DESCUBRE y explora las TIC's

3 PREESCOLAR

Escribir, Contar, Dibujar y Programar



YURO

Editorial YURO

Descubre y explora las TIC_L3_final-300926.indd 1 30/09/2026 10:55:56 a. m.

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_L3_final-300326.indd 3 30/03/2026 10:53:37 a. m.

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 tecleado	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 escrtibir	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**



Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 4 30/03/2026 10:53:38 a. m.



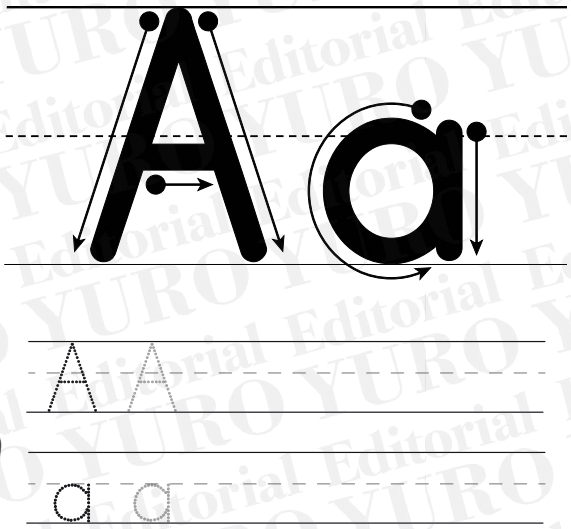
Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 1 30/03/2026 10:53:39 a. m.

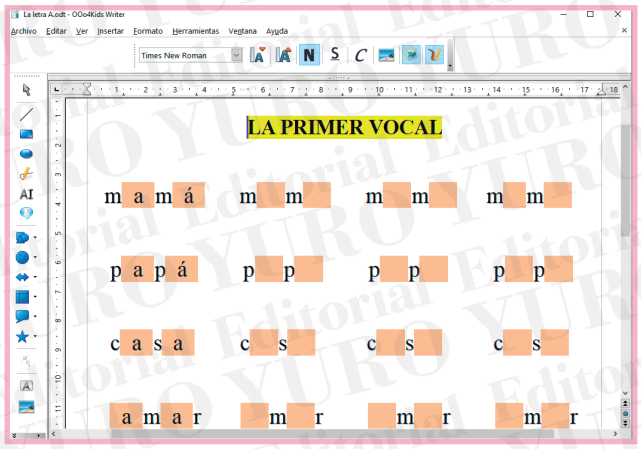
Lección 1. Somos las vocales

Recursos Digitales

La A es la primer vocal.









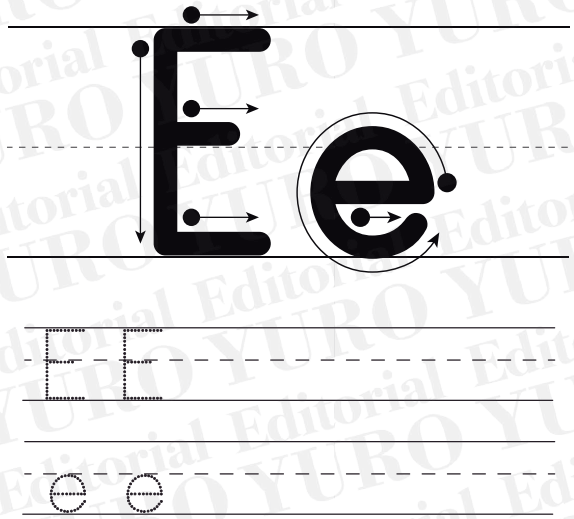


En tus **Recursos Digitales** abre **OOo4Kids** y elige la opción **Crea texto con Writer**. Observa el teclado y ubica la tecla A. Copia el texto de la imagen y guarda tu archivo con el nombre "La letra A".

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 2 30/03/2026 10:53:42 a. m.

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”.

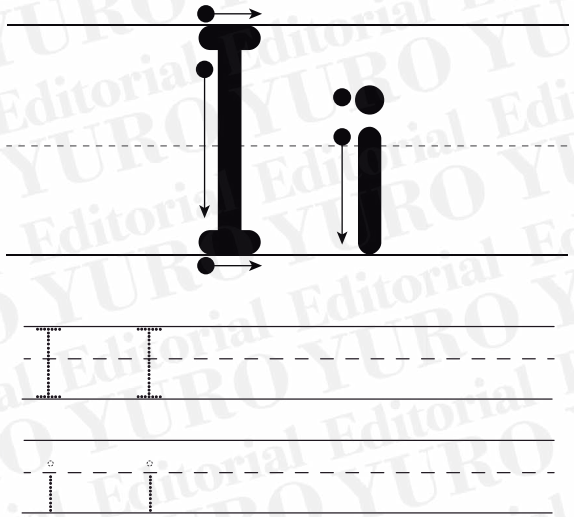


Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 3 30/03/2026 10:53:44 a. m.

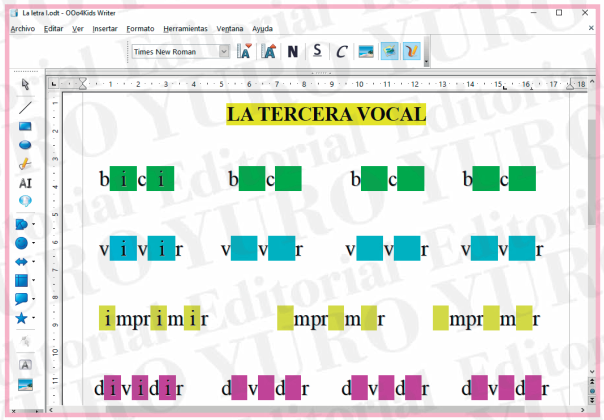
La tercera vocal

La I es la tercera vocal.





Recursos Digitales







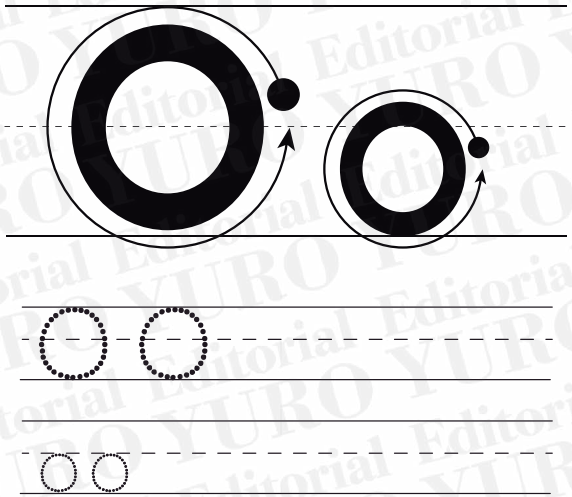
En tus **Recursos Digitales** abre **OOo4Kids** y elige la opción **Crea texto con Writer**. Observa el teclado y ubica la tecla I. Copia el texto de la imagen y guarda tu archivo con el nombre "La letra I".

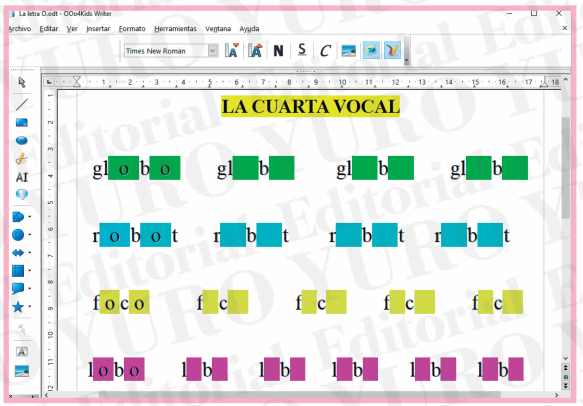
Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 4 30/03/2026 10:53:46 a. m.

La cuarta vocal

La O
es la cuarta
vocal.









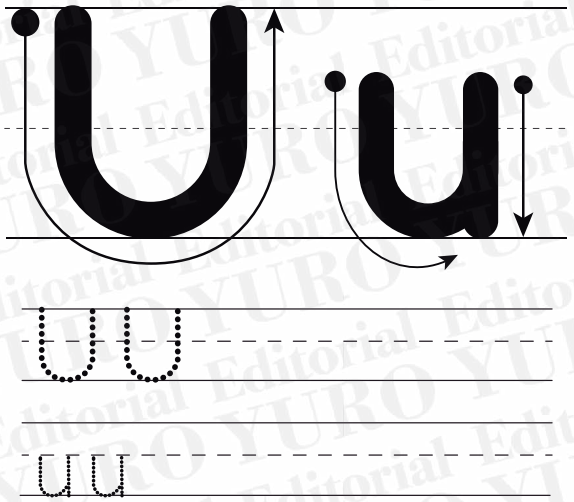


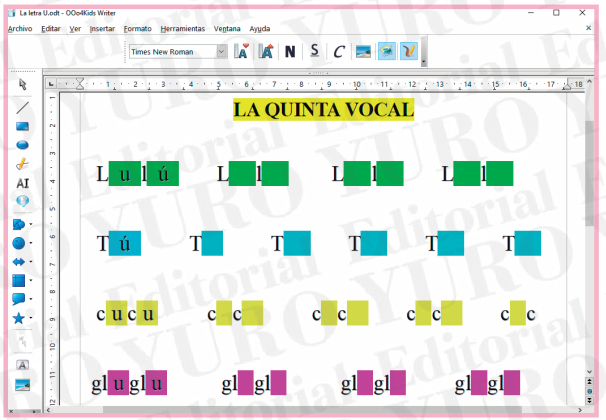
En tus **Recursos Digitales** abre **OOo4Kids** y elige la opción **Crea texto con Writer**. Observa el teclado y ubica la tecla O. Copia el texto de la imagen y guarda tu archivo con el nombre “La letra O”.

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 5 30/03/2026 10:53:48 a. m.

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".

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 6 30/03/2026 10:53:50 a. m.

Todas las vocales

Aa Ee Ii Oo Uu

Recursos Digitales

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_L3_final-300326.indd 7 30/03/2026 10:53:52 a. m.

Colorea las vocales

Con tus colores favoritos colorea las vocales.

A e
i O
U



Recursos Digitales







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.

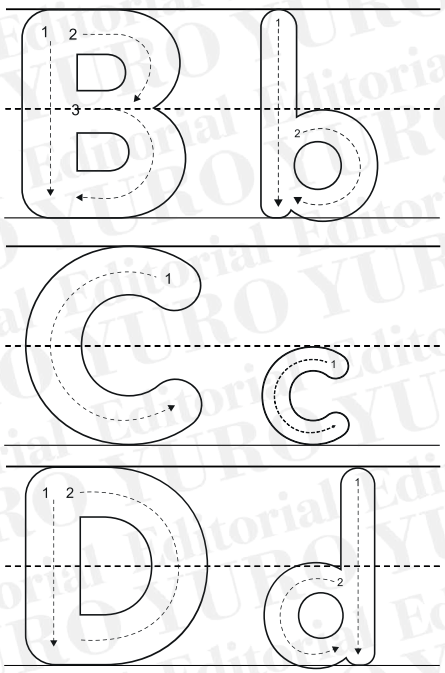
Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 8 30/03/2026 10:53:54 a. m.

Lección 2. Las consonantes

Recursos Digitales

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.



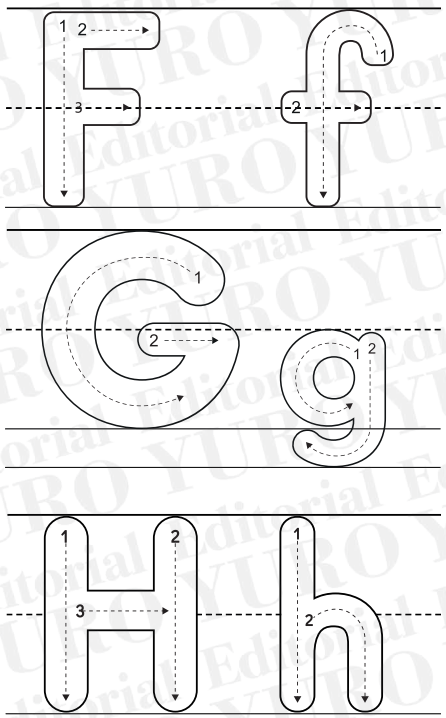
Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 9 30/03/2026 10:53:56 a. m.

Consonantes F, G, H

Recursos Digitales

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.



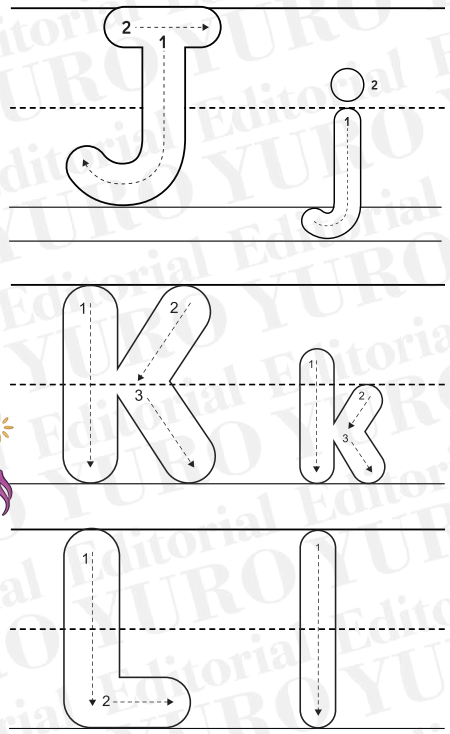
Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 10 30/03/2026 10:53:58 a. m.

Consonantes J, K, L

Recursos Digitales

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.

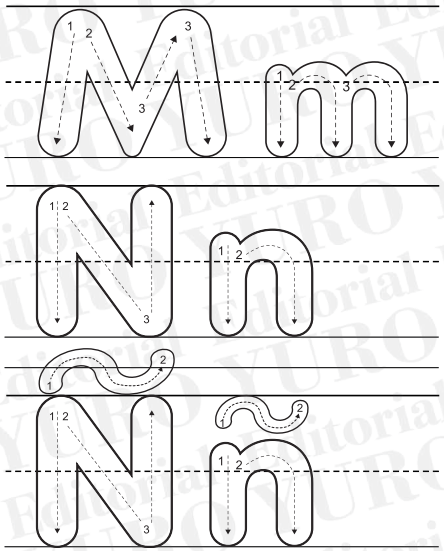


Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 11 30/03/2026 10:53:59 a. m.

Consonantes M, N, Ñ

Recursos Digitales

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











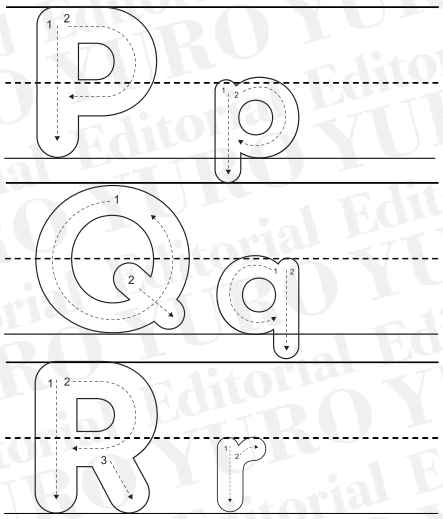
Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiqueta** escribe las palabras con las consonantes m, n, ñ, de la imagen. Imprime y guarda tu archivo.

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 12 30/03/2026 10:54:00 a. m.

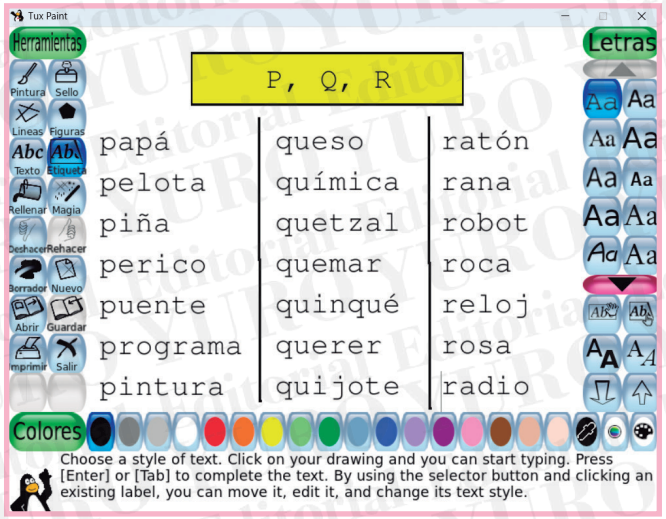
Consonantes P, Q, R

Recursos Digitales

Ahora siguen las consonantes P, Q, R.











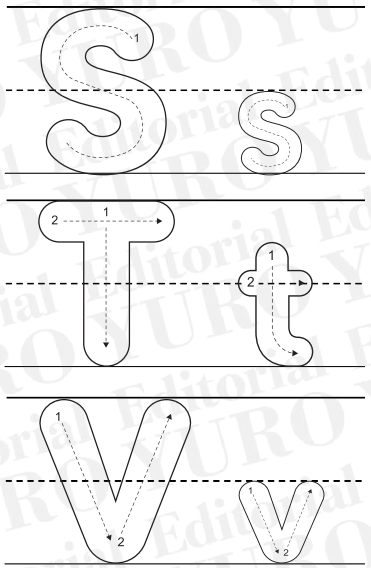
Abre **Tux Paint** y con la herramienta **Etiqueta** escribe las palabras con las consonantes p, q, r, de la imagen. Imprime y guarda tu archivo.

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 13 30/03/2026 10:54:02 a. m.

Consonantes S, T, V

Las siguientes 3 consonantes son S, T, V.





Recursos Digitales







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.

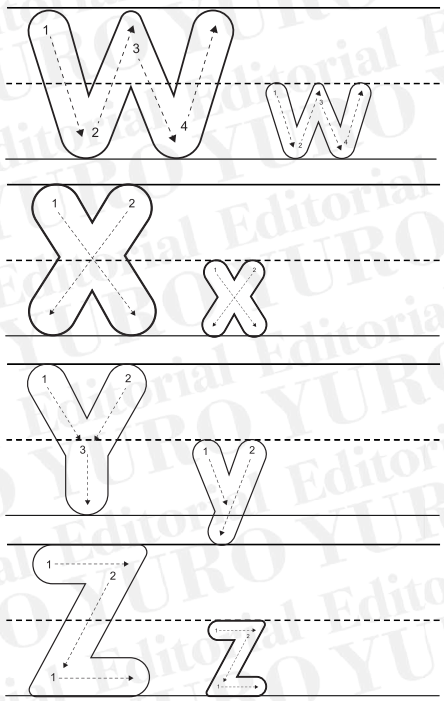
Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 14 30/03/2026 10:54:03 a. m.

Consonantes W, X, Y, Z

Recursos Digitales

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













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.

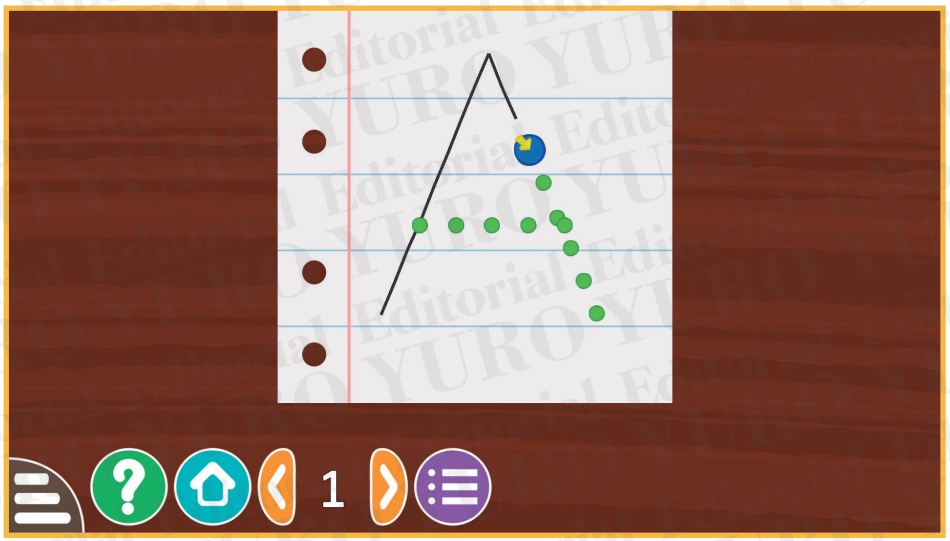
Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 15 30/03/2026 10:54:05 a. m.

Lección 3. El abecedario y el teclado

Recursos Digitales

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.

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 16 30/03/2026 10:54:07 a. m.

Las letras del teclado

Aquí vamos a teclear cada letra del teclado.

Recursos Digitales





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.



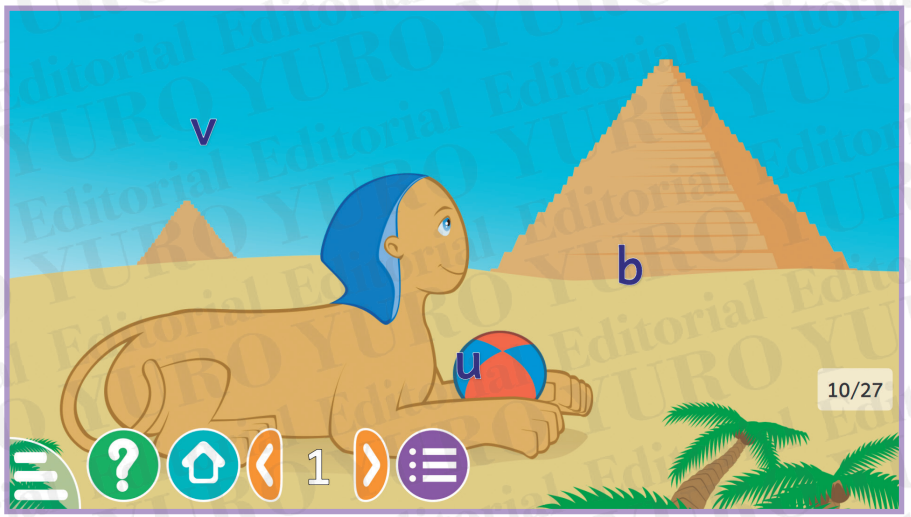
Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 17 30/03/2026 10:54:08 a. m.

Encuentra las letras del teclado

Aprendamos a ubicar cada letra del teclado.

Recursos Digitales





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.



Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 18 30/03/2026 10:54:09 a. m.

Letras minúsculas



Repasemos las letras minúsculas.

Recursos Digitales



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.

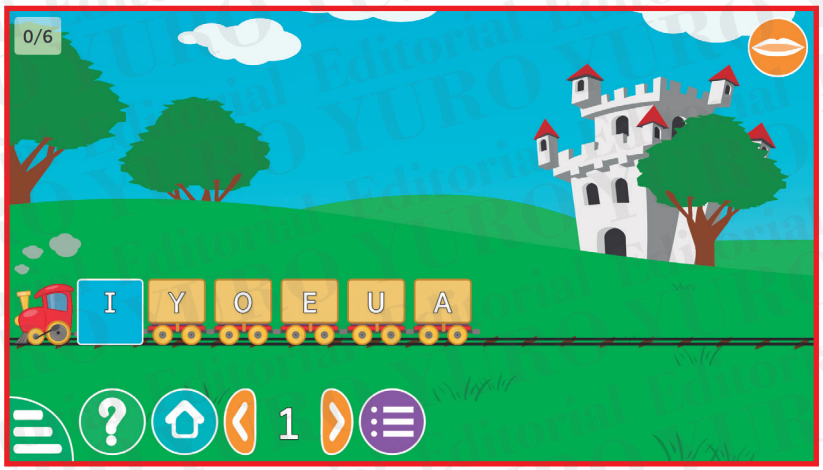


Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 19 30/03/2026 10:54:09 a. m.

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.



Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 20 30/03/2026 10:54:10 a. m.

Memorama mayúsculas y minúsculas



Recursos Digitales





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_L3_final-300326.indd 21 30/03/2026 10:54:11 a. m.

Secuencia del alfabeto



Recursos Digitales





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.

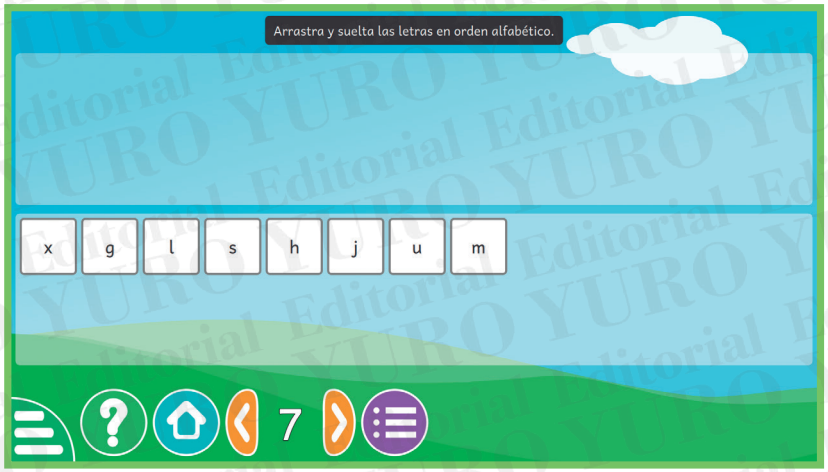
Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 22 30/03/2026 10:54:12 a. m.

Ordenar letras

Recursos Digitales

Pongamos en orden las letras que nos presentan.









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_L3_final-300326.indd 23 30/03/2026 10:54:13 a. m.

Lección 4. Vamos a contar



Recursos Digitales





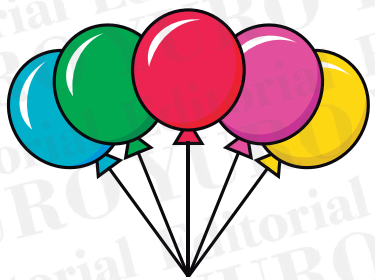
Ayuda a Sofi y a Pedro a contar cuántos dedos tienen. Abre **GCompris**, da clic en el **Borrego**, selecciona Numeración y ejecuta el programa "Cuenta los elementos".

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 24 30/03/2026 10:54:14 a. m.

Cuántos hay en cada grupo







5

3

7



Recursos Digitales

Une cada grupo con su número



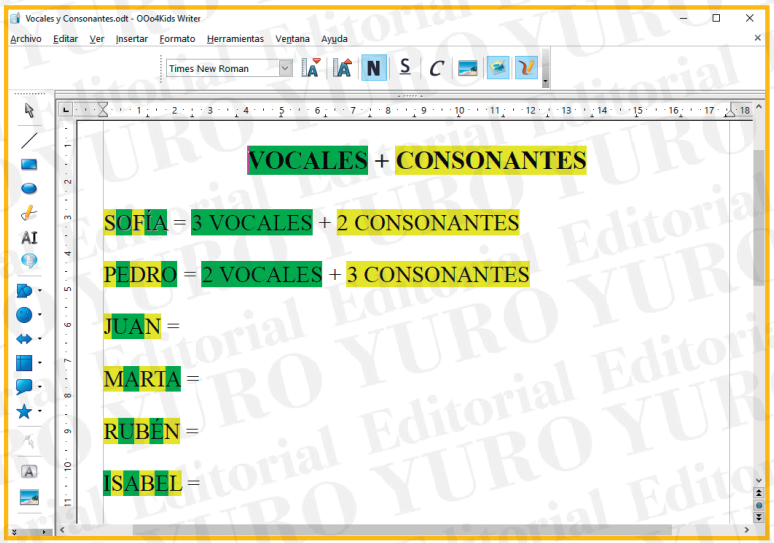
Ayuda a Sofi y a Pedro a contar en voz alta los objetos que hay en cada grupo, y únelos con el número que corresponde. Abre **GCompris**, da clic en el **Borrego**, selecciona la sección **Aritmética** y ejecuta el programa "Aprende la suma".

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 25 30/03/2026 10:54:15 a. m.

Vocales y consonantes



Recursos Digitales





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.

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 26 30/03/2026 10:54:17 a. m.

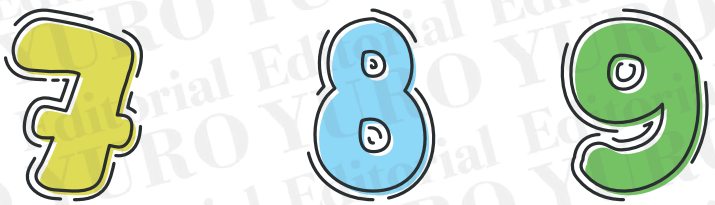
El nombre de los números



uno dos tres

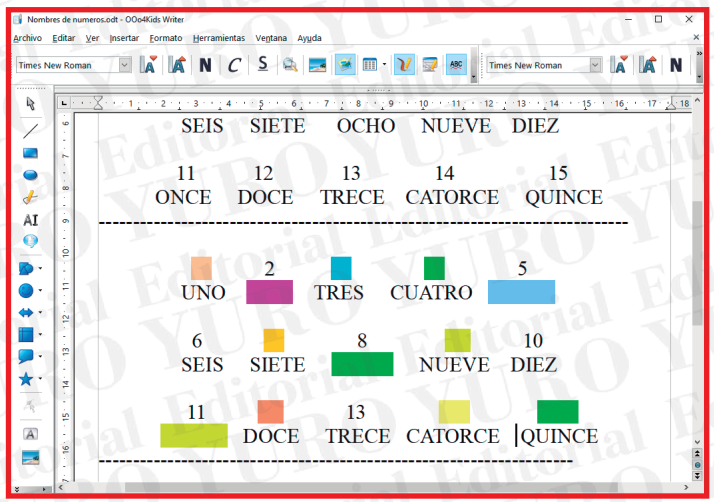


cuatro cinco seis



siete ocho 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.

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 27 30/03/2026 10:54:18 a. m.

La lotería de los números

1 	cinco 	2 tres
siete 	 9	uno 7
seis 3	4 cuatro	5 nueve
uno ocho	 6	dos 8

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

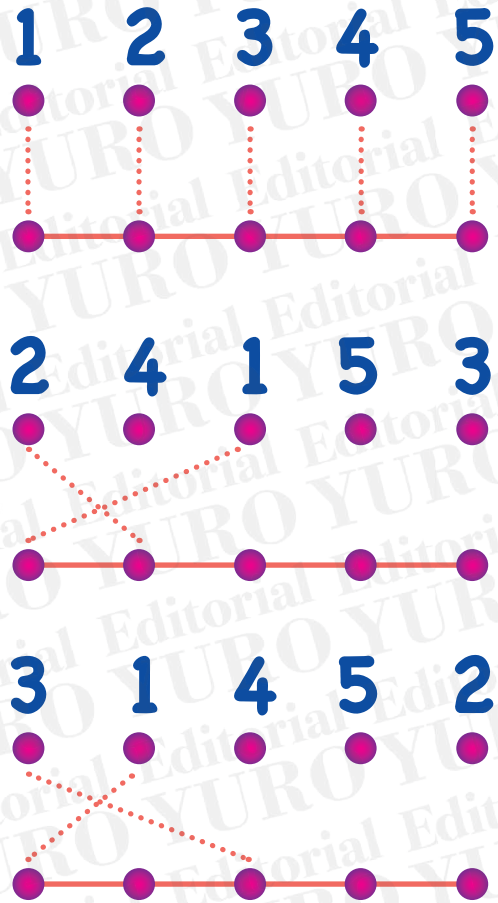


Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 28 30/03/2026 10:54:18 a. m.

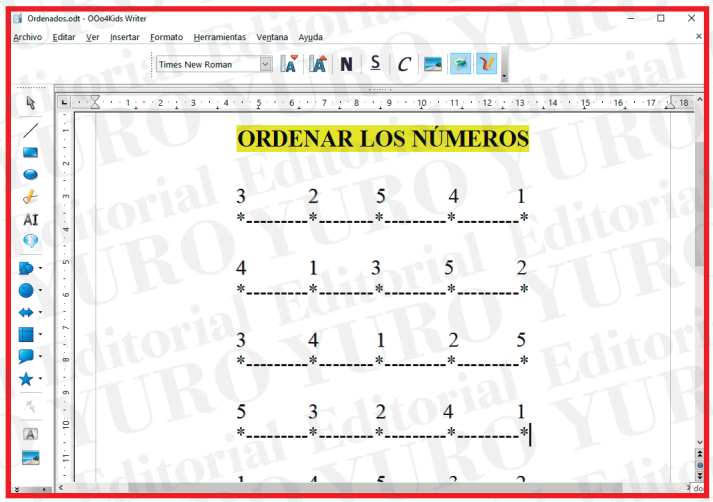
Ordena los números

Une cada punto con su número.





Recursos Digitales





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_L3_final-300326.indd 29 30/03/2026 10:54:20 a. m.

Compara los números

Recursos Digitales



2 más grande que 1

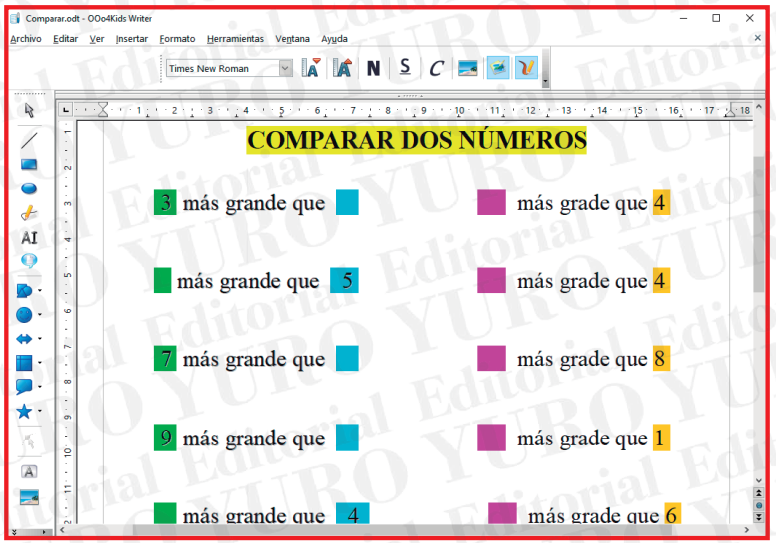
5 más grande que 3

más grande que 7

6 más grande que

más grande que 4

9 más grande que



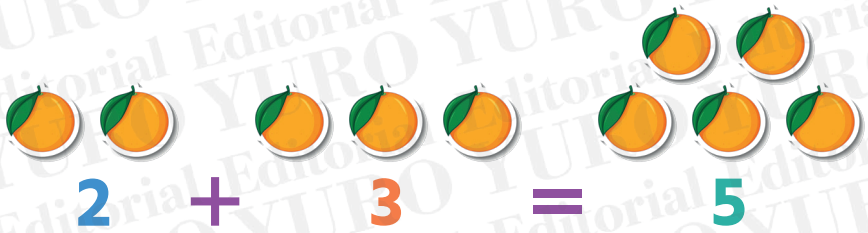
Evaluación de la lección

Escribe en cada circulo 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.



Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 30 30/03/2026 10:54:21 a. m.

Lección 5. Vamos a sumar



2 + 3 = 5



1 + 2 = 3



5 + 4 = 9

Recursos Digitales





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_L3_final-300326.indd 31 30/03/2026 10:54:22 a. m.

El número que falta

Recursos Digitales



1 + ☐ = 5

☐ + 4 = 5

3 + 5 = ☐

☐ + ☐ = 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.

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 32 30/03/2026 10:54:24 a. m.

Nuevas sumas

1 + 10 = 11

2 + 10 = 12

3 + 10 = 13

□ + 10 = 14

□ + 10 = 15

6 + □ = 16

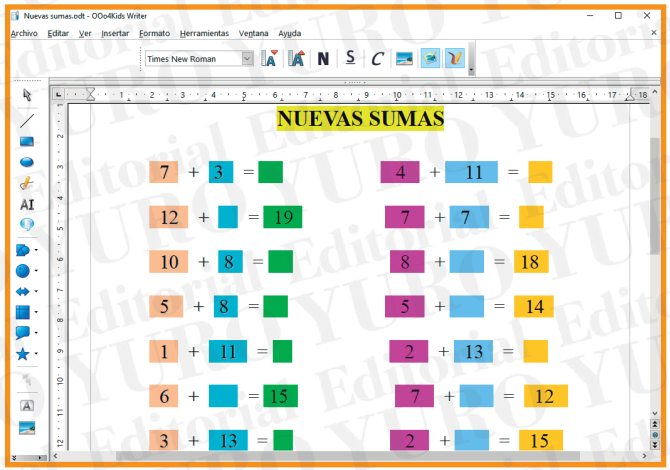
□ + 10 = 17

8 + □ = 18

9 + 10 = 19

10 + 10 = 20

Recursos Digitales





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.



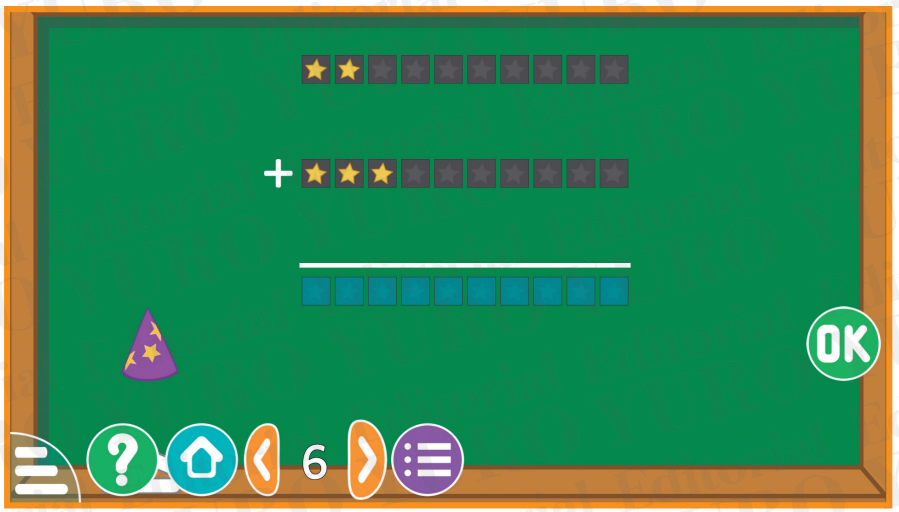
Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 33 30/03/2026 10:54:25 a. m.

Sumar estrellas

Recursos Digitales

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.

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 34 30/03/2026 10:54:27 a. m.

Suman lo mismo

Que maravilloso. Las dos sumas son iguales.

$$2+3=5$$

$$3+2=5$$

$$2+3=3+2$$







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_L3_final-300326.indd 35 30/03/2026 10:54:29 a. m.

Dos formas de sumar

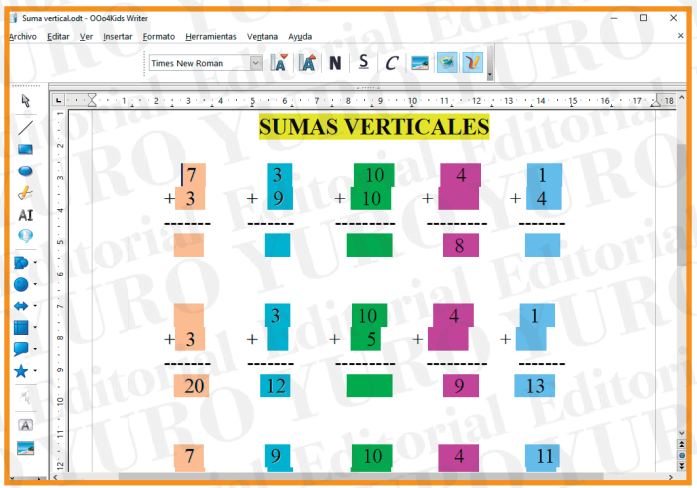
$2 + 3 = 5$

$$\begin{array}{r} 2 \\ +\ 3 \\ \hline 5 \end{array}$$

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

$11 + 5 = 16$

Recursos Digitales





Se ven diferentes pero son lo mismo



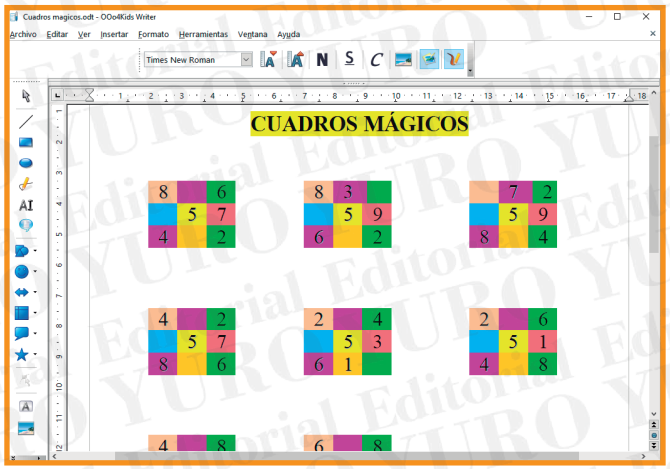
Abre **OOo4Kids**, selecciona la opción "Crea texto con **Writer**" y abre el archivo "Suma vertical". Escribe los números que faltan. Al terminar guarda tu archivo.

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 36 30/03/2026 10:54:30 a. m.

Cuadros mágicos



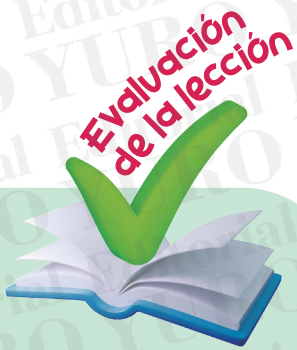
Recursos Digitales







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.



Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 37 30/03/2026 10:54:32 a. m.

Lección 6. Palabras y números



Recursos Digitales





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

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 38 30/03/2026 10:54:33 a. m.

Secuencia del alfabeto

Aquí hay que identificar la letra que nos indican.



Recursos Digitales



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_L3_final-300326.indd 39 30/03/2026 10:54:34 a. m.

La letra que falta



Vamos a señalar la letra que falta.

Recursos Digitales





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.

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 40 30/03/2026 10:54:35 a. m.

Nombra la imagen

Recursos Digitales

Ahora vamos a asociar cada imagen con su nombre.



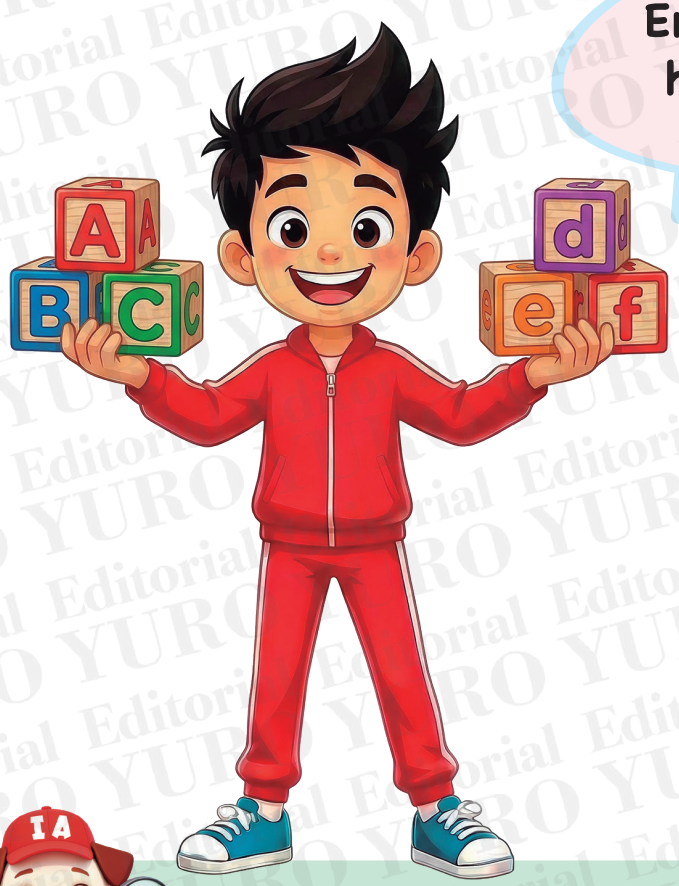


En tus **Recursos Digitales** abre **GCompris**, da clic en la **Vaca**, selecciona la sección **Palabras** y ejecuta el programa "Nombra la imagen". Arrastra cada imagen hasta su nombre y pulsa OK para comprobar.



Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 41 30/03/2026 10:54:37 a. m.

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.

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 42 30/03/2026 10:54:38 a. m.

El nombre de los números

Recursos Digitales







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_L3_final-300326.indd 43 30/03/2026 10:54:39 a. m.

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.

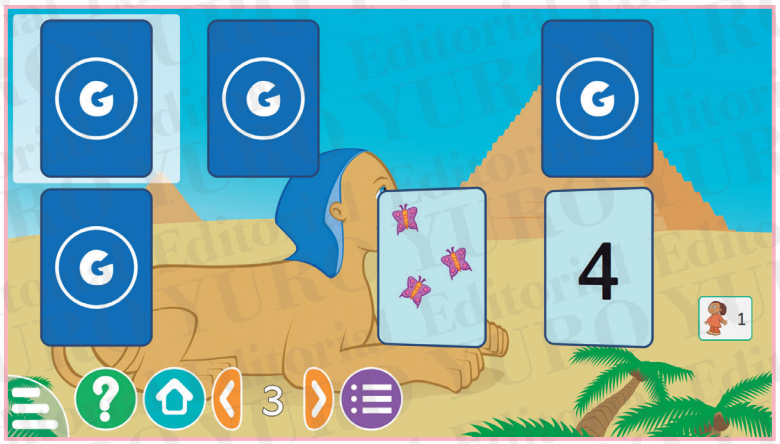
Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 44 30/03/2026 10:54:39 a. m.

Memorama de enumeración

Recursos Digitales

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.



Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 45 30/03/2026 10:54:40 a. m.

Proyecto Hoja de presentación



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

Descubre y explora las TIC_L3_final-300326.indd 46 30/03/2026 10:54:43 a. m.