DESCUBRE y explora las TIC's
PREESCOLAR



CATÁLOGO ESCOLAR 2027



MI MUNDO DIGITAL
TIC PARA PRIMARIA

YURO

NOVEDAD 2026



DESCUBRE y explora las TIC's

✓ **OBJETIVO**
Esta serie está enfocada en el desarrollo de las habilidades digitales de los niños de nivel preescolar.

✓ **CARGA HORARIA**
Cursos de computación de **1 o 2 horas** a la semana durante el ciclo escolar.

✓ DISEÑO DIDÁCTICO

Los ejes didácticos que se han aplicado en el diseño del contenido son:

Enfoque gamificado

El juego y la actividad lúdica general son el motor pedagógico de cada lección, hasta transformar el aula informática en un laboratorio de investigación y descubrimiento.





Desarrollo de habilidades digitales

La serie desarrolla de forma transversal cuatro competencias digitales clave: pensamiento crítico y solución de problemas; creatividad e innovación; comunicación y colaboración; ciudadanía digital temprana.





Integración de software educativo

En cada una de las lecciones se utiliza software especialmente diseñado para desarrollar desde la psicomotricidad fina, la discriminación visual, el razonamiento computacional temprano, la creatividad digital, hasta la creación de primeros textos e integración de imágenes.





Cada libro incluye 20 lecciones, divididas en 3 bloques; cada bloque se complementa con un proyecto integrador.



PREESCOLAR 1

En este libro se presentan:

- Las TIC en el hogar, en el trabajo y en la escuela.
- Las partes de la computadora y sus periféricos.
- El concepto de software y su relación con la computadora.
- Los elementos del escritorio.
- El uso del ratón.
- Las partes del teclado y el uso del teclado alfanumérico.

En los proyectos integradores

- Se comparan dos TIC: la computadora y el celular.
- Se identifican los programas instalados en los Recursos Digitales.
- Se repasan con mayor detalle las partes de la computadora.

ISBN 978-607-69415-2-2

YURO

PREESCOLAR 2

Partiendo de la exploración del software de los Recursos Digitales, en este libro se procede a:

- Ejecutar y cerrar un programa.
- Cargar un archivo de texto.
- Cargar un archivo de dibujo.
- Ejecutar un programa de juego.

En relación con los archivos:

- Se presentan los elementos de icono, nombre, extensión.
- Se practican los procedimientos de abrir, cerrar, guardar, renombrar.

En los proyectos integradores

- Se investiga el software complementario.
- Se crea y guarda un archivo de dibujo.
- Se crea un archivo con herramientas de dibujo y texto.

ISBN 978-607-69415-0-8





PREESCOLAR 3

En la primera parte del libro se trabaja en el manejo

- del teclado
- y de un procesador de texto

En la segunda parte se practica el uso de herramientas gráficas mediante

- la utilización del color
- y el trazo de elementos geométricos.

En la tercera parte se destaca el uso de reglas en el hogar, la escuela, el juego, y muestra la representación de éstas mediante un diagrama de flujo.

En los proyectos integradores

- se practica con el procesador de texto,
- se investigan los colores
- y se construye el diagrama de flujo de un juego.

ISBN 978-607-69415-1-5

YURO

RECURSOS DIGITALES

La interfaz del software de los **Recursos Digitales** es la siguiente:



El acceso a los **Recursos Digitales** de la serie es a través del menú que se encuentra en la interfaz.

Los **Recursos Digitales Complementarios** del alumno incluyen:

- Canciones.
- Archivos para desarrollar actividades complementarias.
- Los programas
- Tux Paint
- OOo4Kids Writer
- GCompris
- TypeFaster

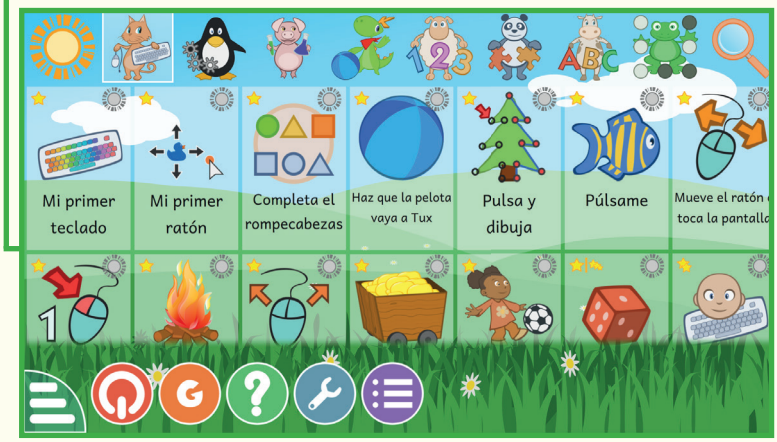
Para desarrollar y fortalecer sus habilidades digitales.

RECURSOS DEL PROFESOR

Los recursos complementarios del profesor son:

- Guía didáctica del profesor.
- Actividades complementarias.
- Evaluación de lecciones.

GCompris



Tux Paint



Guía didáctica del profesor



SECUENCIA DIDÁCTICA: ROMPECABEZAS DE COLORES

Educación Preescolar (Kínder 3)

1. DATOS GENERALES Y ENCUADRE CURRICULAR (NEM)

Nivel Educativo y Grado:	Preescolar - Kínder 3 (5 a 6 años) | Tiempo: 50 minutos
Campo Formativo Principal:	Saberes y Pensamiento Científico
Campos Articuladores:	De lo Humano y lo Comunitario / Lenguajes
Ejes Articuladores:	Pensamiento Crítico, Inclusión, Artes y Experiencias Estéticas.
Contenido Curricular:	El dominio del espacio, reconocimiento de patrones, simetría, lógica matemática, descomposición de figuras y secuenciación mediante herramientas digitales interactivas.
Proceso de Desarrollo de Aprendizaje (PDA):	Resuelve problemas lógico-matemáticos e identifica patrones visuales, secuencias (frisos), relaciones espaciales (Tangram) y matrices de no repetición (Sudoku de figuras) mediante el uso interactivo del software educativo GCompris.

2. OBJETIVOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Objetivo General: Desarrollar el pensamiento lógico, la percepción visual, la orientación espacial y la tolerancia a la frustración en estudiantes de Kínder 3, mediante el uso de módulos de razonamiento de GCompris (Tangram, Frisos, Reproducción de patrones y Sudoku).

Recursos y Materiales: Computadoras o tabletas con la suite educativa GCompris instalada, proyector o pantalla interactiva, piezas físicas tipo Tangram o bloques lógicos de colores (para la activación presencial inicial).

3. SECUENCIA DIDÁCTICA (50 MINUTOS)

Fase / Tiempo	Actividades del Docente y Estudiantes	Evaluación Formativa
INICIO (10 minutos) **Sensibilización y Exploración del Entorno GCompris**	• Dinámica de Activación: El docente muestra piezas físicas de colores y plantea el reto: '¿Cómo podemos armar una figura compleja combinando pequeñas piezas de colores?'. • Navegación Guiada en GCompris: Explicar la interfaz de menú de GCompris. Enseñar a los niños a identificar las secciones principales buscando los íconos de los personajes: - El Panda (Juegos de Arte, Manipulación y	Observación directa sobre el reconocimiento de íconos (Panda/Pingüino) y comprensión de reglas lógicas.

47

Actividades complementarias.

NOVEDAD 2027



MI MUNDO DIGITAL

TIC PARA PRIMARIA

YURO



GABRIELA ALFIE

Gabriela Alfie es autora, docente y especialista en educación con TIC e Inteligencia Artificial. Con una amplia trayectoria en educación y tecnología, es autora de 38 libros publicados en Latinoamérica, especialmente en México, entre ellos reconocidas series escolares utilizadas por distintas generaciones de estudiantes y docentes. Su formación en pedagogía, educación y tecnología sustenta una propuesta práctica, creativa y reflexiva, basada en el aprender haciendo: juegos, desafíos, historietas, proyectos y actividades que permiten comprender y aplicar lo aprendido. Su experiencia abarca diferentes niveles educativos y se complementa con la capacitación docente y el trabajo directo con escuelas, a través de talleres y encuentros presenciales y virtuales.

✓ **OBJETIVO DE LA SERIE**

Preparar a los estudiantes de nivel primaria en el conocimiento y la práctica de las habilidades digitales esenciales para comprender, crear y desenvolverse con seguridad y eficacia en el mundo digital de la actualidad.

✓ **CARGA HORARIA**

Esta serie está diseñada para cursos de computación de **1 o 2 horas** a la semana durante el ciclo escolar.

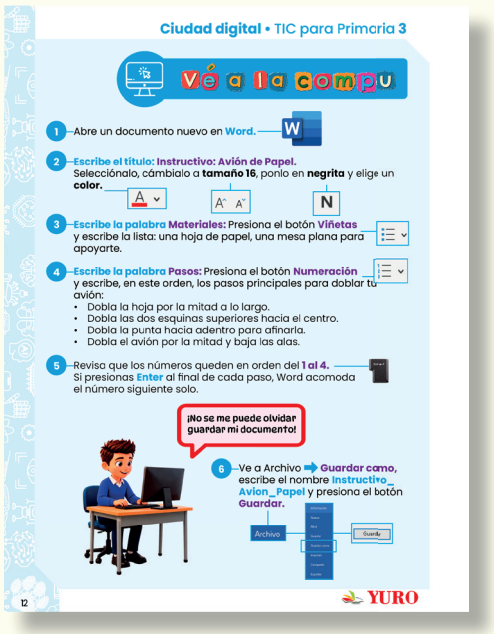
✓CONTENIDO

El contenido de la serie se desarrolla de acuerdo con las siguientes cinco líneas temáticas:

OFIMÁTICA

Se presentan todos los programas clásicos actualizados, destacando el uso de herramientas de IA en cada uno de ellos.

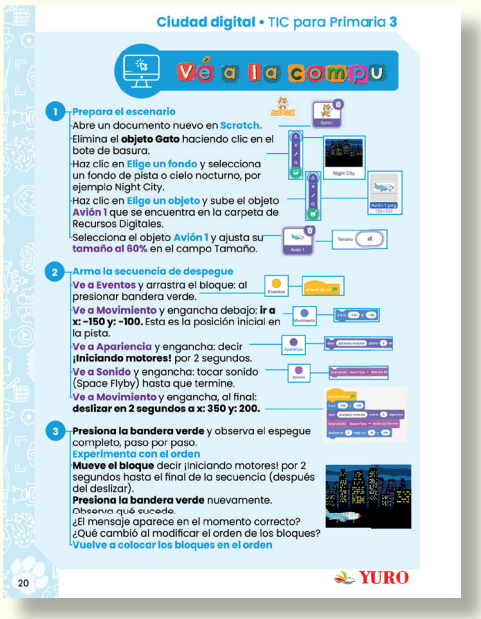




El desarrollo de este tema incluye la presentación de las nociones de algoritmo, operadores lógicos, diagramas de flujo y pseudocódigo.

PROGRAMACIÓN





YURO

INTERNET

Se presenta el concepto de mundo digital en el que estamos inmersos, destacando Internet como la base sobre la que está construido este paradigma.



7. ¿Quién elige lo que ves?

Temas TIC: Inteligencia Artificial • Recomendaciones personalizadas • Influencia de la actividad digital en lo que vemos • Pensamiento crítico.

Hemos buscado videos de los mismos animales y tú tienes otro resultado...

Si tú y un compañero buscan exactamente lo mismo, **¿sus pantallas mostrarán los mismos resultados?**

Hoy vamos a comprobarlo con un experimento.

YURO

31



Ciudad digital • TIC para Primaria 3

¡Haz más!

Actividades opcionales. Para grupos con mayor carga horaria o ritmos más rápidos.

Busca información sobre las plantas de tu región, con los mismos pasos que usaste antes.

1. **Escribe en tu Buscador:** plantas. Observa cuántos resultados llegan.
2. **Agrega una palabra:** plantas de mi país. Compara los resultados.
3. **Elige un resultado relacionado con tu búsqueda.** Ábrelo y revisa: ¿quién publicó la información?, ¿tiene fecha?, ¿encuentras la misma información en otro sitio?
4. **Ahora inspecciona este mensaje:** 'Existe una planta que crece un metro en un solo día'. Búscalo en otro sitio y compara si dice lo mismo.

- Busca tu Ficha de Inspector Digital al final del libro, complétala y llévala a tu casa. **¡Puedes pegarla en el refrigerador para recordar las preguntas del Inspector!**

- ¿Quién publicó la información?
- ¿Tiene fecha?
- ¿Encuentras la misma información en otro sitio?

30

YURO

Como un importante ejemplo práctico de la programación, se presentan las etapas fundamentales de desarrollo asociadas con la construcción de una aplicación.

APLICACIONES



Programamos la decisión

4. Apoyate en la imagen para crear el **código** del **Semáforo de valores.**

5. Prueba tu programa escribiendo como respuesta **Sí** y observa si el semáforo responde correctamente.

6. Después intenta con la respuesta **No** y observa lo que pasa.

7. Da clic en **Archivo** ➡ **Guardar en tu ordenador** ➡ Asigne el nombre **"Semáforo de Valores 2 - Tu nombre".**

Producto esperado: un semáforo digital programado en Scratch que responde con la luz correcta según la acción escrita.

Retos para seguir programando

Quien termine puede elegir uno de estos retos, usando lo que ya sabe de Scratch:

✓ Diseña un proyecto en el que se escuche un **sonido** cuando da luz roja y otro cuando da luz verde.

✓ Crea una variable llamada **PUNTOS** que sume **10 puntos** cuando el semáforo marque luz verde y reste 5 cuando marque luz roja.

YURO

111



Ciudad digital • TIC para Primaria 3

4. Haz clic en la **bandera verde** ➡ mueve tu personaje con las flechas ➡ toca el objeto varias veces.

5. Haz clic en **Archivo** ➡ **Guardar en tu ordenador** y asignar el nombre **Cazador de puntos_Tu nombre.**

¡Mirá cómo sube el marcador!

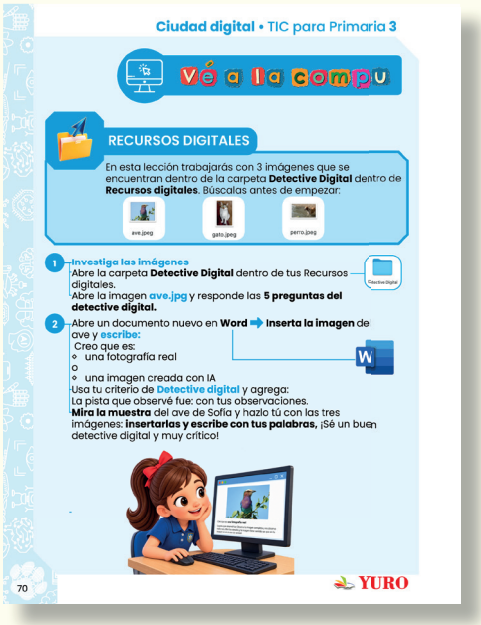
El marcador sube porque la variable **Puntos** guarda el número y lo actualiza cada vez que se cumple la condición.

102

YURO

IA

A lo largo de toda la serie se van presentando gradualmente las nociones sobre las que está construida esta herramienta, se ejemplifica su uso y se destacan las recomendaciones de seguridad básicas.



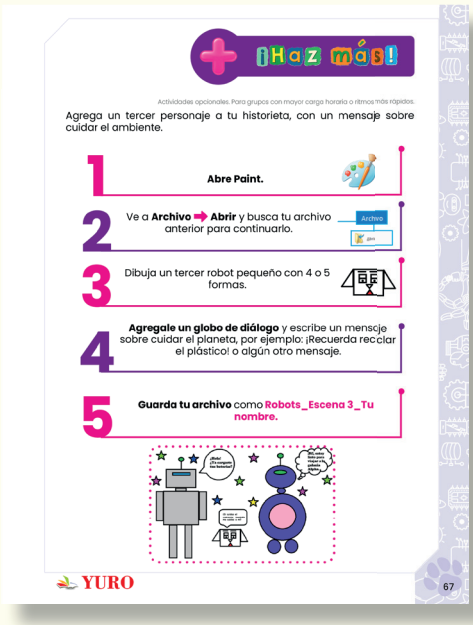


✓ ENFOQUE DIDÁCTICO:

- **Actividades prácticas paso a paso**

- **Aprendizaje basado en proyectos STEAM**





- **Transversalidad con las materias lectivas**

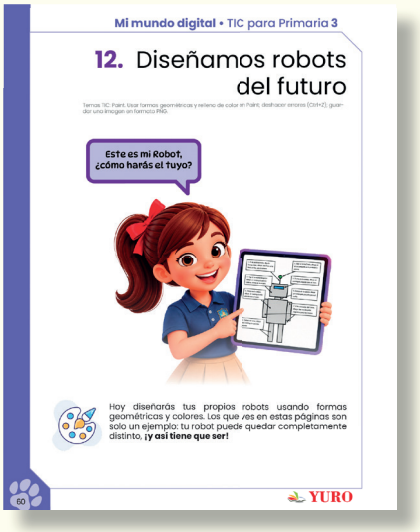
- **Desarrollo del pensamiento computacional: clasificación, patrones, secuencias, condiciones, simulación, lógica, datos y toma de decisiones.**

YURO

✓ESTRUCTURA

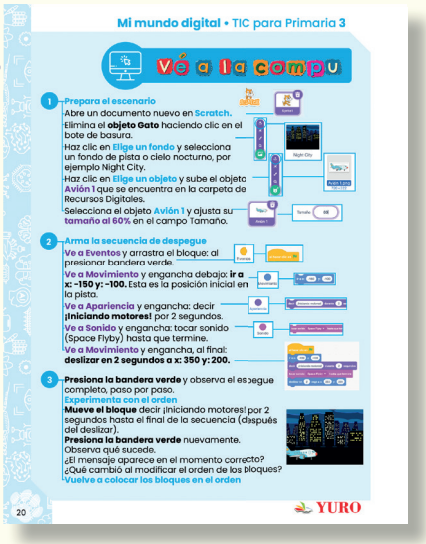
Inicio de lección

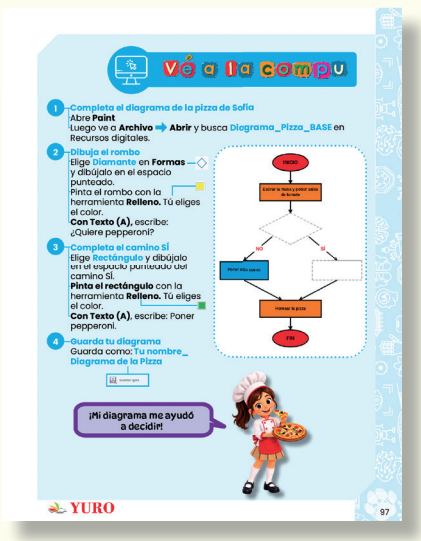




Cada lección comienza con el planteamiento de una situación problemática, cuya solución requiere usar algún recurso digital y una estrategia crítica y creativa.

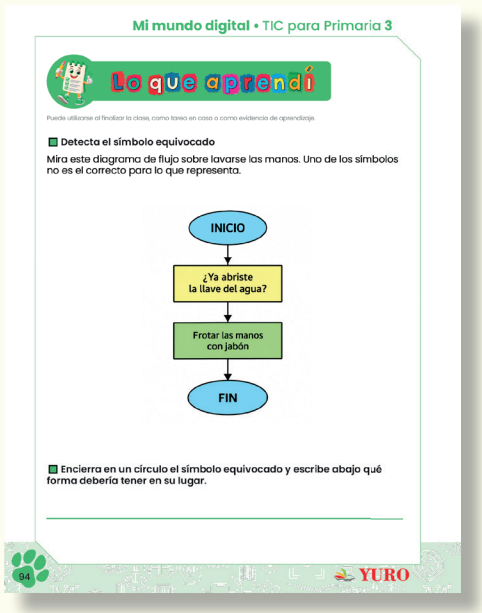
Actividades paso a paso

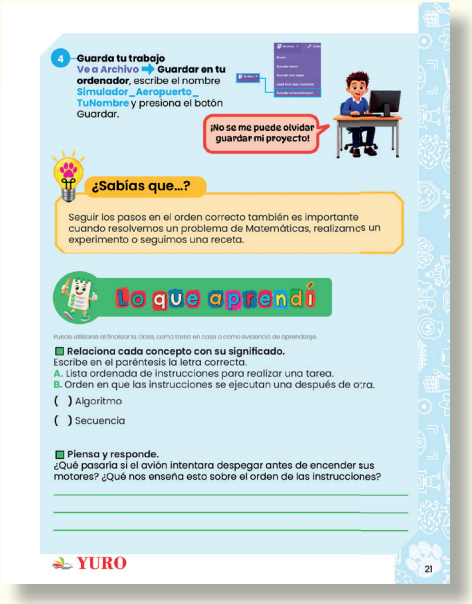




En la sección **Ve a la compu** se presenta el plan de acción detallado que hay que seguir, usando los programas de Office como laboratorio para resolver la situación problemática planteada.

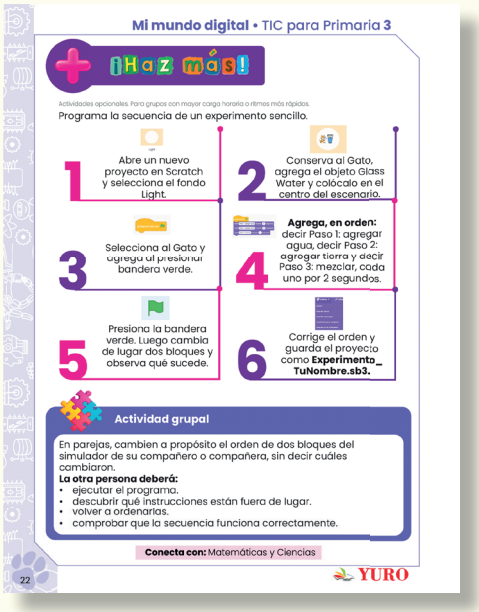
Lo que aprendí

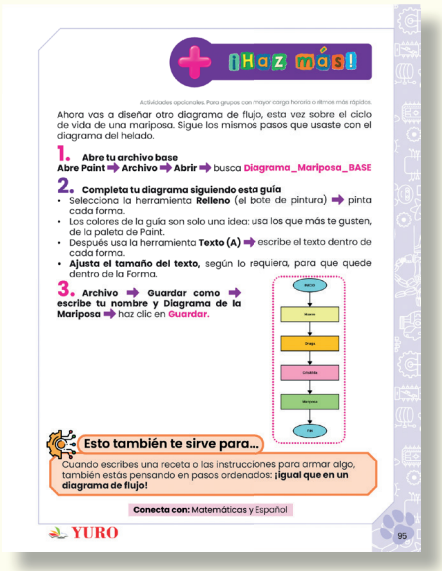




En esta sección de autoevaluación se repasan los conceptos usados y se califica la solución del problema inicial.

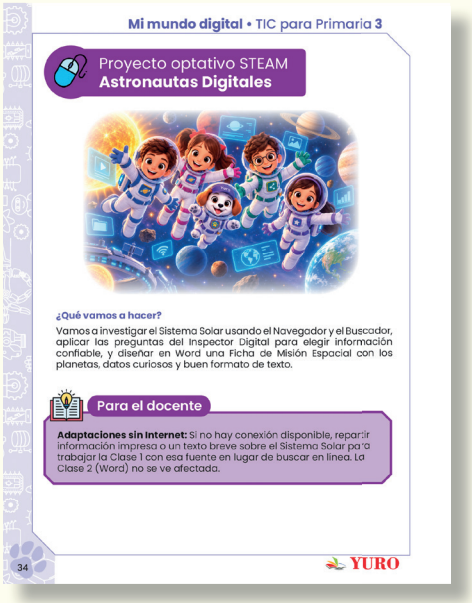
Actividades adicionales

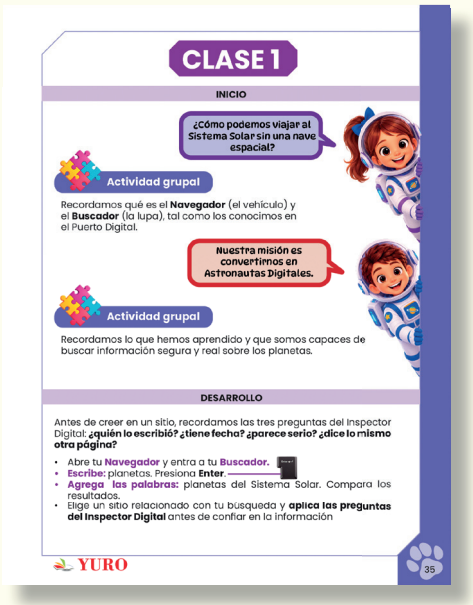




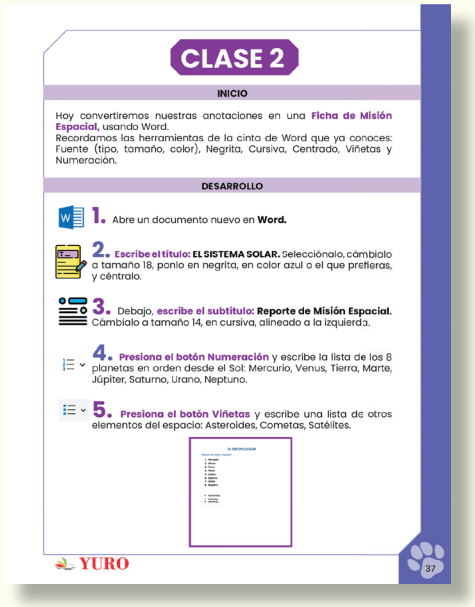
En las secciones de **Haz más,** se propone el paso a paso de una actividad complementaria a la desarrollada para la solución del problema inicial de la lección.

Proyecto optativo STEAM









Al final de cada trimestre se presenta un proyecto optativo que arranca con la formulación de un problema, y que se desarrolla en tres etapas sucesivas: inicio, desarrollo y cierre.

✓RECURSOS DIGITALES

Los recursos del alumno incluyen:



1. Archivos base para actividades complementarias.
2. Los programas:

- Tux Paint
- GCompris
- Scratch

RECURSOS DEL PROFESOR

Los recursos complementarios del profesor son:
1) Guía didáctica del profesor.
2) Actividades complementarias.
3) Evaluación de lecciones.

YURO

PRIMARIA 1

En los bloques de este libro:

- Se inicia el uso práctico del monitor, el CPU y el teclado.
- Se comienza a trabajar con Paint y Word.
- Se muestra qué es un algoritmo.
- Se presenta la interfaz de Scratch.
- Se trabaja con la interfaz de Excel.

En los proyectos STEAM:

- ¿Quién y para qué usa la computadora?
- ¿Cuál es la red a la que se conectan las computadoras y los celulares?
- ¿Cómo se guarda la información digital?

ISBN 978-607-69415-3-9



Tabla de contenido



Tabla de contenido

PRIMARIA 2

En los bloques de este libro:

- Se trabaja con Paint, con la calculadora de Windows y el teclado numérico.
- Se usan las herramientas del procesador de texto.
- Se crean diapositivas con características básicas.
- Se usa Scratch para programar personajes con sonido.
- Con Excel se organiza información en filas, columnas y celdas.

En los proyectos STEAM:

- ¿Cómo calcular gastos?
- ¿Cómo son los caminos seguros para navegar en internet?
- ¿Cómo se elabora un diario de salud digital?

ISBN 978-607-69415-4-6



PRIMARIA 3

En los bloques de este libro:

- Se usa Word para crear un listado de instrucciones.
- Con Scratch se pone en práctica un listado de instrucciones.
- Se hacen búsquedas en internet.
- Usando Scratch se programa una toma de decisiones.
- Con PowerPoint se crean diapositivas con texto e imágenes.
- Se analizan imágenes creadas con IA.
- Se explica qué es un prompt.
- En Excel se organiza información en orden alfabético.
- Se elaboran diagramas de flujo.

En los proyectos STEAM:

- Se crean astronautas digitales.
- Se diseña un museo virtual interactivo.
- Se diseña un semáforo de valores digitales.

ISBN 978-607-69415-3-9

Tabla de contenido

PRIMARIA 4

En los bloques de este libro:

- Se presenta un algoritmo asociado con realizar tareas y resolver problemas.
- Se muestran nuestras conductas digitales como patrones asociados a algoritmos.
- En Excel se comparan y se suman datos.
- Con PowerPoint se trabaja la edición de imágenes-
- Se diseña y elabora una historieta.

En los proyectos STEAM:

- Se crea un karaoke digital.
- Se elaboran publicaciones relacionadas con el cuidado del planeta.
- Se crea una infografía digital.

ISBN 978-607-69415-6-0



Tabla de contenido

PRIMARIA 5

En los bloques de este libro:

- Se trabaja en la edición de imágenes.
- Se elaboran algoritmos y pseudocódigo.
- Con Excel se hacen cálculos, se crean gráficas y se analizan datos y patrones.
- Se crea y edita video con PowerPoint.
- Se estudia cómo la IA reconoce rostros y voces.
- Con Scratch se programan decisiones, mensajes, variables y cambios de escena.

En los proyectos STEAM:

- Se usan herramientas digitales para organizar una fiesta escolar.
- Se crea un festival de videos de ciudadanía digital.
- Se analizan datos relacionados con videojuegos.

ISBN 978-607-69415-7-7



Tabla de contenido



Tabla de contenido

PRIMARIA 6

En los bloques de este libro:

- Se diseña en PowerPoint el prototipo de una App.
- Se explora el mundo de las redes, de la conectividad y de los datos.
- Con Excel se organizan y representan datos.
- Con Scratch se programan decisiones y se ponen a prueba decisiones.
- Con Word, Excel y PowerPoint se analiza información, se fundamentan decisiones y se crean contenidos.

En los proyectos STEAM:

- Se diseña un prototipo de App.
- Se analizan datos.
- Se crea un recuerdo digital integrando imágenes, narración, audio y animación.

ISBN 978-607-69415-8-4



YURO

https://editorial-yuro.com.mx

55 23 40 57 00

55 13 53 57 62

atencionalcliente@editorial-yuro.com.mx