DESCUBRE y explora las TIC's

2 PREESCOLAR

El camino de la computadora



YURO

Descubre y explora las TICs_L2_P200426.indd 1 20/04/2026 08:49:27 p. m.

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.

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 2 20/04/2026 08:49:27 p. m.

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.

Editorial Yuro

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**

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 4 20/04/2026 08:49:28 p. m.

¿La ruta?...

Bloque 1 Mis programas



Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 1 20/04/2026 08:49:29 p. m.

Lección 1. El escritorio y los programas

Recursos Digitales

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.

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 2 20/04/2026 08:49:30 p. m.

El icono de un programa

El nombre de cada programa está en su icono.





Tux Paint

GCompris



Nombre de programas



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

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 3 20/04/2026 08:49:32 p. m.

El icono y el ratón



Recursos Digitales

Evaluación de la lección

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

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 4 20/04/2026 08:49:34 p. m.

Lección 2. Abrir programas



Recursos Digitales



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.



Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 5 20/04/2026 08:49:35 p. m.

Otra forma de abrir programas









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.

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 6 20/04/2026 08:49:37 p. m.

Abrir varios programas

Se pueden abrir varios programas a la vez.

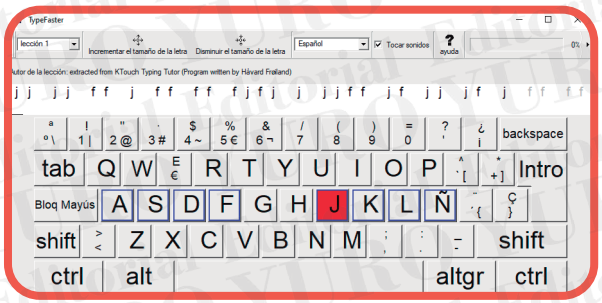




Tux Paint



GCompris



Type Faster



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

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 7 20/04/2026 08:49:39 p. m.

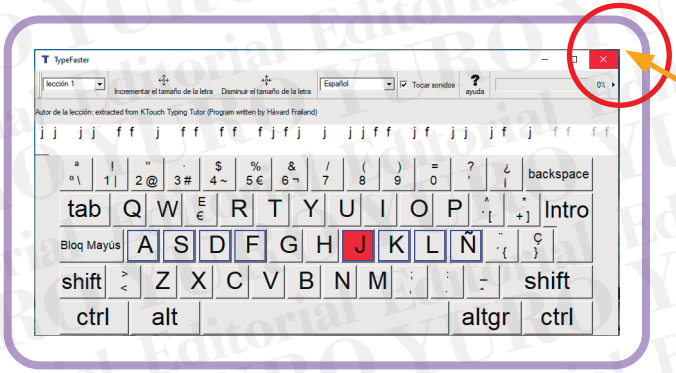
Lección 3. Cerrar programas

Recursos Digitales

Con estos pasos se cierra un programa.



Type Faster



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.

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 8 20/04/2026 08:49:40 p. m.

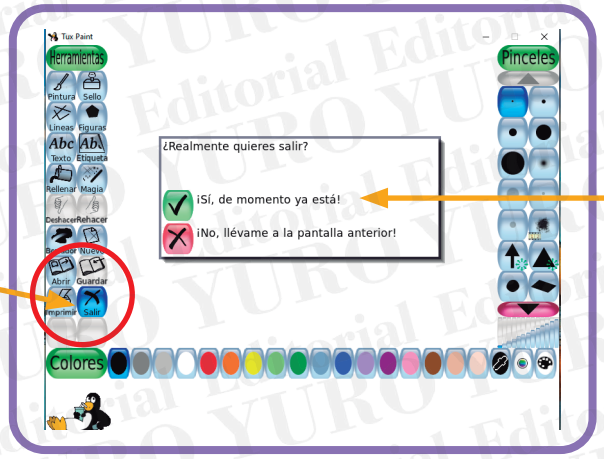
Cerrar Tux Paint



Recursos Digitales

Sigue los pasos para cerrar Tux Paint.





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.

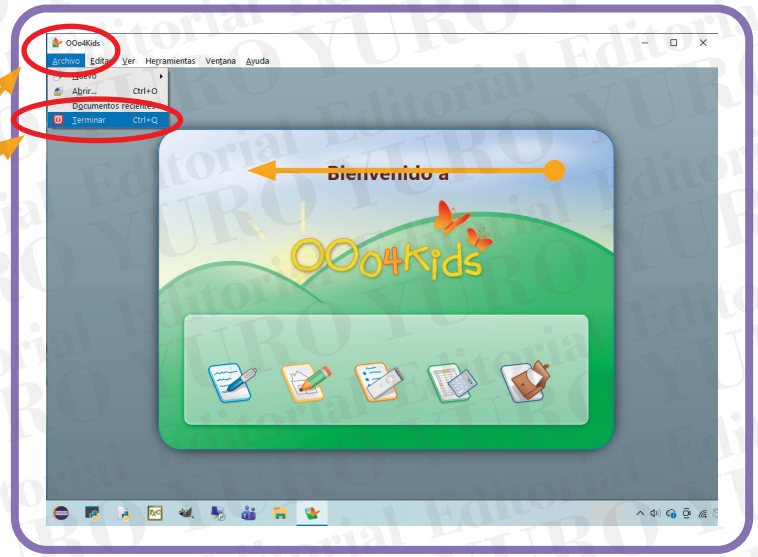
Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 9 20/04/2026 08:49:41 p. m.

Cerrar OOo4Kids



Recursos Digitales

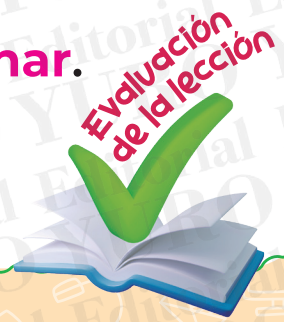




1. Con el **ratón** lleva el puntero a **Archivo**.
2. Da **clic** en **Archivo**.
3. Con el **ratón** lleva el puntero a **Terminar**.
4. Da **clic** en **Terminar**.



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



Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 10 20/04/2026 08:49:42 p. m.

Lección 4. Programa para escribir

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







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 TICs_L2_F200426.indd 11 20/04/2026 08:49:43 p. m.

Cargar un archivo

Recursos Digitales

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



1 Da clic en Cargar.



2 Da clic en Cargar.



Archivo de Texto





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

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 12 20/04/2026 08:49:44 p. m.

Archivo de texto

Recursos Digitales

Evaluación de la lección

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



1 Modifica tu archivo.



2 Cuando termines, guárdalo.



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

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 13 20/04/2026 08:49:46 p. m.

Lección 5. Programas para dibujar

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



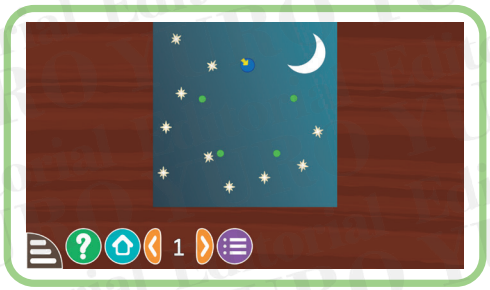
1. En tus **Recursos digitales** abre GCompris y **da clic** en el **Gato**.



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.

Recursos Digitales

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 14 20/04/2026 08:49:48 p. m.

Une los puntos del dibujo

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

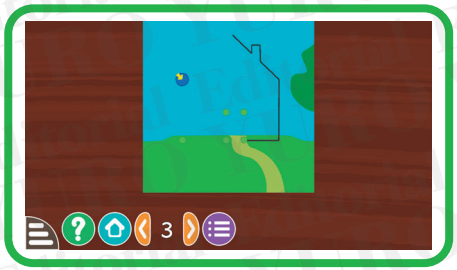


Recursos Digitales

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.



Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 15 20/04/2026 09:33:07 p. m.

Dibujar con Tux Paint

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



Recursos Digitales

Evaluación de la lección



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

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 16 20/04/2026 08:49:50 p. m.

Lección 6. Programas para jugar

Recursos Digitales

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.



Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 17 20/04/2026 08:49:52 p. m.

Otro programa para jugar

Recursos Digitales

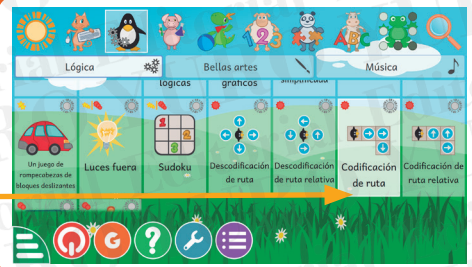
Sigamos jugando. Ahora vamos a usar el programa "Codificación de ruta".



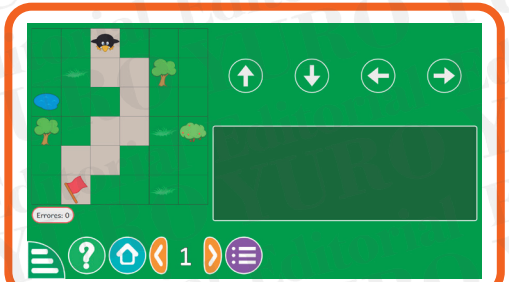
1. En tus **Recursos digitales abre GCompris** y **da clic** en el Pingüino.



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.

Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 18 20/04/2026 08:49:53 p. m.

Un piano para jugar

Recursos Digitales

Evaluación de la lección

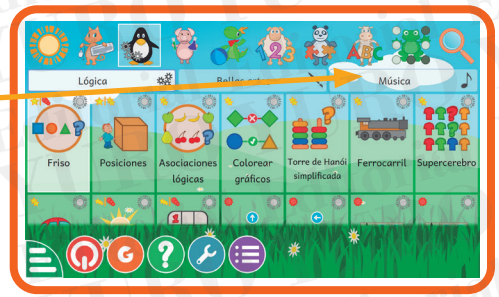
En este juego vamos a usar el programa de un piano.



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.

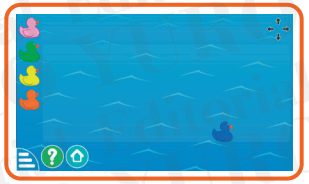
Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 19 20/04/2026 08:49:55 p. m.

Proyecto Investiga estos programas



Usa tus **Recursos digitales** y ayuda a Sofi y a Pedro a investigar estos programas.

MI PRIMER RATÓN



CONTROLA LA MANGUERA



PRÁCTICA DEL CLIC DEL RATÓN



DIBUJA EN UNA CUADRÍCULA



Descubre y explora las TICs_L2_F200426.indd 20 20/04/2026 08:49:57 p. m.