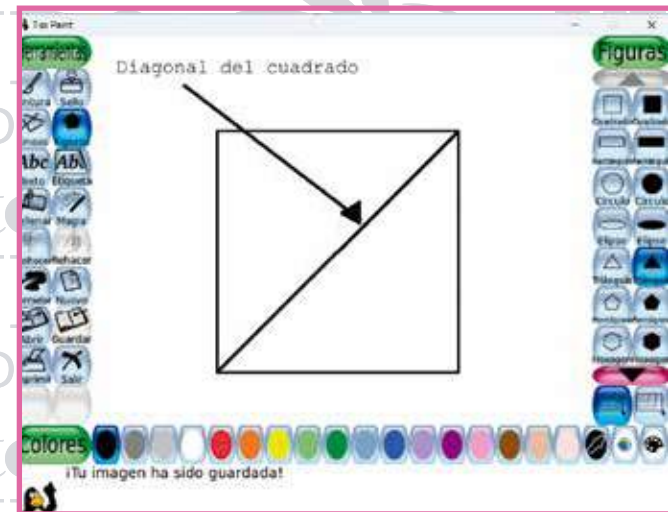
En la figura se muestra el centro y el diámetro de una circunferencia.

El diámetro pasa por el centro y divide en dos partes iguales a la circunferencia.



Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Figuras** dibuja más circunferencias como la del ejemplo.

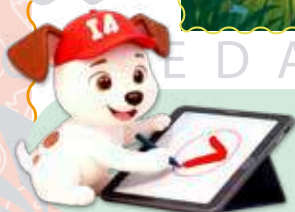
La diagonal divide en dos partes iguales al cuadrado.



El centro de un cuadrado

En la figura se muestra el centro de un cuadrado.

El centro está en donde se cruzan las diagonales.

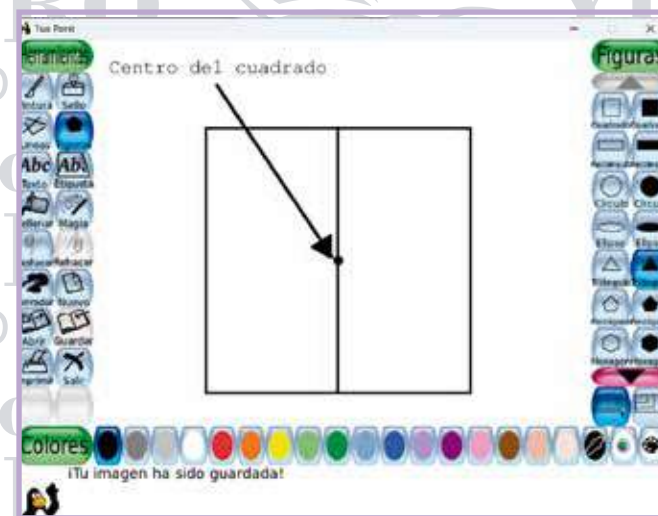


Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Figuras** dibuja más cuadrados como el del ejemplo

Otra forma de dividir un cuadrado

La línea que divide
pasa por el centro
del cuadrado.

En la figura se muestra
un cuadrado dividido
en dos partes iguales.



Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Figuras** dibuja más cuadrados como el del ejemplo.

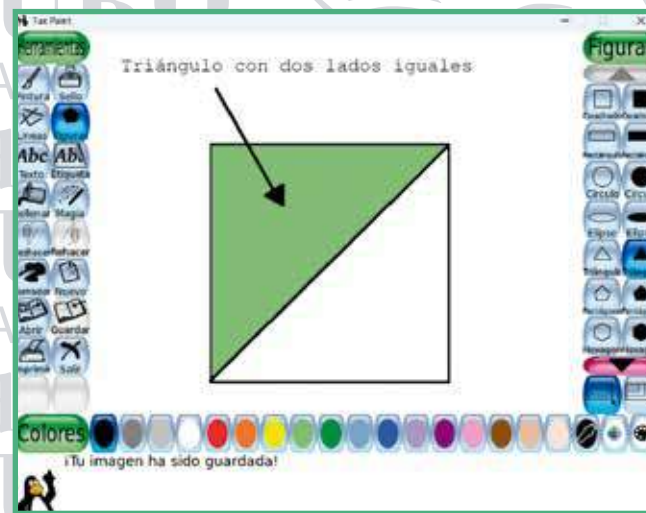


Cuadrado y triángulo con dos lados iguales

La diagonal divide al cuadrado en dos triángulos iguales.



Cada triángulo tiene dos lados iguales y uno diferente.



Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Figuras** dibuja más cuadrados como el del ejemplo.

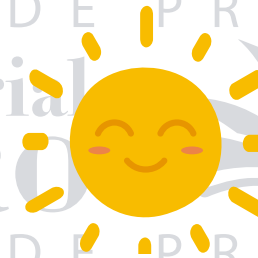
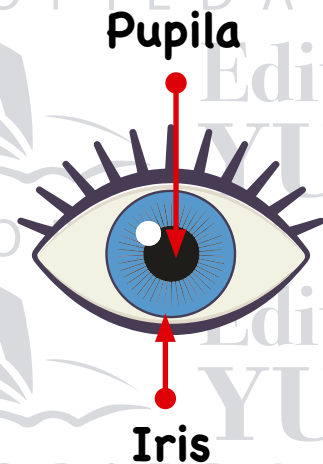
Centro y radio en la naturaleza



Ondas de agua

En la naturaleza vemos que las ondas del agua en un estanque, el sol, el iris y la pupila del ojo, tienen la forma de una circunferencia.

¿En estos casos de qué tamaño será su radio?



Sol



Comenta con tus compañeros acerca de qué tamaño creen que será el radio de las figuras de la imagen.



Lección 13. Rompecabezas de colores

Copiemos la
figura usando los
colores indicados.



Abre **GCompris**, selecciona el **Panda** y abre el programa "Dibuja de nuevo la imagen indicada". Ayuda a Sofi a copiar la figura con los colores indicados.



Tangram

En este rompecabezas hay que usar las figuras de colores para formar el dibujo en gris.



Abre **GCompris**, selecciona el **Panda** y abre el programa "El juego de rompecabezas tangram". Ayuda a Pedro a formar la figura indicada.



Poner las figuras en orden

Pongamos las
figuras en el
orden indicado.



Abre **GCompris**, selecciona el **Pingüino** y en la sección Lógica abre el programa "Friso". Ayuda a Sofi a ordenar las figuras.

Sudoku de colores

En este juego cada figura debe aparecer sólo una vez en cada fila y en cada columna.



Abre **GCompris**, selecciona el **Pingüino** y en la sección Lógica abre el programa "Sudoku". Juega con Sofi a llenar el sudoku.



Evaluación de la lección



Descubre y explora las TIC's

Proyecto La luz y los colores

¿Qué colores
forman la luz
del sol?

¿Son los colores
del arcoiris?



En tus **Recursos Digitales** busca en la carpeta “La luz y los colores”,
y junto con Sofi y Pedro investiga este proyecto.

Tomando decisiones

Bloque 3



Lección 14. El objetivo y las reglas de los juegos

Además de ser divertidos, ¿cuál es el objetivo y cuáles son las reglas de estos juegos?



Fútbol

Encantados



Avión



Comenta con tus compañeros los juegos que conozcas, hagan una lista de el objetivo y las reglas de cada uno.



Rompecabezas de bloques deslizantes

¿Cuál es el objetivo y cuáles son las reglas de este juego?



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, selecciona el **Pingüino** y en la sección **Lógica** abre el programa “Un juego de rompecabezas de bloques deslizantes”. Ayuda a Pedro a sacar el carrito.



Lo que hacemos en casa sigue unas reglas

Para ir a la escuela
hacemos varias cosas
en orden desde que
despertamos.



Comenta con tus compañeros las reglas que sigues
para prepararte para ir a la escuela

Lo que hacemos en la escuela sigue unas reglas

En el salón de
clases todo sigue
unas reglas.



Comenta con tus compañeros las reglas que siguen todos los días en el salón de clases.

Descubre y explora las TIC's

Utilidad de las reglas

Aprendemos a escribir, a contar,
a dibujar, porque aplicamos las
reglas que nos dice la maestra.

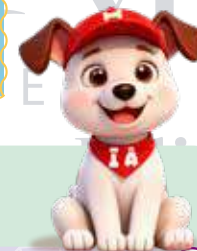


Comenta con tus compañeros las reglas que hay para escribir, contar y dibujar.

Las reglas y las TIC's

¿Qué reglas aplicas cuando usas alguna de las TIC's?

Evaluación de la lección



Comenta con tus compañeros las reglas que sigues al usar las TIC's de la figura.

Lección 15. El juego del laberinto

Vamos a seguir paso a paso las indicaciones de las flechas para que el pingüino llegue a la bandera.

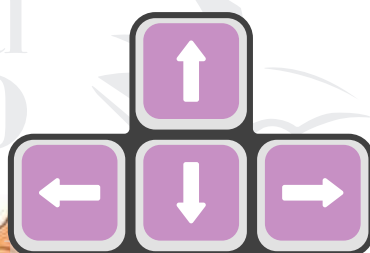


En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris** y selecciona el **Pingüino**, ejecuta el programa "Descodificación de ruta" y da clic en el cuadrado señalado por las flechas azules para que el Pingüino llegue a la bandera.

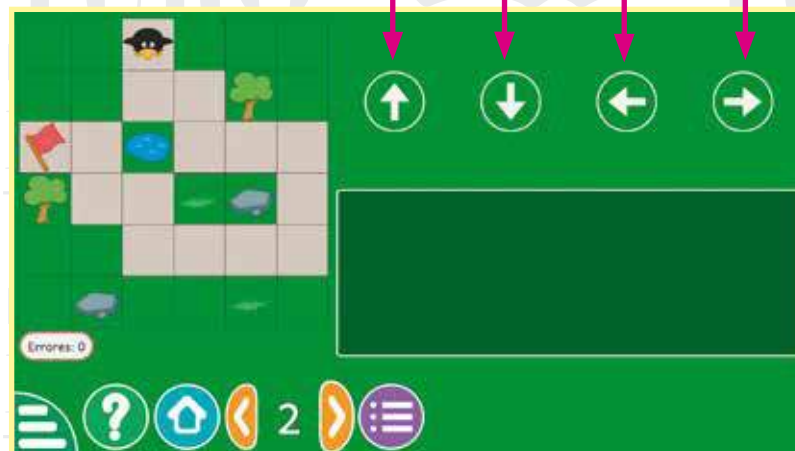


Código de ruta

Vamos a poner las flechas que se deben seguir para que el pingüino llegue a la bandera.



Retroceder
Avanzar
Derecha
Izquierda



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris** y selecciona el **Pingüino**, ejecuta el programa "Codificación de ruta" y pulsa las teclas de dirección para que el Pingüino avance hasta la bandera y se registre cada paso de la ruta seguida.



Resolver el laberinto

Hay que llevar
al Pingüino
hasta la puerta.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris** y selecciona el **Dinosaurio**, ejecuta el programa "Laberinto" y pulsa las teclas de dirección para que el Pingüino llegue hasta la puerta.



Mosaico de figuras



En este juego el objetivo es acomodar las figuras como se ve en el ejemplo.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris** y selecciona el **Panda**, ejecuta el programa “Reconstruye el mosaico” y da clic en cada imagen y en la casilla que le corresponde.



Memorama

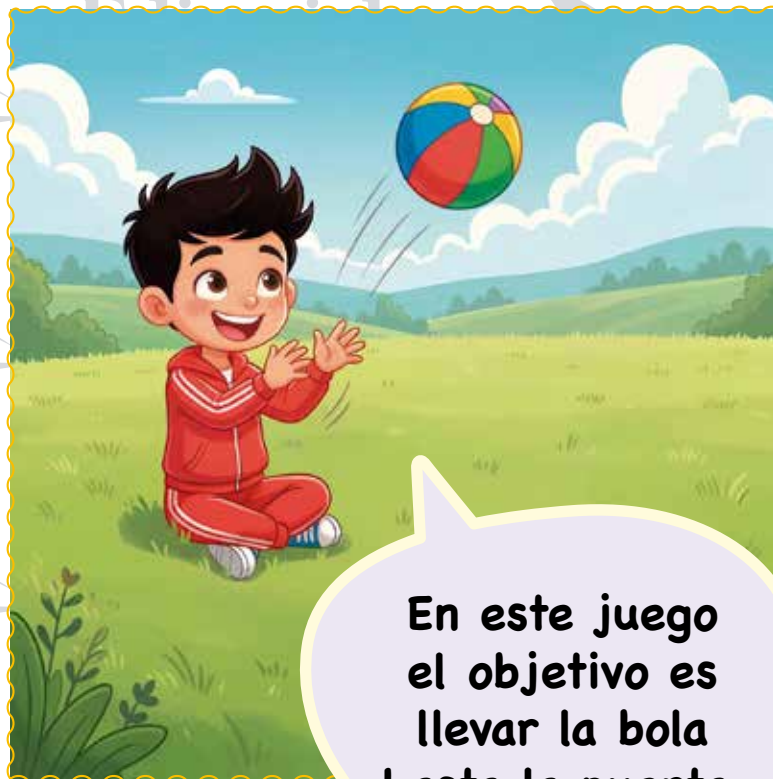
En el juego memorama el objetivo es encontrar pares de cartas con la misma figura.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris** y selecciona el **Dinosaurio**, ejecuta el programa "Juego de memoria con imágenes" y da clic en las cartas para ver su figura.



Caja de equilibrio



En este juego el objetivo es llevar la bola hasta la puerta.



Evaluación de la lección

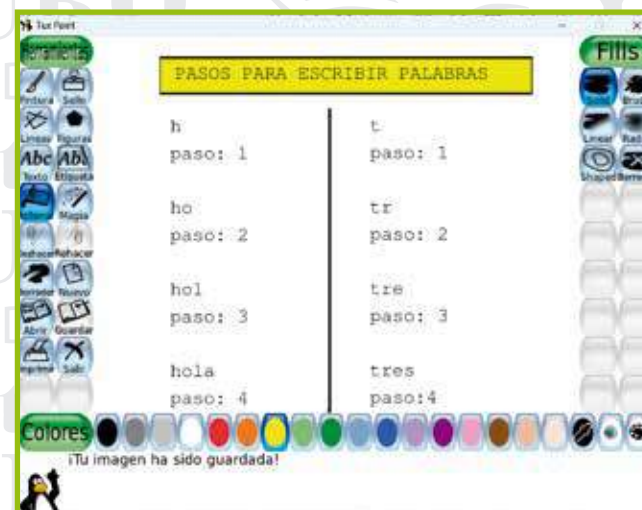


En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris** y selecciona el **Dinosaurio**, ejecuta el programa "Caja de equilibrio" y usa las teclas de dirección para que la bola ruede hasta cada número siguiendo el orden de la numeración.

Lección 16. Pasos para escribir



Vamos a aplicar
paso a paso las
reglas de escribir
palabras.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiquetas** teclea cada texto junto con el número de paso que le corresponde.

Pasos para escribir más palabras



Aquí vamos a escribir
paso a paso palabras
de la escuela.



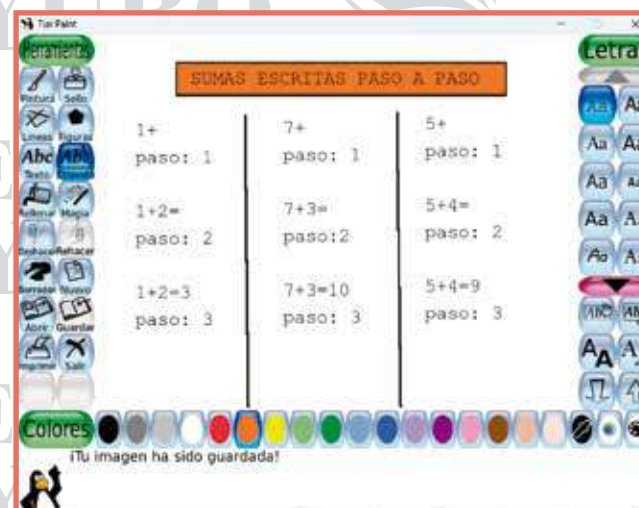
En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiquetas** teclea cada texto junto con el número de paso que le corresponde.



Descubre y explora las TIC's

Pasos para escribir sumas

También podemos
escribir sumas
paso a paso.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiquetas** teclea cada suma poniendo el número de paso que le corresponde.

Pasos para escribir números, palabras y figuras

También podemos escribir paso a paso una combinación de números, palabras y figuras.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Etiquetas** y **Figura** teclea cada texto poniendo el número de paso que le corresponde.

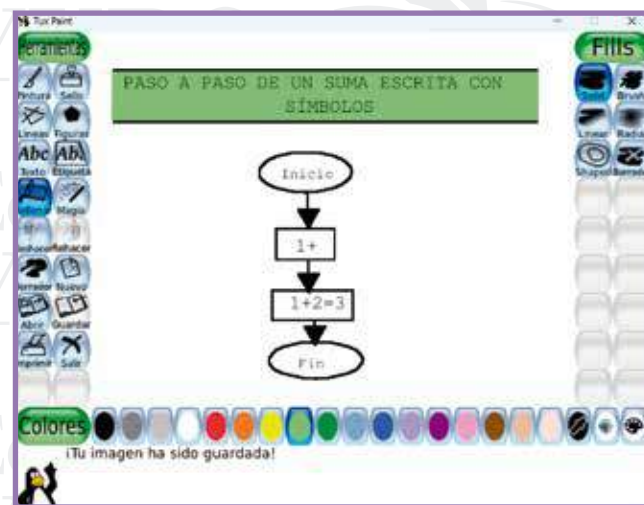


Descubre y explora las TIC's

Pasos para escribir símbolos y sumas



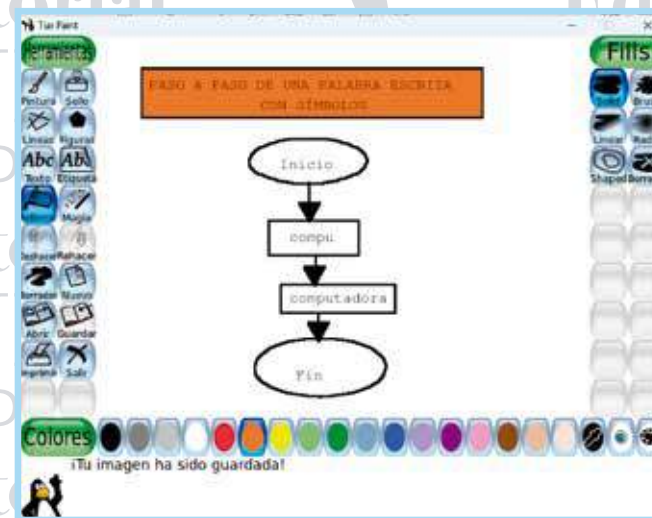
Podemos usar
símbolos para
escribir una suma
paso a paso.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Etiquetas** y **Figura** dibuja cada figura tecleando el texto y el número de paso que le corresponde.

Pasos para escribir símbolos y palabras

También podemos usar
símbolos en los pasos
para escribir palabras.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Etiquetas** y **Figura** dibuja cada figura tecleando el texto y el número de paso que le corresponde.

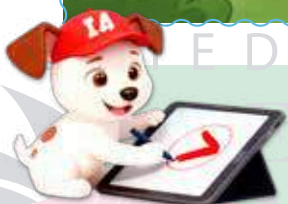
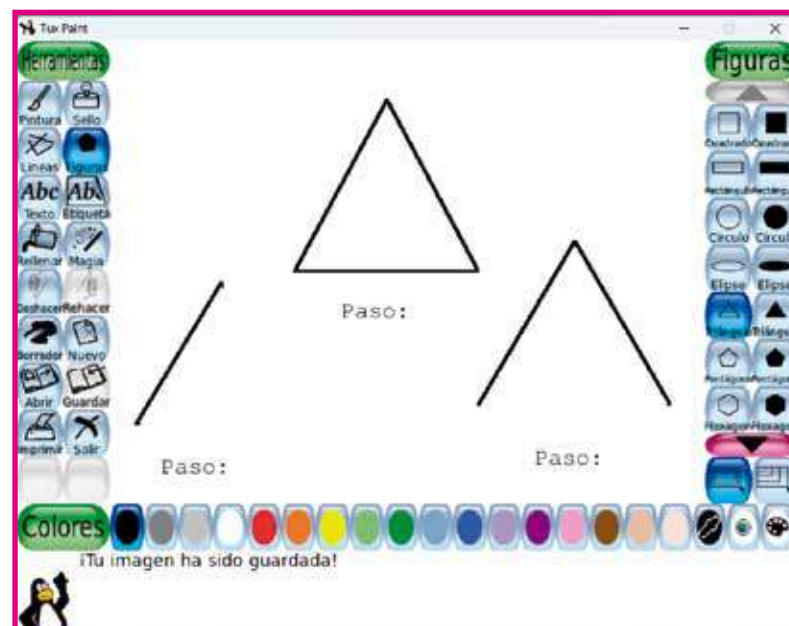
Evaluación
de la lección



Descubre y explora las TIC's

Lección 17. Pasos para dibujar

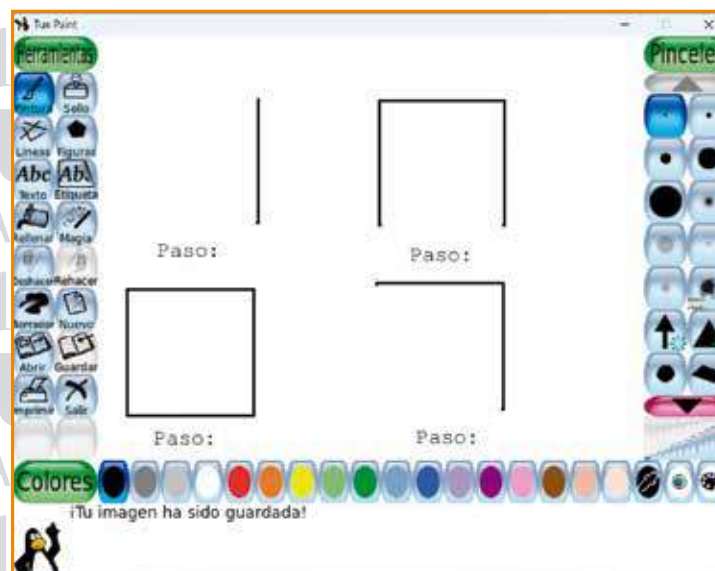
¿Cuál es el primer paso y cuál es el último para hacer un triángulo?



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y usando la herramienta **Líneas** dibuja cada figura poniendo el número de paso que le corresponde.

Pasos para dibujar un cuadrado

Ayúdame a ordenar los pasos de este dibujo.

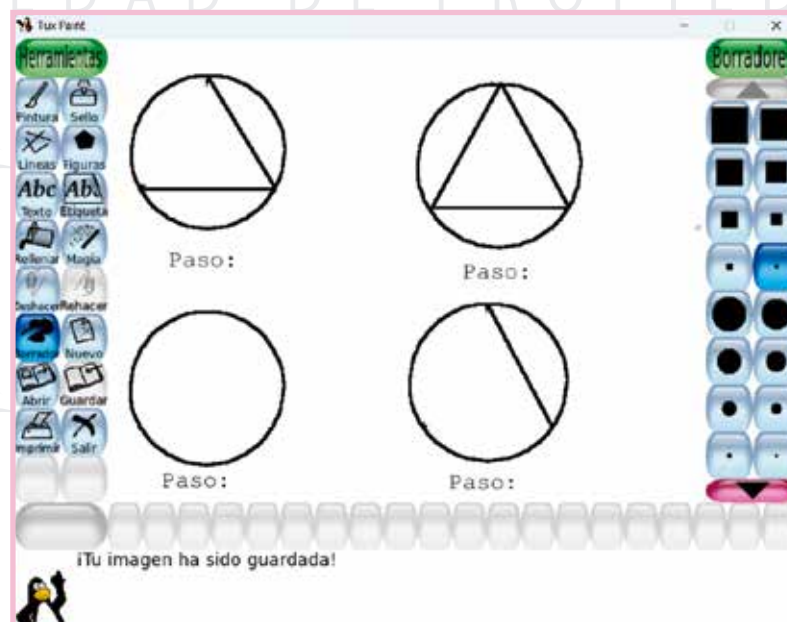


En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y usando la herramienta **Líneas** dibuja cada figura poniendo el número de paso que le corresponde.



Pasos para dibujar un triángulo y un círculo

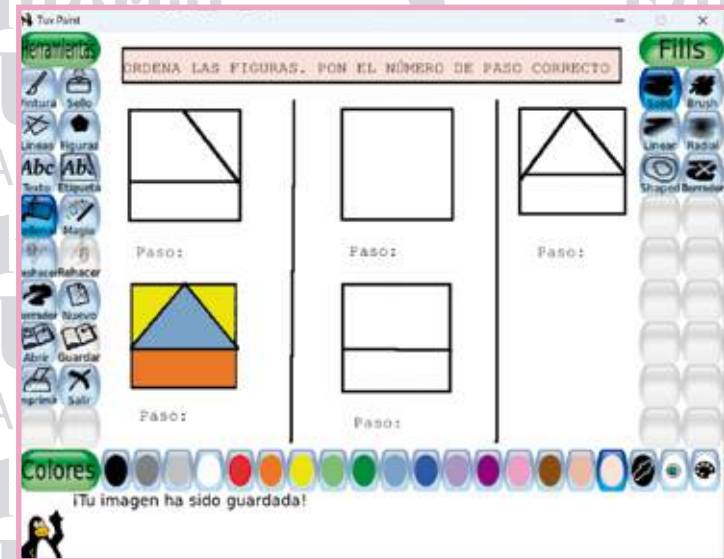
Dibujemos en orden
un triángulo dentro
de un círculo.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y usando la herramienta **Líneas** dibuja cada figura poniendo el número de paso que le corresponde.

Pasos para dibujar un triángulo y un cuadrado

¿Cuál de las 5 figuras va primero y cuál va al último?
Ayúdame a ordenar todas.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y usando la herramienta **Líneas** dibuja cada figura poniendo el número de paso que le corresponde.

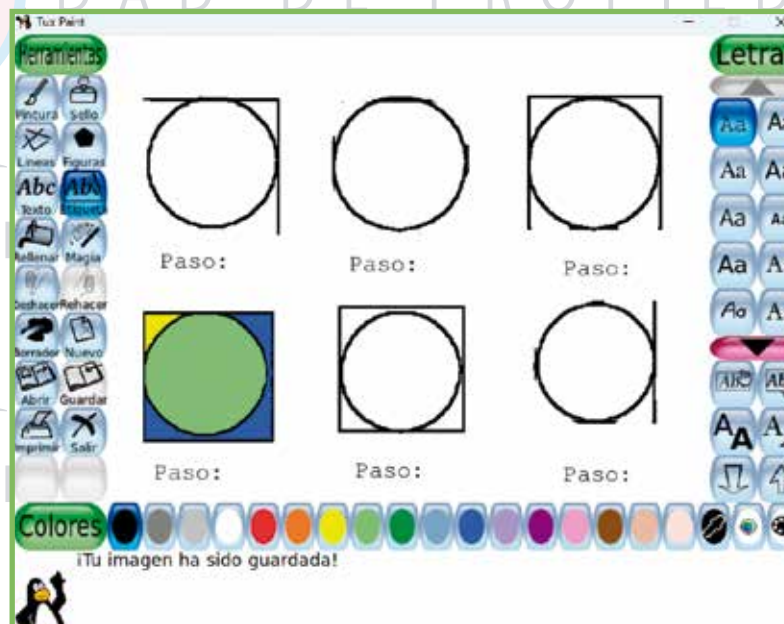


Descubre y explora las TIC's

Pasos para dibujar un círculo y un cuadrado



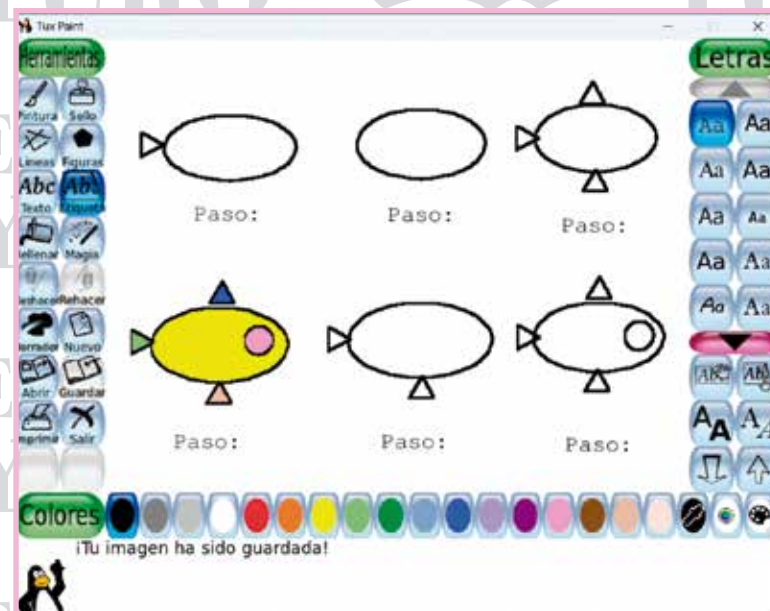
En esta imagen
¿cuál es el primer
paso y cuál es
el último?



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y usando la herramienta **Líneas** dibuja cada figura, y pon el número de paso que le corresponde.

Pasos para dibujar un pez

Vamos a dibujar un pez.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y usando la herramienta **Líneas** dibuja cada figura poniendo el número de paso que le corresponde.



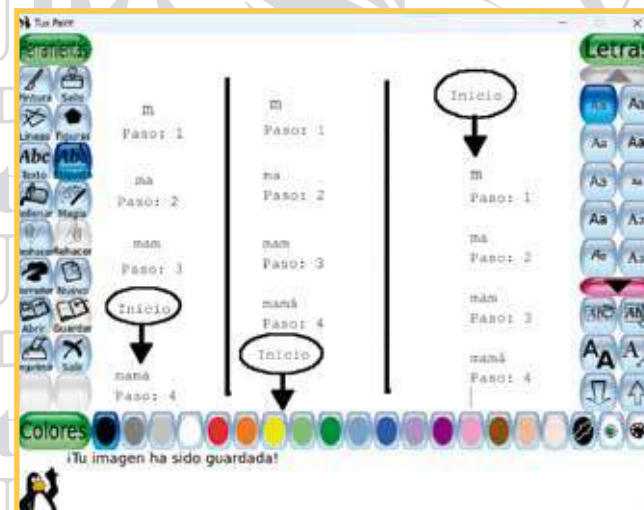
Descubre y explora las TIC's

Lección 18. Símbolos de los pasos para hacer algo

El símbolo que indica en dónde empieza la actividad es el de **INICIO**.



INICIO



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas dibuja el diagrama en el que se usa correctamente el símbolo de **INICIO**.

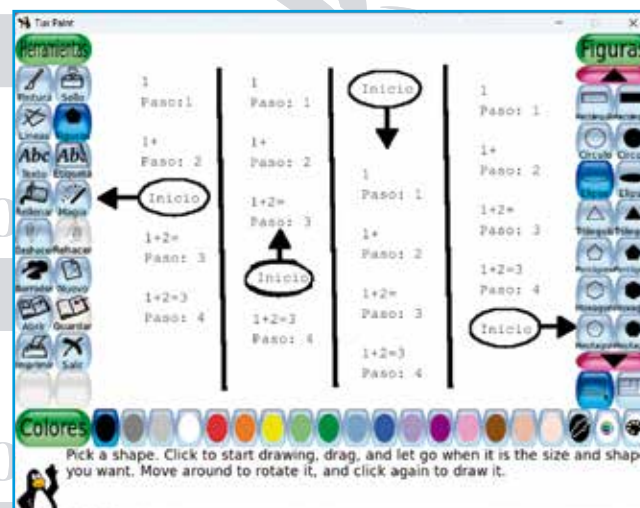
Dirección en el símbolo de INICIO

La flecha del símbolo de **INICIO** señala la dirección de los pasos.



Inicio

Dirección de los pasos



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas dibuja el diagrama en el que se usa correctamente el símbolo de **INICIO**.



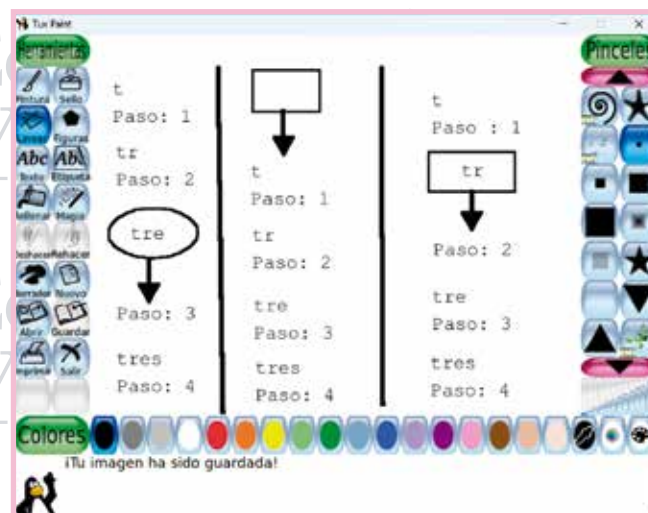
Descubre y explora las TIC's

Símbolo de PASO

El símbolo que indica cada actividad de una tarea es el de **PASO**.



Paso



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas dibuja el diagrama en el que se usa correctamente el símbolo de **PASO**.

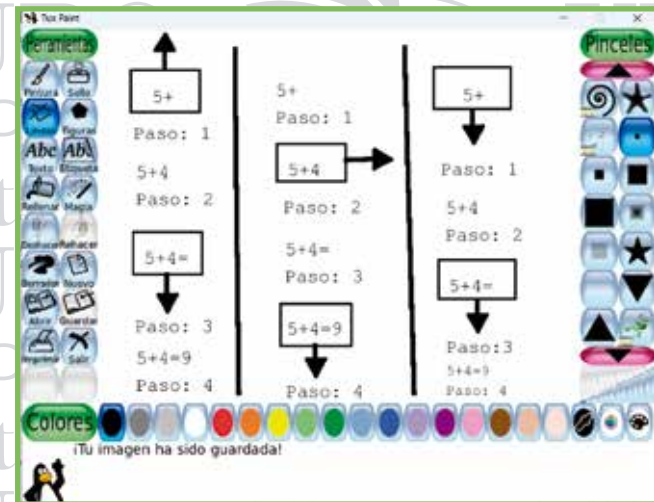


Dirección en el símbolo de PASO

La flecha del símbolo de **PASO** señala la dirección de avance de los pasos.

PASO

Dirección de los pasos



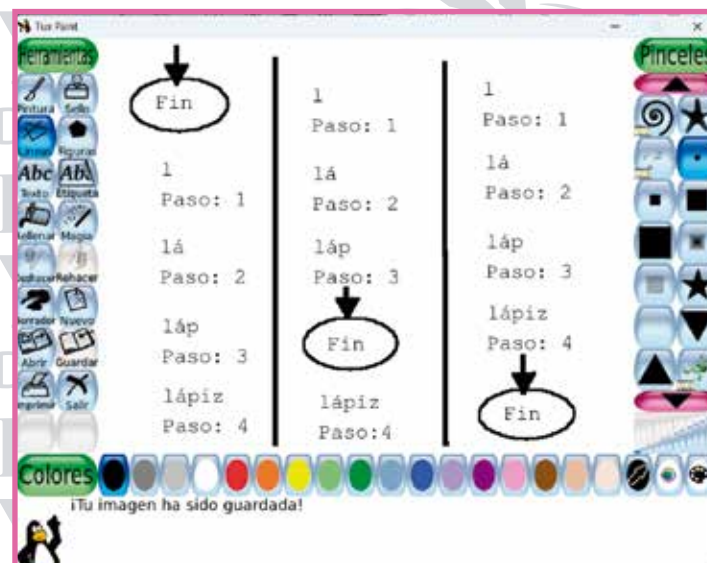
En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas dibuja el diagrama en el que se usa correctamente el símbolo de **PASO**.



Descubre y explora las TIC's

Símbolo de FIN

El símbolo que indica en dónde termina la tarea es el de FIN.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas dibuja el diagrama en el que se usa correctamente el símbolo de **FIN**.



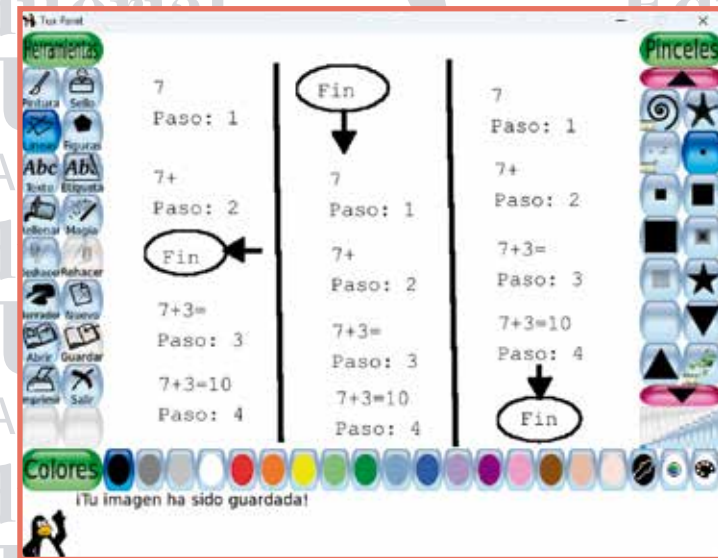
Dirección en el símbolo de FIN

La flecha del símbolo de FIN señala la última etapa de la tarea



Dirección de los pasos

Fin



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas dibuja el diagrama en el que se usa correctamente el símbolo de **FIN**.

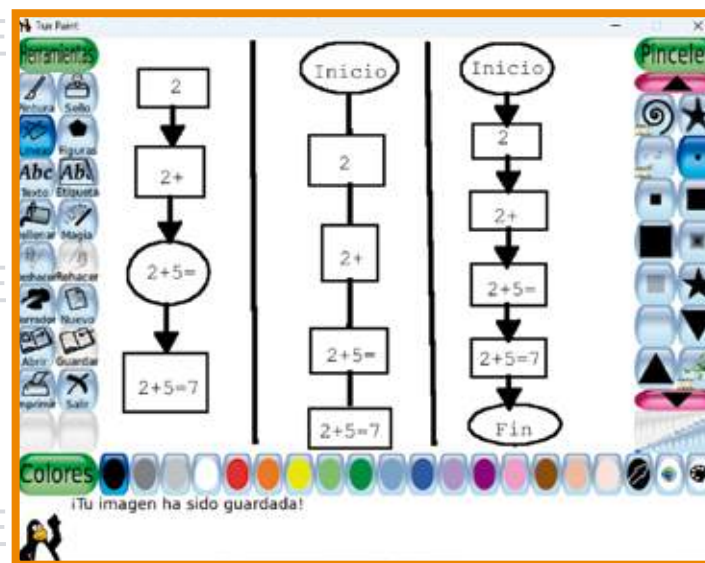


Descubre y explora las TIC's

Símbolos de INICIO, PASO y FIN



¿En qué ejemplo de esta actividad están bien usados los 3 símbolos de una tarea?



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas dibuja el diagrama en el que se usa correctamente los símbolos de **INICIO**, **PASO** y **FIN**.

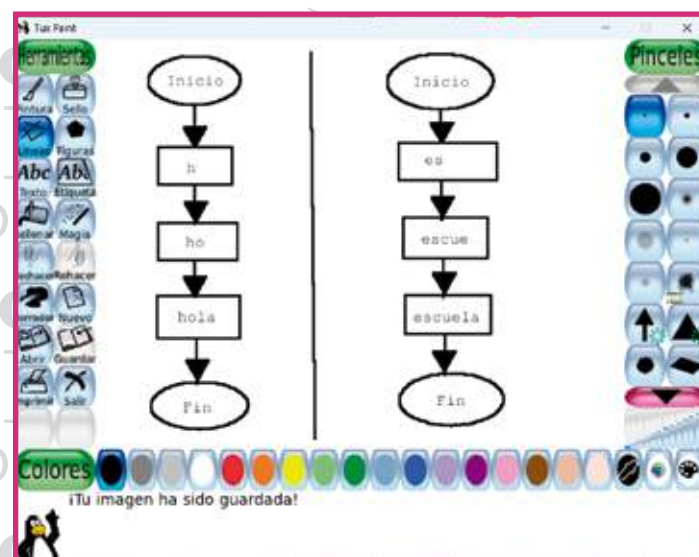
Evaluación
de la lección



Lección 19. Diagrama de los pasos para escribir



Este es un diagrama con los símbolos para hacer una tarea.



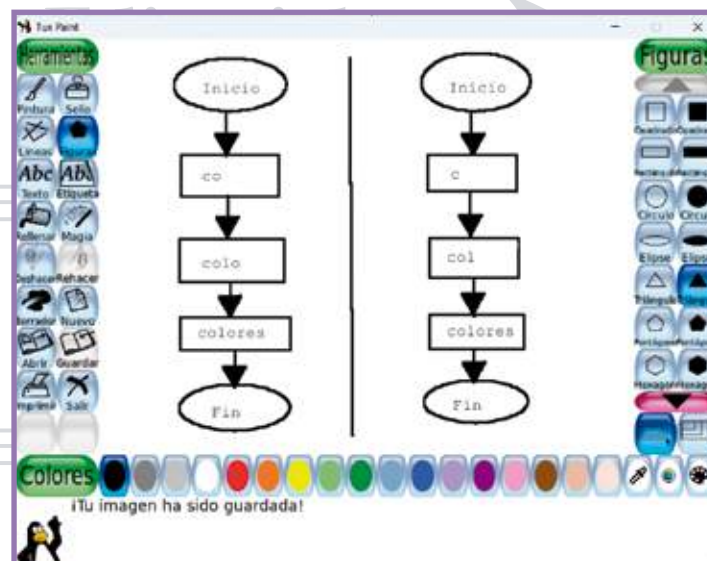
En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** haz el diagrama de la tarea de escribir cada palabra del ejemplo



Descubre y explora las TIC's

Dos diagramas para una tarea

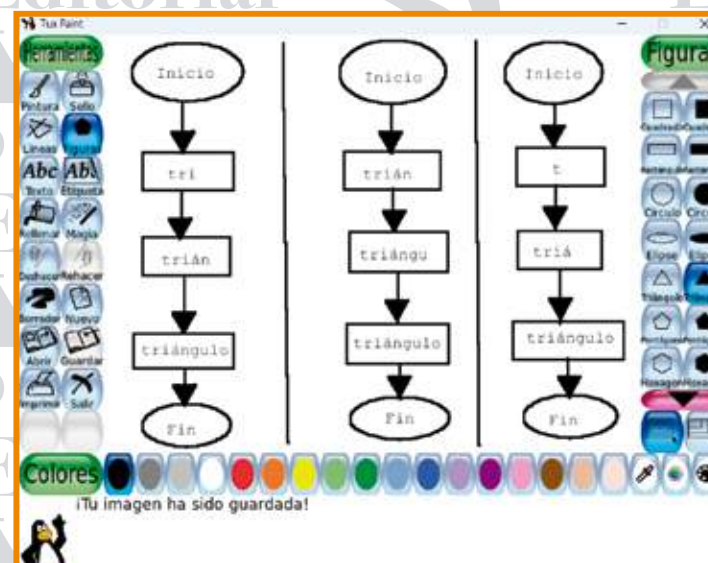
Aquí tenemos dos diagramas válidos para una tarea.



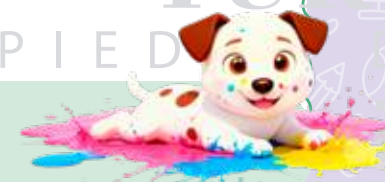
En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** haz los diagramas de la tarea de escribir la palabra del ejemplo.

Tres diagramas para una tarea

En este caso presentamos tres diagramas válidos para una tarea.



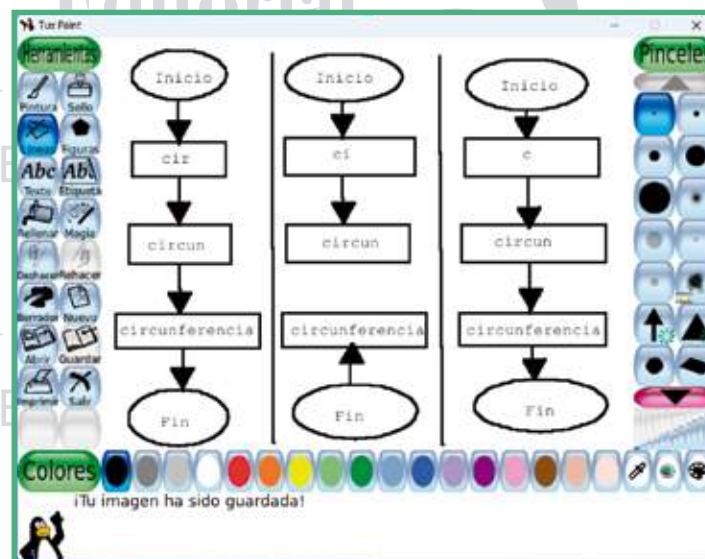
En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** haz los diagramas de la tarea de escribir la palabra del ejemplo.



Descubre y explora las TIC's

Más ejemplos de diagramas

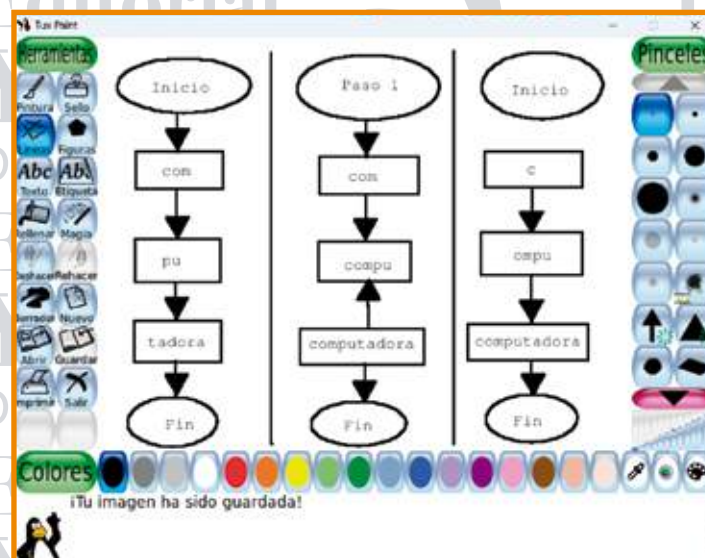
En este ejemplo hay un diagrama que no es válido.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** haz los diagramas válidos para escribir la palabra del ejemplo.

Ejemplos de diagramas no válidos

Identifica los errores que hay en estos diagramas.



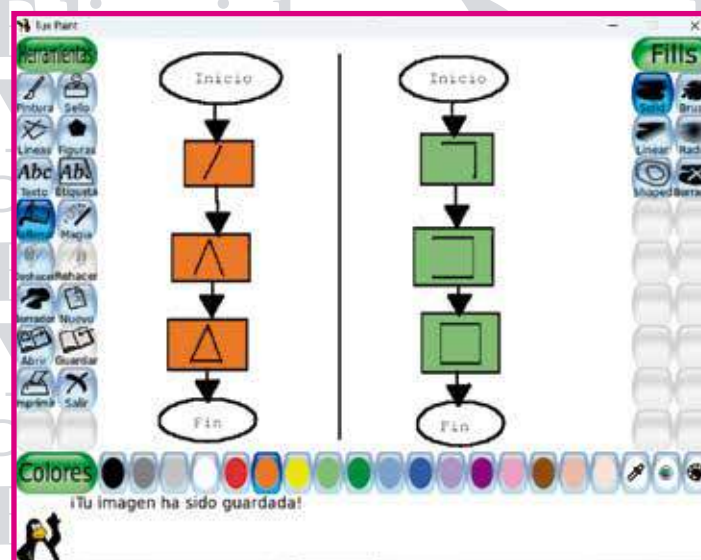
En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** haz los diagramas correctos para escribir la palabra del ejemplo.



Descubre y explora las TIC's

Diagramas del dibujo de figuras

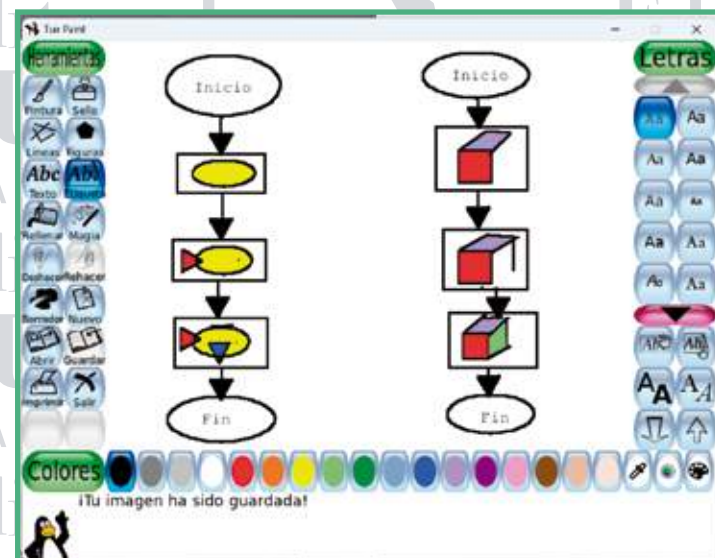
Estos son los diagramas del paso a paso del dibujo de figuras.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** haz los diagramas de la figura del ejemplo.

Diagrama del pez y el cubo

Aquí está el diagrama del paso a paso del pez y el cubo.

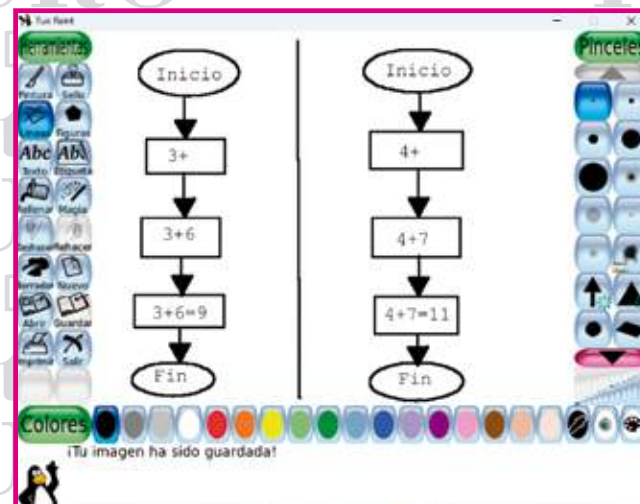


En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** haz los diagramas de las figuras del ejemplo.



Lección 20. Diagrama de los pasos para sumar

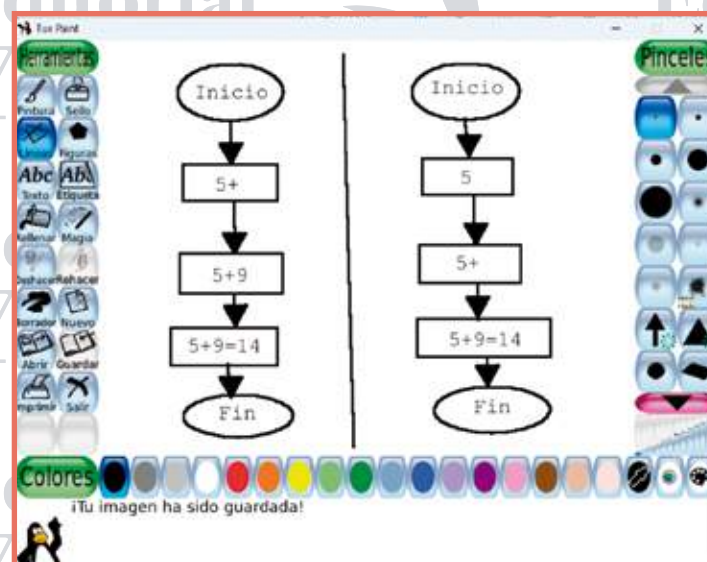
En estos diagramas se muestra el paso a paso aplicado a sumar.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** haz los diagramas para las sumas del ejemplo.

Símbolos de los pasos para sumar

Aquí se presentan dos diagramas válidos para la misma suma.

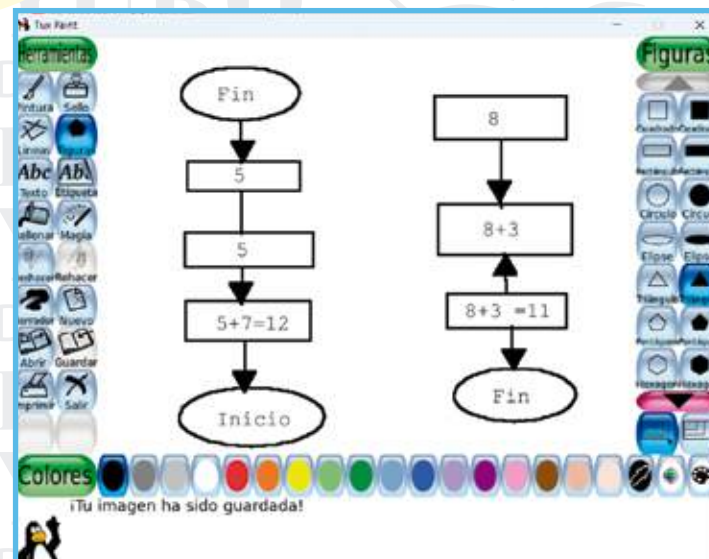


En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** haz los diagramas para la suma del ejemplo.



Diagramas incorrectos

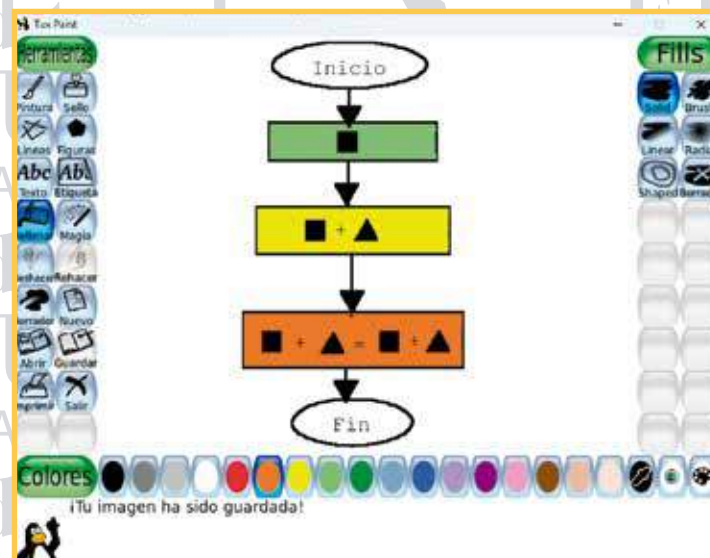
Identifica en
qué están mal
los diagramas de
este ejemplo.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** haz los diagramas correctos para las sumas de este ejemplo.

Diagrama para suma de figuras

No importa lo que sumemos, los diagramas se hacen de la misma forma.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** haz el diagrama de la suma de las figuras del ejemplo.



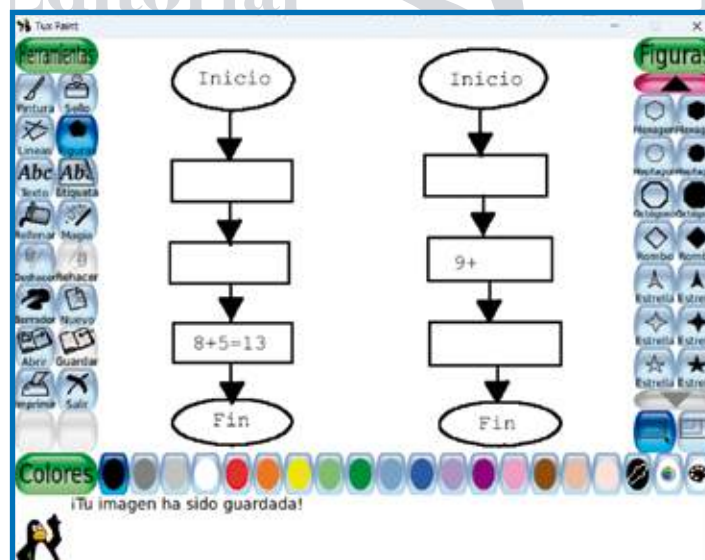
Descubre y explora las TIC's

Diagramas incompletos

¿Con qué sumas
llenarías estos
diagramas?



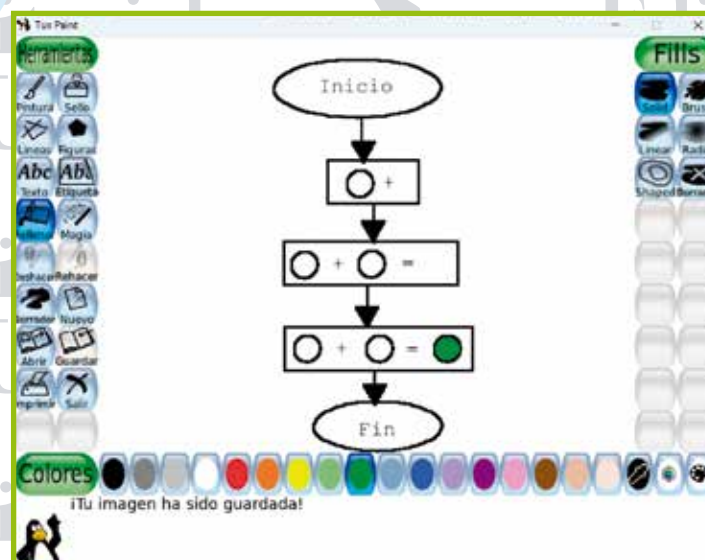
$$\begin{array}{l} 2+3= \\ 4+0= \\ 1+1= \\ 3+2= \\ 5+1= \end{array}$$



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras** y **Etiquetas** llena los diagramas de este ejemplo.

Diagrama del color verde

¿Qué colores hay que agregar al diagrama para obtener el verde?



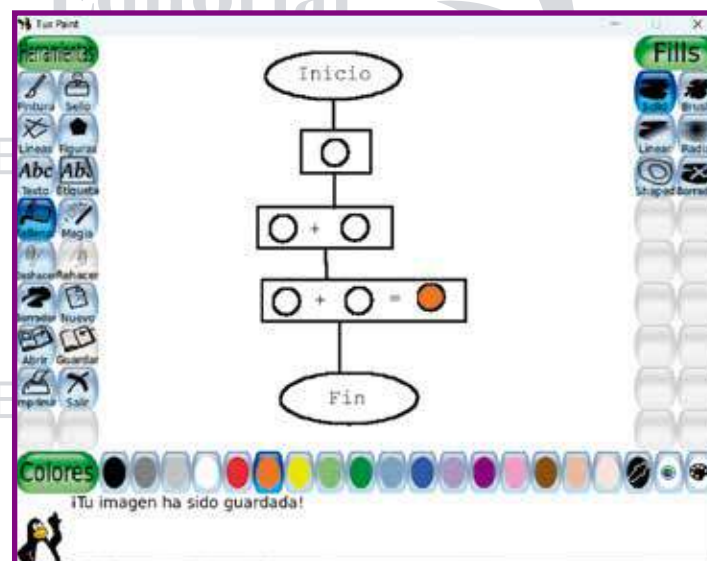
En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras**, **Etiquetas** y **Rellenar** haz el diagrama de la suma de colores para obtener el **verde**.



Descubre y explora las TIC's

Diagrama del color naranja

Suma los colores correctos en el diagrama para obtener el naranja.



En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras**, **Etiquetas** y **Rellenar** haz el diagrama de la suma de colores para obtener el **naranja**.

Proyecto Diagrama de la solución de un laberinto



Este proyecto tiene cuatro etapas:

Hay que revisar la lección 15.

1. Seleccionar laberinto.
2. Identificar todos los pasos.
3. Enumerar los pasos.
4. Aplicar los símbolos de INICIO, PASO y FIN.

En tus **Recursos Digitales** abre **Tux Paint** y con las herramientas **Figuras**, **Etiqueta** y **Rellenar** elabora el diagrama de la solución del laberinto que hayas elegido.



DESCUBRE

y explora las TIC's



Escribir, Contar, Dibujar y Programar

En este libro 3 de la serie **Descubre y explora las TIC's**, los estudiantes continúan fortaleciendo las habilidades digitales que han desarrollado hasta ahora y comienzan a aplicarlas en sus primeros pasos para escribir y contar.

A través del uso de las TIC's, los niños podrán colorear, dibujar, crear y aprender jugando. Mediante diferentes actividades y juegos, también empezarán a descubrir ideas básicas sobre cómo funcionan los algoritmos.

Cada tema incluye actividades prácticas y proyectos diseñados para que los estudiantes exploren, experimenten y refuercen sus habilidades digitales de una manera dinámica y significativa.

<https://editorial-yuro.com.mx>

atencionalcliente@editorial-yuro.com.mx



ISBN 978-607-69415-1-5



YURO