

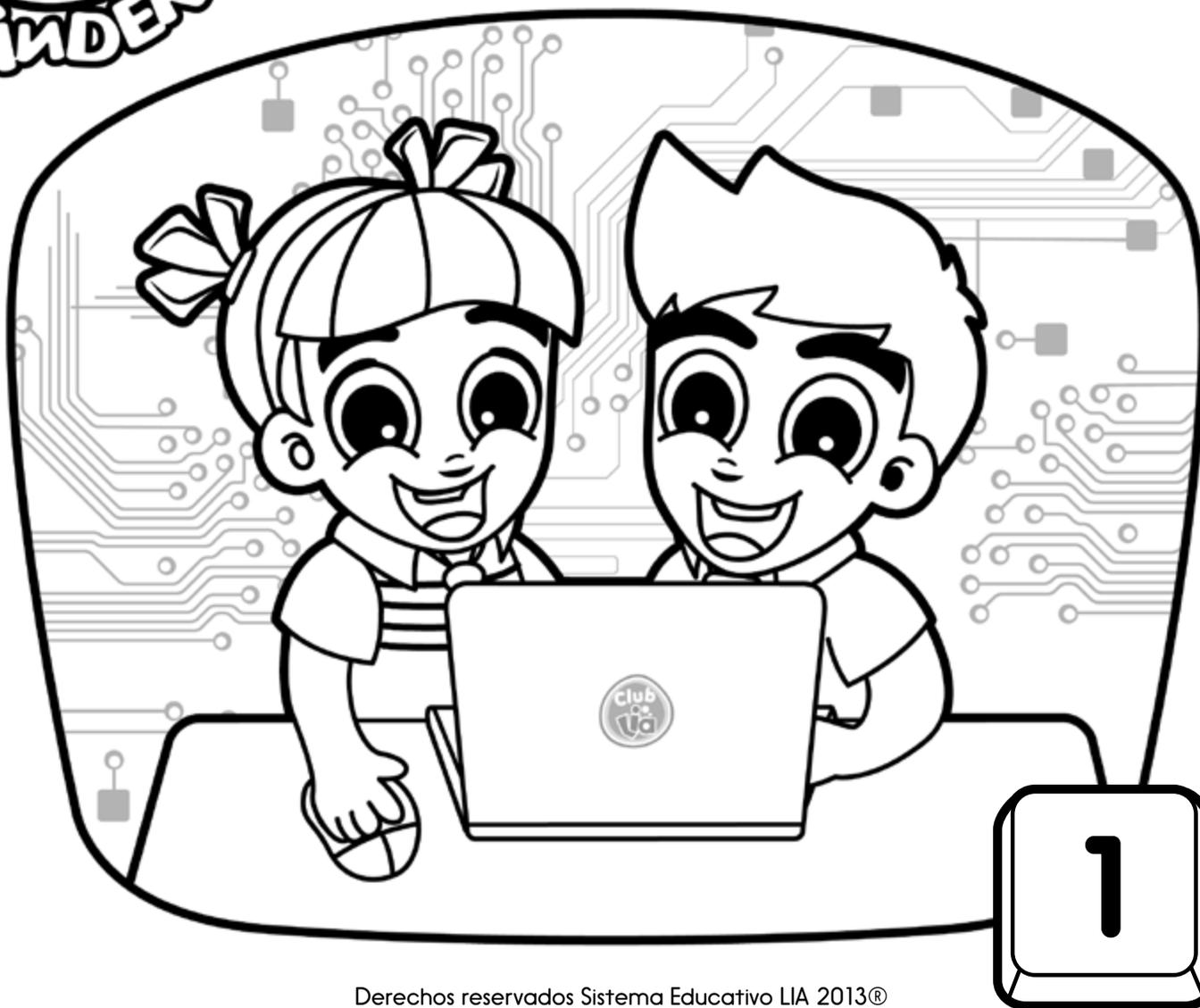


Educación tecnológica para los niños y las familias de hoy

1



Educación tecnológica para
los niños y las familias de hoy





CRÉDITOS

Sistema Educativo LIA - Clublia Kinder
Ma. de Lourdes Ibáñez Aldana
Todos los derechos reservados
Este libro fué desarrollado, diseñado
y editado en Tijuana, BC, México
6ta Edición, Junio 2013

Coordinación General:

Daniela Buendía

Contenido Didáctico:

Prof. Omar Mercado
Liliana Alvarado
Fabiola Díaz

Apoyo Pedagógico:

Flérida Meléndez
José Andrade
Karla Salgado
Marcela Rosales
Gilda Pérez Ríos
Fabiola Díaz

Coordinación Diseño Editorial:

Zuzzette Foglio

Ilustración y Diseño:

Miriam Bautista
Graciela Regil
Dalia Redes
Zuzzette Foglio

Colaboradores Ilustración:

Dalia Redes, Aileen Bustos, Lluvia Rosales,
Génesis Cerrillo, Rocío de la Torre,
Maricruz Cuevas, Miguel Aguado,
Martha Hernández, Uriel Reyes y Andrés Reyes

Agradecimiento especial a los maestros por su retroalimentación y sugerencias:

Karla Salgado, Karina Mancilla, Velia Cabello,
Alma Becerra, Grecia Ruvalcaba, Marcela Rosales,
Carla Cristina Ornelas y Alejandra Marín

A los Colegios:

Jardin de Niños Reguilete
Instituto Ramiro Kolbe
Preescolar del Colegio La Paz
Colegio Custos Dei

Agradecimiento por su colaboración:

Mind-Hub
Fundación para la Protección de la Niñez IAP

El presente material está protegido por la Ley Federal de Derechos de Autor. Queda rigurosamente prohibida la reproducción total o parcial del contenido de esta obra sin la autorización expresa de su titular por cualquier medio impreso, electrónico, o cualquier procedimiento. Así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo.



SISTEMA EDUCATIVO LIA®

Tel. +52 (664) 681.5336
info@clublia.com
www.clublia.com



INTRODUCCIÓN

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) se ha convertido en una actividad natural en las nuevas generaciones. Nuestros hijos forman esta generación de nativos digitales que han nacido en un mundo donde el Internet siempre ha existido así como la cantidad y velocidad de la información que procesamos es cada vez mayor.

Las TIC's obligan a la sociedad y a la educación, a replantear qué enseñar y cómo educar. Constantemente vemos ejemplos de alumnos con habilidades innatas en el uso de la computadora, teléfono celular y otros dispositivos digitales, sin embargo la mayoría de las veces éstas habilidades son repetitivas y no dejan beneficios palpables.

Como padres y maestros debemos analizar esta alfabetización digital y cuidar de no formar solamente consumidores pasivos de esta información.



PRESENTACIÓN

En el Sistema LIA estamos convencidos de que el nivel preescolar es el ideal para comenzar a desarrollar toda una serie de habilidades en las nuevas tecnologías que contribuyan al desarrollo académico, intelectual y emocional de los alumnos. La computadora es una herramienta interactiva que involucra y motiva al alumno, con el sistema LIA se convierte además en un recurso didáctico para su vida diaria.



Club La Kínder
oficios y profesiones



1
identifica



2
refuerza



ESTRUCTURA DIDÁCTICA

El Sistema LIA Kinder está formado por un software con juegos educativos digitales y libros de apoyo didáctico. Los contenidos y niveles de complejidad de las actividades en el software y los libros están organizados de acuerdo a los campos formativos y pautas marcadas en el Programa de Educación Preescolar (PEP 04).

El software contiene variadas actividades interactivas con distintos niveles de acuerdo al desarrollo particular de cada niño que se presentan de forma atractiva con imágenes, colores y herramientas adecuados para su manipulación e interacción con la computadora, desde el menú de inicio se trabajan escenarios familiares que promueven la exploración y conocimiento del mundo en el alumno.

**ClubLia, una semilla en su presente,
para potenciar su futuro**



Cada libro de apoyo contiene temas y actividades relacionados directamente con el programa educativo digital. El Sistema LIA Kinder fomenta el uso responsable de la computadora a la vez que apoya el desarrollo académico del alumno.





ÍNDICE

Reglas del Salón de Computación	1	Semejanzas y Diferencias	43
La Computadora	3	Opuestos	46
Herramientas de Paint	6	Las Partes del Cuerpo	49
Partes de la Computadora	8	Estaciones del Año	50
Formas Geométricas	16	Oficios y Profesiones	52
Números	25	Laberinto	53
Colores	32	Trazos	54
Series	33	Efemérides	69
Secuencia Lógica	34	Anexos	79
Vocales	35	Diploma	85

Íconos

Estos íconos te ayudarán a identificar la actividad que debes realizar en cada hoja de trabajo



colorear



recortar



dibujar



pegar



trazar



contar



unir



expresar



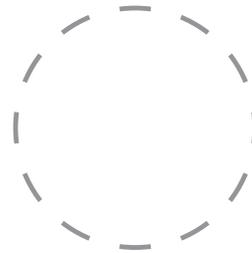
circular



escribir

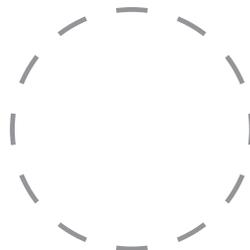
Reglas del Salón de Computación

Pega la etiqueta en donde corresponde
si las imágenes muestran lo que SI debes hacer
o la etiqueta lo que NO



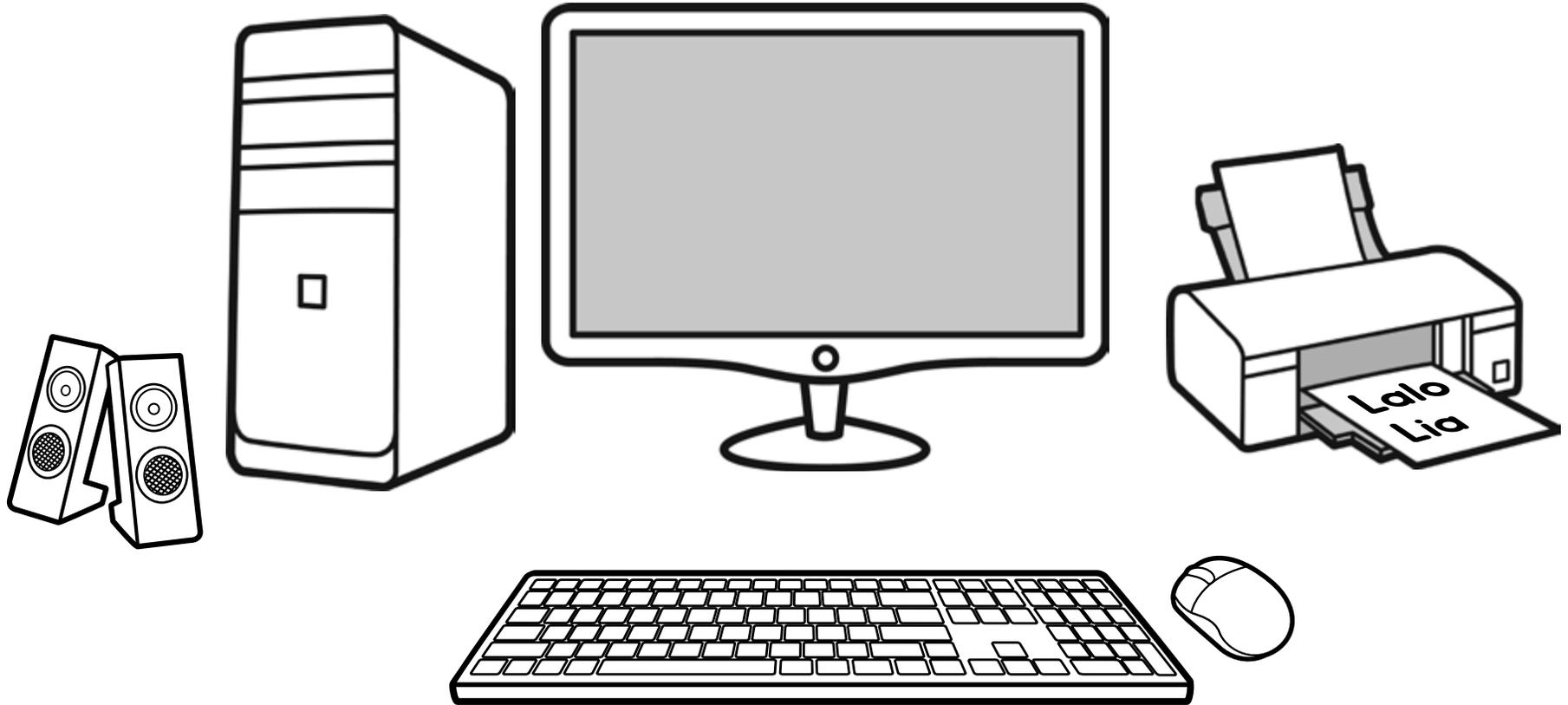
Reglas del Salón de Computación

Pega la etiqueta en donde corresponde
si las imágenes muestran lo que SI debes hacer
o la etiqueta lo que NO



La Computadora

Colorea la computadora utilizando distintos colores

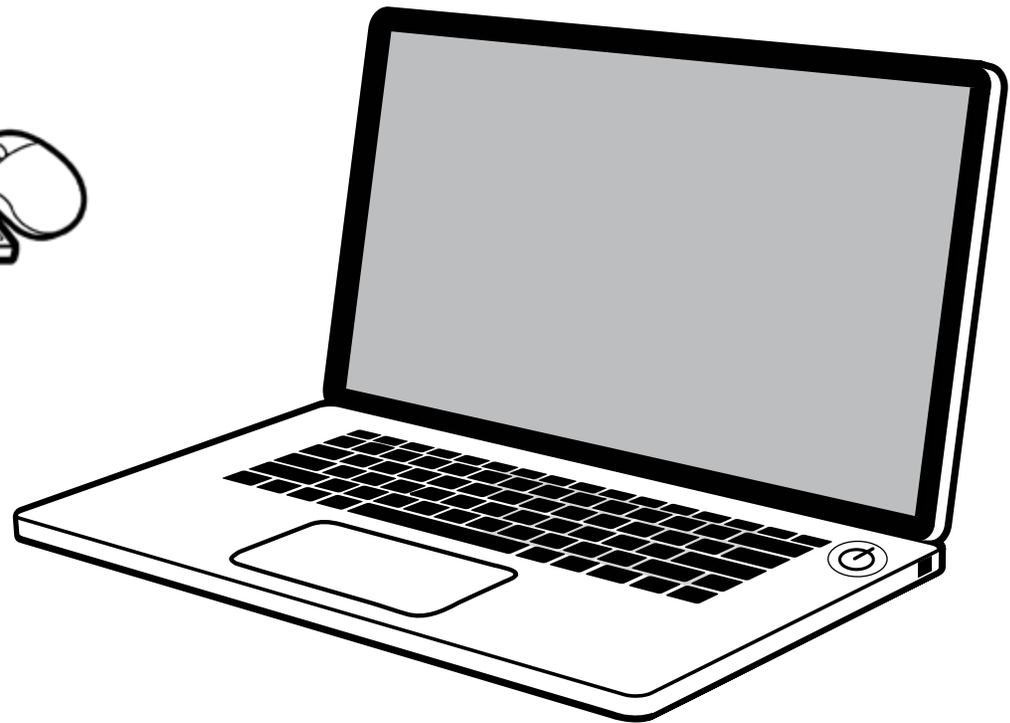
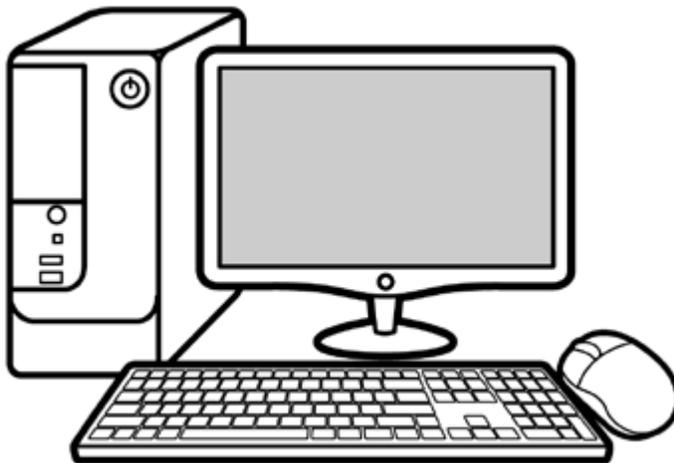


La Computadora

Busca el botón de encendido en las diferentes computadoras y coloréalo verde



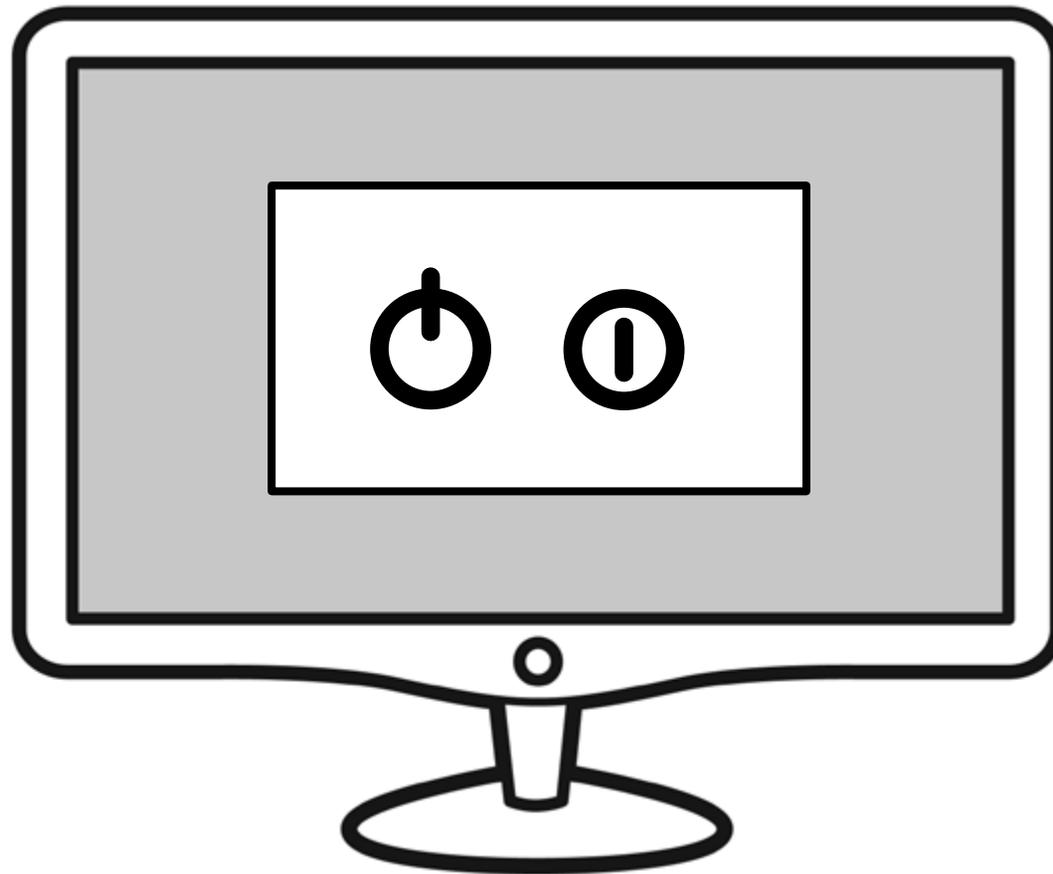
Como encender la Computadora



La Computadora

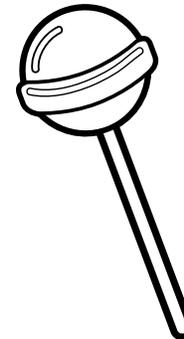
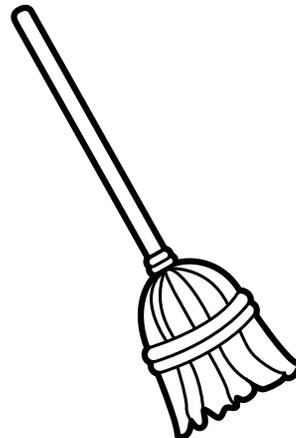
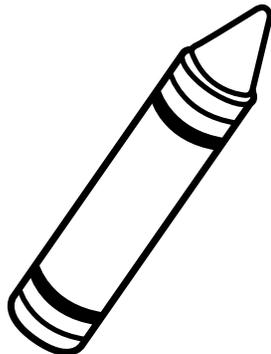
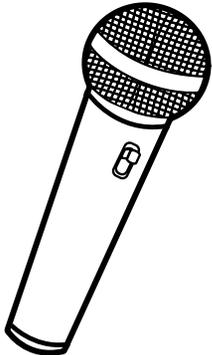
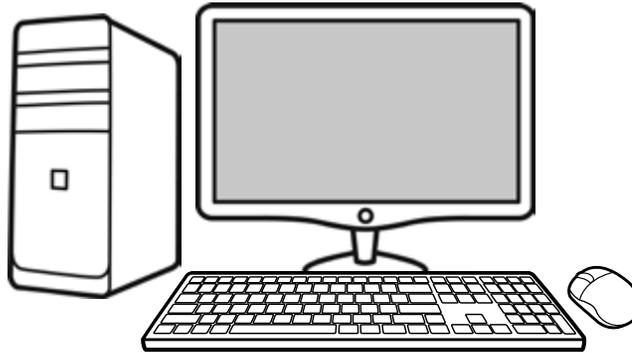
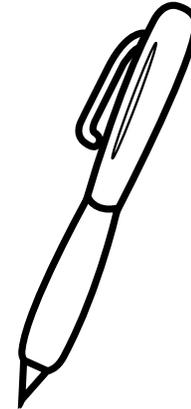
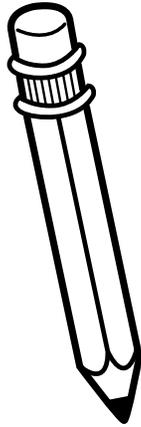
Identifica el botón de "apagar equipo" en la imagen y coloréalo rojo

Como apagar la Computadora



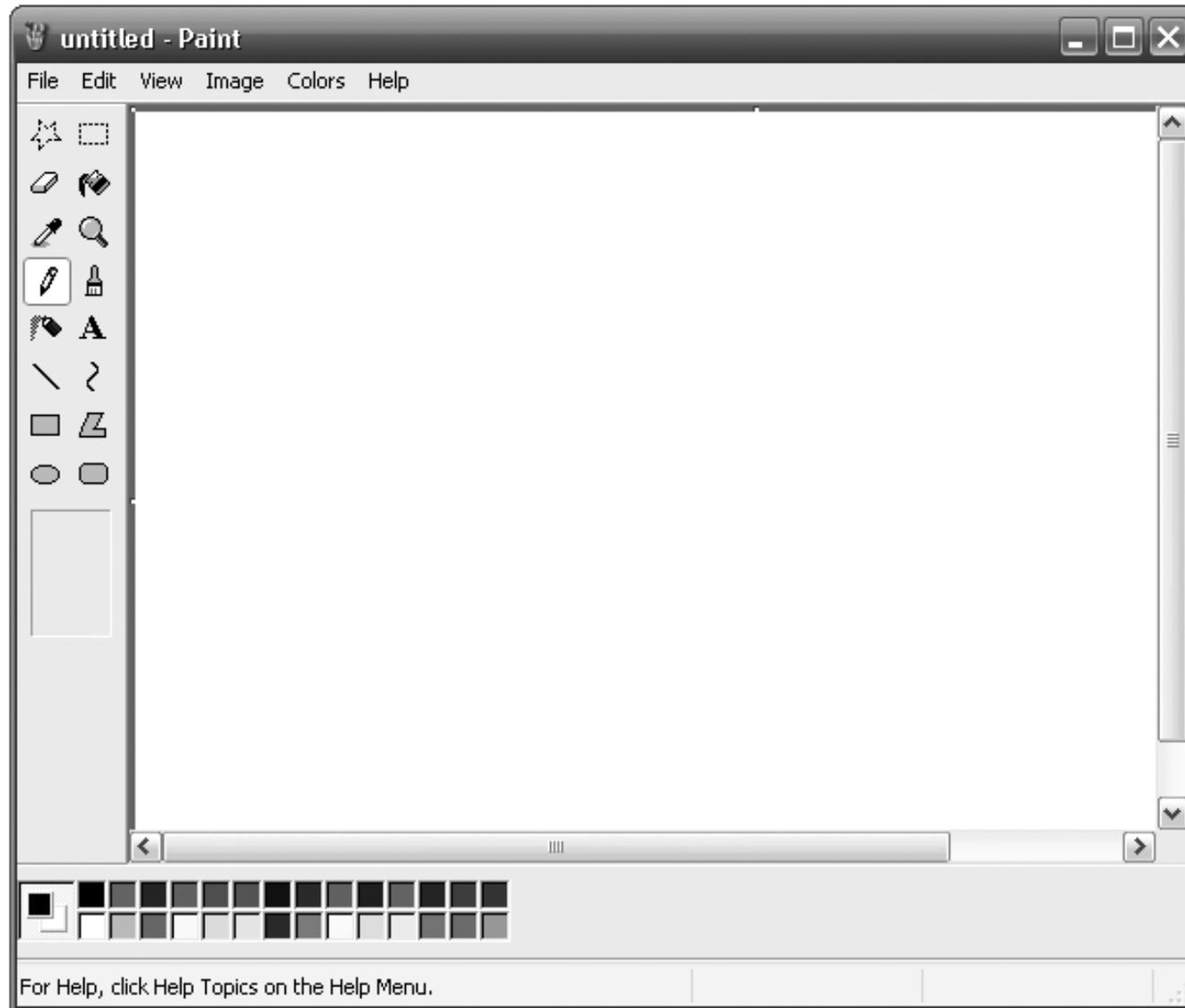
Herramientas de Paint

Encierra en un círculo los objetos que usas para dibujar



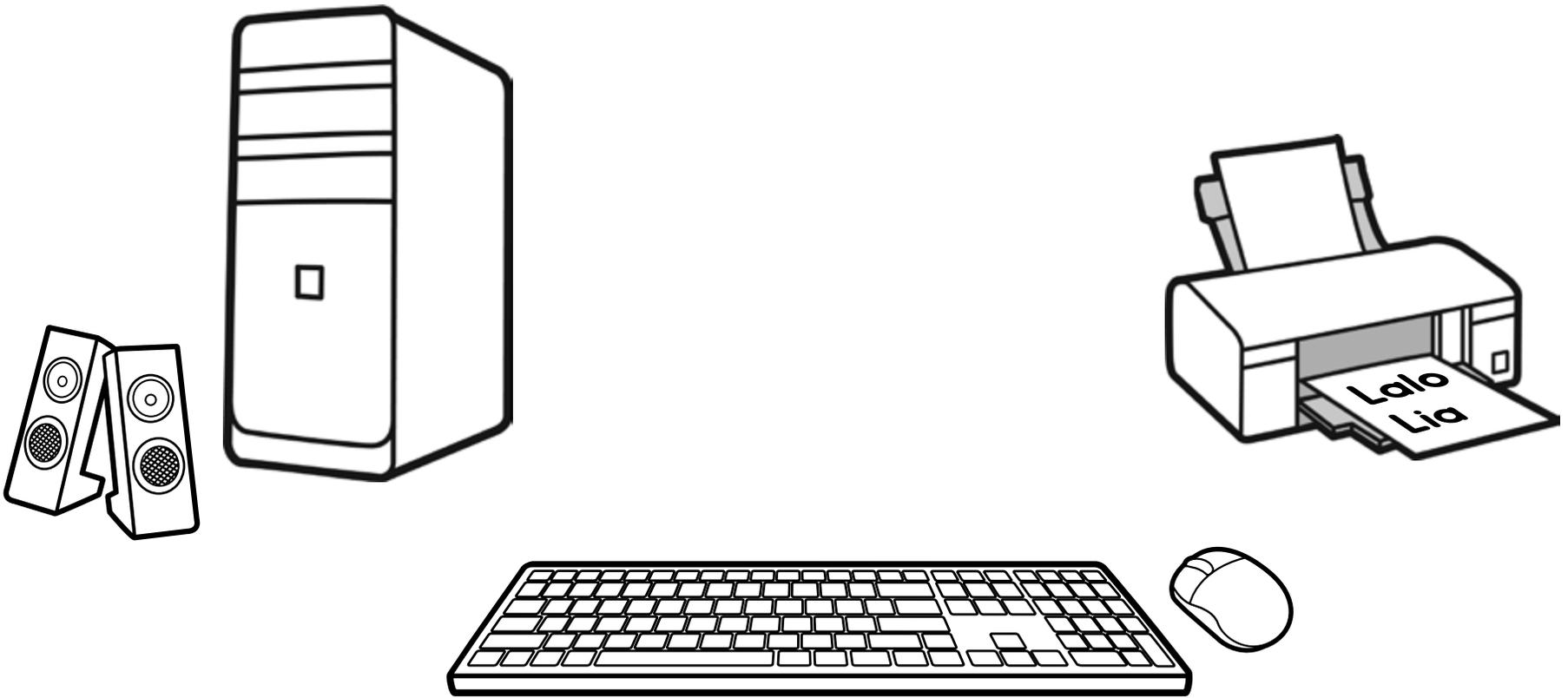
Herramientas de Paint

Realiza un dibujo dentro del área de dibujo de Paint



Partes de la Computadora

Pega el monitor en donde corresponde.
Colorea la imagen.



Partes de la Computadora

Colorea el teclado con tu color favorito y pega estambre sobre las líneas punteadas

Teclado

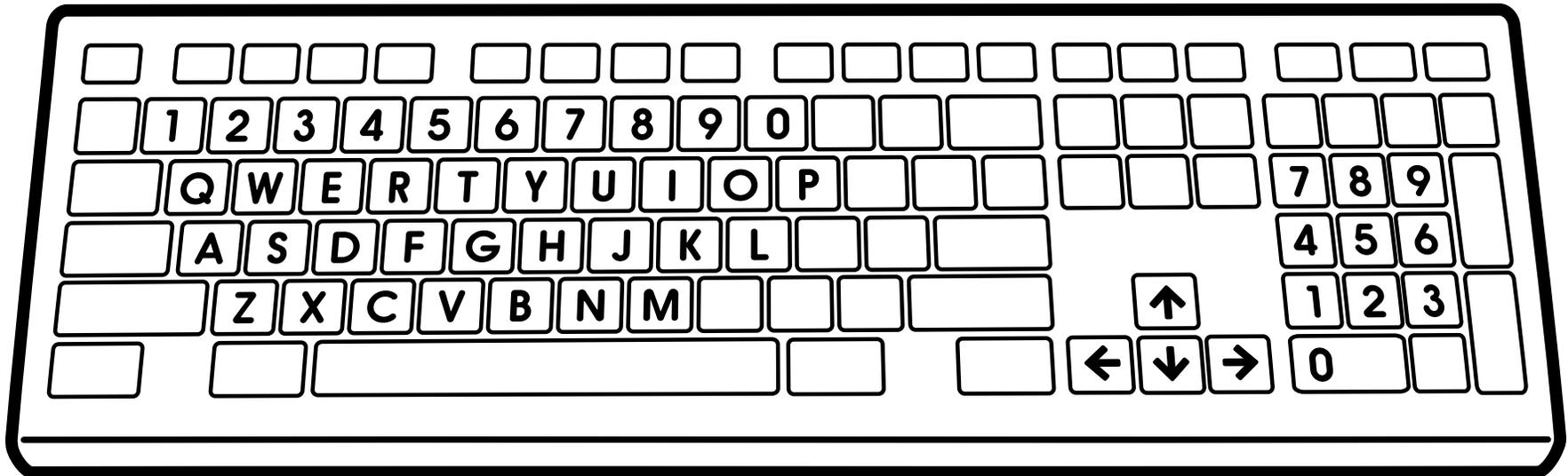


Partes de la Computadora

Busca las flechas en el teclado y enciérralas con color anaranjado

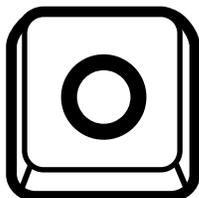
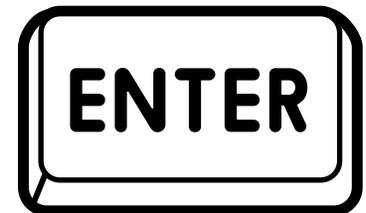
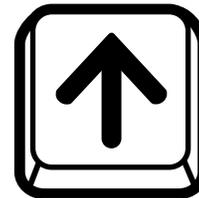
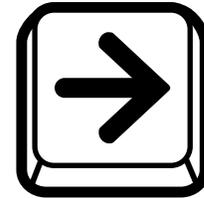
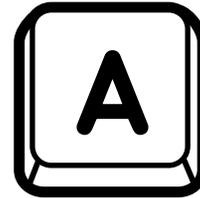


Teclas de Flechas



Partes de la Computadora

Encierra en un círculo las teclas que tienen flechas

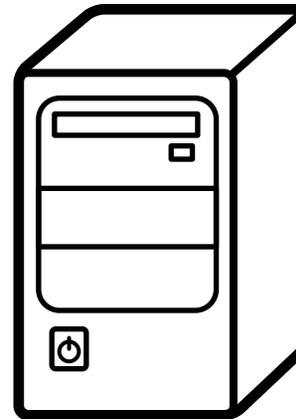
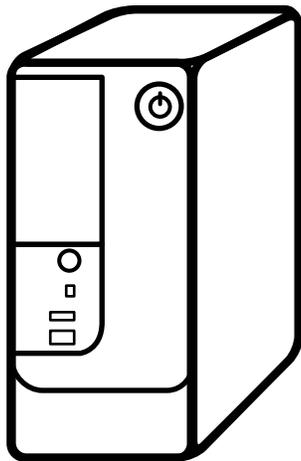
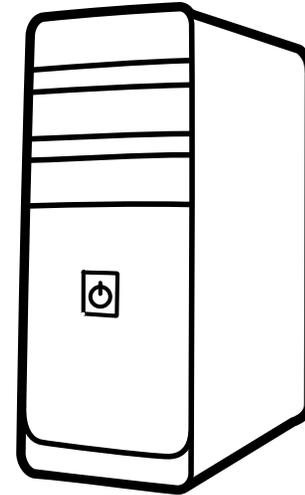
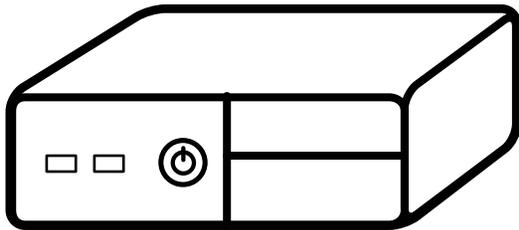


Partes de la Computadora

Identifica cuál CPU es más parecido al de tu salón
y enciérralo con color morado



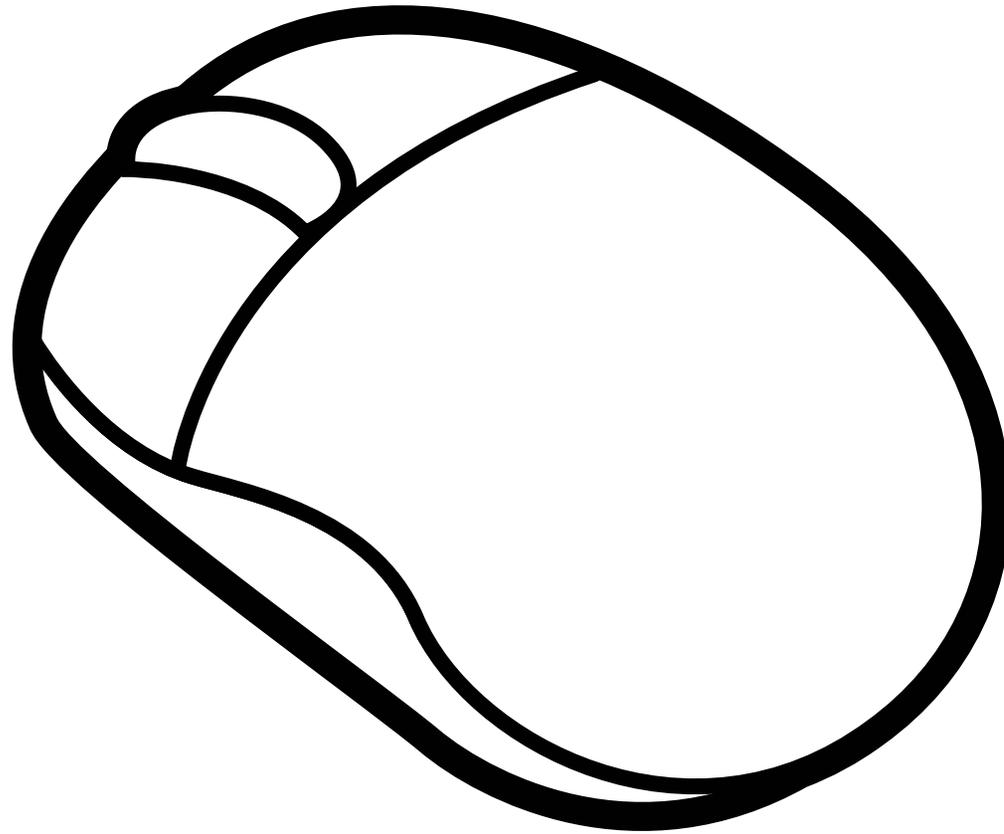
CPU



Partes de la Computadora

Pega bolitas de papel de china adentro del ratón y una estrella en el botón que más utilizas

Ratón

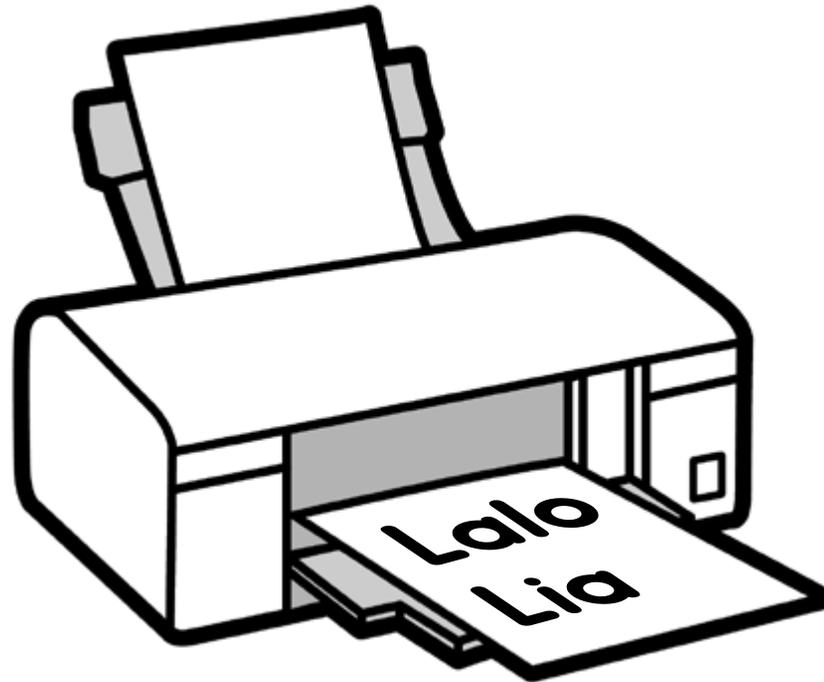
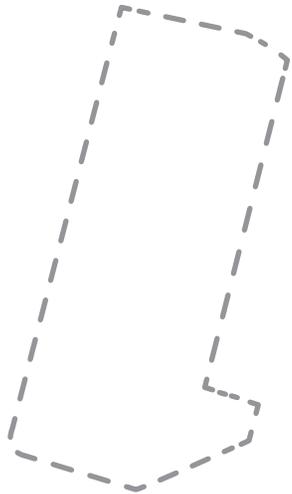


Partes de la Computadora

Colorea la impresora y pega las etiquetas en donde corresponda

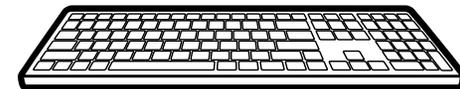
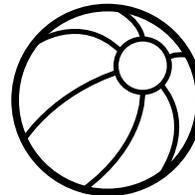
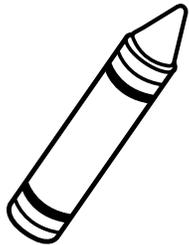
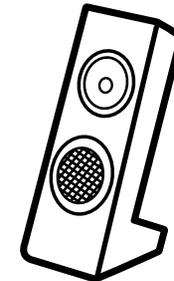
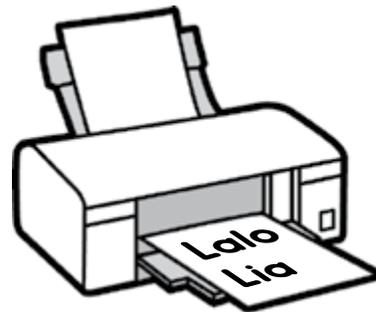
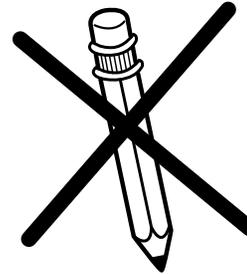
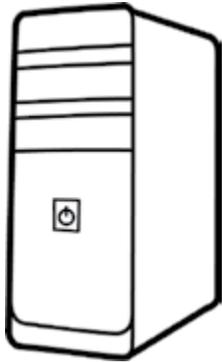


Bocinas e Impresora



Partes de la Computadora

Traza con una "x" los objetos que NO corresponden a la computadora y colorea los que SI corresponden

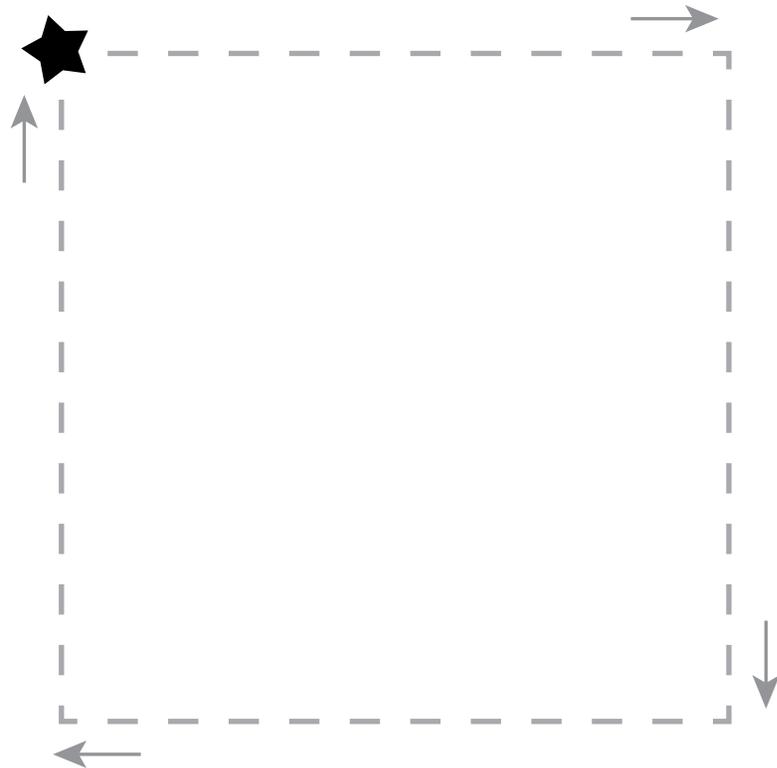


Formas Geométricas

Traza con tu dedo sobre las líneas punteadas y después con tu color favorito. Inicia en la estrella.



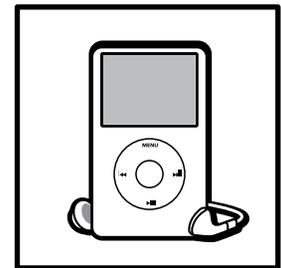
Cuadrado



Formas Geométricas

Colorea los cuadrados hasta llegar a la meta



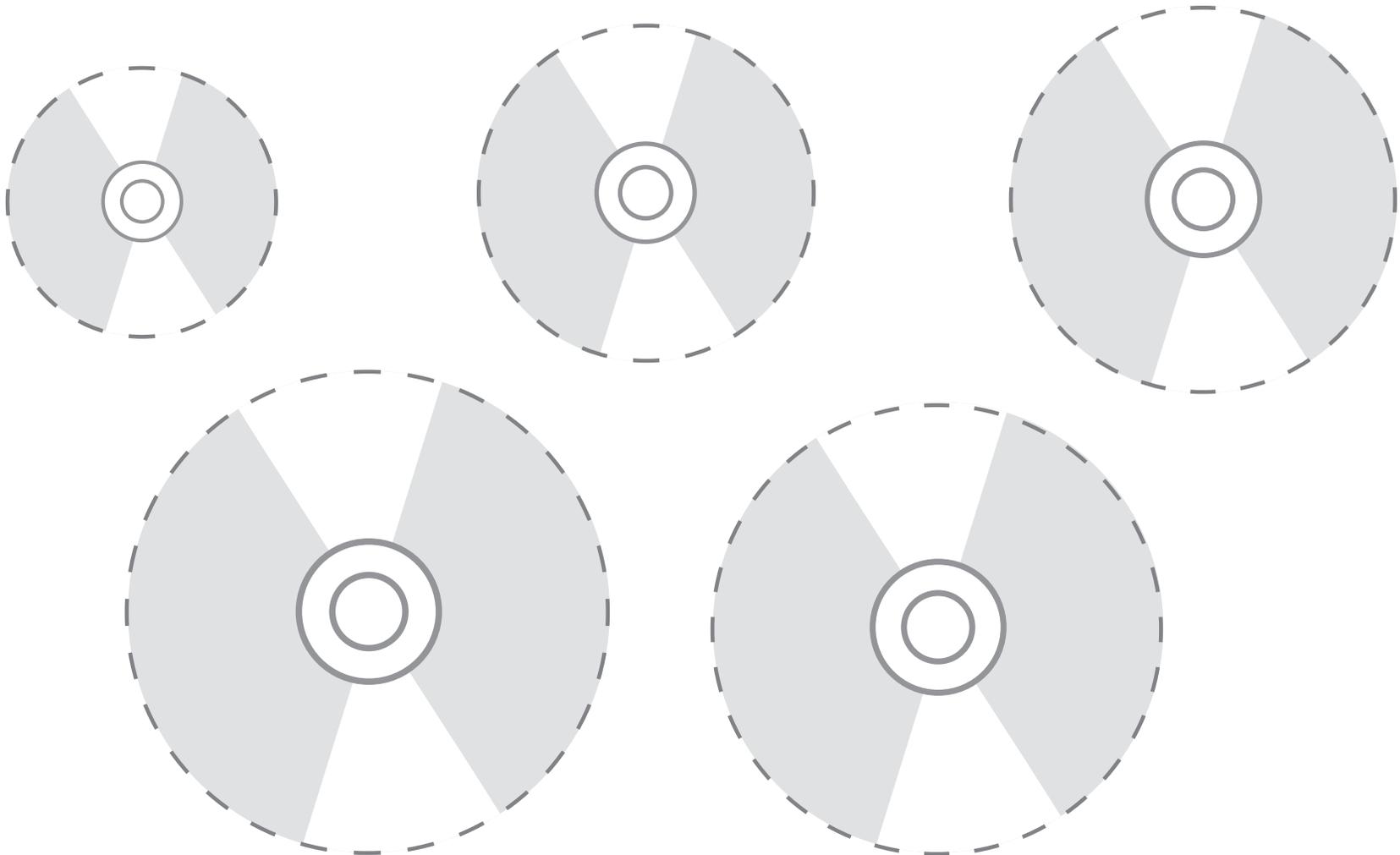


Formas Geométricas

Traza sobre la línea punteada para completar la forma circular de los CDs.

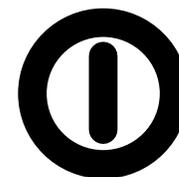
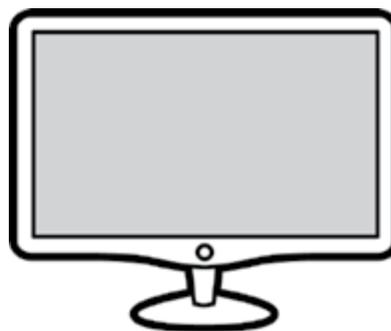
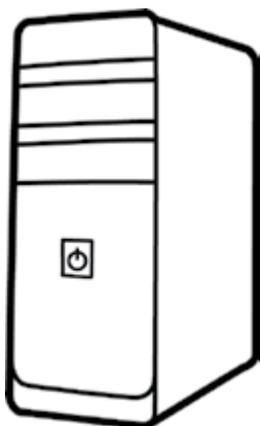
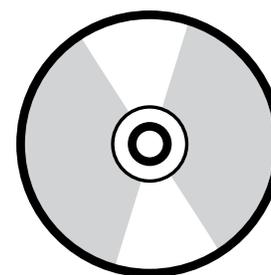
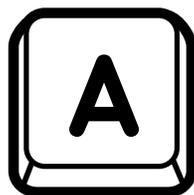
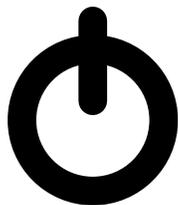


Círculo



Formas Geométricas

Traza con una "x" los objetos que tengan forma de círculo y colorea las imágenes

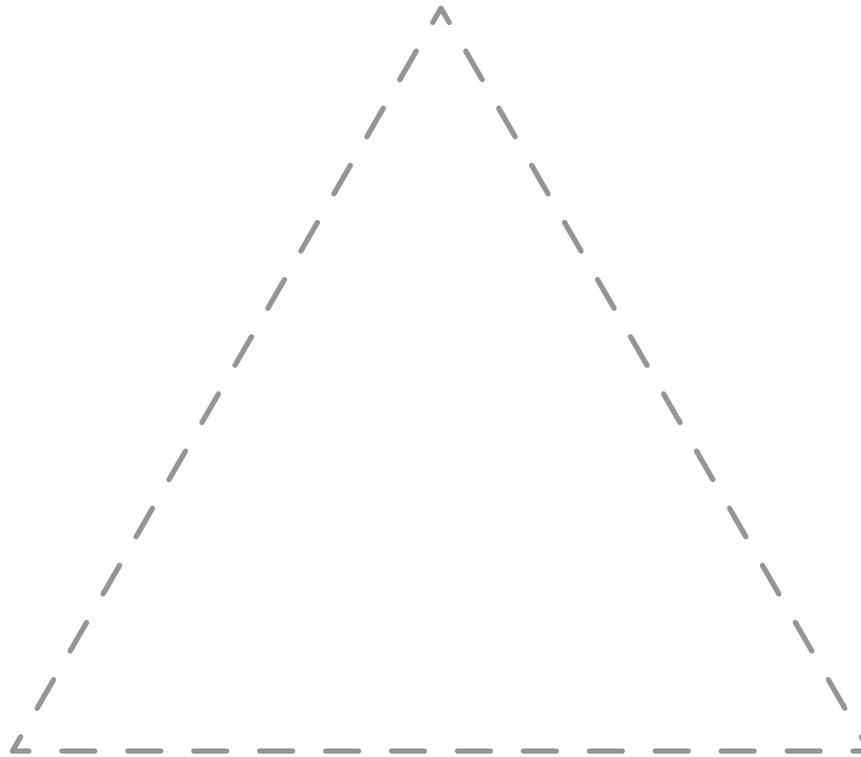


Formas Geométricas

Pega palitos de paleta sobre la línea punteada para formar el triángulo

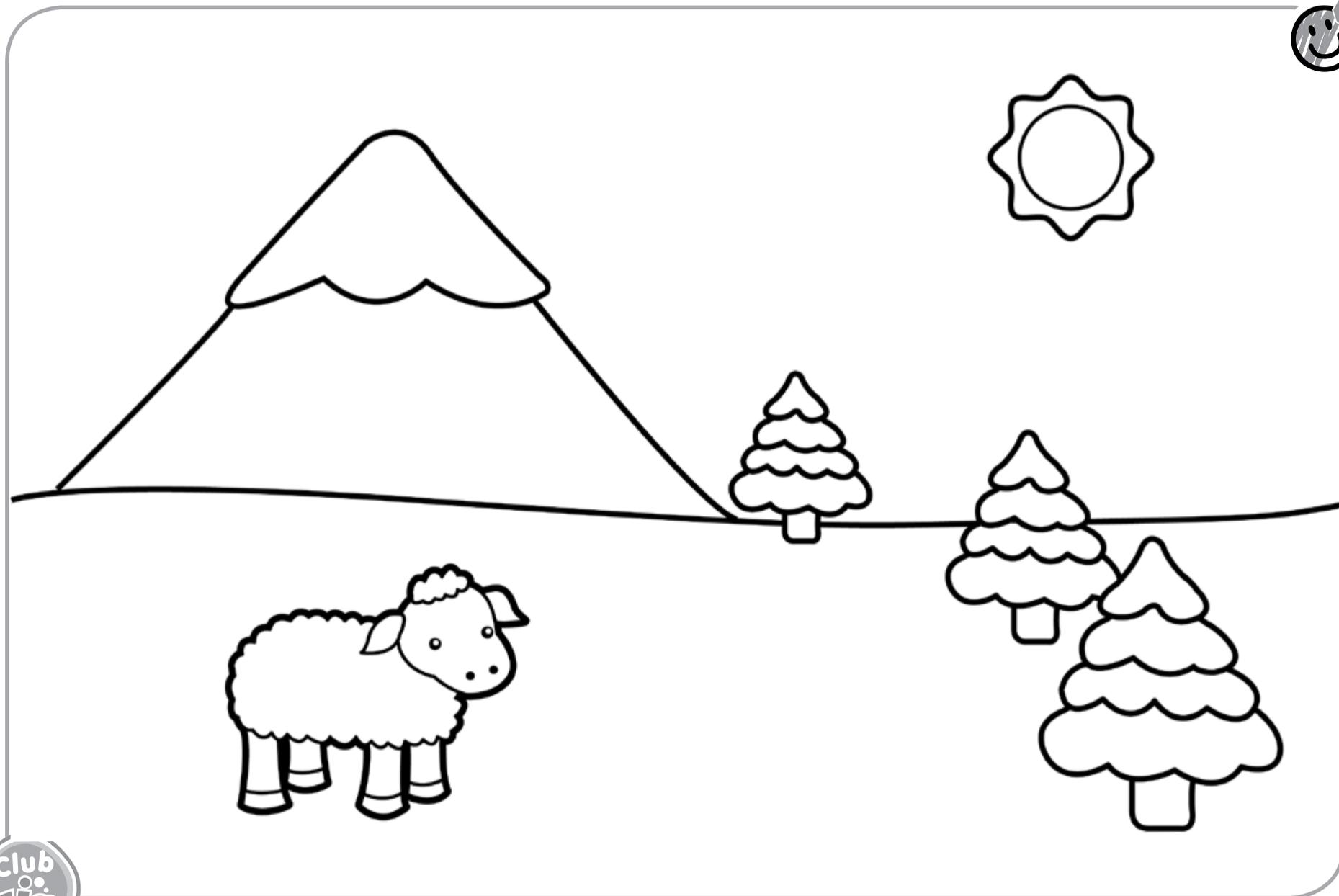


Triángulo



Formas Geométricas

Colorea todos los triángulos que encuentres en el dibujo

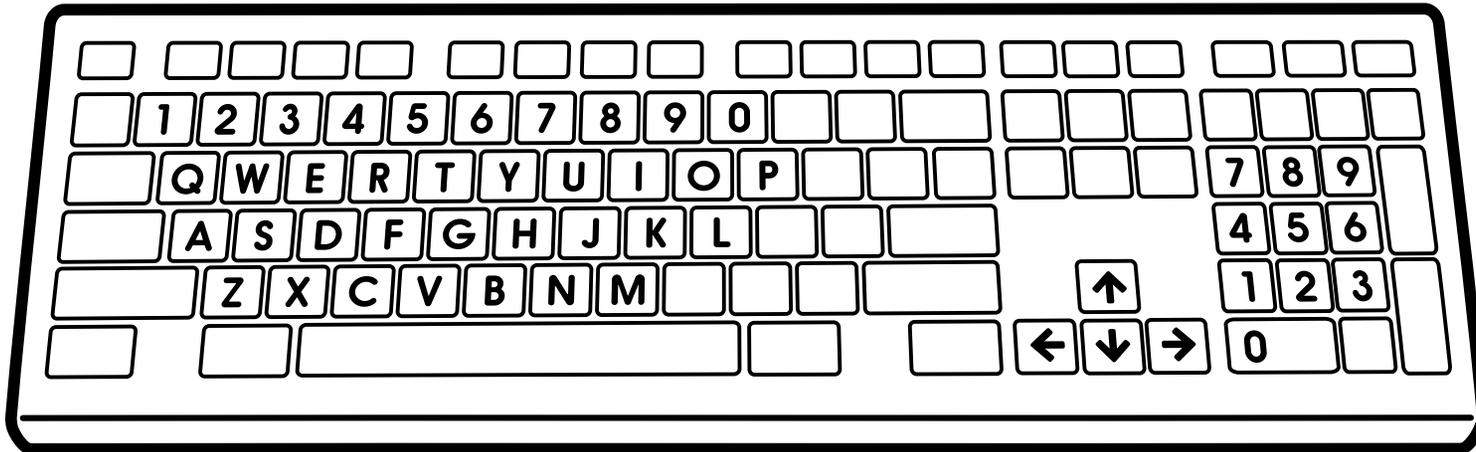


Formas Geométricas

El teclado de la computadora tiene forma de rectángulo. Colorea el teclado.

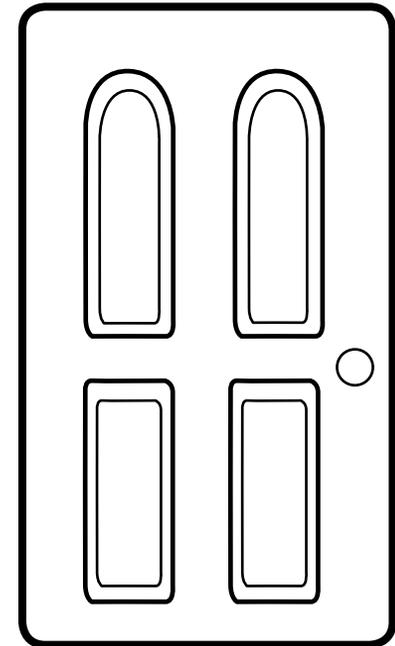
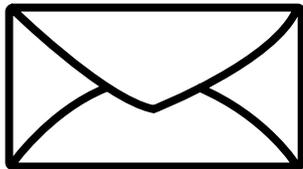
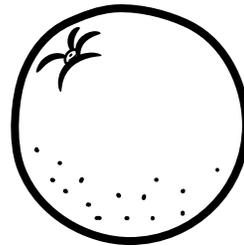
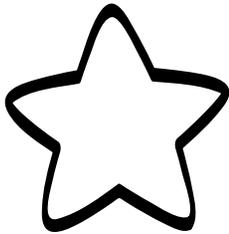
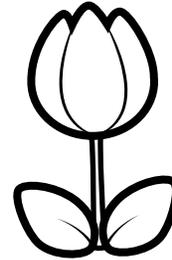
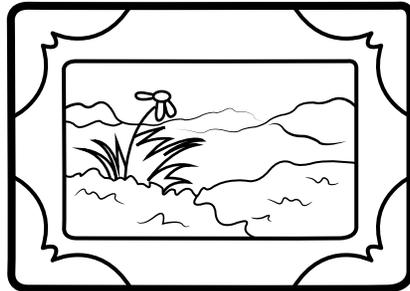


Rectángulo



Formas Geométricas

Colorea los objetos que tengan forma de rectángulo



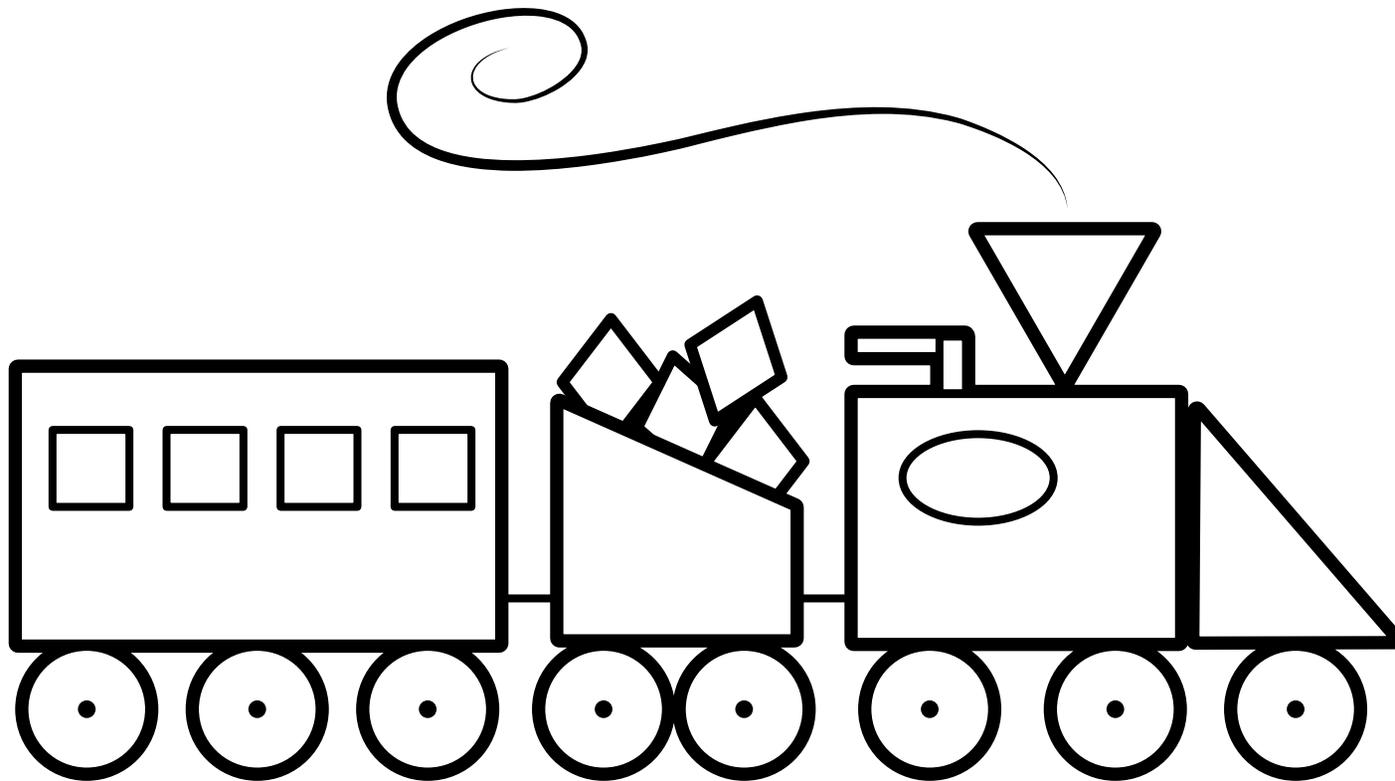
Formas Geométricas

Colorea la imagen como se indica en el código de colores



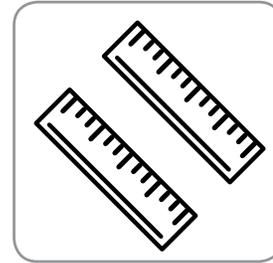
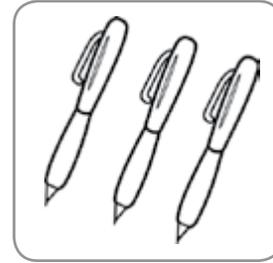
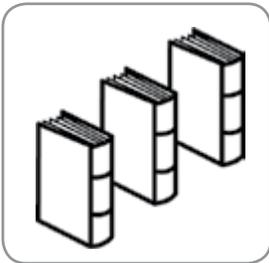
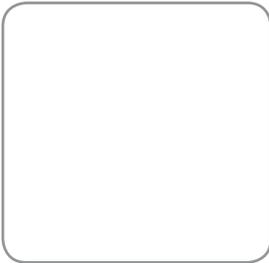
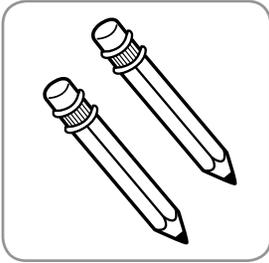
○ rojo

□ verde



Números

Traza líneas para unir los conjuntos que tienen el mismo número de objetos

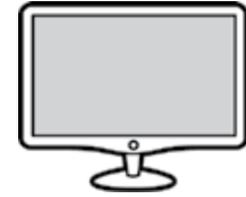


Números

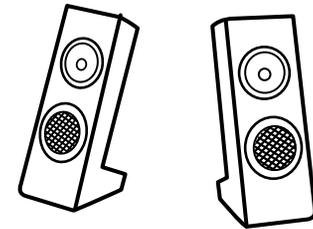
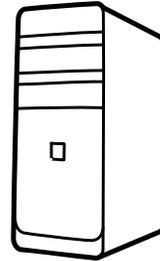
Encierra en un círculo el conjunto en cada fila que corresponda al número indicado



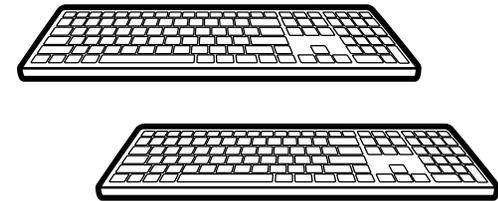
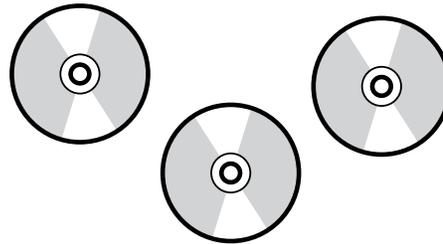
0



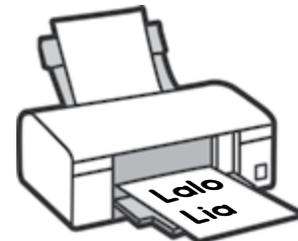
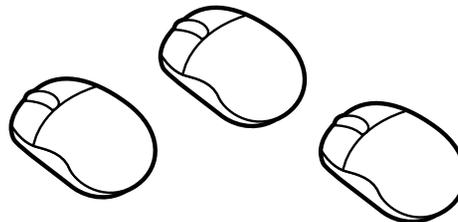
1



2



3



Números

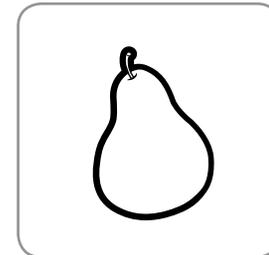
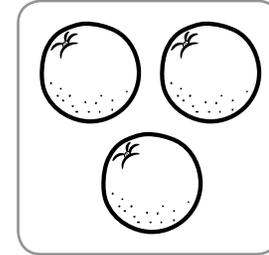
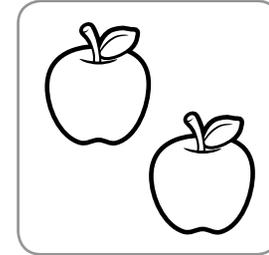
Traza una línea de cada número hacia el conjunto de objetos que corresponda

2

0

3

1



123
😊

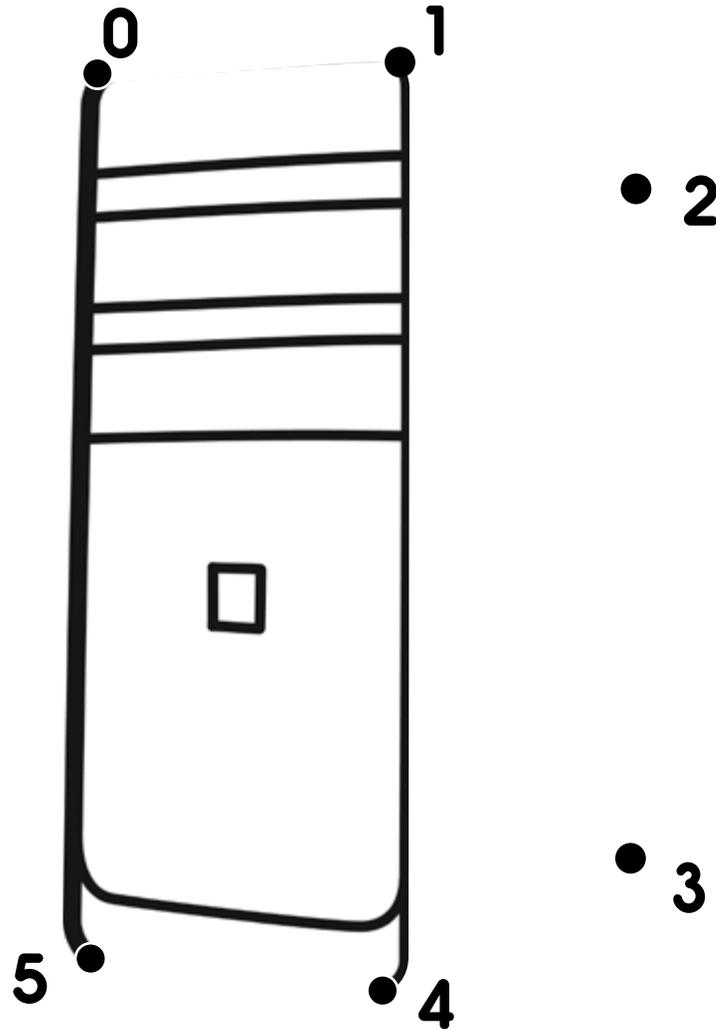


Números

Une los puntos del 0 al 5 y colorea el dibujo

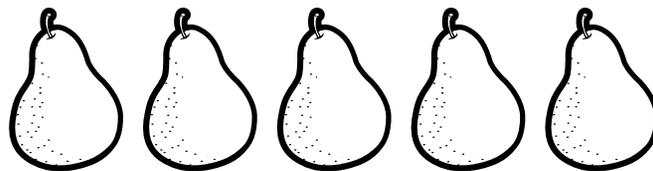
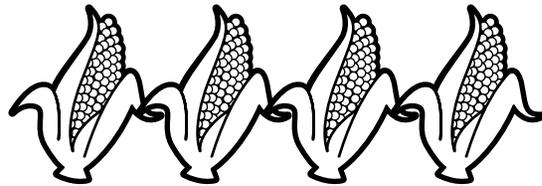
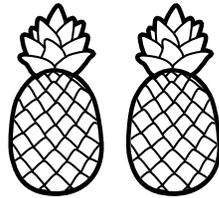


CPU



Números

Cuenta los objetos de cada fila y escribe el número dentro del cuadro



123
😊

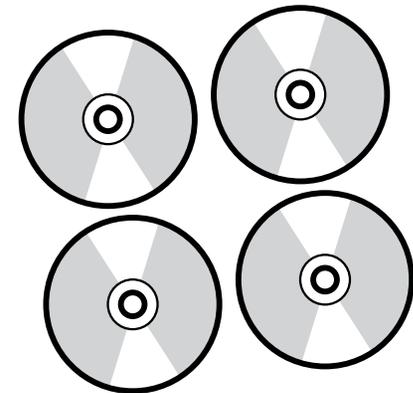
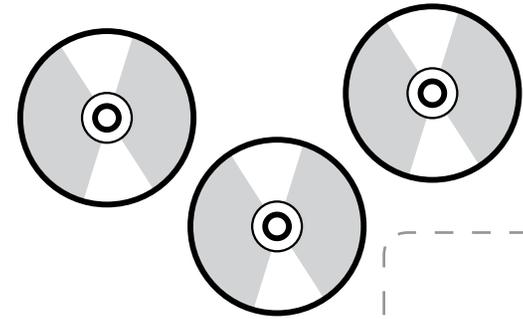
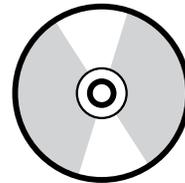
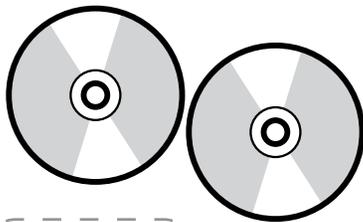
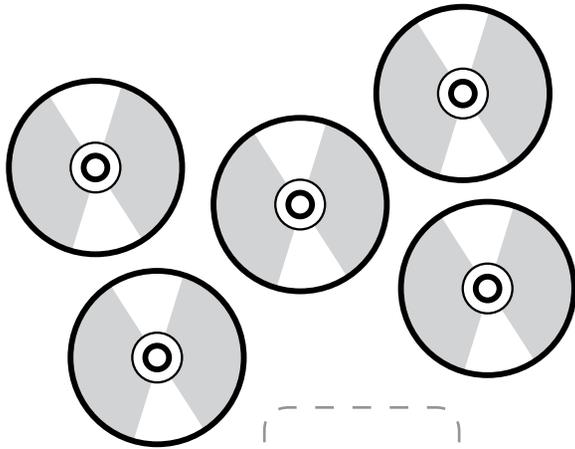


Números

Cuenta los CDs en cada conjunto y pega el número que le corresponde

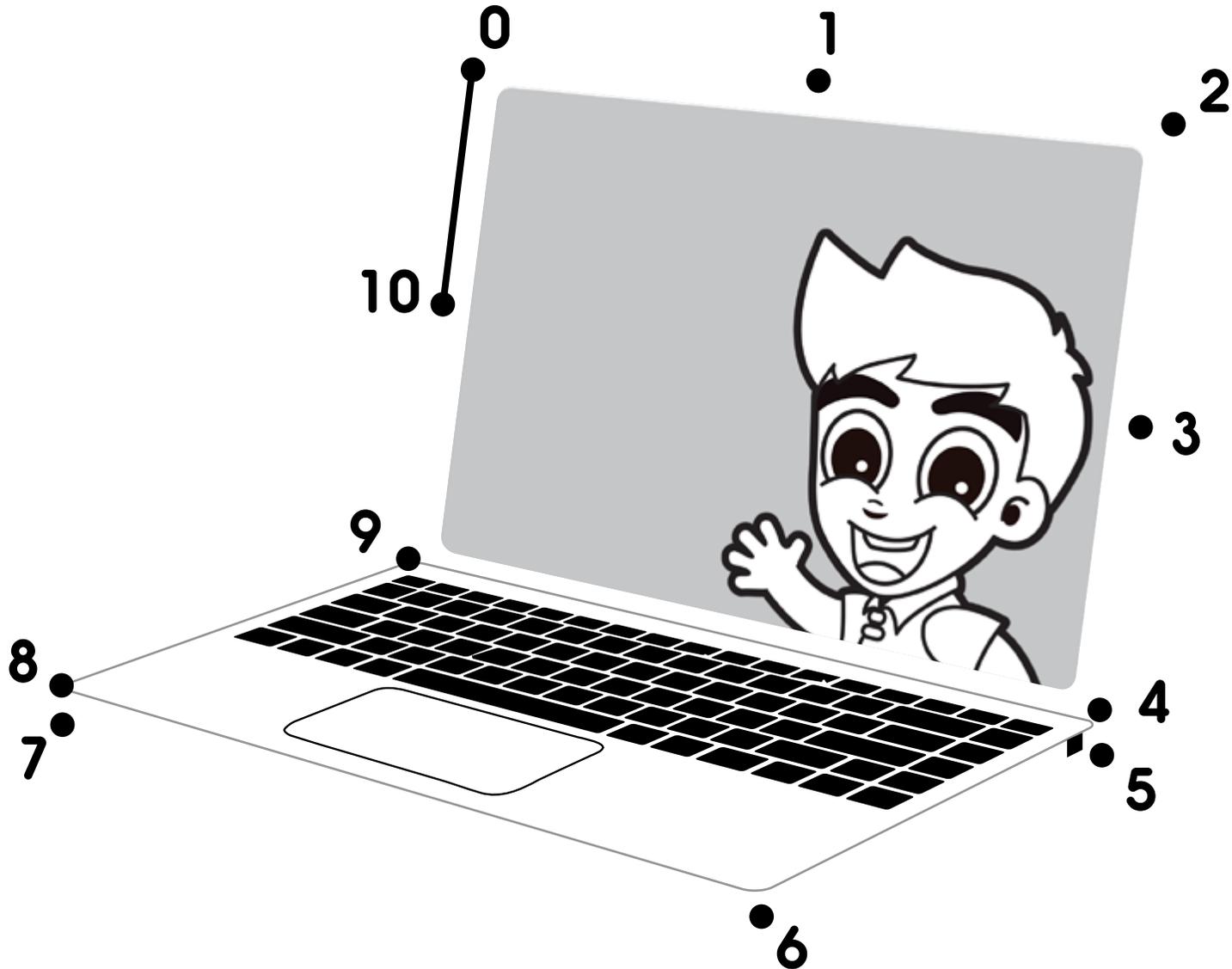


123



Números

Une los puntos del 0 al 10 y colorea el dibujo



Colores

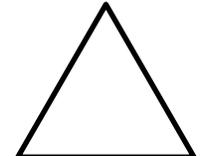
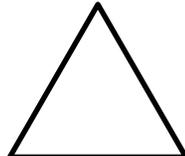
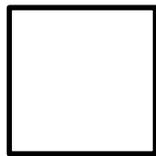
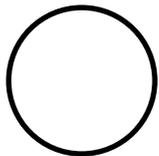
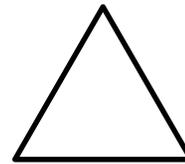
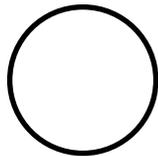
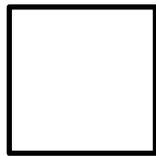
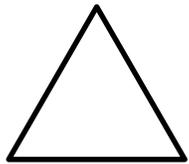
Pega la etiqueta del color que se te indica.
¿Qué pasará si los mezclas? Colorea el resultado.

The image shows a screenshot of a Paint application window titled "untitled - Paint". The window has a menu bar with "File", "Edit", "View", "Image", "Colors", and "Help". On the left is a toolbar with various drawing tools like selection tools, drawing tools, and a color palette. The main canvas contains three rows of color mixing equations, each consisting of a circle with a color name, a plus sign, another circle with a color name, an equals sign, and a final empty circle for the result. The equations are: "rojo + azul = [empty circle]", "rojo + amarillo = [empty circle]", and "amarillo + azul = [empty circle]". At the bottom of the window, there is a text prompt: "For Help, click Help Topics on the Help Menu."



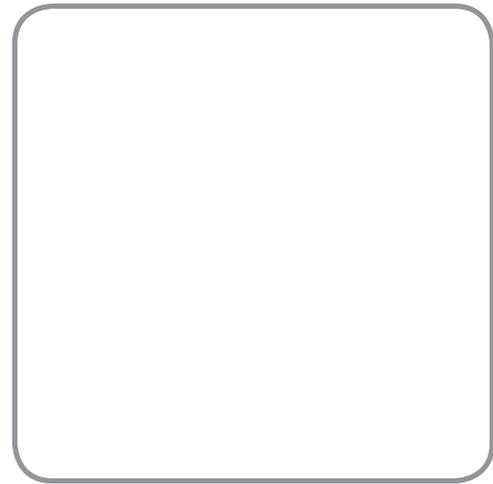
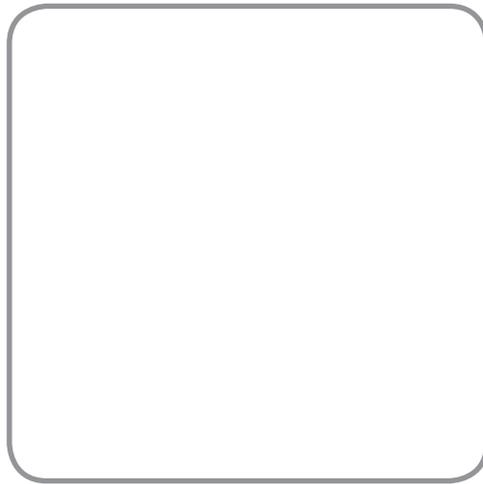
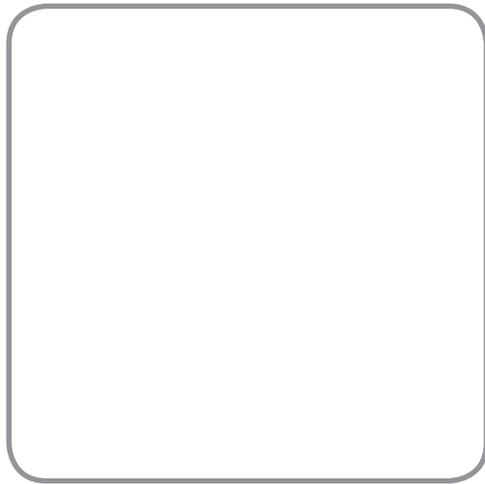
Series

Completa la serie dibujando sobre la línea
la figura que falta



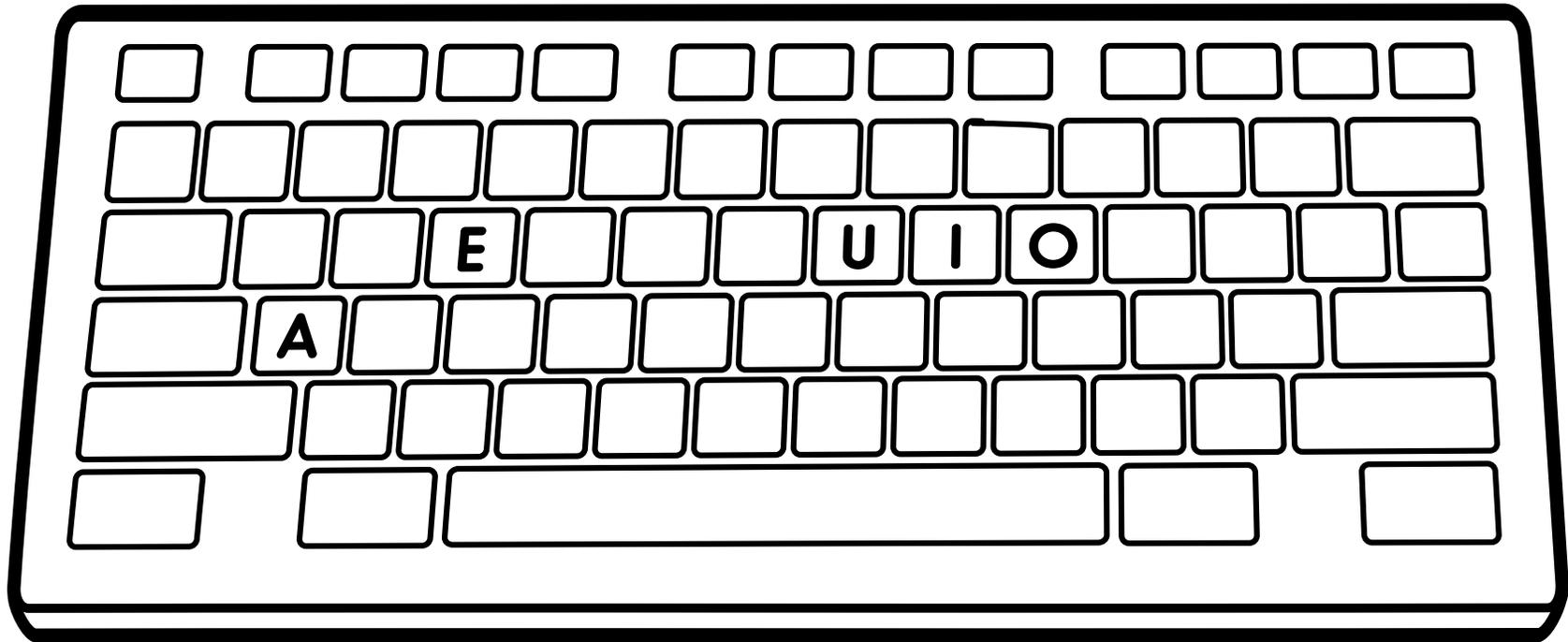
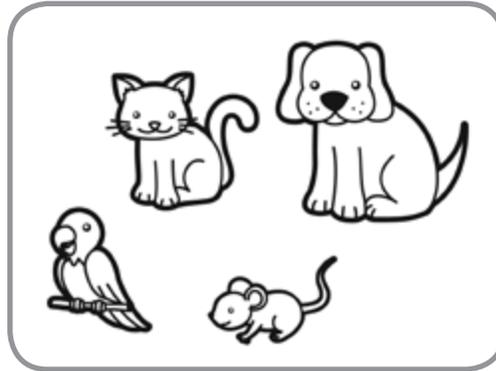
Secuencias

Pega las etiquetas en el área designada para completar la secuencia



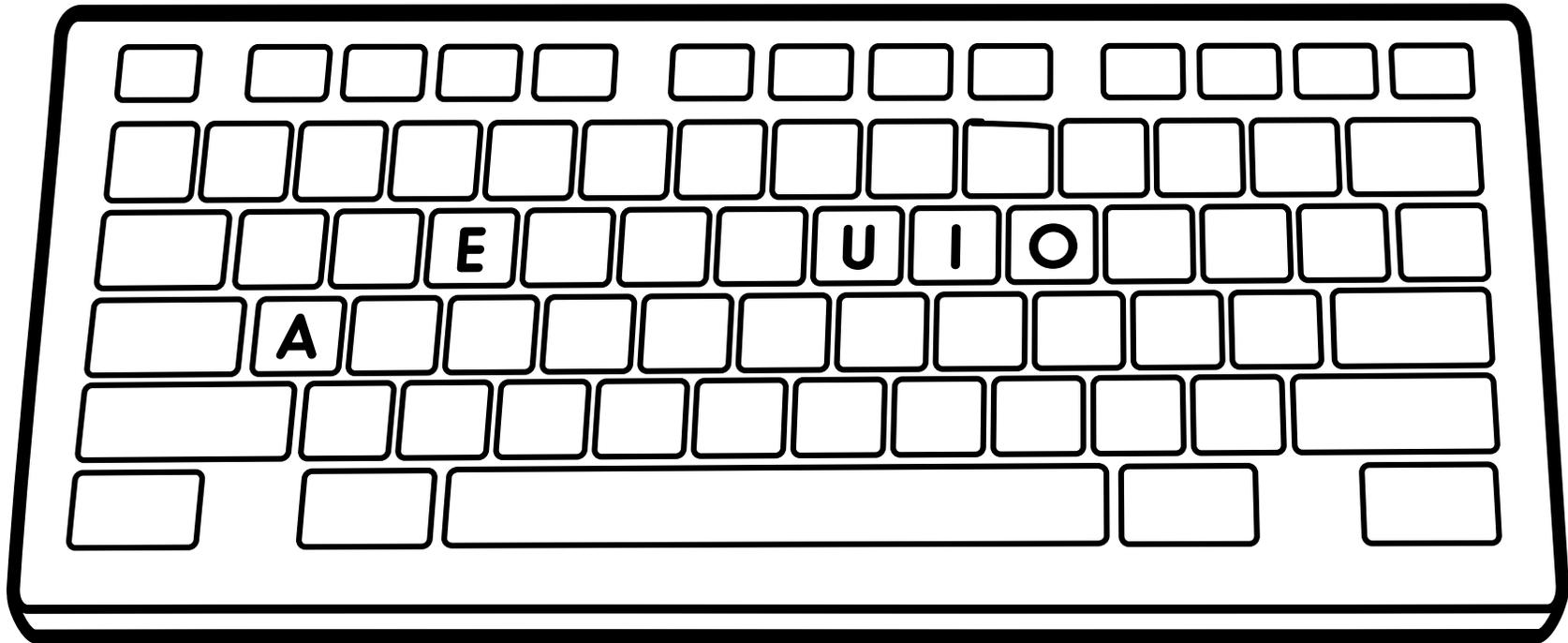
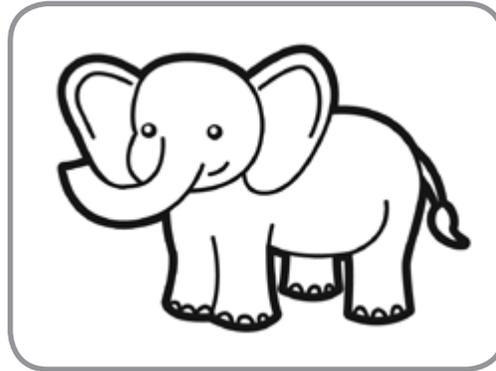
Vocales

Busca en el teclado la vocal con la que empieza la imagen y trázala con una "x"



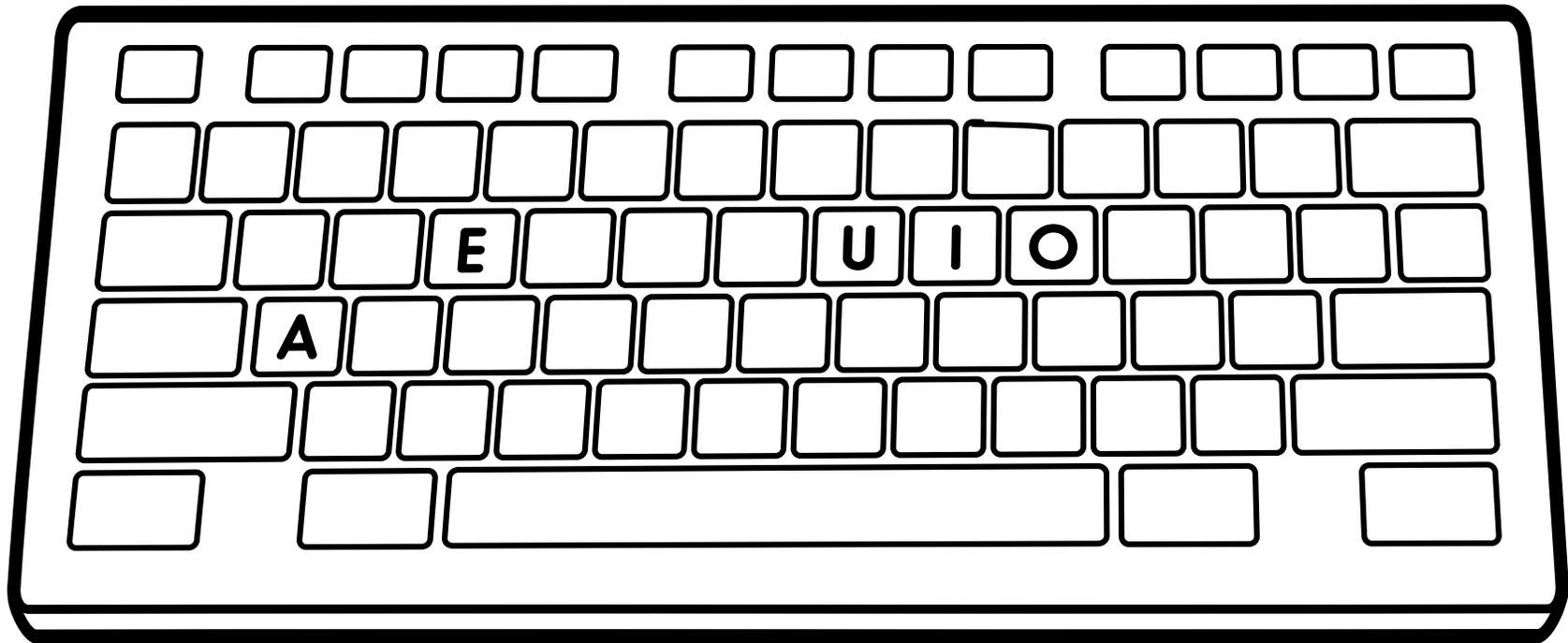
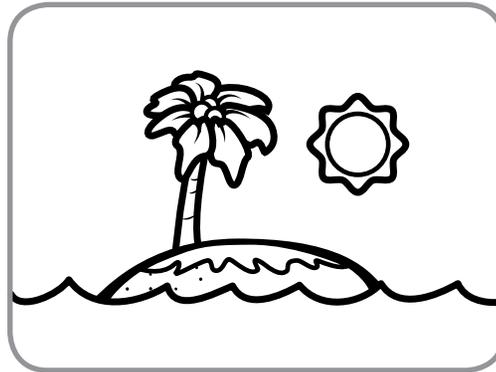
Vocales

Busca en el teclado la vocal con la que empieza la imagen y trázala con una "x"



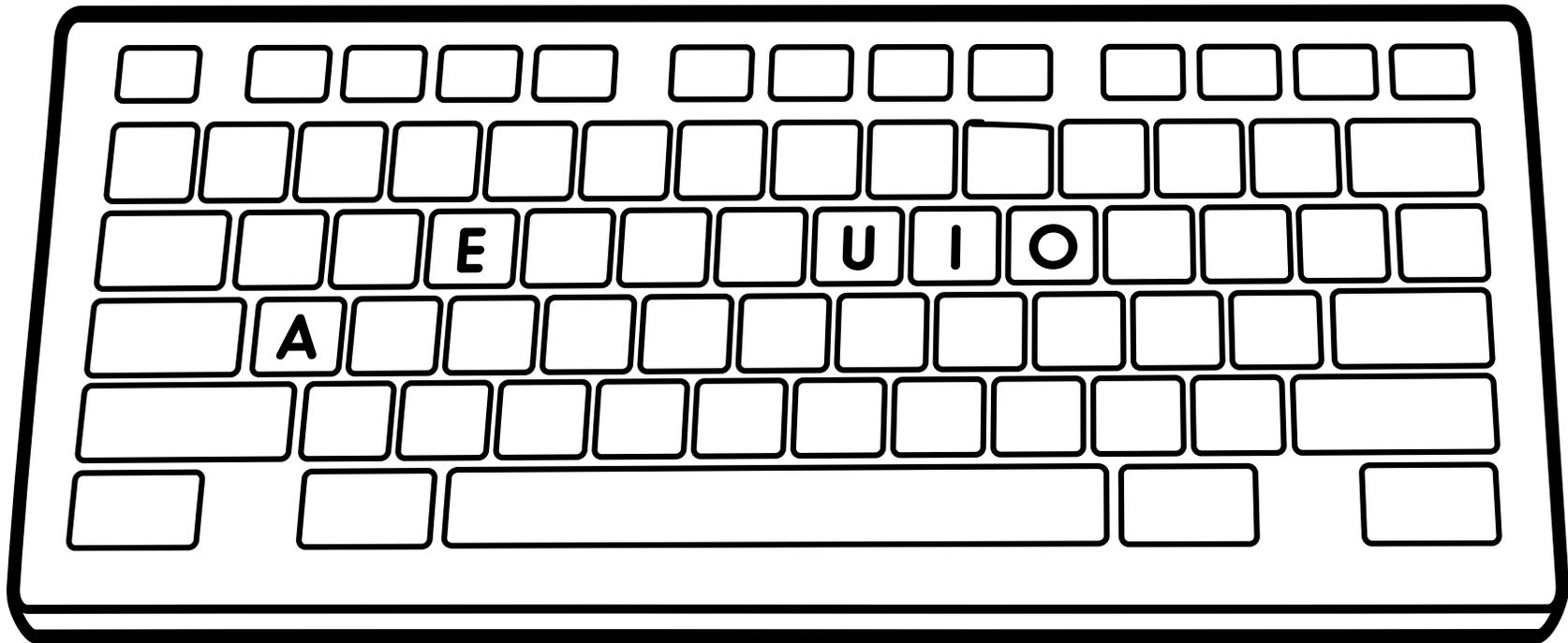
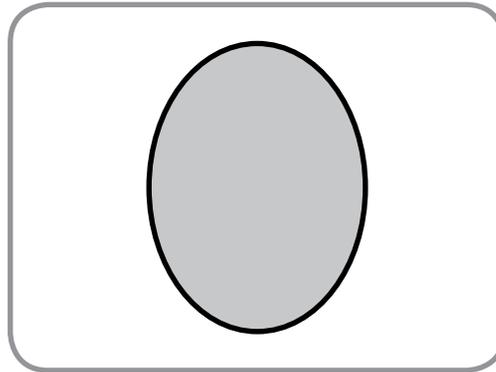
Vocales

Busca en el teclado la vocal con la que empieza la imagen y trázala con una "x"



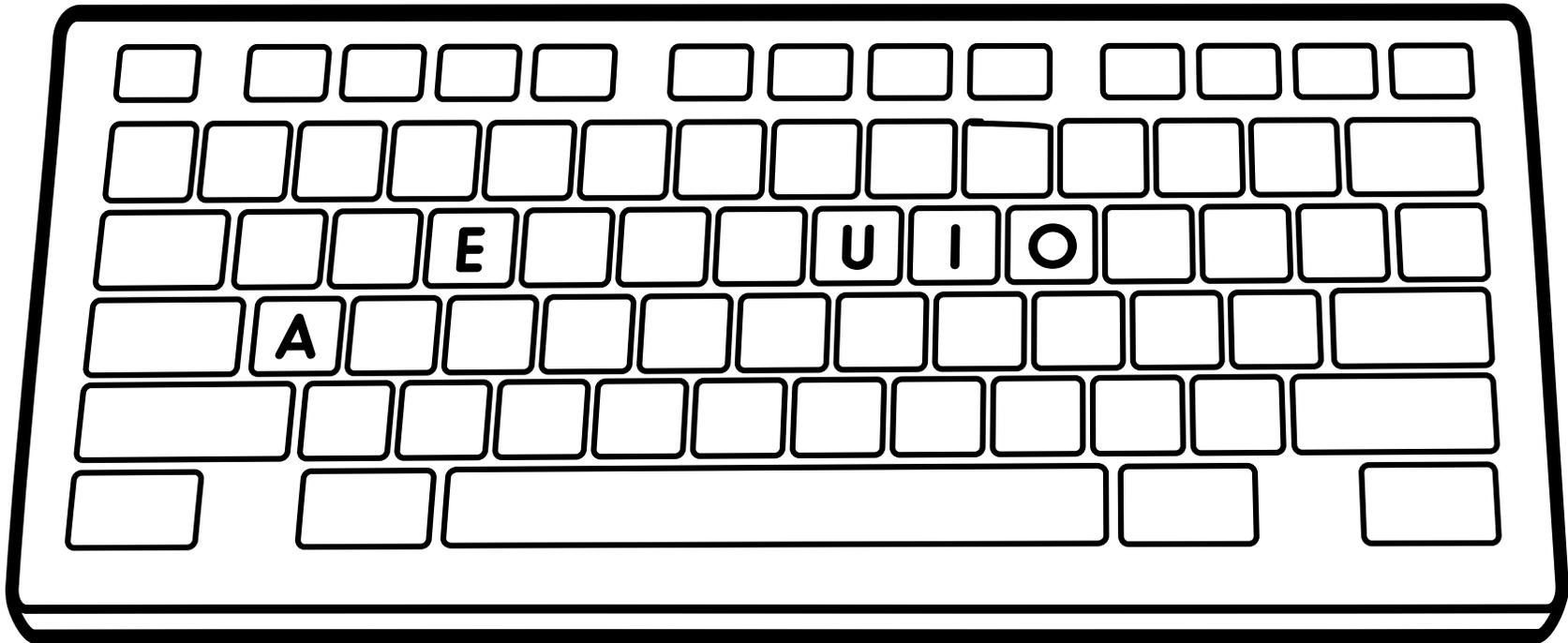
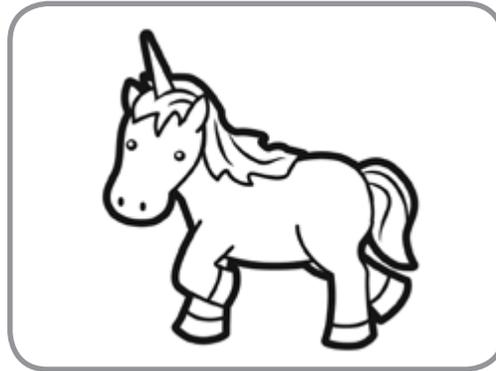
Vocales

Busca en el teclado la vocal con la que empieza la imagen y trázala con una "x"



Vocales

Busca en el teclado la vocal con la que empieza la imagen y trázala con una "x"

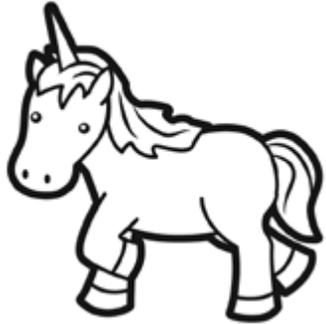


Vocales

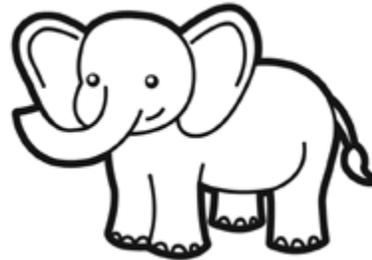
Encierra en un círculo el sonido inicial de cada dibujo



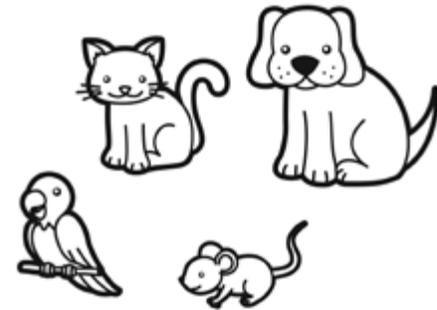
a u i o



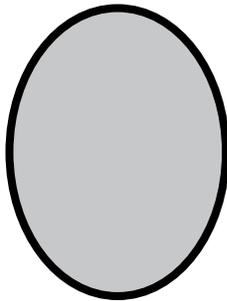
a i o e



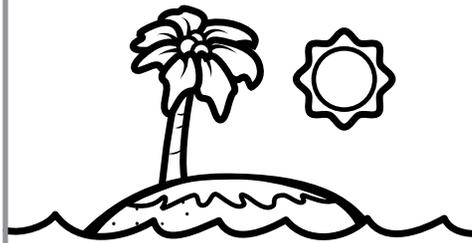
e o a i



i o u e

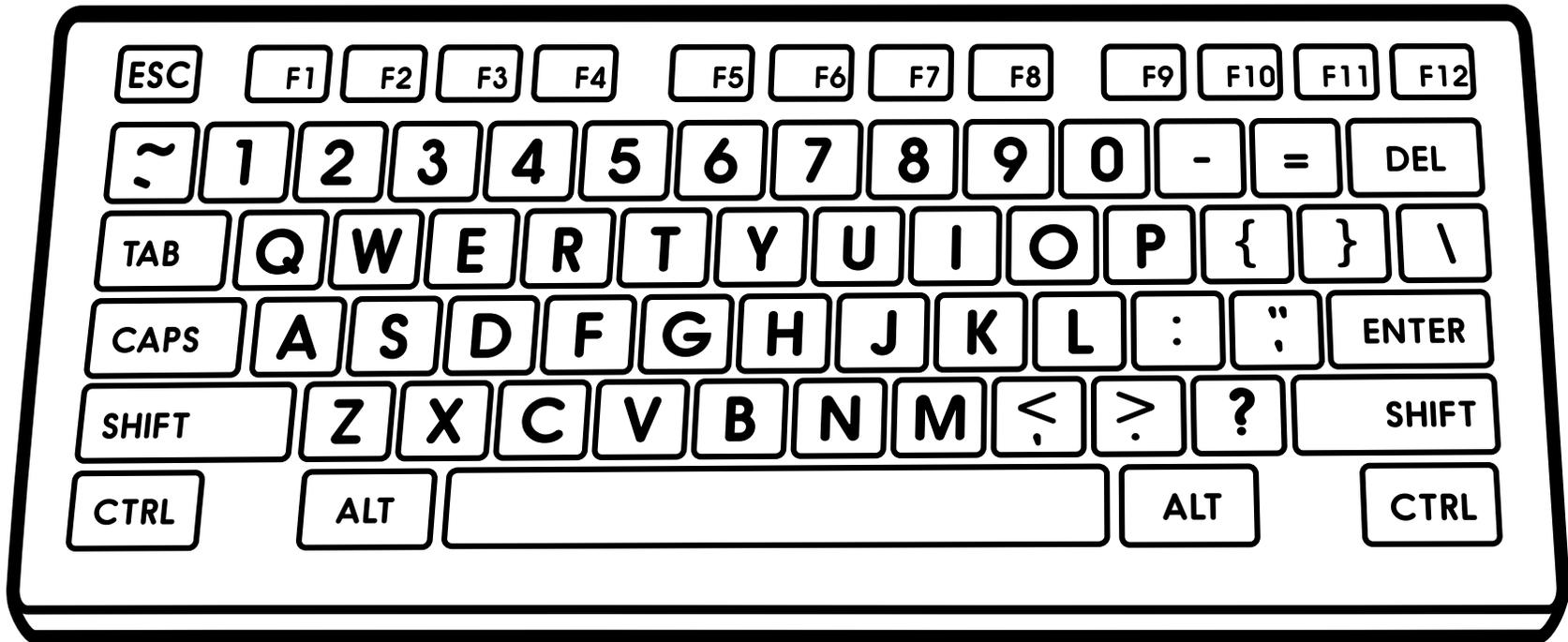
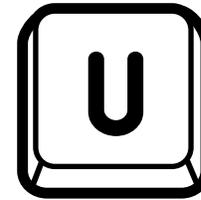
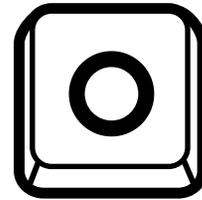
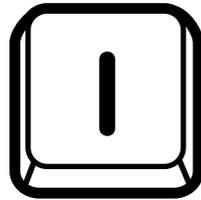


e a u i



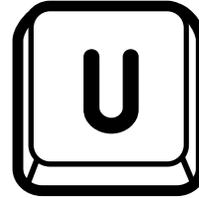
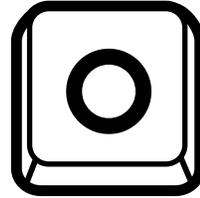
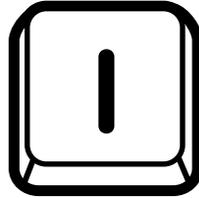
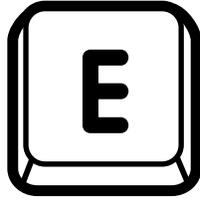
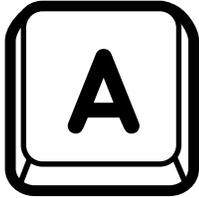
Vocales

Colorea las vocales que encuentres en el teclado
utilizando diferentes colores



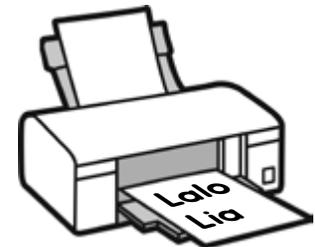
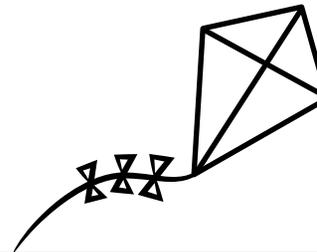
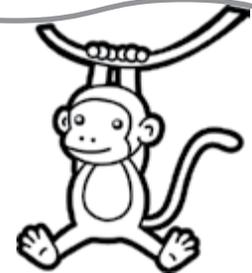
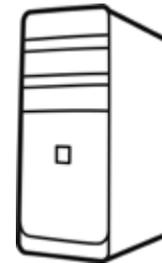
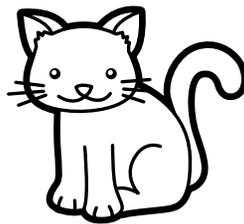
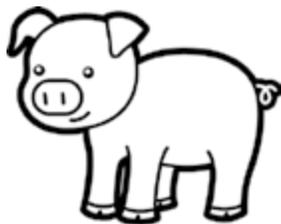
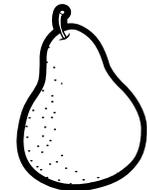
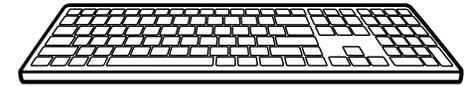
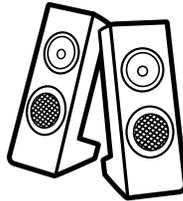
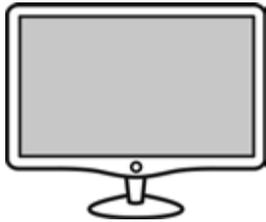
Vocales

Busca vocales en una revista o periódico.
Recorta y pégalas adentro del cuadro.

A large, empty rectangular box with rounded corners, intended for pasting the cut-out vowels.

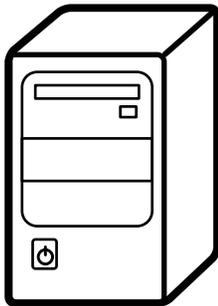
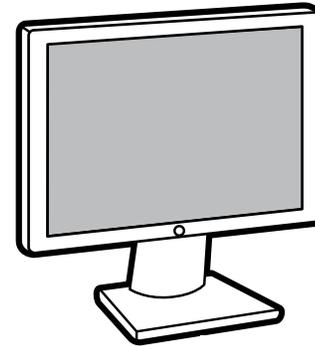
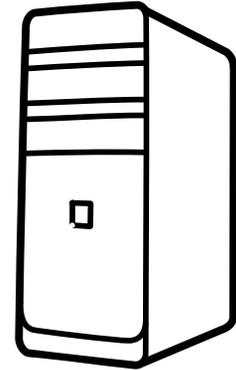
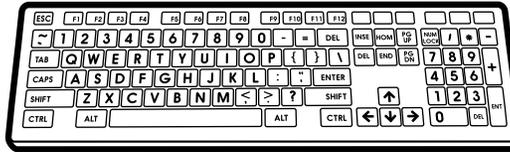
Semejanzas y Diferencias

Traza con una "x" el objeto que NO pertenece en cada conjunto



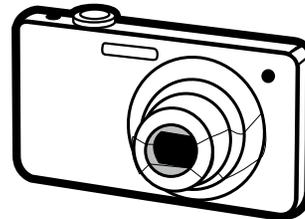
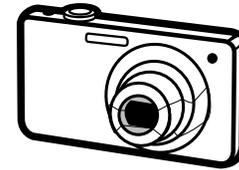
Semejanzas y Diferencias

Une con líneas de colores las imágenes que representan al mismo dispositivo



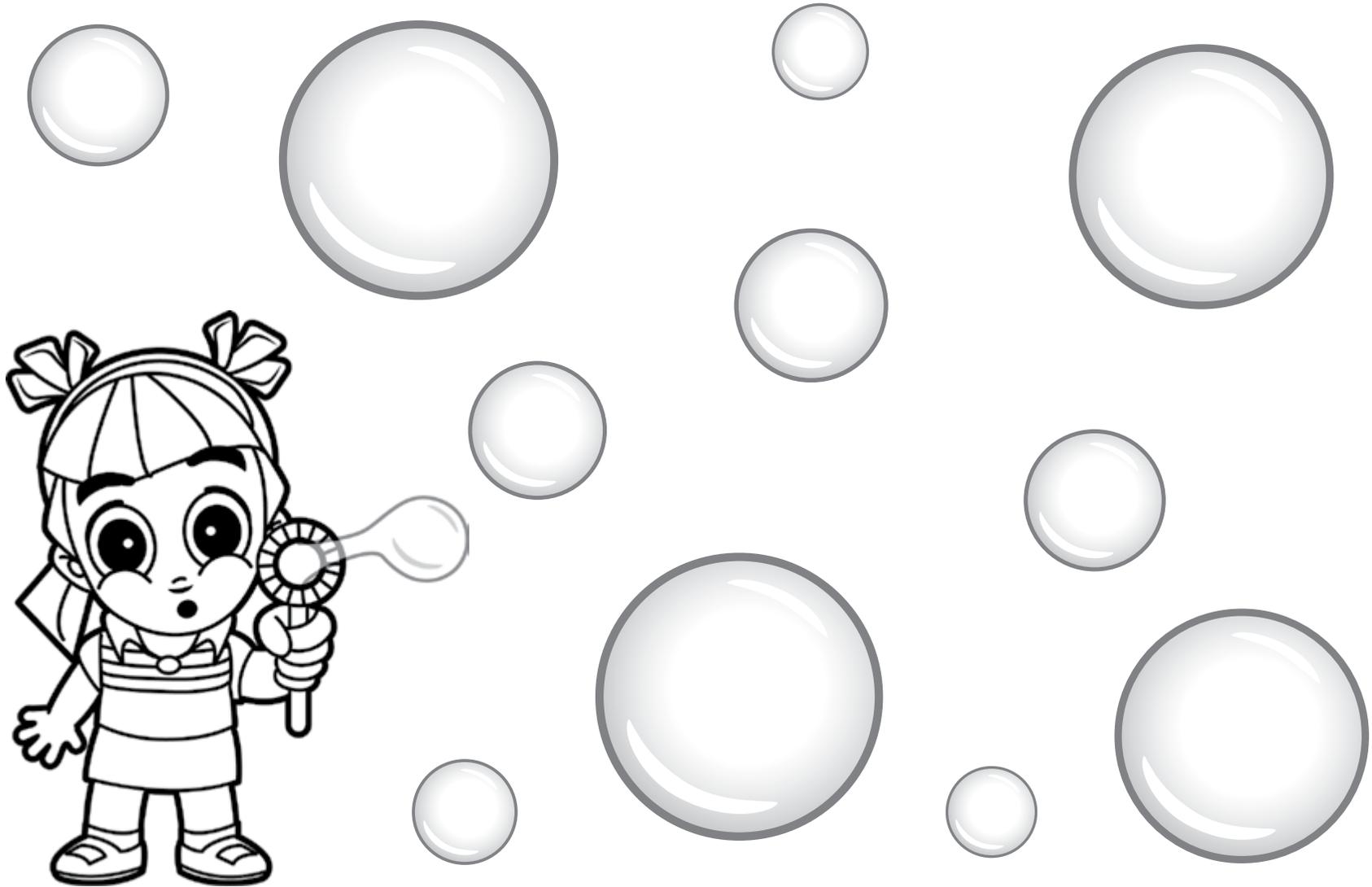
Semejanzas y Diferencias

Encierra en un círculo los objetos que son iguales con el mismo color. Utiliza un color diferente para cada conjunto.



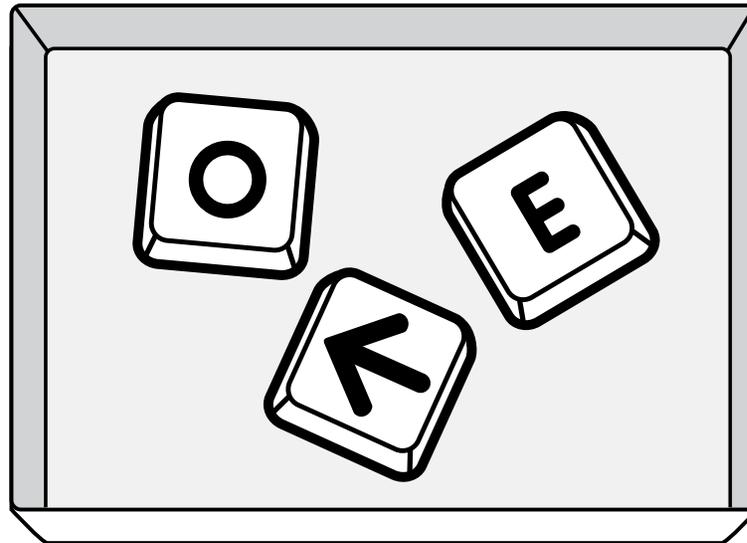
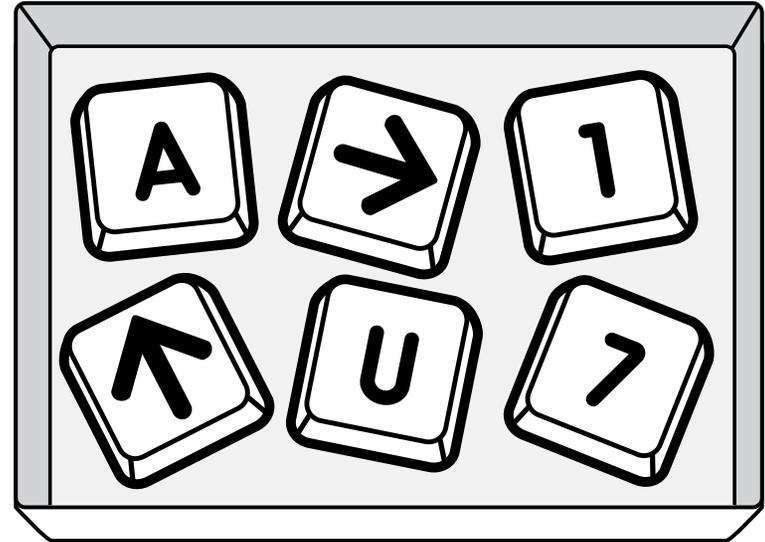
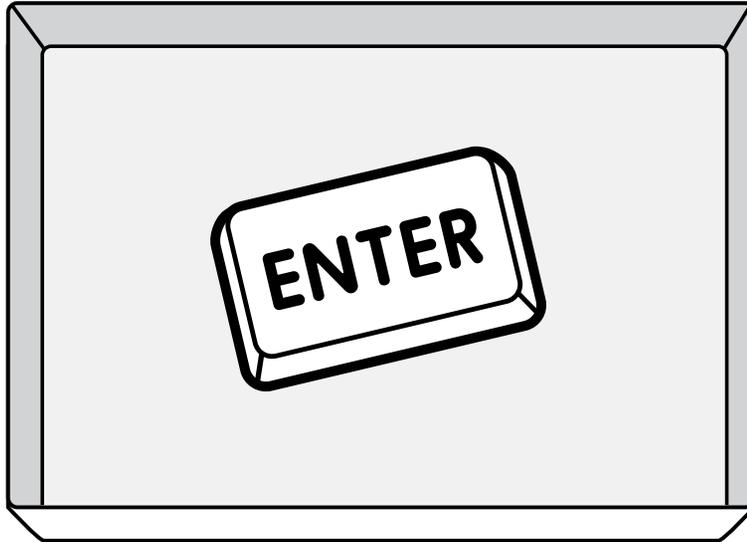
Opuestos

Colorea de azul las burbujas grandes y de rojo las pequeñas



Opuestos

Traza con una "x" de color verde el conjunto con MÁS teclas y una "x" de color anaranjado donde hay MENOS



Opuestos

Colorea las imágenes de la pág. 83. Recorta el maletín y pégalo donde se indica. Recorta las imágenes y pégalas siguiendo las instrucciones como se muestran.



Afuera



Adentro

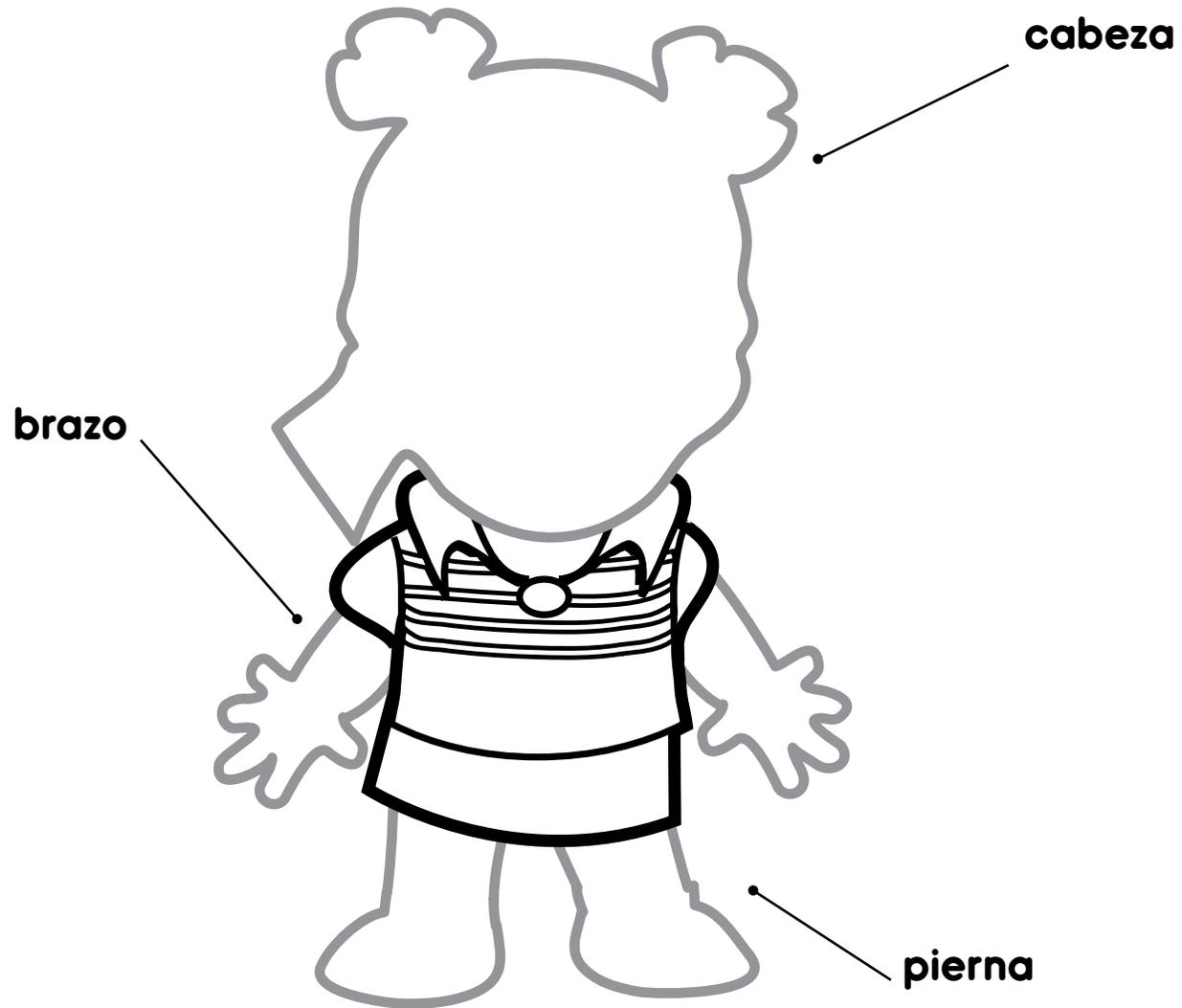


PEGAMENTO



Las Partes del Cuerpo

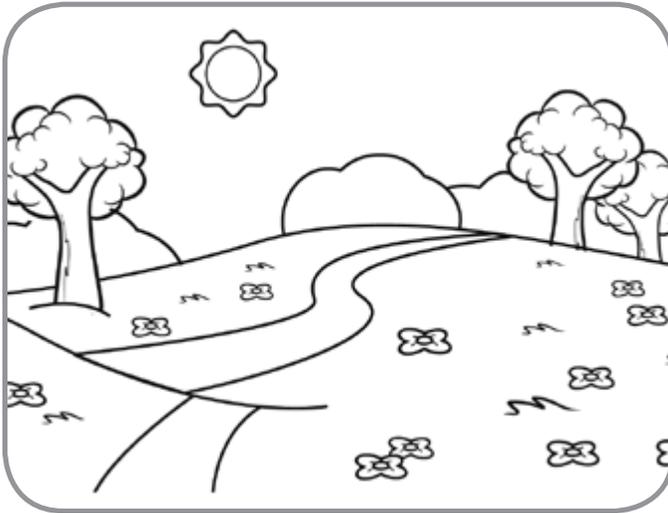
Recorta las partes del cuerpo de LIA y pégalas en donde corresponda. Colorea la imagen.



Estaciones del Año

Traza una línea para unir las imágenes con la estación correcta

Primavera



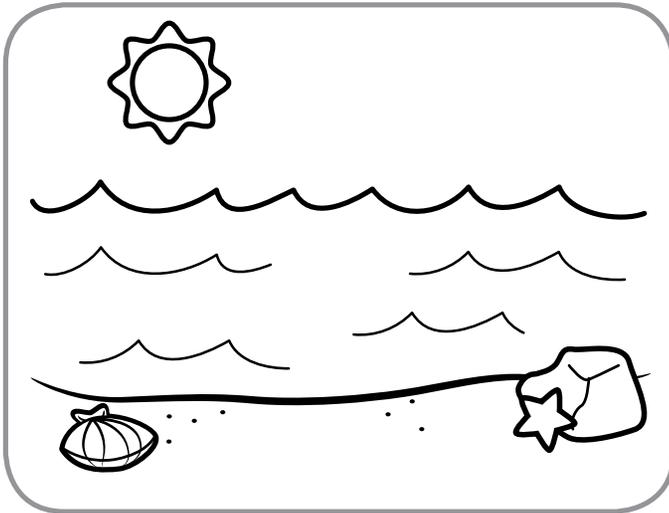
Otoño



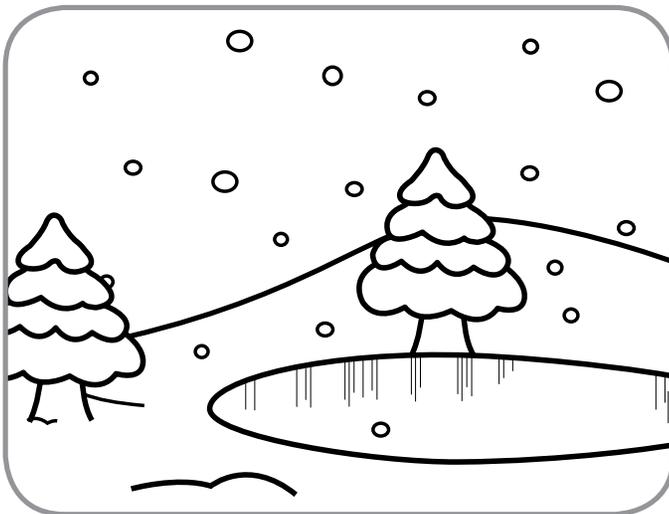
Estaciones del Año

Traza una línea para unir las imágenes con la estación correcta

Verano

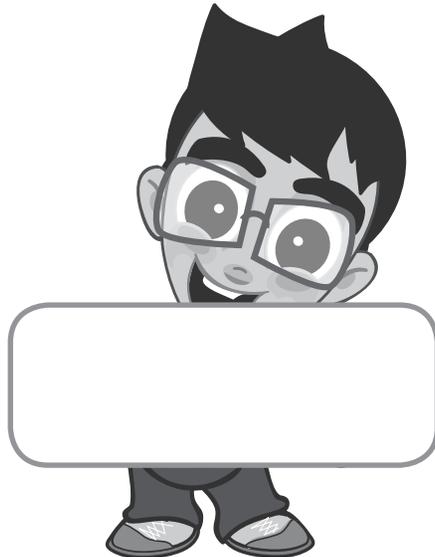


Invierno



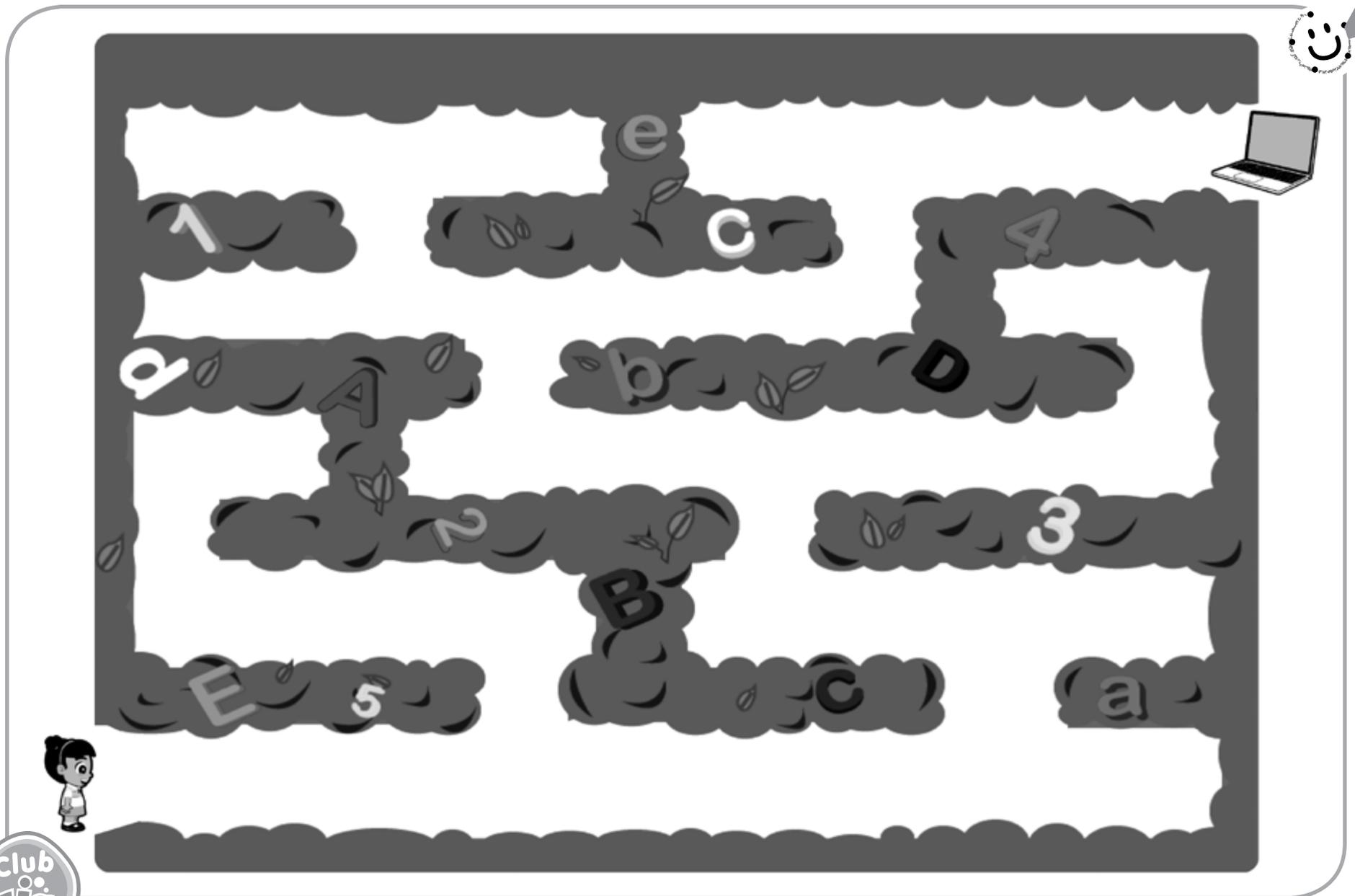
Oficios y Profesiones

Recorta los recuadros y pégalos donde corresponda para completar la imagen



Laberinto

Ayuda a Lia a llegar a la meta trazando una línea



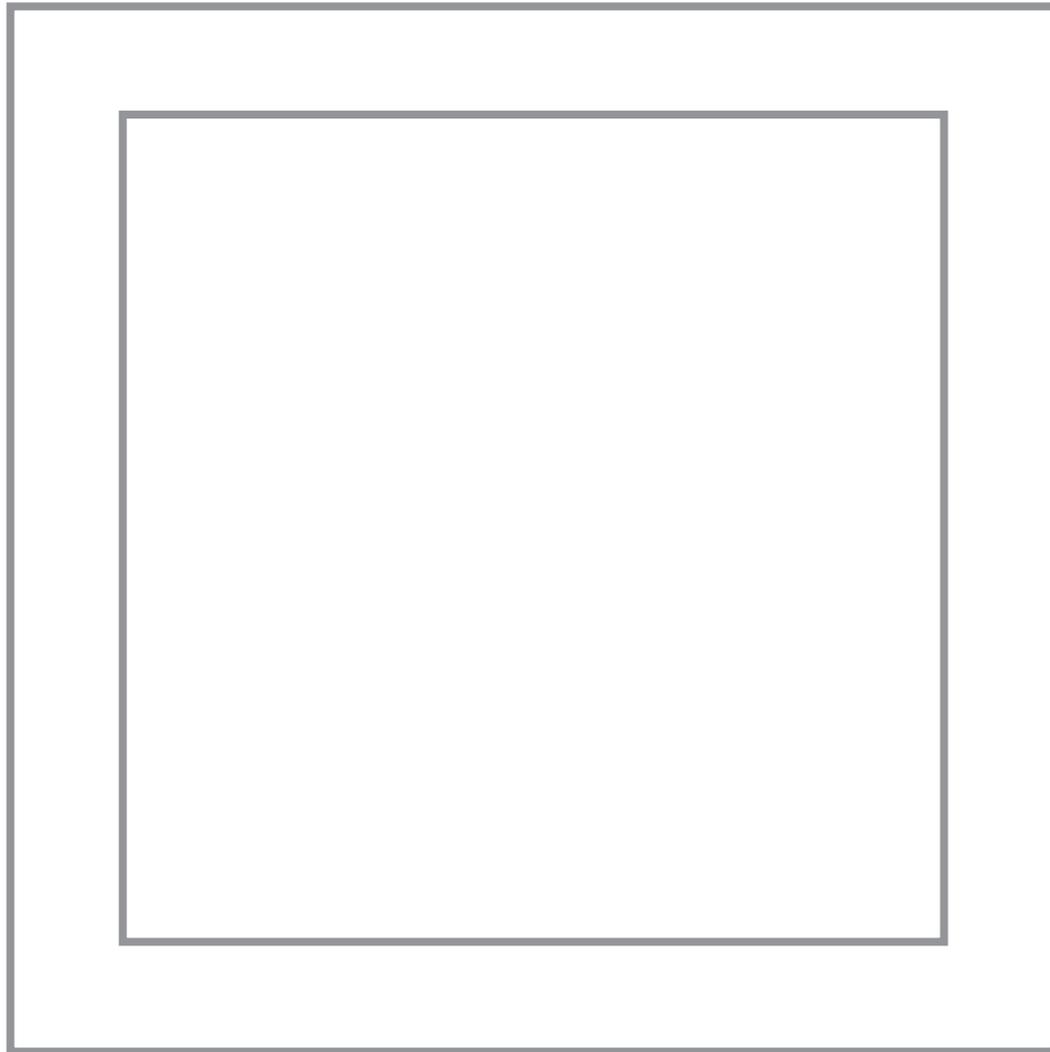
Trazos

Traza sobre la línea punteada utilizando tu color preferido



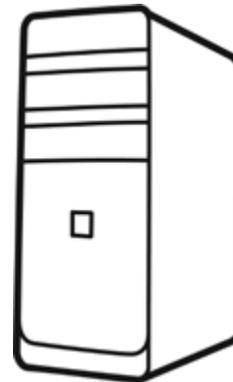
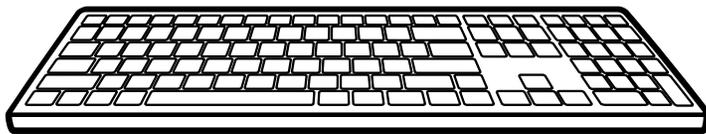
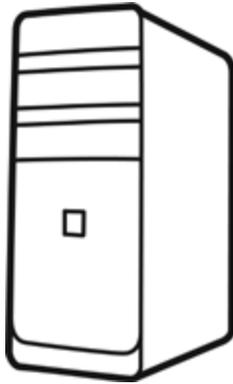
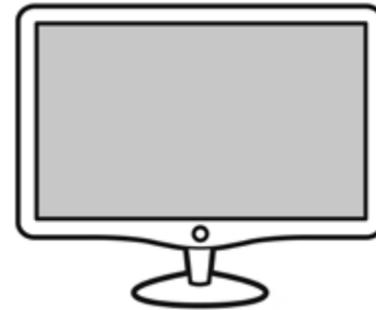
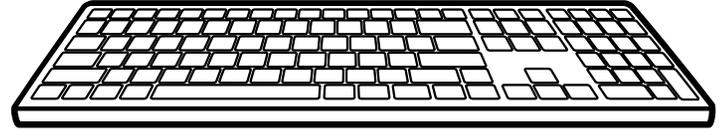
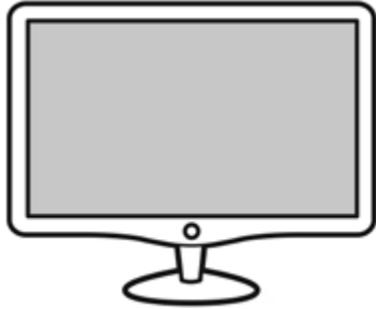
Trazos

Utiliza tu dedo para pintar adentro de las líneas
con pintura tempera



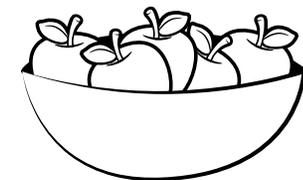
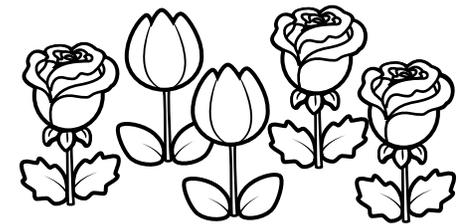
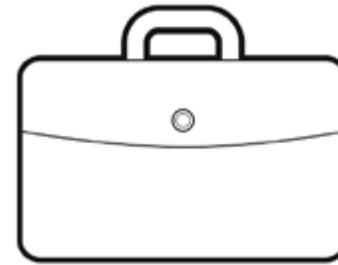
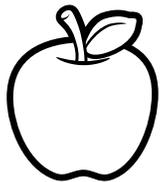
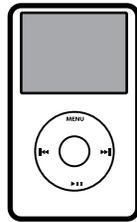
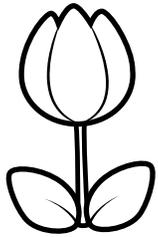
Trazos

Une con líneas de diferentes colores los
objetos que son iguales



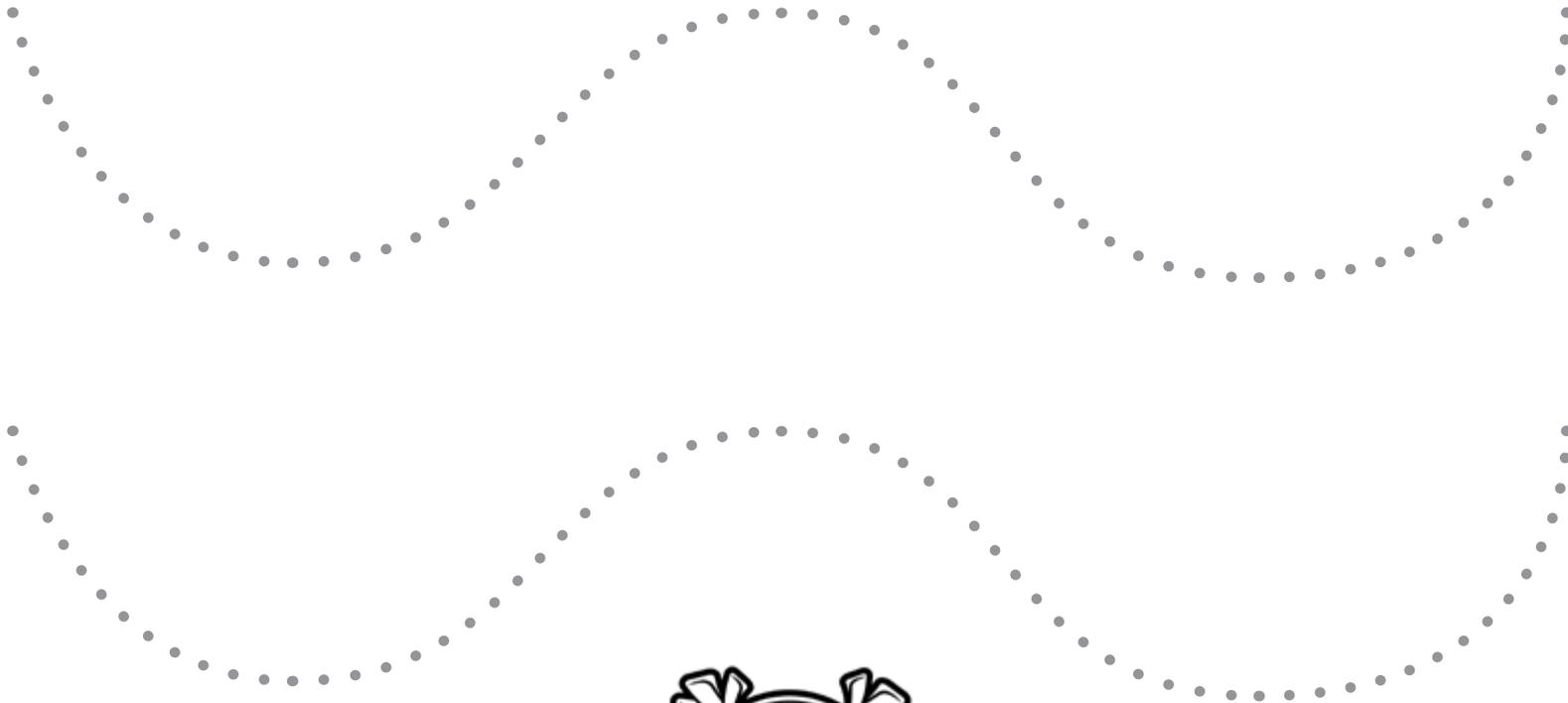
Trazos

Une con líneas de diferentes colores los elementos relacionados



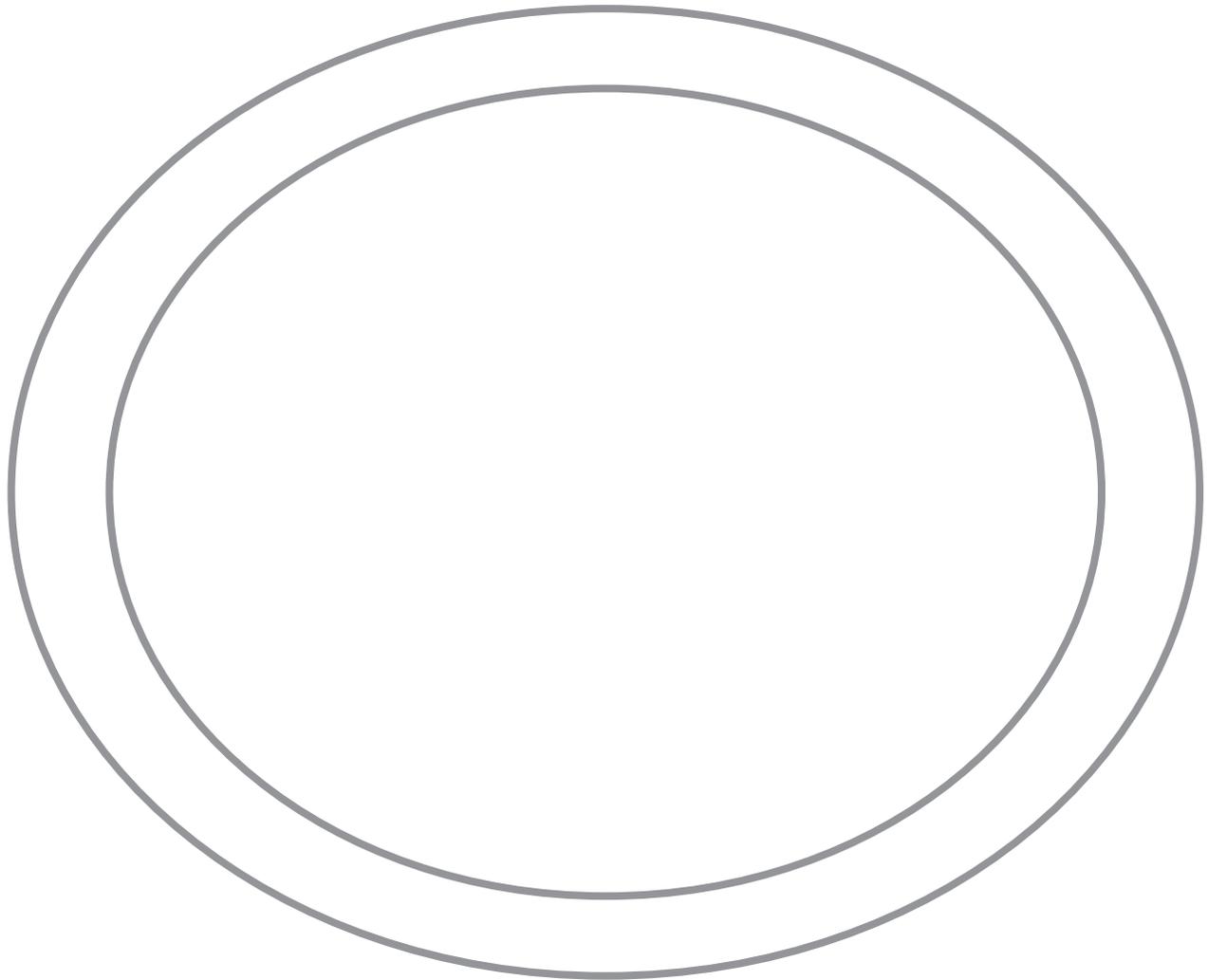
Trazos

Traza las líneas con un color



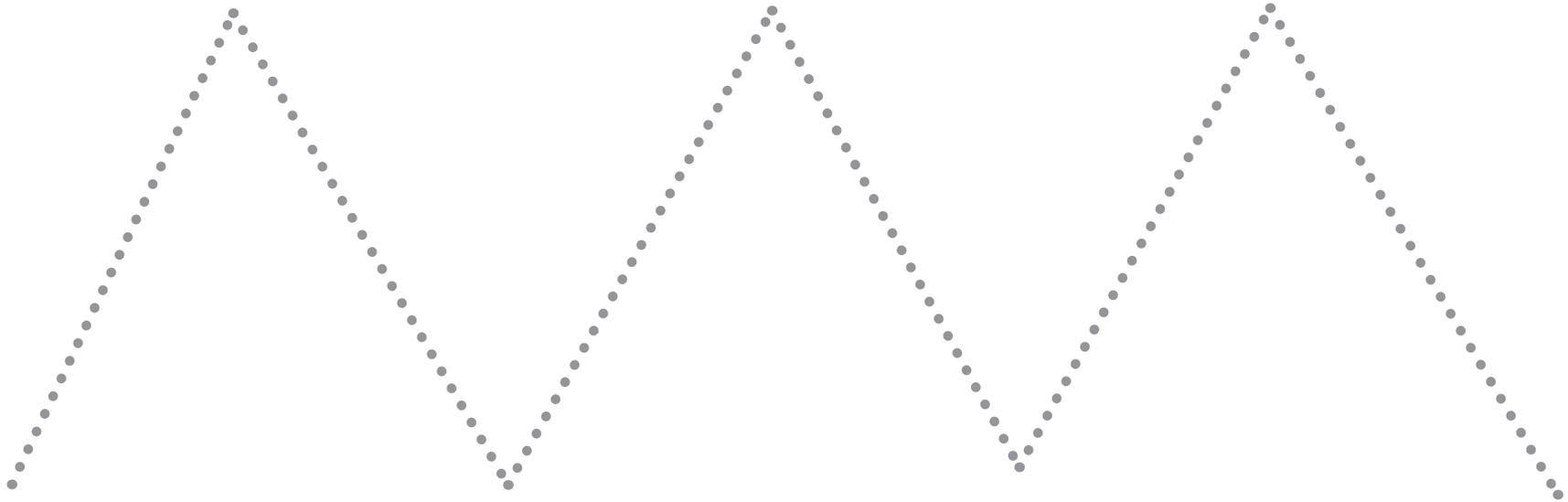
Trazos

Utiliza tu dedo para pintar adentro de las líneas
con pintura tempera



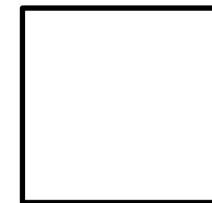
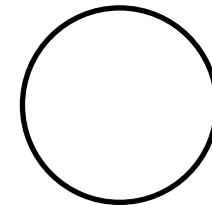
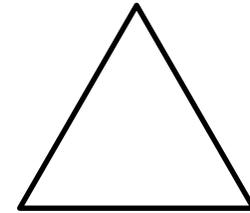
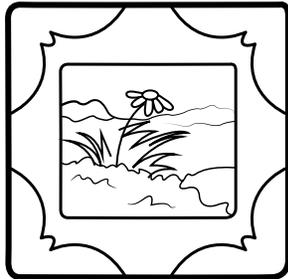
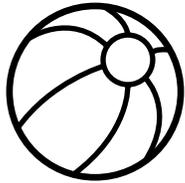
Trazos

Traza sobre la línea punteada utilizando
tu color preferido



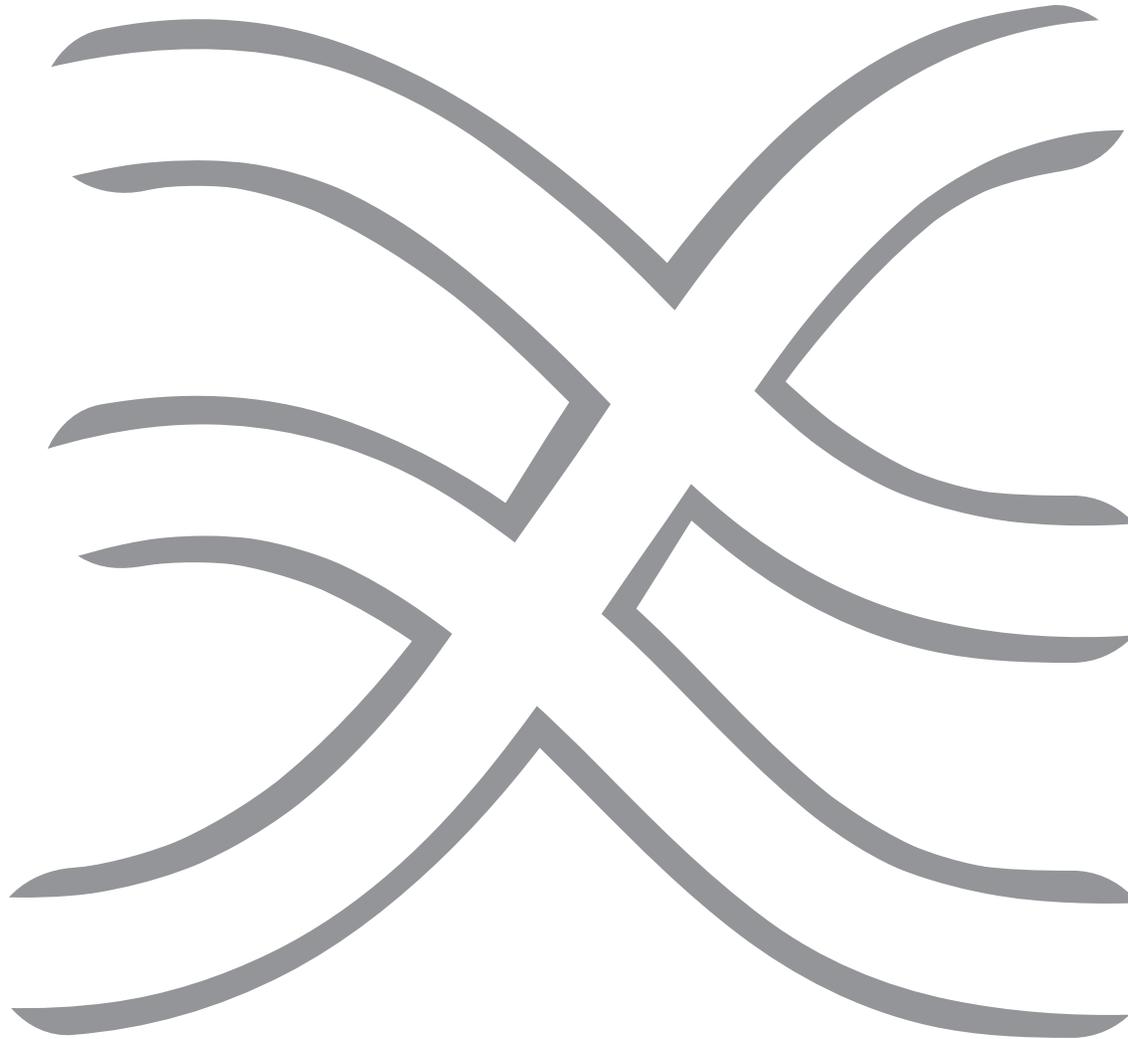
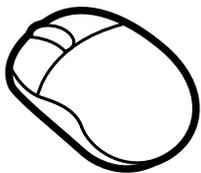
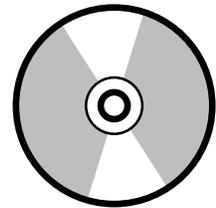
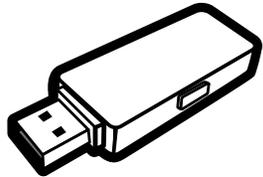
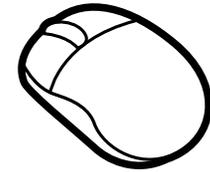
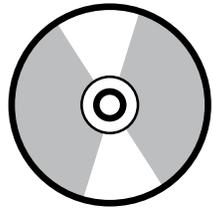
Trazos

Une con líneas de diferentes colores los objetos relacionados



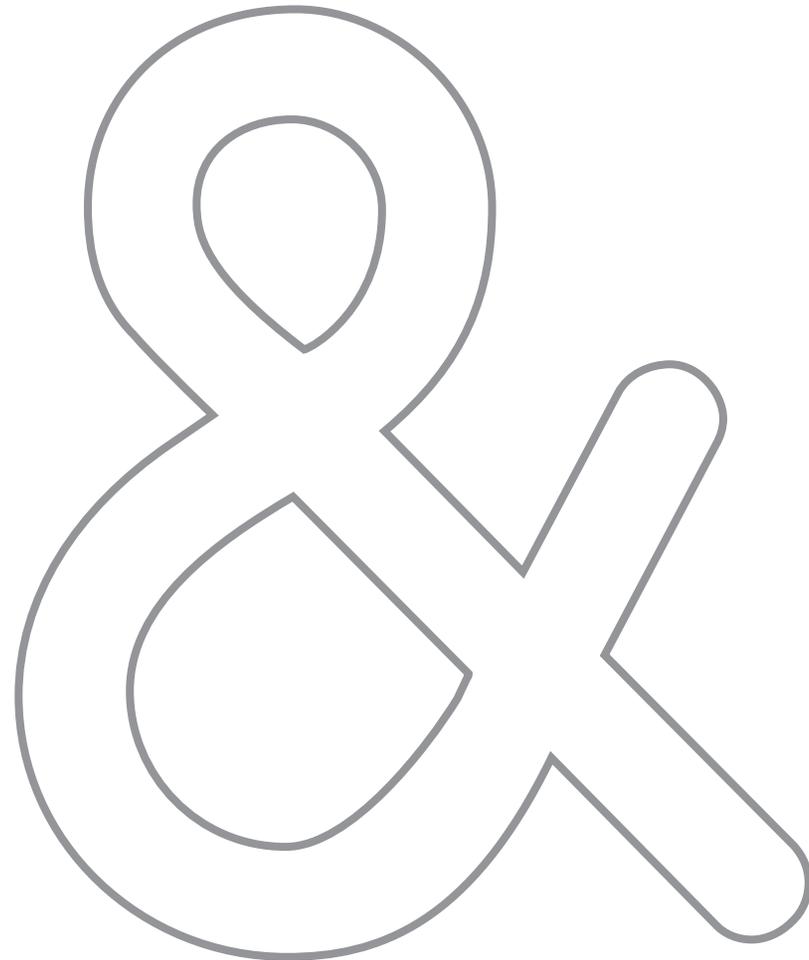
Trazos

Une con una línea los objetos iguales sin tocar los bordes



Trazos

Utiliza tu dedo para pintar adentro de las líneas
con pintura tempera



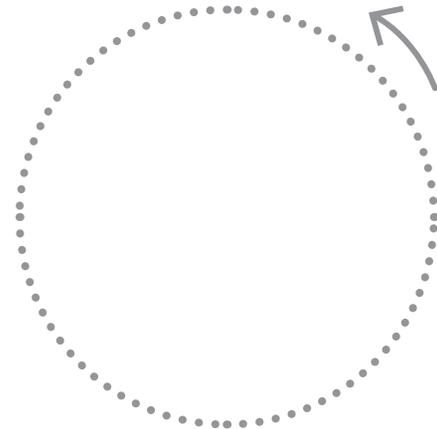
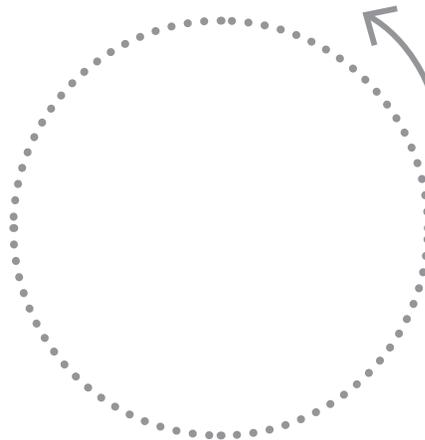
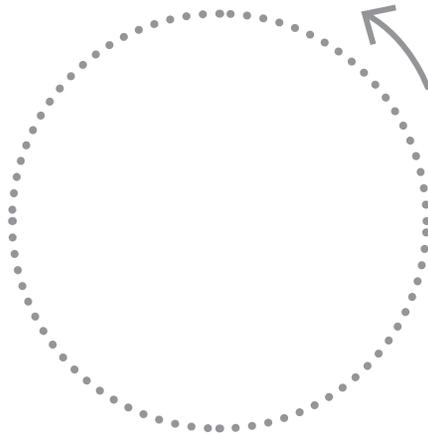
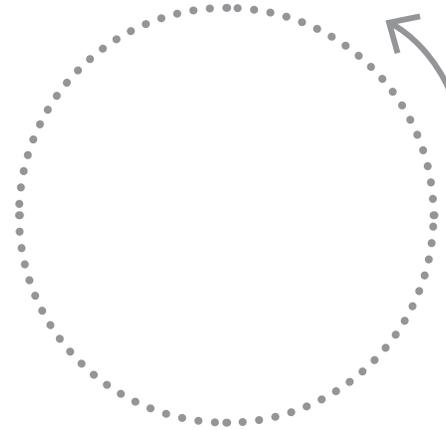
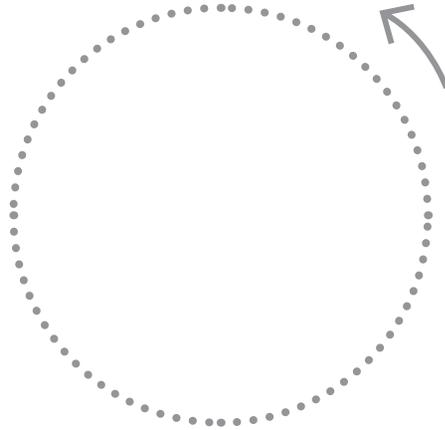
Trazos

Utiliza tu dedo para pintar adentro de las líneas
con pintura tempera



Trazos

Con movimientos circulares remarca los círculos usando diferentes colores



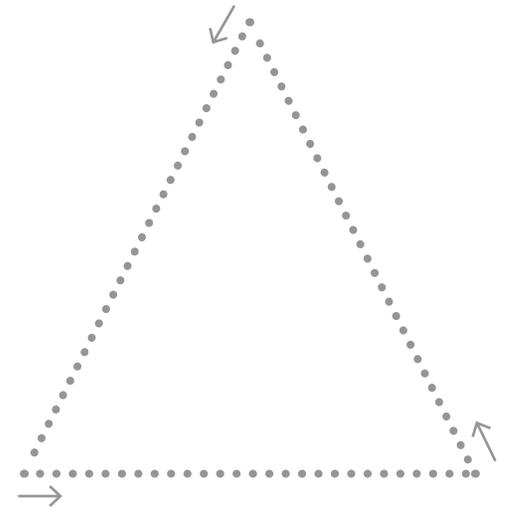
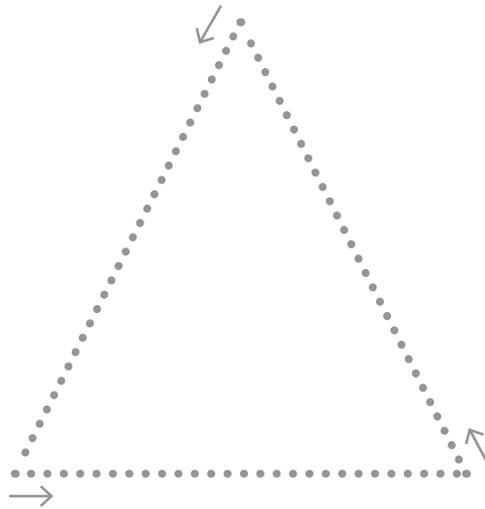
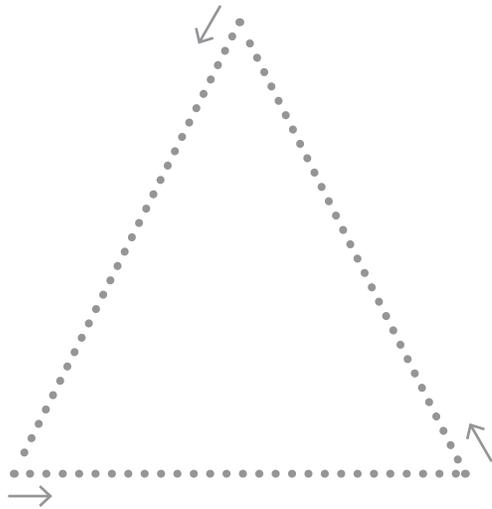
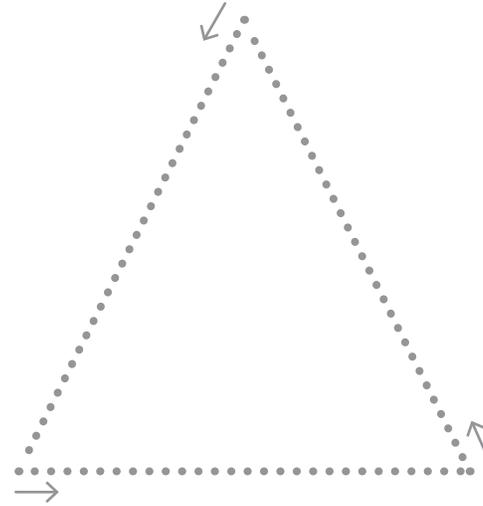
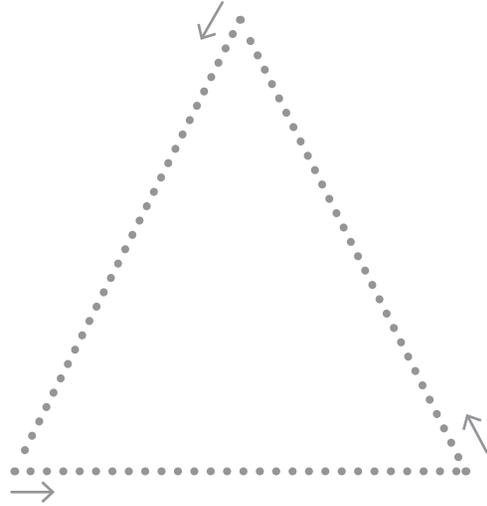
Trazos

Utiliza tu dedo para trazar los rectángulos con pintura tempera



Trazos

Traza los triángulos con diferentes colores



Efemérides

Día de la Independencia de México
16 de Septiembre





Efemérides

Día del niño
30 de Abril





Efemérides

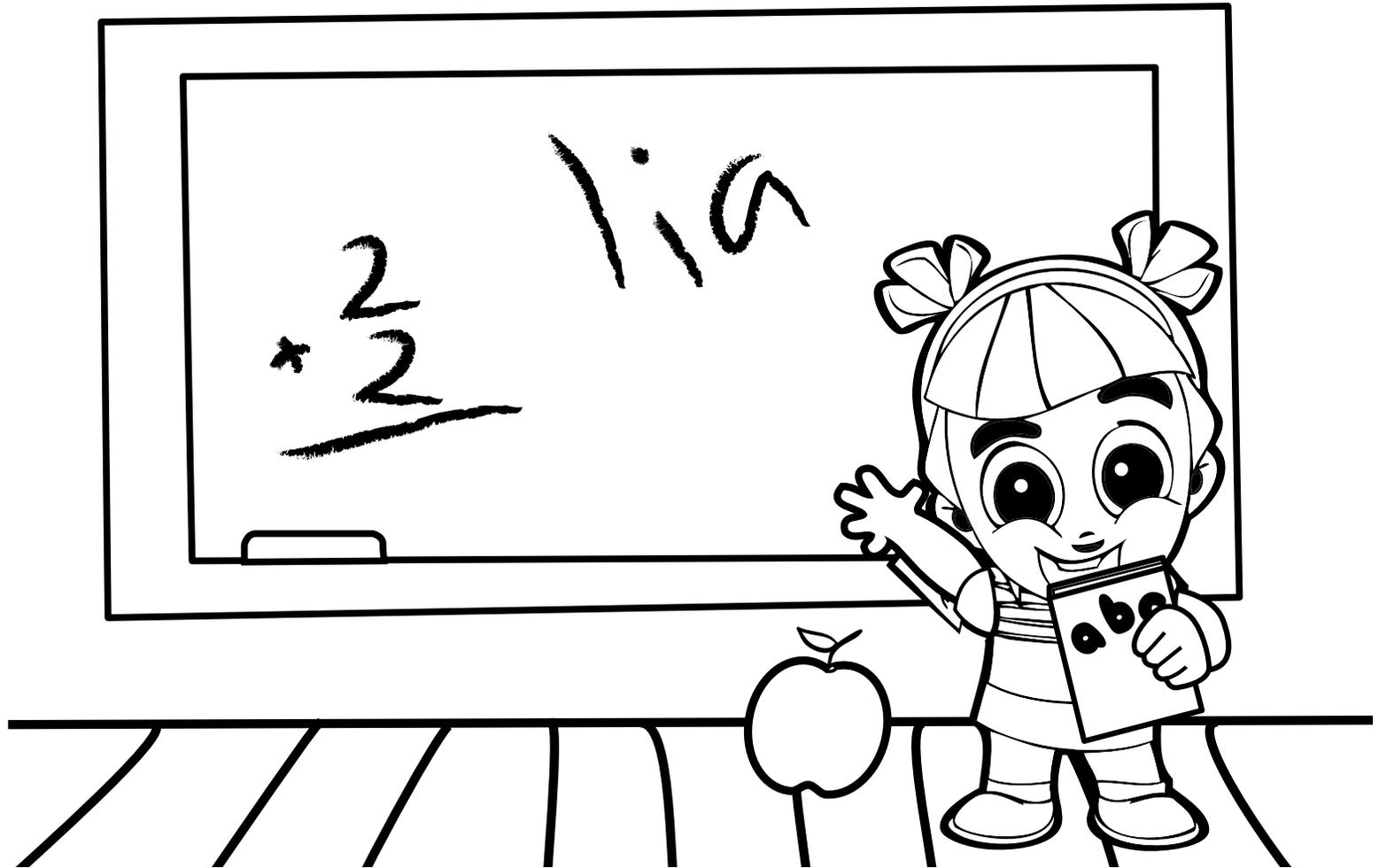
Día de las madres
10 de Mayo





Efemérides

Día del maestro
15 de Mayo





Efemérides

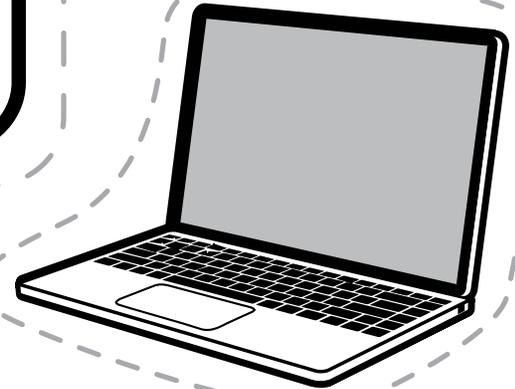
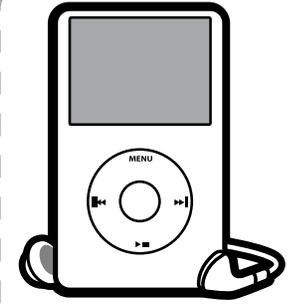
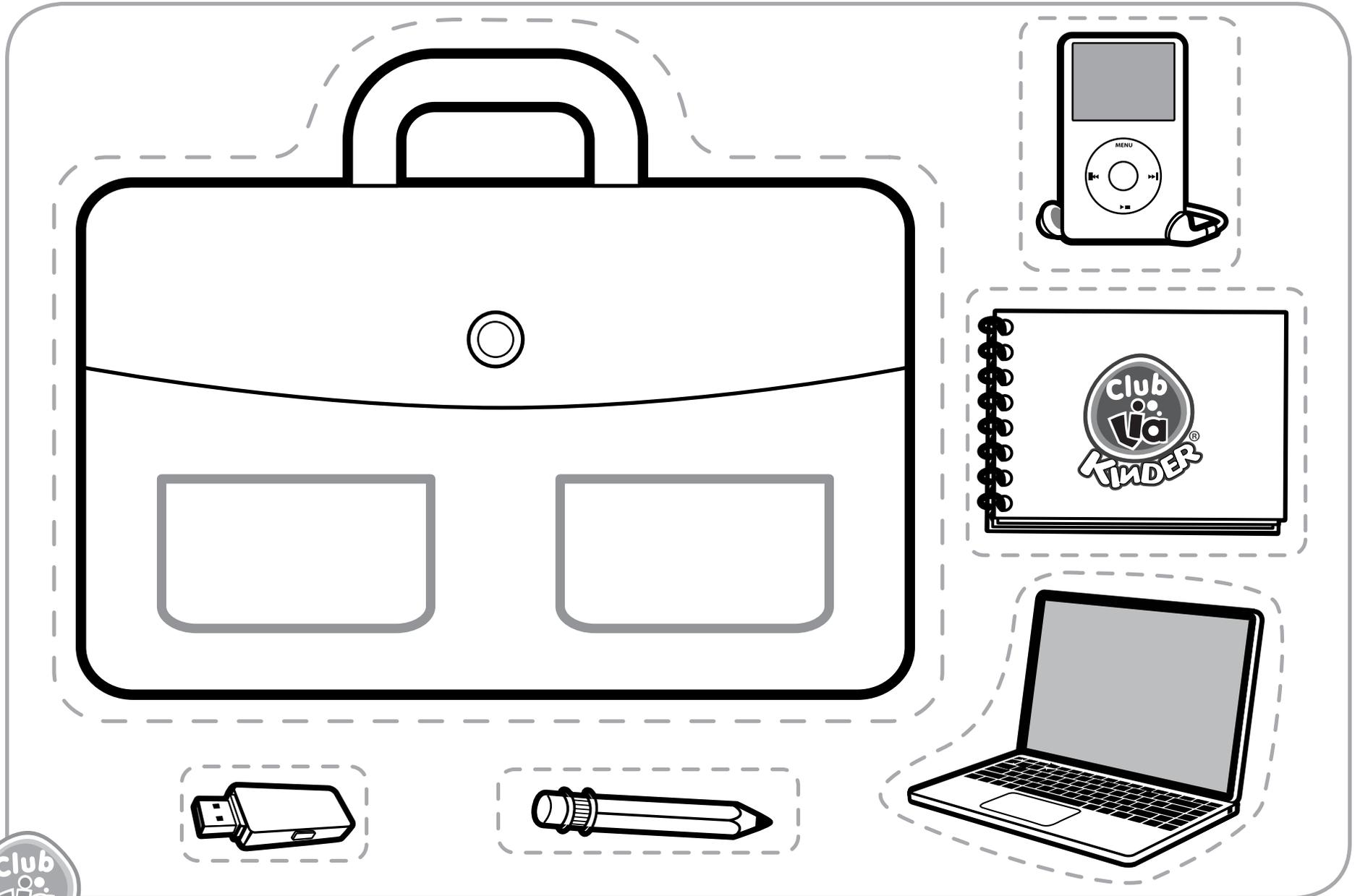
Día del padre
3er domingo de Junio





Anexos

Opuestos
Página 48

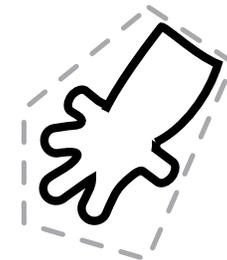




Anexos

Las Partes del Cuerpo

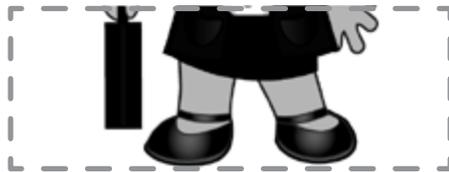
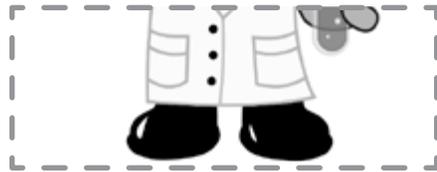
Página 49



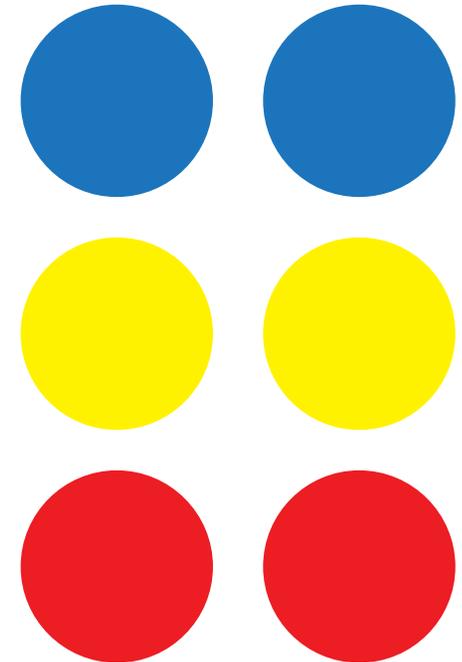
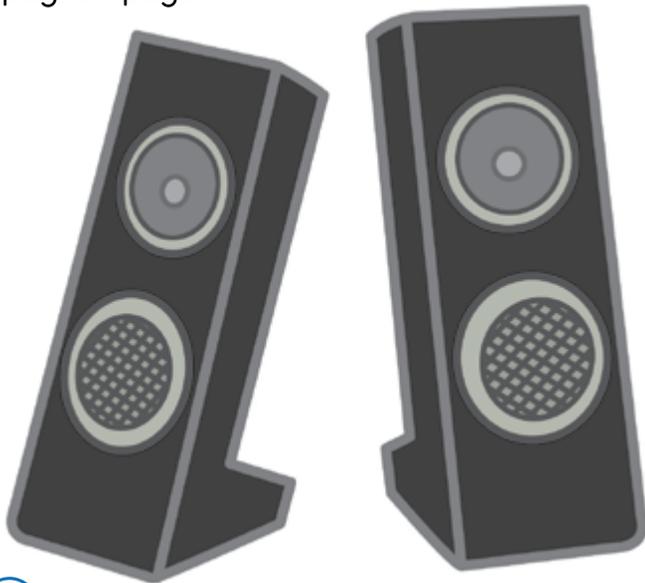


Anexos

Oficios y Profesiones
Página 52









Las actividades de este libro se relacionan con los ejercicios interactivos de ClubLia

The activities in this book are related to the ClubLia interactive exercises



©2012 Todos los derechos reservados. Tijuana, Baja California, México.