

DESCUBRE y explora las TIC's



El camino de
la computadora



YURO

Descubre y explora las TIC's
El camino de la computadora. Preescolar 2

© 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 978-607-69415-0-8

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 se presenta la iconografía y el modo general para abrir y cerrar un programa, en particular se revisan los programas para escribir, dibujar y jugar de los Recursos Digitales del libro.

Mediante diversos ejemplos, en la segunda parte se ilustran el concepto de carpeta y el procedimiento de nombrar, abrir, cerrar, guardar y borrar archivos.

Finalmente en la tercera parte se crean, se guardan, se modifican y se renombran archivos de dibujo, de texto y mixtos.



Descubre y explora las TIC's

TABLA DE CONTENIDOS

BLOQUE 1. MIS PROGRAMAS

1

Lección	Contenido	
1. El escritorio y los programas	Identificar el software de los Recursos Digitales.	2
2. Abrir programas	Procedimiento para ejecutar un programa.	5
3. Cerrar programas	Procedimiento para cerrar un programa.	8
4. Programa para escribir	Procedimiento para cargar un archivo de texto.	11
5. Programas para dibujar	Procedimiento para cargar un archivo de dibujo.	14
6. Programas para jugar	Procedimiento para ejecutar un programa de juego.	17
Proyecto. Descubriendo más programas	Investigar el software complementario.	20

BLOQUE 2. MIS ARCHIVOS

21

Lección	Contenido	
7. Carpeta de archivos	Identificar icono, nombre y contenido de una carpeta de archivos.	22
8. Nombrar archivos	Identificar icono, nombre y extensión de un archivo.	25
9. Abrir archivos	Abrir archivos de diferente tipo.	28
10. Cerrar archivos	Cerrar archivos de diferente tipo.	31
11. Guardar archivos	Guardar archivos de diferente tipo.	34
12. Borrar archivos	Borrar archivos de diferente tipo.	37
13. Archivo para dibujar	Abrir, guardar y cerrar archivo para dibujar.	40
Proyecto. El dibujo de mi salón de clases.	Crear y guardar un archivo de dibujo.	44

BLOQUE 3. CREAR, MODIFICAR Y GUARDAR ARCHIVOS

45

Lección	Contenido	
14. Crear un dibujo	Crear, nombrar y guardar un archivo de dibujo.	46
15. Guardar mi dibujo	Renombrar y guardar un archivo de dibujo.	49
16. Modificar mi dibujo	Modificar y guardar un archivo de dibujo.	52
17. Mis primeras letras	Crear, nombrar y guardar un archivo de texto.	55
18. Guardar mis primeras letras	Renombrar y guardar un archivo de texto.	58
19. Modificar mis primeras letras	Modificar y guardar un archivo de texto.	61
20. Ilustrar mis primeras letras	Usar herramientas de dibujo y de texto en un archivo.	64
Proyecto. Dibujo de cosas con su nombre.	Crear un archivo con herramientas de dibujo y texto.	67

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
- Actividades complementarias
- Evaluación de lecciones

¿La ruta?... Bloque 1 Mis programas



Descubre y explora las TIC's

Lección 1. El escritorio y los programas

Tus programas
están en el
escritorio y cada
programa tiene su
icono.



Programas



Enciende tu computadora y señala los
iconos que hay en tu escritorio.



El icono de un programa

El nombre de cada programa está en su icono.



Tux Paint



GCompris



TypeFaster

OOo4kids

Nombre de programas

En tus **Recursos Digitales** identifica los programas instalados y ve cómo se llaman.



El icono y el ratón

Moviendo el ratón
ponemos el puntero
en los iconos.



Evaluación
de la lección



En tus **Recursos digitales** señala con el puntero cada uno de tus programas. Mueve el ratón para mover tu puntero.

Lección 2. Abrir programas



Para abrir un programa sigue estos 3 pasos.



① Con el **ratón** pon el puntero en el icono.

② Da **clic** con el **botón izquierdo** del ratón.

③ Da doble **clic** con el **botón izquierdo** del ratón.

En tus **Recursos digitales** selecciona un programa y ábrelo siguiendo los 3 pasos que indica Sofi.



Otra forma de abrir programas

Esta es otra forma de abrir un programa.



1 Con el **ratón** pon el **puntero** en el icono.

2 Da **clic** con el **botón izquierdo** del ratón.

3 Pulsa la tecla **Enter** de tu **teclado**.



En tus **Recursos digitales** selecciona un programa y ábrelo siguiendo estos 3 pasos.

Abrir varios programas

Se pueden abrir varios programas a la vez.



Tux Paint



GCompris



Type Faster



Busca en tus **Recursos digitales** y abre los 3 programas que abrió Sofi.



Descubre y explora las TIC's

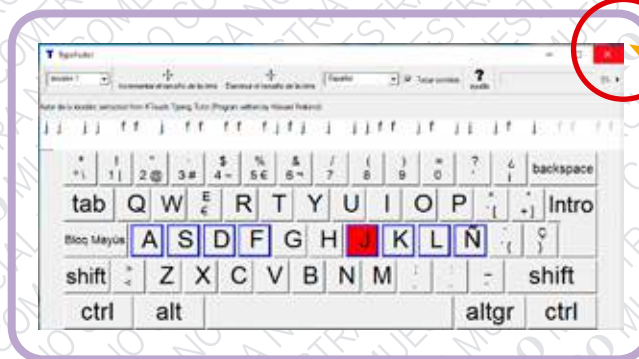
Lección 3. Cerrar programas



Con estos pasos
se cierra un
programa.



Type Faster



Cerrar



- 1 Llevar el puntero a la casilla de **Cerrar**.
- 2 Dar **clic** con el **botón izquierdo** del ratón.
- 3 Dar doble **clic** con el **botón izquierdo** del ratón.



Entra a tus **Recursos digitales** y abre **Type Faster**, luego sigue los pasos para cerrar el programa.

Cerrar Tux Paint



Sigue los pasos
para cerrar
Tux Paint.



Salir



Cerrar

- 1 Da clic en el botón **Salir**.
- 2 Da clic en la **paloma** de **cerrar**.

Entra a tus **Recursos digitales** y abre **Tux Paint**, luego sigue los pasos para cerrar el programa.



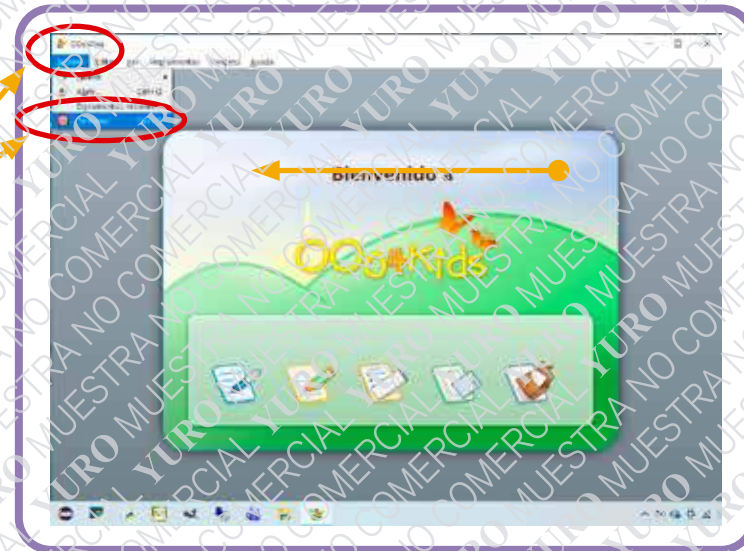
Descubre y explora las TIC's

Cerrar OOo4Kids



Sigue los pasos para cerrar OOo4Kids.

Cerrar



1 Con el **ratón** lleva el puntero a **Archivo**.

2 Da **clic** en **Archivo**.

3 Con el **ratón** lleva el puntero a **Terminar**.

4 Da **clic** en **Terminar**.

Entra a **Recursos digitales** y abre **OOo4Kids**, luego sigue los pasos para cerrar el programa

Evaluación de la lección



Lección 4. Programa para escribir

1 En tus **Recursos digitales** abre **GCompris**.

Sigue estos 2 pasos para abrir tu "Programa para escribir".



2 Abre "Mi primer procesador de texto".

Programa para escribir



Abre tus **Recursos digitales** y aplica los pasos de Pedro para abrir tu programa para escribir.



Descubre y explora las TIC's



Cargar un archivo

En "Mi primer procesador de texto" sigue estos pasos para cargar un archivo.

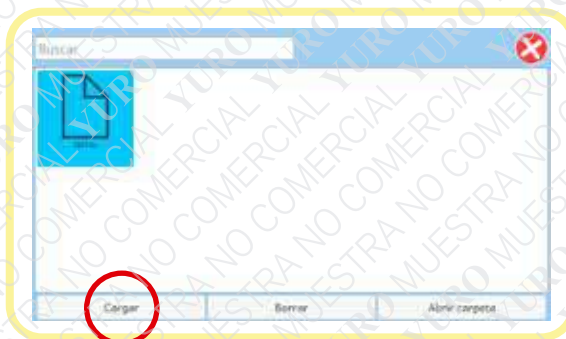


1 Da clic en **Cargar**.

1 Da clic en **Cargar**.



Archivo de Texto



Aplica los pasos que indica Sofi para que abras tu **Archivo de texto**.



Archivo de texto

¡Bravo! Ya tienes tu
archivo de texto. Escribe
en él lo que quieras...



Evaluación
de la lección



1 Modifica tu archivo.

A E I O U
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MAMA PAPA
YO TU
HOLA

Título
Subtítulo
Párrafo
Cargar
Guardar



2 Cuando termines, guárdalo.

Juega con tu archivo: copia una canción o un cuento.
Guárdalo y ábrelo las veces que quieras.



Lección 5. Programas para dibujar

Con los siguientes pasos abre uno de tus programas para dibujar.

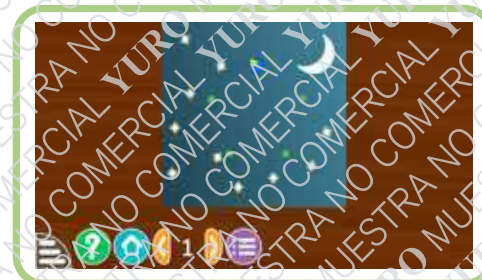
1 En tus **Recursos digitales** abre GCompris y **da clic** en el **Gato**.



2 Selecciona **"Pulsa y dibuja"**.



Programa para dibujar



Aplica los pasos que dice Sofi y en tu **Programa para dibujar** da clic con el puntero del ratón para unir los puntos y descubrir el dibujo.



Une los puntos del dibujo

En tu programa
"Pulsa y dibuja"
abre estas ventanas
y descubre el dibujo.



PINO



CASA



OSO



ESTRELLA



En tus **Recursos digitales** abre **GCompris** y en tu programa Pulsa y dibuja abre cada una de las ventanas, y con tu ratón da clic en el punto **azul** para descubrir el dibujo.



Dibujar con Tux Paint



Entra a tus
"Recursos
digitales", abre
"Tux Paint" y
haz un dibujo.



Evaluación
de la lección



En tu dibujo usa las herramientas y los colores
de **Tux Paint** seleccionándolos con el ratón.

Lección 6. Programas para jugar



Vamos a jugar.
Sigue los pasos
para abrir el
programa Penalty.

- 1 En tus **Recursos digitales** abre **GCompris** y da **clic** en el Gato.



- 2 Pon tu **puntero** en el **programa "Penalty"** y da **clic**.



PENALTY



Sigue los pasos que
indica Pedro y compite
con tus compañeros a
meter más goles.

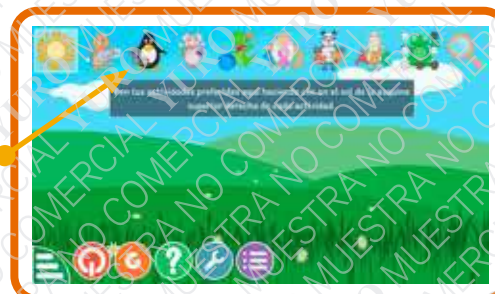


Otro programa para jugar



Sigamos jugando.
Ahora vamos a usar el
programa "Codificación
de ruta".

1 En tus **Recursos digitales** abre **GCompris** y **da clic** en el Pingüino.



2 Pon tu **puntero** en el programa "Codificación de ruta" y **da clic**.



CODIFICACIÓN DE RUTA



Sigue los pasos indicados por Sofi y con tu ratón da clic en las flechas para llevar al pingüino a la meta.

Un piano para jugar



Evaluación de la lección

En este juego vamos a usar el programa de un piano.

1 En tus **Recursos digitales** abre **GCompris** y **da clic** en el Pingüino.



2 Pon tu **puntero** en “Música” y **da clic**.



3 Coloca tu puntero en el programa “Tocar el piano” y **da clic**.



TOCAR EL PIANO



Sigue las indicaciones de Sofi y toca el piano dando clic en el cuadro del color indicado por cada bolita.



Proyecto Investiga estos programas



MI PRIMER RATÓN



CONTROLA LA MANGUERA



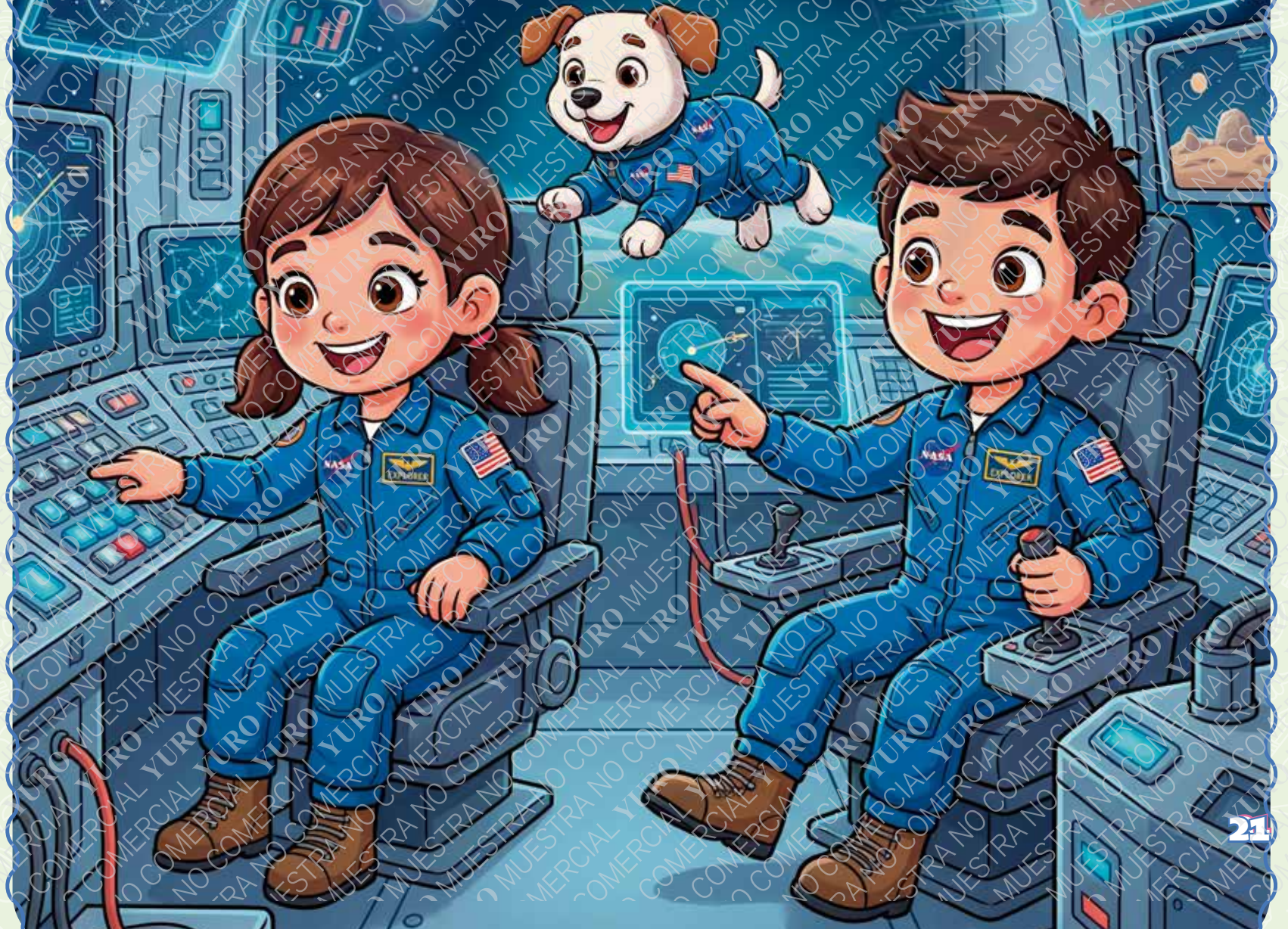
PRÁCTICA DEL CLIC DEL RATÓN



DIBUJA EN UNA CUADRÍCULA



Explorando: Bloque 2 Mis archivos



Descubre y explora las TIC's

Lección 7. Carpeta de archivos



Este es el icono
de una Carpeta de
archivos.



Carpeta de
archivos



Encuentra las carpetas de archivos que hay en tus **Recursos Digitales** y ábrelas dando doble clic en ellas.

Lo que guardan las carpetas

En una carpeta de archivos podemos guardar archivos y también otras carpetas.



Abre las carpetas que hay en tus **Recursos Digitales** y cuenta cuántos archivos hay en cada una de ellas.



El nombre de las carpetas

A mi carpeta le puse el nombre Archivos de Sofi.



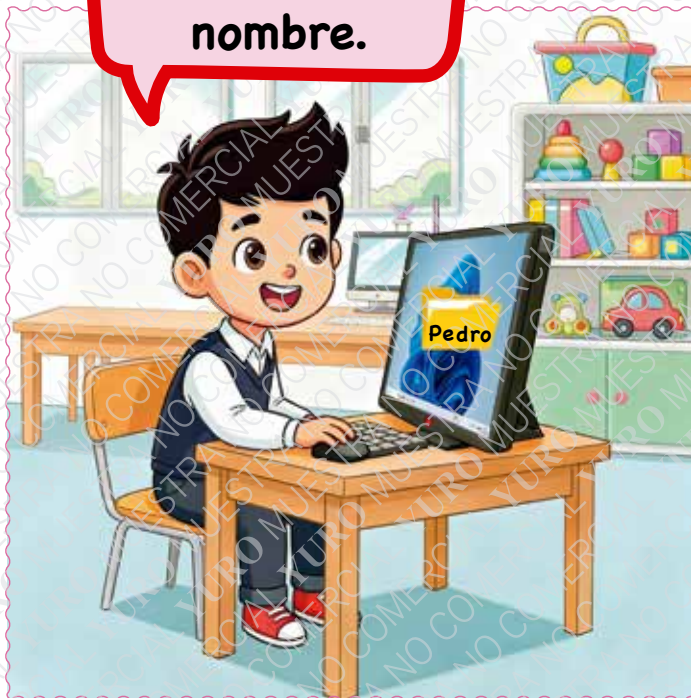
Evaluación de la lección



¿Qué nombre le pondrías a una carpeta de tus dibujos? ¿Qué archivos guardarías en una carpeta que tuviera el nombre “Un día soleado”?

Lección 8. Nombrar archivos

Cada archivo
tiene un
nombre.



Mi cuento.doc



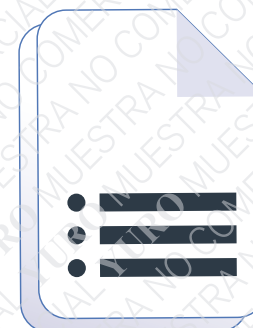
Mis dibujos.png

En las carpetas que hay en tus **Recursos Digitales** revisa el nombre que tiene cada archivo y comprueba que cada uno tiene un nombre diferente.



Nombre y apellido de cada archivo

La segunda parte del nombre de un archivo se llama **extensión**.



extensión

Archivos
de Sofi

Tarea

.docx

Nombre del archivo

Extensión del archivo

Abre las carpetas que hay en tus **Recursos Digitales** y comprueba que el nombre de cada archivo tiene dos partes separadas por un punto.



Icono y apellido de un archivo

Cada icono de un archivo tiene su extensión única.



.doc



.pdf



En tus carpetas de **Recursos Digitales** comprueba que todos los archivos que tienen el mismo icono tienen la misma extensión. ¿Cuenta cuántos iconos diferentes hay en cada carpeta?

Lección 9. Abrir archivos



Algunos
archivos se
abren con doble
clic en su icono.

Otros archivos
se abren con un
solo clic.

Archivos que se abren
con doble clic



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris** y comprueba que con un solo clic se abre el archivo de cada icono.

Otra forma de abrir un archivo

Un archivo se puede abrir usando las indicaciones del programa en donde se usa el archivo.



Paso 1



Paso 2



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, selecciona el **Pingüino** y en la sección "Bellas artes" abre el programa **Boceto** y comprueba los pasos que hay que seguir para abrir un archivo.

Varios archivos abiertos a la vez

Se pueden tener
abiertos a la vez
varios archivos de
diferente tipo.



Evaluación
de la lección



En tu **Carpeta de archivos** que está en tus **Recursos Digitales**, con un doble clic en su icono abre varios archivos con extensión diferente y comprueba que todos se pueden tener abiertos al mismo tiempo.

Lección 10. Cerrar archivos

Un archivo se puede cerrar dando clic en el tache que está arriba a la derecha.



Botón de cerrar



En tu **Carpeta de archivos** que está en tus **Recursos Digitales**, abre un archivo y comprueba que dando clic en el tache que está arriba a la derecha el archivo se cierra. Repite esta operación con varios archivos.

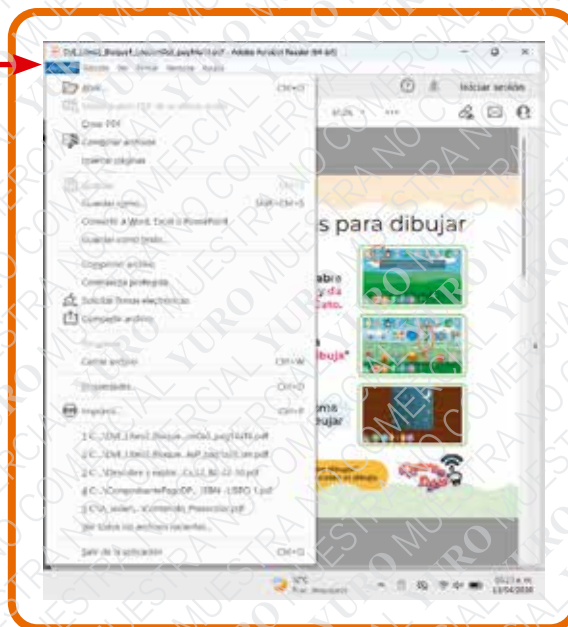


Otra forma de cerrar un archivo

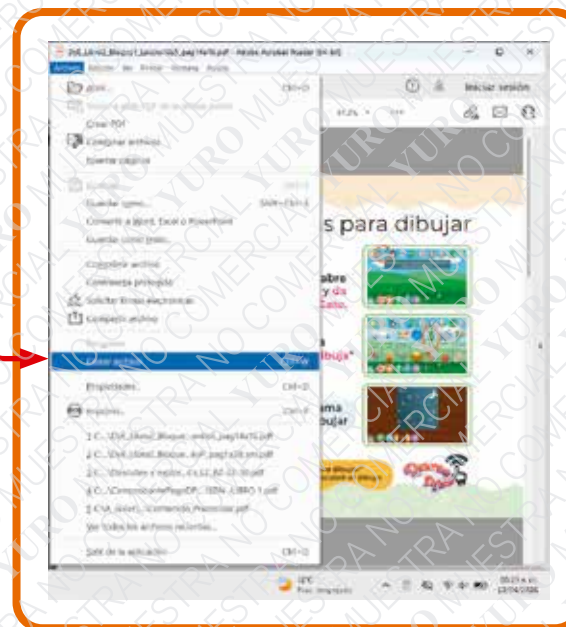
Un archivo se puede cerrar siguiendo las indicaciones del menú del programa.



Paso 1



Paso 2



En tu **Carpeta de archivos** que está en tus **Recursos Digitales**, abre cualquier archivo PDF y comprueba que siguiendo los pasos 1 y 2 se puede cerrar el archivo.



Cerrar varios archivos

Si se tienen abiertos varios archivos se pueden cerrar en el orden que uno quiera.



En tu **Carpeta de archivos** que está en tus **Recursos Digitales**, abre varios archivos y comprueba que se pueden cerrar en cualquier orden que prefieras.



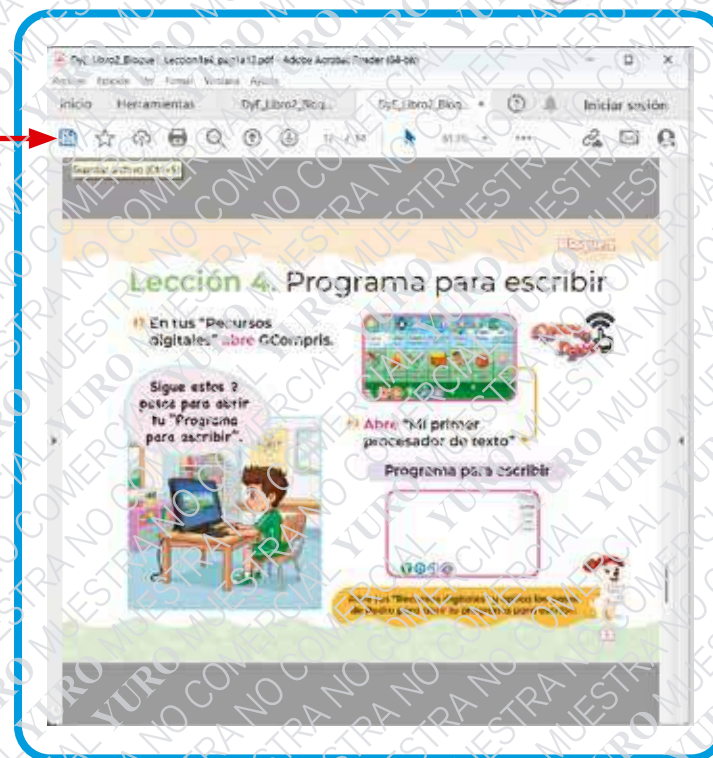
Descubre y explora las TIC's

Lección 11. Guardar archivos

Una forma de guardar un archivo es dar clic en el botón guardar.



Botón de guardar



En la **Carpeta de archivos** que está en tus **Recursos Digitales**, abre un archivo **pdf** e identifica el botón de **guardar**.

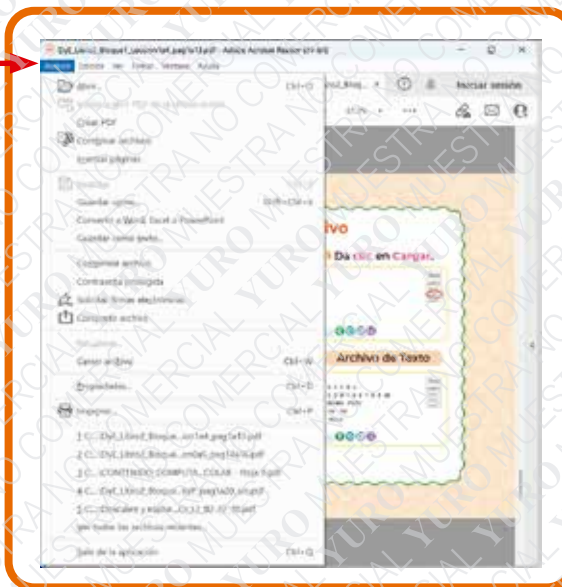


Otra forma de guardar un archivo

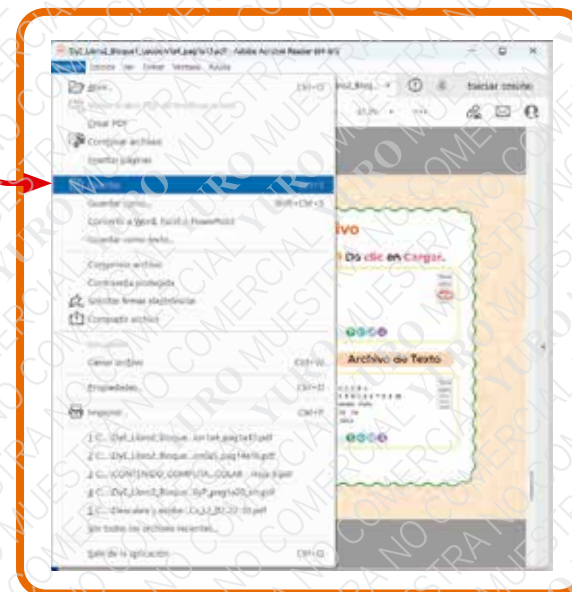
Un archivo también se puede guardar usando los botones del programa en donde se usa el archivo.



Paso 1



Paso 2



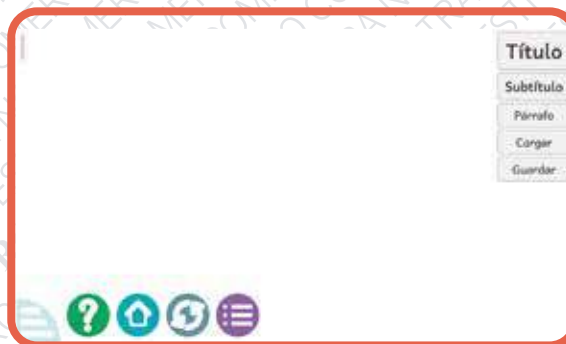
En la **Carpeta de archivos** que está en tus **Recursos Digitales**, abre un archivo **pdf** e identifica los botones señalados en los pasos 1 y 2.



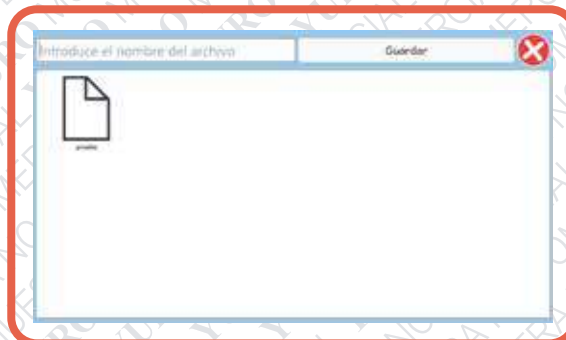
Guardar un archivo de texto

Las figuras muestran
los pasos para
guardar un archivo
de texto.

Paso 1



Paso 2



Evaluación
de la lección



Abre **GCompris**, selecciona el **Gato** y abre "Mi primer procesador de textos" (paso 1). Da clic en Guardar y comprueba que se activa la ventana para guardar archivo (paso 2).

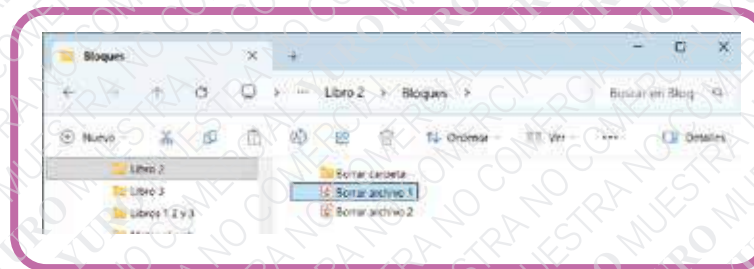
Lección 12. Borrar archivos



Una forma de borrar un archivo es seleccionar el archivo y usar la tecla **Suprimir** del teclado.



Suprimir



En la **Carpeta de archivos** que está en tus **Recursos Digitales**, selecciona el archivo "Borrar archivo 1.pdf" y bórralo siguiendo las indicaciones de Sofi.



Otra forma de borrar un archivo

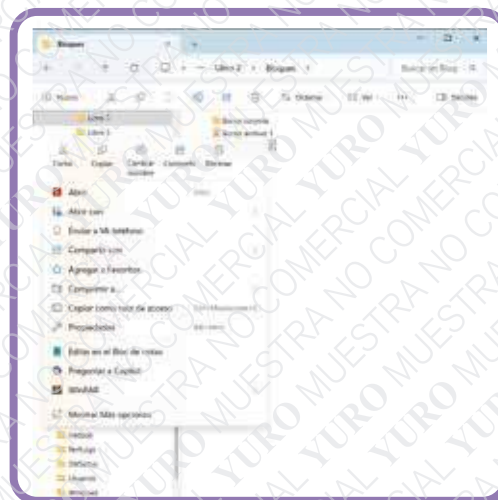
Para borrar un archivo primero hay que seleccionarlo, dar un clic en él y luego dar clic en **Eliminar**.



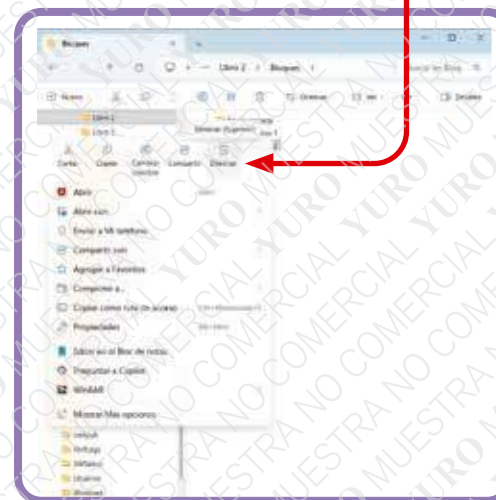
Paso 1



Paso 2



Eliminar

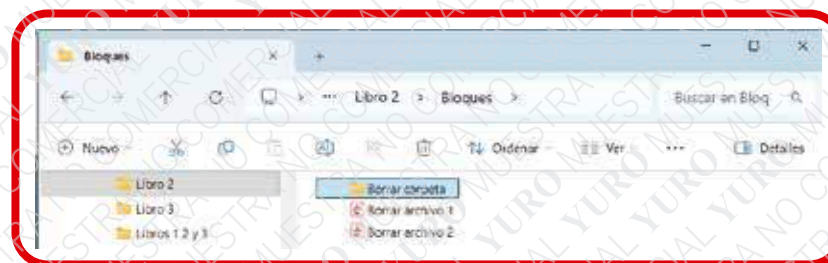


En la **Carpeta de archivos** que está en tus **Recursos Digitales**, selecciona el archivo "Borrar archivo 2.pdf" y bórralo siguiendo los pasos indicados por Pedro.



Una forma más de borrar un archivo

Selecciona la carpeta que contiene el archivo para borrar y pulsa el botón **Suprimir**.



Suprimir



Evaluación de la lección



En la **Carpeta de archivos** que está en tus **Recursos Digitales**, selecciona la carpeta "Borrar carpeta" y bórrala siguiendo las indicaciones de Sofi.

Lección 13. Archivo para dibujar

Vamos a crear
nuestro primer
dibujo siguiendo
estos pasos.



Paso 1



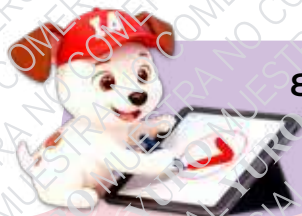
Paso 2



Paso 3



En **GCompris** abre el programa **Boceto**. En la opción **"Herramientas de estampado"** selecciona la imagen que más te guste y ponla en tu hoja. Copia todas las imágenes que quieras y guarda tu imagen con el nombre **"Mi primer dibujo"**.



Abrir “Mi primer dibujo”



Para abrir el archivo que creamos en la sesión anterior vamos a seguir estos pasos.



Paso 1



Paso 2



Paso 3



En **GCompris** abre el programa **Boceto**. Selecciona la opción “Abrir una imagen” (paso 1) y da clic en el botón “**Cargar**” (paso 2). Luego de esto habrás abierto tu archivo (paso 3).



Guardar “Mi primer dibujo”



Ahora vamos a modificar
“Mi primer dibujo”
siguiendo estos pasos.



Paso 1



Paso 2



Paso 3



Paso 4



En **GCompris** abre el programa **Boceto**. Abre tu archivo “Mi primer dibujo” (paso 1), usa la “**Herramienta de estampado**” y modifica tu dibujo (paso 2), selecciona la opción “**Guardar imagen**” (paso 3) y guarda tu archivo con el nombre “Mi segundo dibujo” (paso 4).



Abrir “Mi segundo dibujo” y guardarlo como “Mi tercer dibujo”



Ahora vamos a modificar el archivo de la sesión anterior.

Paso 1



Evaluación de la lección



Paso 2



Paso 3



En **GCompris** abre el programa **Boceto**. Abre “Mi segundo dibujo” dando clic en “**Cargar**” (paso 1), modifica tu dibujo (paso 2) y guarda tu nuevo dibujo (paso 3).



Descubre y explora las TIC's

Proyecto El dibujo de mi salón de clases

Vamos a dibujar en un archivo nuestro salón de clases.



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, selecciona el **Pingüino** y en la sección “Bellas artes” abre el programa **Boceto**. Usa las herramientas de dibujo y de color para dibujar tu salón de clases, al terminar guarda tu archivo con el nombre “Mi salón de clases”.

La Misión:

Crear, modificar
y guardar archivos

Bloque 3



Lección 14. Crear un dibujo



Ahora vamos a
crear un dibujo.

Paso 1



Paso 2



Paso 3



En tus **Recursos Digitales** abre el programa **Boceto**. En la opción "**Herramientas**" selecciona tu imagen preferida (paso 1) y ponla en tu hoja. Copia todas las imágenes que quieras (paso 2) y guarda tu archivo como "Crear un dibujo" (paso 3).

Abrir el archivo "Crear un dibujo"



Sigue los pasos para abrir el archivo "Crear un dibujo".

Paso 1



Paso 2



Paso 3



En tus **Recursos Digitales** abre el programa **Boceto**. Usa la opción "Abrir una imagen" (paso 1), selecciona "Crear un dibujo.png" y da clic en "**Cargar**" (paso 2) y con esto tendrás abierto tu archivo (paso 3).

Crear el archivo “Un nuevo dibujo”



Aquí vamos a crear un dibujo modificando “Crear un dibujo.png”



Paso 1



Paso 2



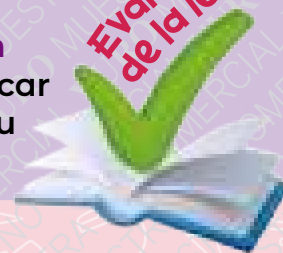
Paso 3



Paso 4



En tus **Recursos Digitales** abre el programa **Boceto**. Abre “**Crear un dibujo.png**”, usa la “**Herramienta de estampado**” (paso 1) para modificar tu dibujo (paso 2), selecciona “**Guardar imagen**” (paso 3) y guarda tu archivo como “Un nuevo dibujo” (paso 4).



Lección 15. Guardar mi dibujo

Ahora vamos a abrir, renombrar y guardar un archivo.



Paso 2



Paso 3



Paso 1



En tus **Recursos Digitales** abre el programa **Boceto**. Abre “**Un nuevo dibujo.png**” (paso 1), selecciona “**Guardar imagen**” (paso 2) y guarda tu archivo como “**Otro nuevo dibujo**” (paso 3).

Un archivo con dos nombres diferentes

Tenemos un dibujo con dos nombres diferentes.



Paso 1



Paso 2



En tus **Recursos Digitales** abre el programa **Boceto**. Selecciona "**Abrir una imagen**" (paso 1), y comprueba que "Un nuevo dibujo.png" y "Otro nuevo dibujo.png" son iguales (paso 2).

Renombrar y guardar un archivo



Renombrar un archivo se hace en tres pasos

Paso 1



Paso 2



Paso 3



Evaluación de la lección



En tus **Recursos Digitales** abre el programa Boceto. Abre "Crear un dibujo.png" (paso 1), selecciona "**Guardar imagen**" (paso 2) y guarda tu archivo como "Crear otro dibujo" (paso 3).

Lección 16. Modificar mi dibujo

Vamos a modificar,
renombrar y guardar
un dibujo anterior.



Paso 1



Paso 2



Paso 3



En tus **Recursos Digitales** abre el programa **Boceto**. Abre “Crear un dibujo.png” (paso 1), con la “**Herramienta de estampado**” modifica tu dibujo (paso 2) y guarda tu archivo como “Nuevo dibujo” (paso 3).

Modificar un archivo borrando cosas

Ahora vamos a modificar un dibujo borrando cosas.



Paso 1



Paso 2



Paso 3



Paso 4



En tus **Recursos Digitales** abre el programa **Boceto**. Abre "Mi dibujo.png" (paso 1), con "**Herramientas de borrado**" (paso 2) borra los caballos y las vacas (paso 3) y guarda tu archivo como "Mi nuevo dibujo" (paso 4).



Modificar un archivo borrando y agregando cosas

Modificamos un archivo borrando y agregando cosas.



Paso 1



Paso 2



Paso 3



Evaluación de la lección



En tus **Recursos Digitales** abre el programa **Boceto**. Abre "Mi dibujo.png" (paso 1), con "**Herramientas de borrado**" borra los caballos y con la "**Herramienta de estampado**" pon vacas (paso 2). Guarda tu archivo como "Mi otro dibujo" (paso 3).



Lección 17. Mis primeras letras



Ahora vamos a crear nuestro primer texto.



Paso 1



Paso 2



En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, selecciona el **Gato** y abre "Mi primer procesador de textos". Teclea el texto Vocales (paso 1), da clic en **Guardar** y nombra tu archivo como Vocales (paso 2).



Abrir el archivo "Vocales"



Sigue los pasos para abrir el archivo "Vocales".



Paso 1



Paso 2



Paso 3



En tus **Recursos Digitales** abre el programa "Mi primer procesador de textos", da clic en **Cargar** (paso 1), selecciona Vocales y da clic en **Cargar** (paso 2). Tu archivo Vocales está abierto (paso 3).



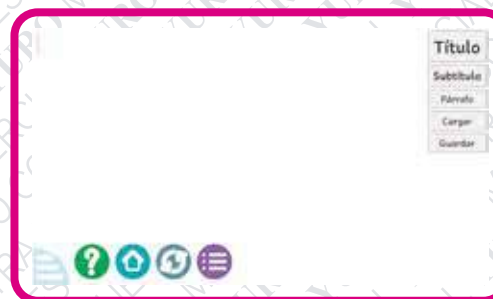
Lección 18. Guardar mis primeras letras



Ahora vamos a renombrar el archivo "Vocales".



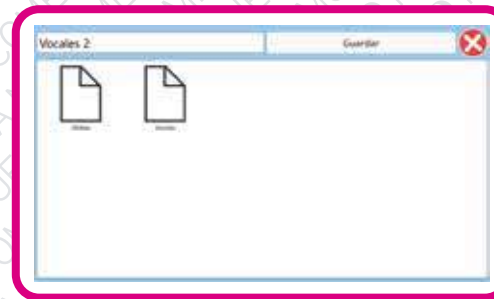
Paso 1



Paso 2



Paso 3



En **GCompris** selecciona el **Gato** y abre "Mi primer procesador de textos". Da clic en **Cargar** (paso 1), selecciona Vocales y da clic en **Cargar** (paso 2), da clic en **Guardar** y nombra tu archivo como Vocales 2 (paso 3).

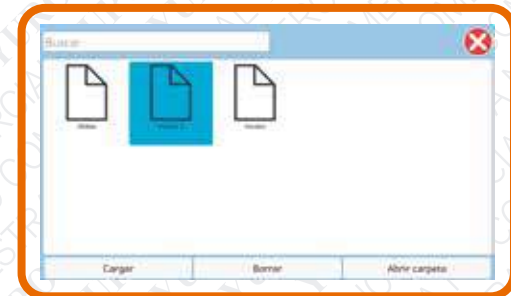


Un archivo con dos nombres diferentes

Vamos a comparar
"Vocales" y "Vocales 2".



Paso 1



Paso 2



En **GCompris** selecciona el **Gato** y abre el programa "Mi primer procesador de textos", da clic en **Cargar**, selecciona "Vocales 2" y da clic en **Cargar** (paso 1). Comprueba que "Vocales 2" (paso 2) es igual que "Vocales".



Renombrar el archivo "Sílabas"



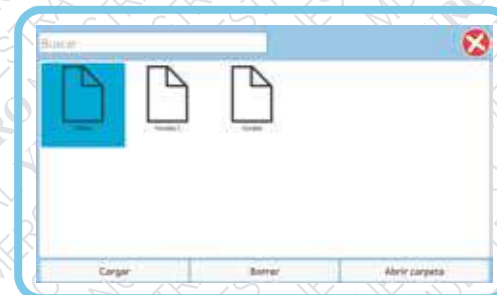
Un archivo se renombra en tres pasos.



Evaluación de la lección



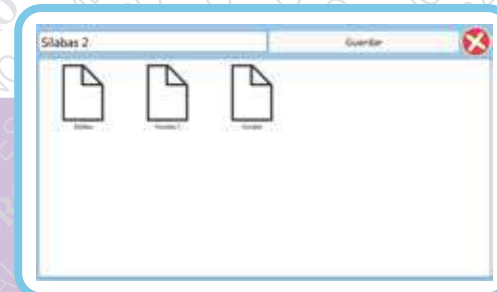
Paso 1



Paso 2



Paso 3



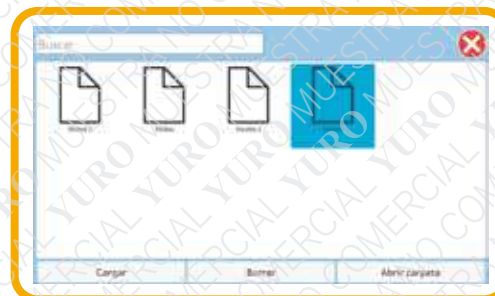
En **GCompris** selecciona el **Gato** y abre "Mi primer procesador de textos". Da clic en **Cargar**, selecciona **Sílabas** y da clic en **Cargar** (paso 1), da clic en **Guardar** (paso 2) y nombra tu archivo como **Sílabas 2** (paso 3).

Lección 19 Modificar mis primeras letras

Modifiquemos
nuestro archivo
"Vocales".



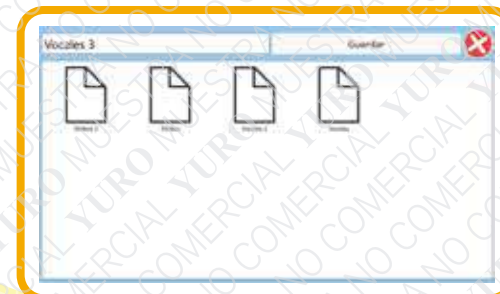
Paso 1



Paso 2



Paso 3



En **GCompris** selecciona el **Gato** y abre "Mi primer procesador de textos". Da clic en **Cargar**, selecciona Vocales y da clic en **Cargar** (paso 1), escribe las dos nuevas líneas (paso 2), da clic en **Guardar** y nombra tu archivo como Vocales 3 (paso 3).

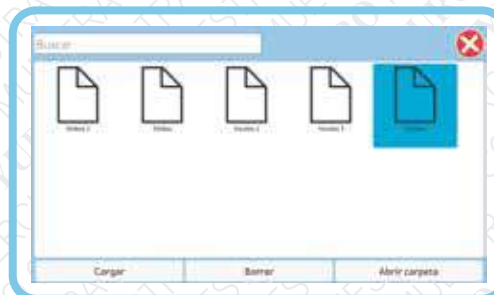


Modificar un archivo borrando cosas

Ahora modificamos
"Vocales"
borrando cosas.



Paso 1



Paso 2



Paso 3



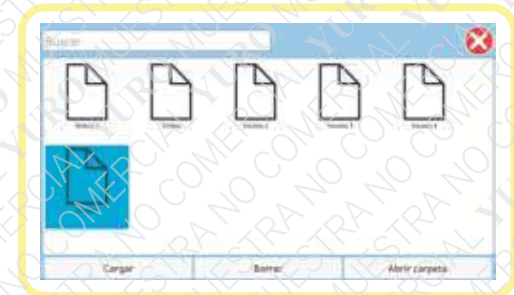
En **GCompris** selecciona el **Gato** y abre "Mi primer procesador de textos". Da clic en **Cargar**, selecciona Vocales y da clic en **Cargar** (paso 1), borra las vocales mayúsculas (paso 2), da clic en **Guardar** y nombra tu archivo como Vocales 4 (paso 3).





Modificar un archivo borrando y agregando cosas

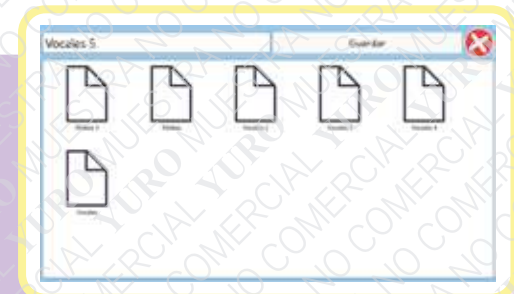
Paso 1



Paso 2



Paso 3



Aquí modificamos Vocales borrando y agregando cosas.



Evaluación de la lección



En **GCompris** selecciona el **Gato** y abre “Mi primer procesador de textos”. Da clic en **Cargar**, selecciona Vocales y da clic en **Cargar** (paso 1), borra las vocales minúsculas y escribe las sílabas (paso 2), da clic en **Guardar** y nombra tu archivo como Vocales 5 (paso 3).

Lección 20. Ilustrar mis primeras letras

Vamos a hacer
un dibujo con
un texto.



Paso 1



Paso 2



Paso 3



Paso 4



En **GCompris** abre el programa **Boceto**. En “Herramienta de estampado” selecciona varias imágenes (paso 1), con la “Herramienta de texto” escribe el nombre de cada imagen (paso 2) y ponlo en tu hoja (paso 3), guarda tu archivo como “Figuras y texto” (paso 4).

Abrir el archivo “Figuras y texto”

Ahora vamos a abrir nuestro dibujo.



Paso 1



Paso 2



Paso 3



En **GCompris** abre el programa **Boceto**. Da clic en “Abrir una imagen” (paso 1), selecciona “Figuras y texto.png” y da clic en “Cargar” (paso 2) y con esto tendrás abierto tu archivo (paso 3).



Modificar “Figuras y texto”



Evaluación
de la lección



Vamos a crear un
dibujo modificando
“Figuras y texto”



Paso 1



Paso 2



Paso 3



Paso 4



En **GCompris** abre el programa **Boceto**. Abre “Figuras y texto.png”, usa la “Herramienta de estampado” para modificar tu dibujo (paso 1), con la “Herramienta de texto” escribe el nombre de cada imagen (paso 2) y ponlo en tu hoja (paso 3), guarda tu archivo como “Figuras y texto 2” (paso 4).

Proyecto Dibujo de cosas con su nombre



En **GCompris** abre el programa **Boceto**. Usa las herramientas de dibujo y de color para dibujar cosas de tu salón de clases, del patio de recreo, de la calle. Usa la herramienta de texto para escribir el nombre de cada una y al terminar guarda tu archivo con el nombre “Cosas con su nombre”.



COLOFÓN