

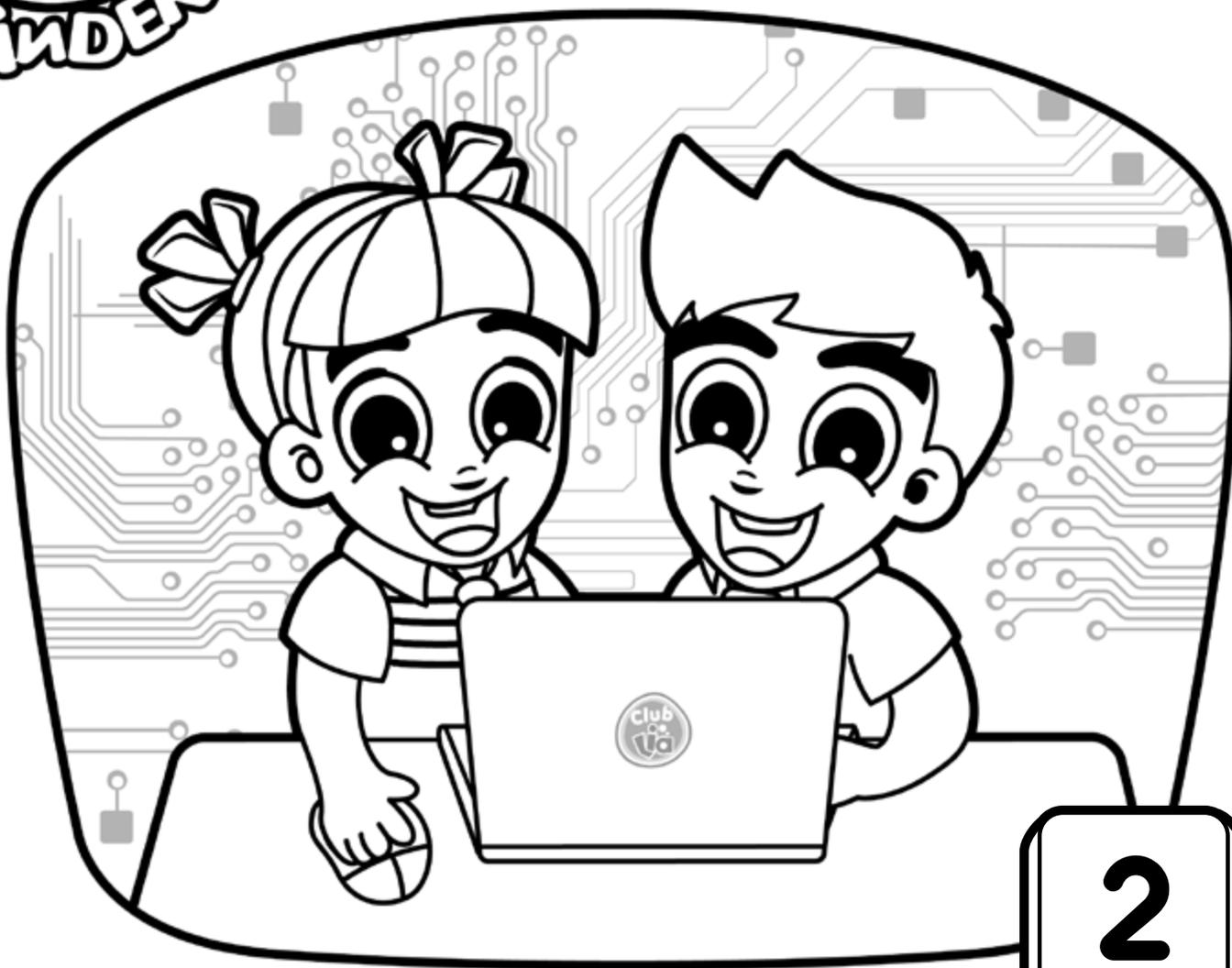


Educación tecnológica para
los niños y las familias de hoy

2



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.





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	Consonantes	33
La Computadora	3	Silabas	34
Pantalla de Paint	6	Diferencias y Semejanzas	36
Partes de la Computadora	7	Opuestos	39
Formas Geométricas	12	Partes del Cuerpo	43
Números	16	Oficios y Profesiones	44
Colores	24	Laberinto	46
Series	25	Trazos	47
Secuencias	28	Efemérides	62
Secuencias Lógicas	29	Anexos	76
Vocales	30	Diploma	80

Iconografía

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



colorear



recortar



dibujar



pegar



trazar



contar



unir



expresar



circular



escribir

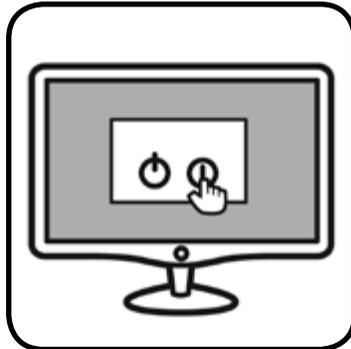
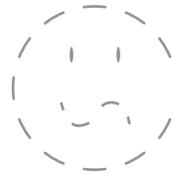
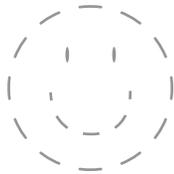
Reglas del Salón de Computación

Observa las imágenes y relaciónalas con las caritas para mostrar que SI puedes hacer y que NO dentro del Salón de Computación. Comenta con tu maestra y compañeros.



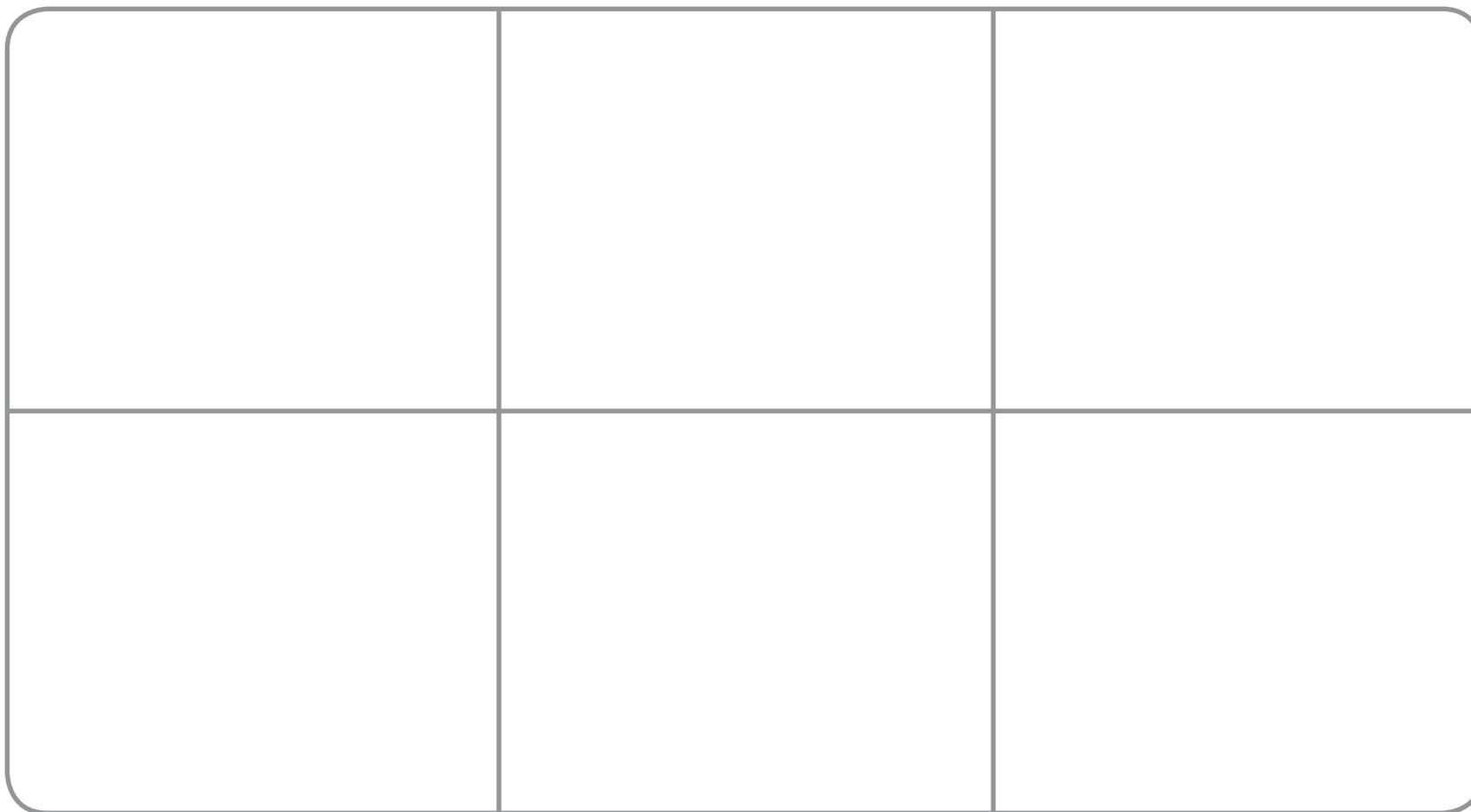
Reglas del Salón de Computación

Observa las imágenes y relaciónalas con las caritas para mostrar que SI puedes hacer y que NO dentro del Salón de Computación. Comenta con tu maestra y compañeros.



La Computadora

Colorea, recorta y pega cada parte de la computadora formando un rompecabezas

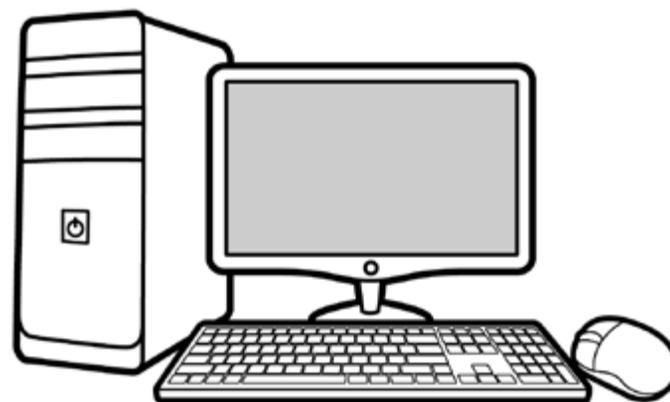
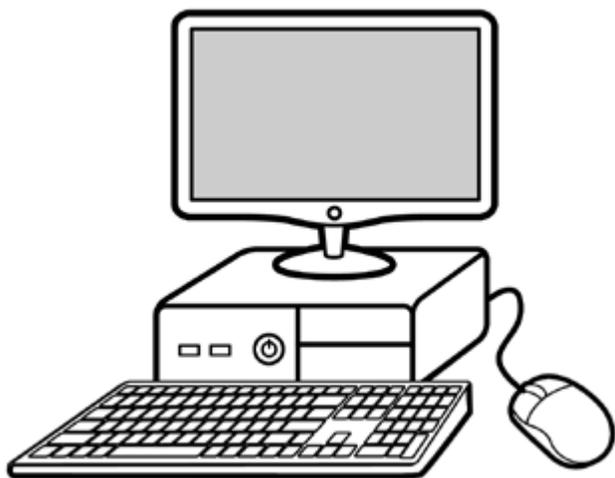


La Computadora

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

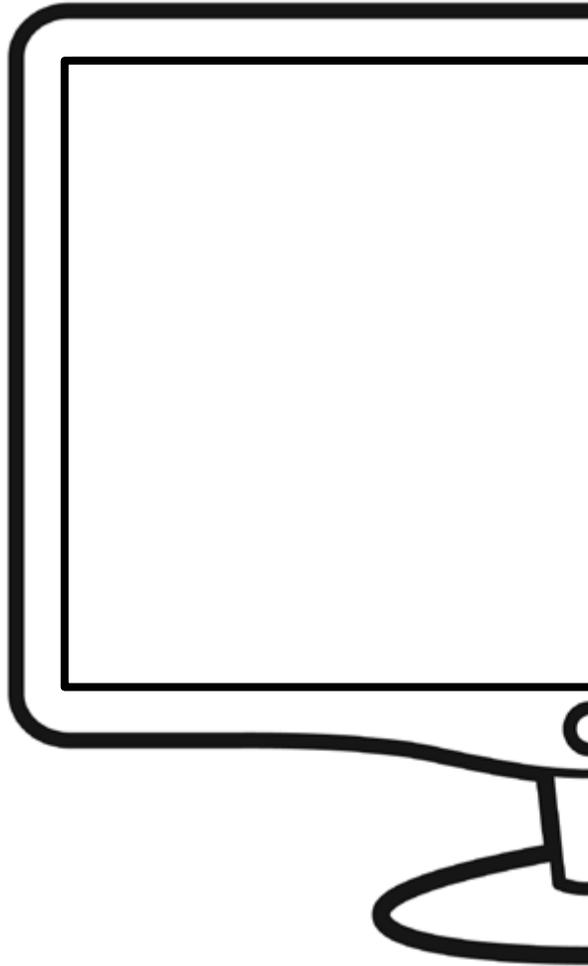


Como encender la Computadora



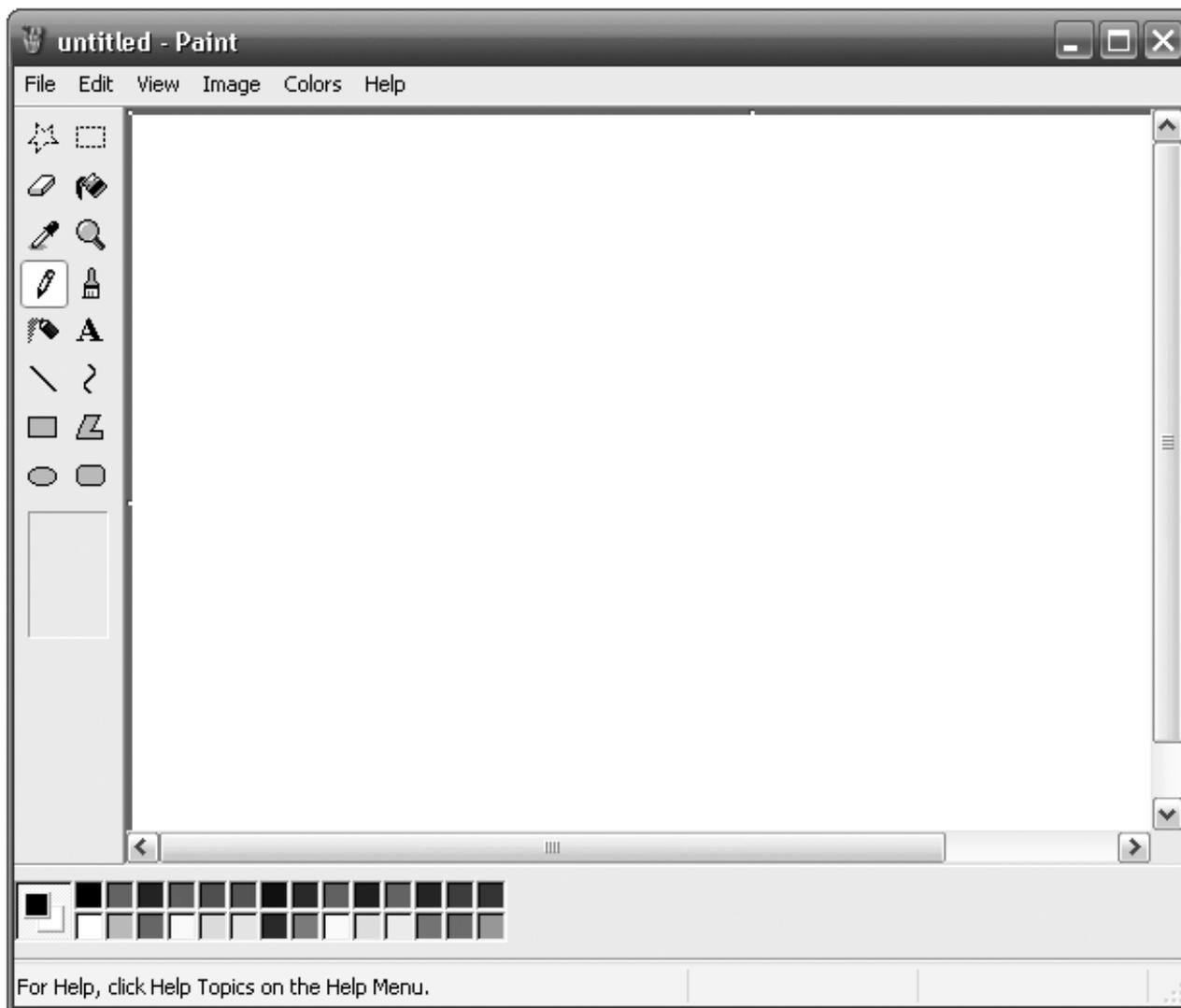
La Computadora

Dibuja la parte del monitor que falta
para completar la figura y colorea la imagen



Pantalla de Paint

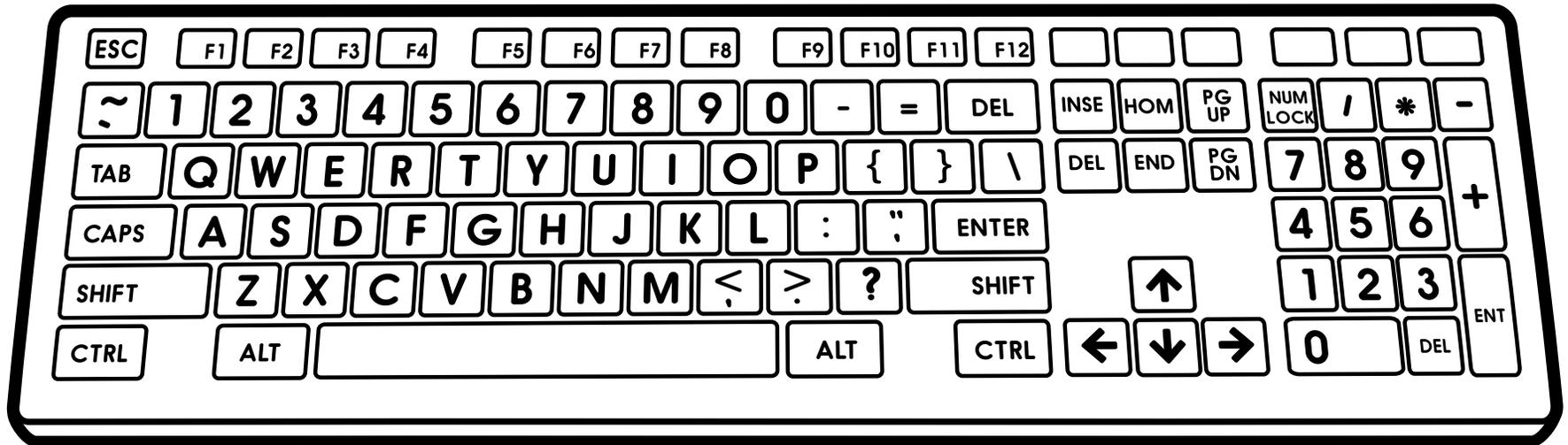
Realiza un dibujo dentro del área de dibujo de Paint



Partes de la Computadora

Observa el siguiente teclado y colorea cada sección siguiendo las instrucciones

Teclado



números anaranjado

vocales morado

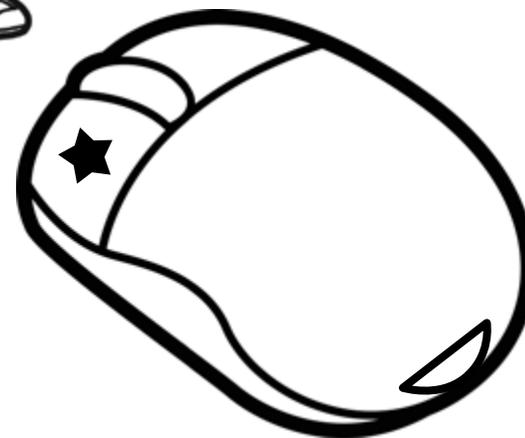
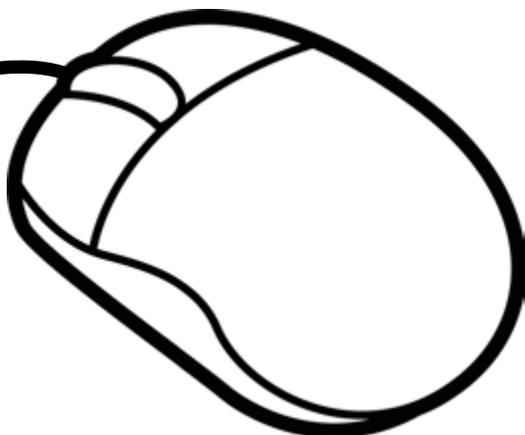


Partes de la Computadora

Encuentra las diferencias en las 2 imágenes y enciérralas en un círculo de color rojo



Ratón

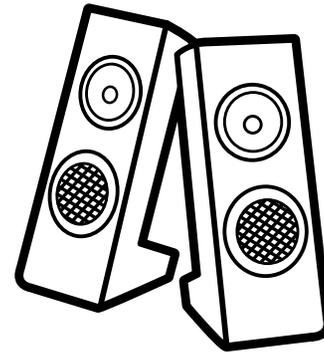
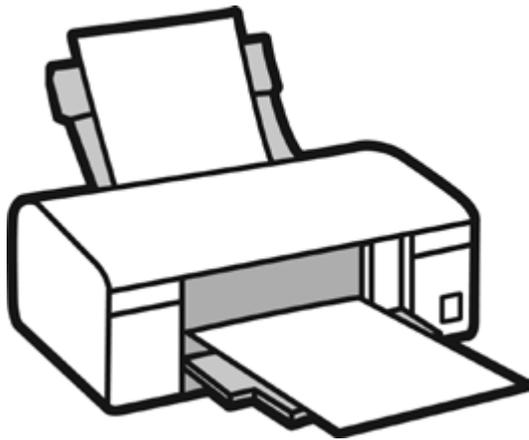


Partes de la Computadora

Une con una línea la función que le corresponde a las bocinas y a la impresora

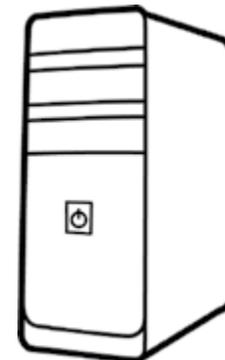
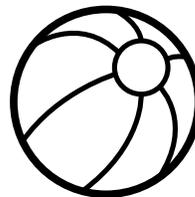
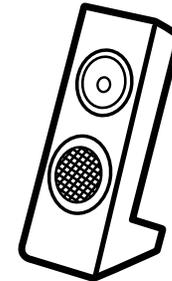
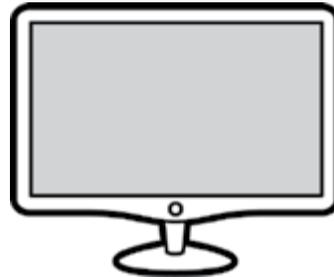
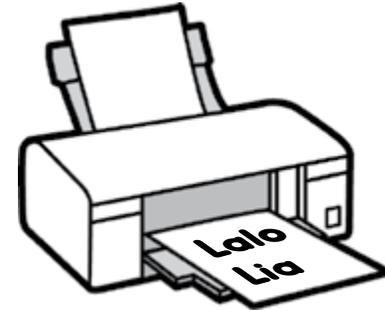
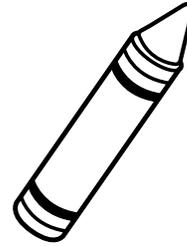
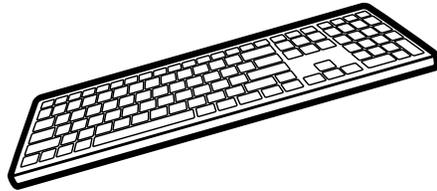


Bocinas e Impresora



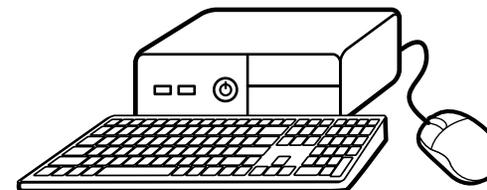
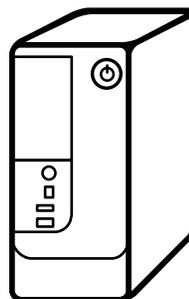
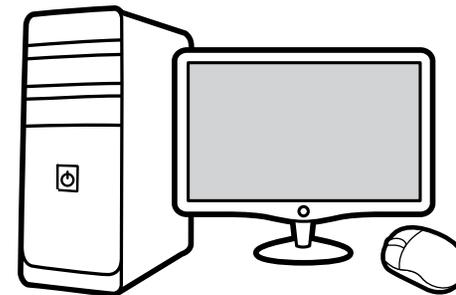
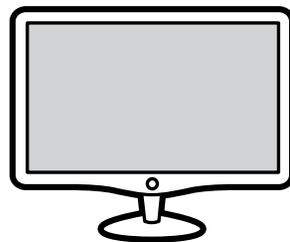
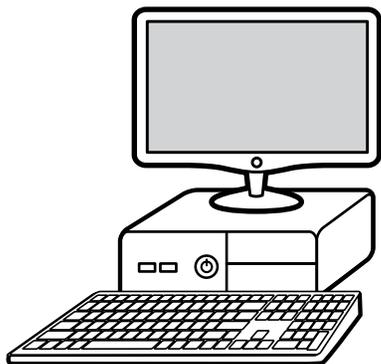
Partes de la Computadora

Encierra en un círculo las partes de la computadora
y coloréalas de diferentes colores



Partes de la Computadora

Traza una línea para unir la parte de la computadora que hace falta en cada imagen

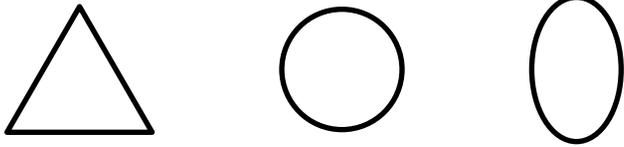


Formas Geométricas

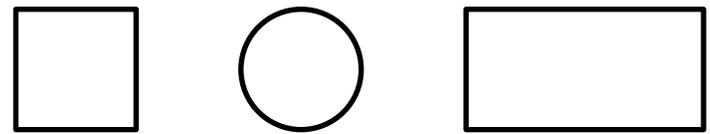
Sigue las instrucciones de cada conjunto



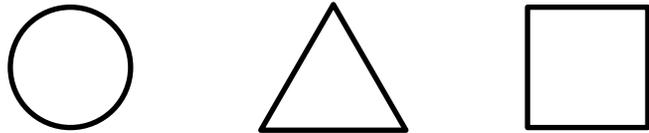
Traza el triángulo



Colorea el círculo



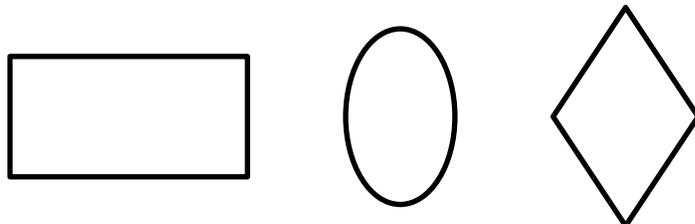
Circula el cuadro



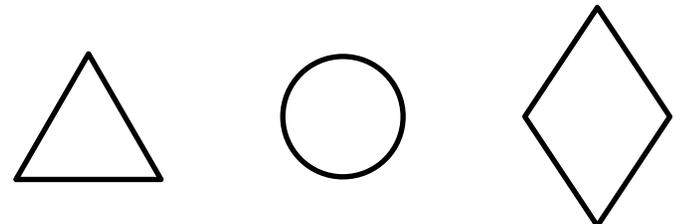
Traza el rectángulo



Colorea el óvalo

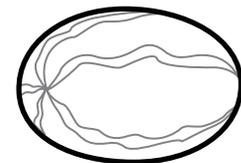
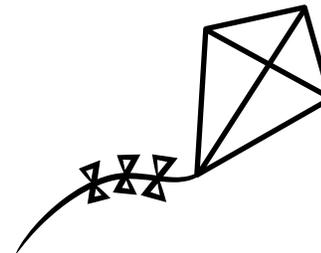
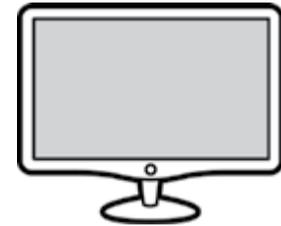
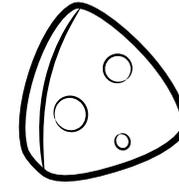
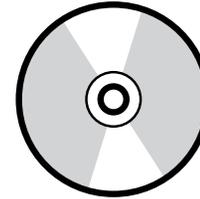
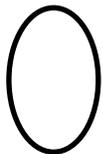
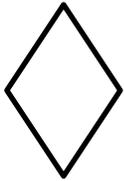
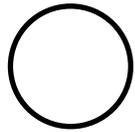
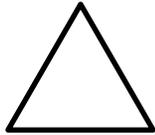
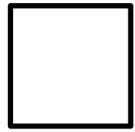


Circula el rombo



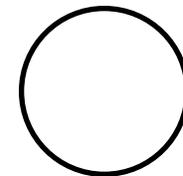
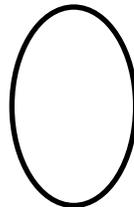
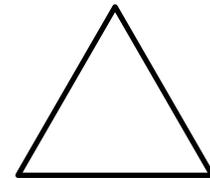
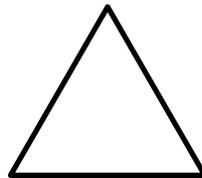
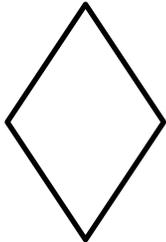
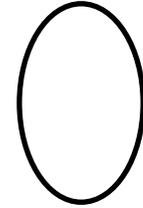
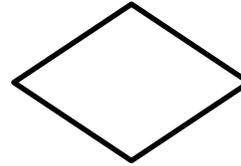
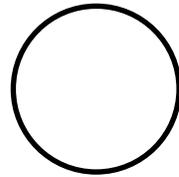
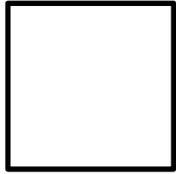
Formas Geométricas

Une los dibujos con la forma que le corresponde



Formas Geométricas

Con líneas de diferentes colores une las formas geométricas que sean iguales



Formas Geométricas

Ayuda a Lia a colorear las formas del dibujo como se indica en el código



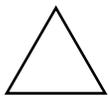
verde

rectángulo



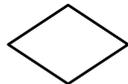
café

cuadrado



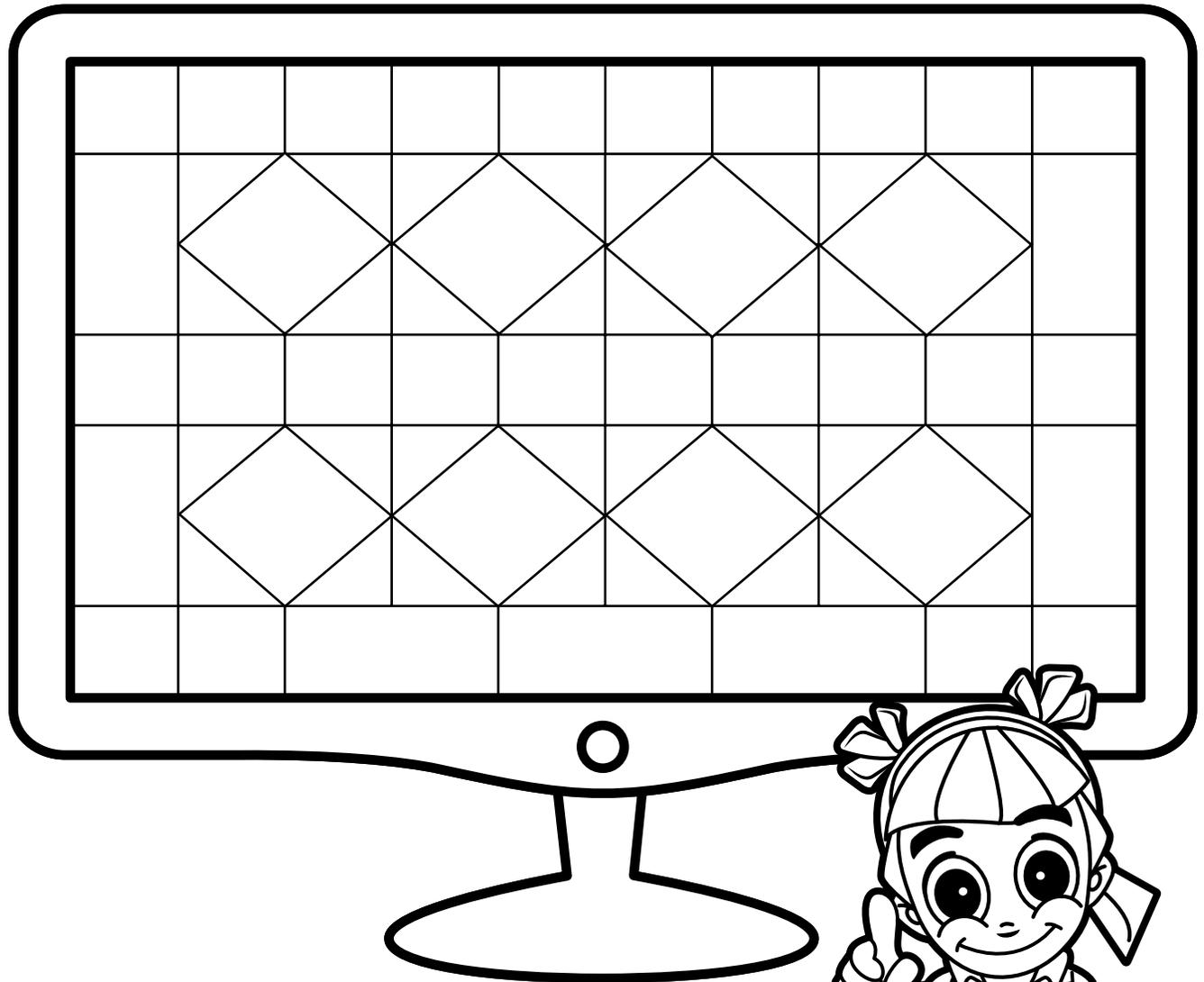
anaranjado

triángulo



amarillo

rombo

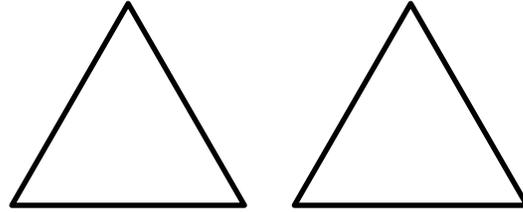


Números

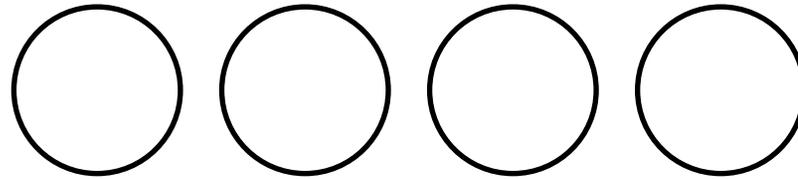
Completa cada conjunto para que sea igual al número de la fila. Colorea las formas.



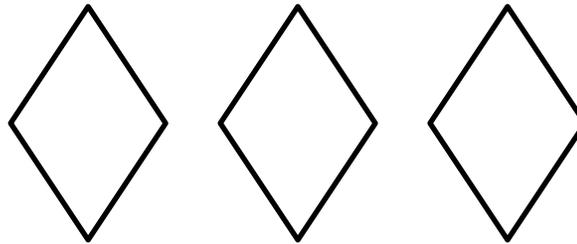
3



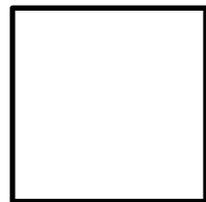
6



4

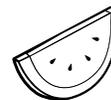
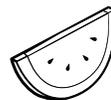
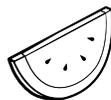


2



Números

Cuenta los objetos de cada fila y escribe el número correspondiente



123

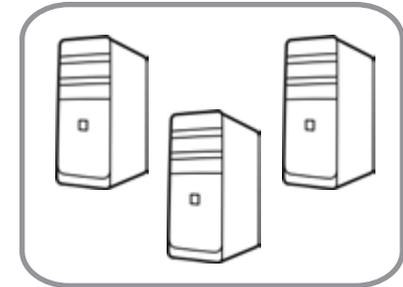
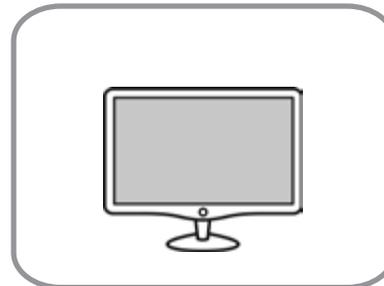
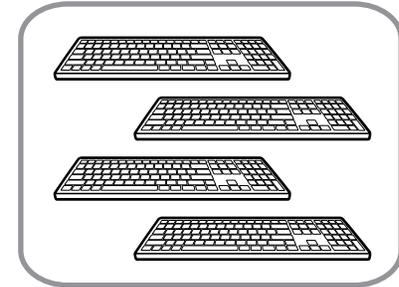
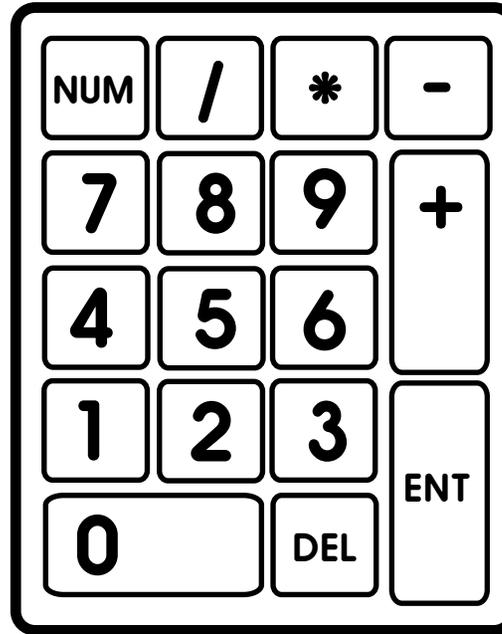
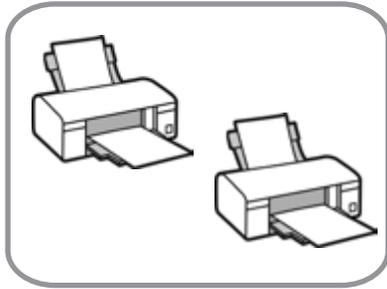


Números

Relaciona por medio de una línea los conjuntos con la tecla de número que corresponde

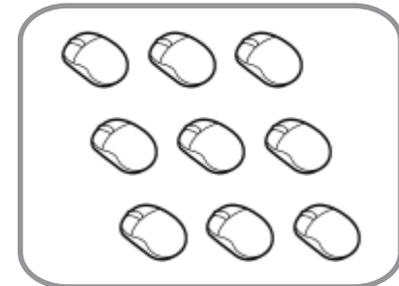
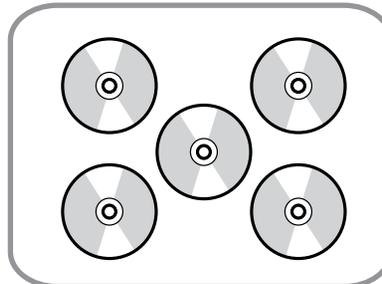
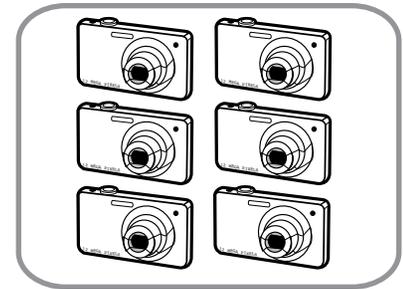
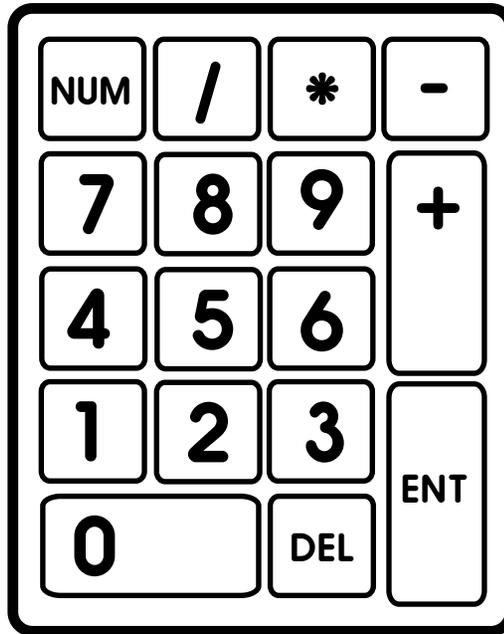
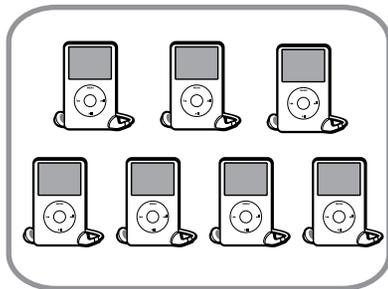
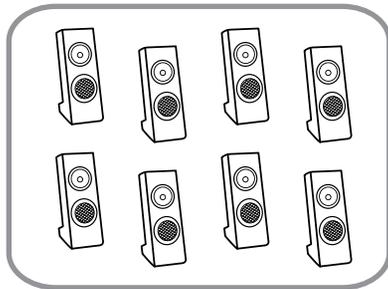


123

Números

Relaciona por medio de una línea los conjuntos con la tecla de número que corresponde



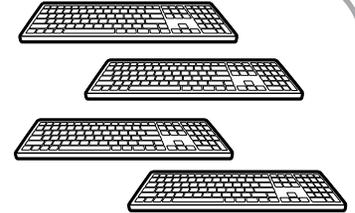
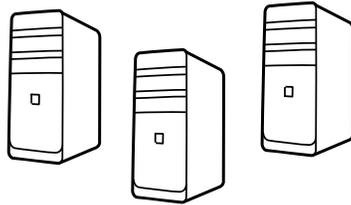
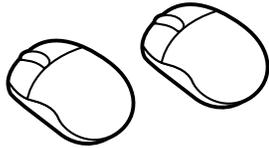
123
😊

Números

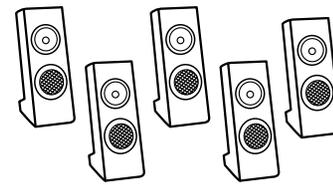
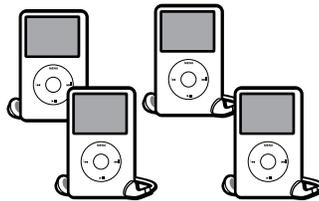
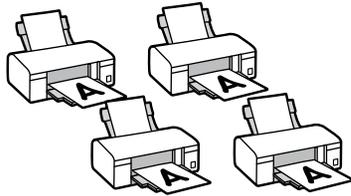
Colorea los grupos que representen cada número



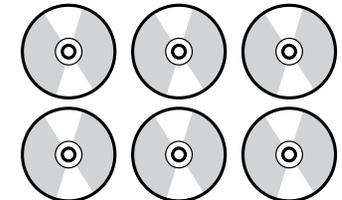
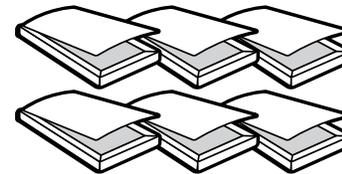
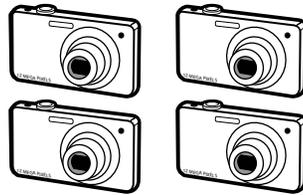
2



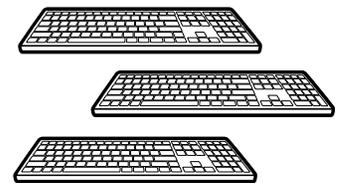
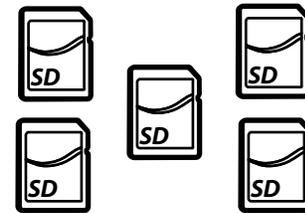
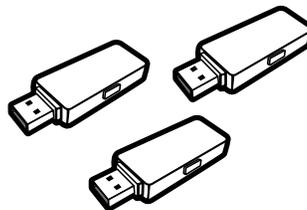
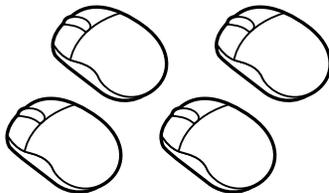
4



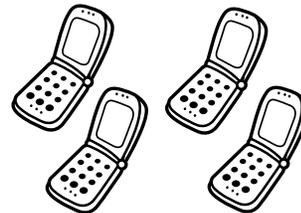
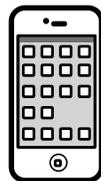
6



3

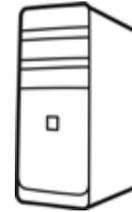


1



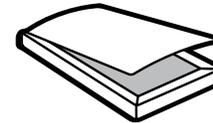
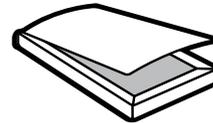
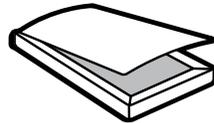
Números

Cuenta los objetos de cada fila.
Escribe el número de objetos en la línea.



123
😊













Números

Colorea la imagen como se indica en el código de colores



- 1 piel
- 2 azul
- 3 café
- 4 gris
- 5 rosa
- 6 verde



Números

Los números 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10 están escondidos en el dibujo. Encuéntralos y coloréalos de rojo.



Colores

Colorea los botes como se indica. ¿Qué color resulta si los mezclas? Colorea el resultado.



The screenshot shows a classic Windows-style Paint application window. The title bar reads "untitled - Paint". The menu bar includes "File", "Edit", "View", "Image", "Colors", and "Help". On the left is a toolbar with various drawing tools. The main canvas contains three rows of paint cans, each representing a color mixing equation:

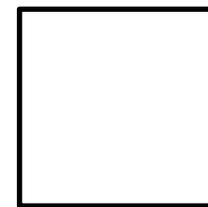
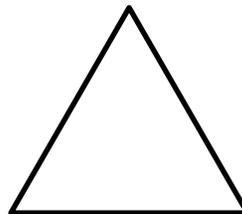
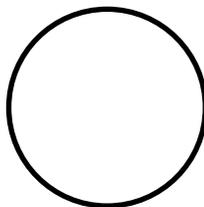
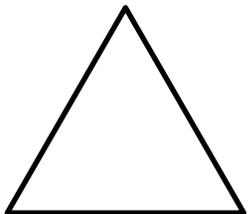
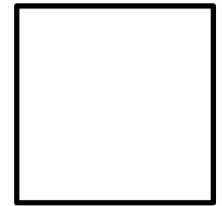
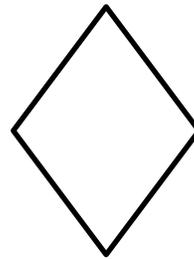
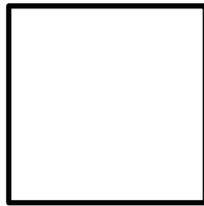
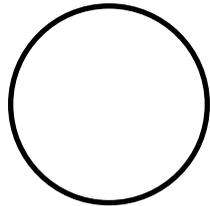
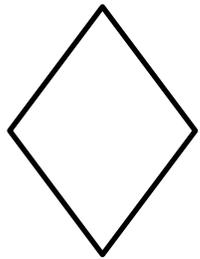
- Row 1: A paint can labeled "rojo" (red) followed by a plus sign, a paint can labeled "azul" (blue), an equals sign, and an empty paint can.
- Row 2: A paint can labeled "azul" (blue) followed by a plus sign, a paint can labeled "amarillo" (yellow), an equals sign, and an empty paint can.
- Row 3: A paint can labeled "rojo" (red) followed by a plus sign, a paint can labeled "amarillo" (yellow), an equals sign, and an empty paint can.

At the bottom of the window is a color palette with various shades of gray and black. A status bar at the very bottom says "For Help, click Help Topics on the Help Menu."



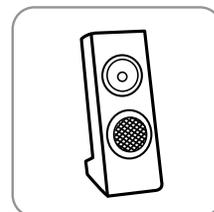
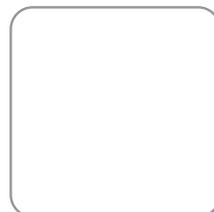
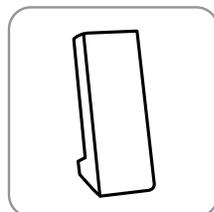
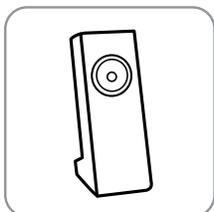
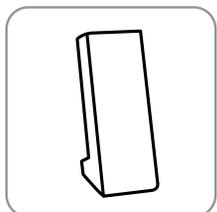
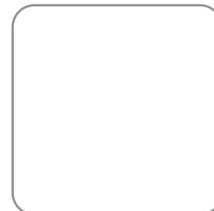
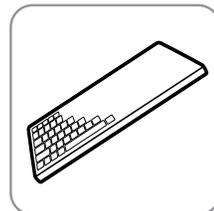
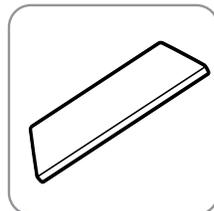
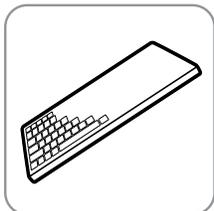
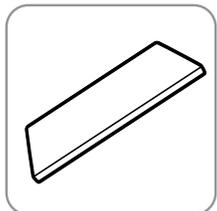
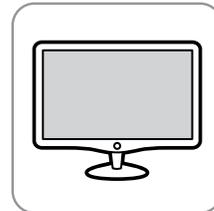
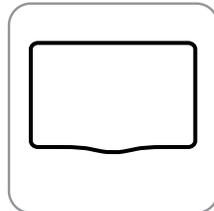
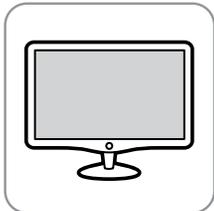
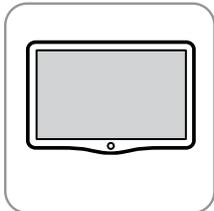
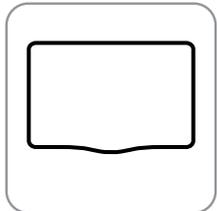
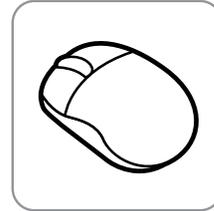
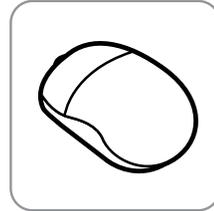
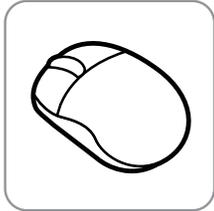
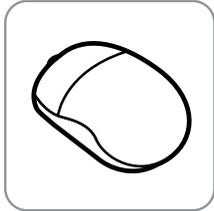
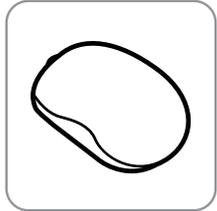
Series

Dibuja la figura faltante para completar la secuencia.
Colorea las figuras.



Series

Pega el objeto que falta para terminar la secuencia



Series

Escribe el número faltante para completar la secuencia



2

4

6

6

7

9

2

4

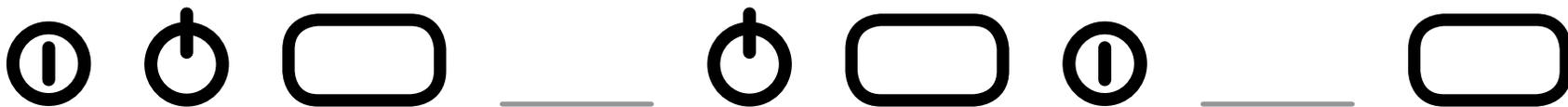
5

7



Secuencias

Dibuja los objetos que faltan para completar cada secuencia



Secuencias Lógicas

Pega las etiquetas formando la secuencia



1

A large, empty rounded square box intended for a student to paste a sticker.

2

A large, empty rounded square box intended for a student to paste a sticker.

3

A large, empty rounded square box intended for a student to paste a sticker.

4

A large, empty rounded square box intended for a student to paste a sticker.

1

A large, empty rounded square box intended for a student to paste a sticker.

2

A large, empty rounded square box intended for a student to paste a sticker.

3

A large, empty rounded square box intended for a student to paste a sticker.

4

A large, empty rounded square box intended for a student to paste a sticker.

Vocales

Une las vocales mayúsculas con las minúsculas
trazando una línea



A

E

I

O

U

i

u

a

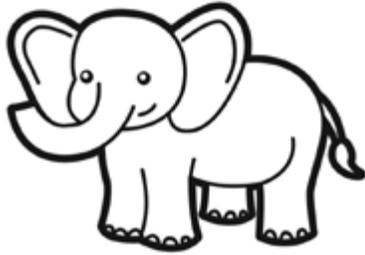
e

o

Vocales

Completa la palabra

a • e • i • o • u



___ beja



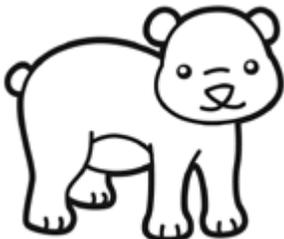
___ lefante



___ guana



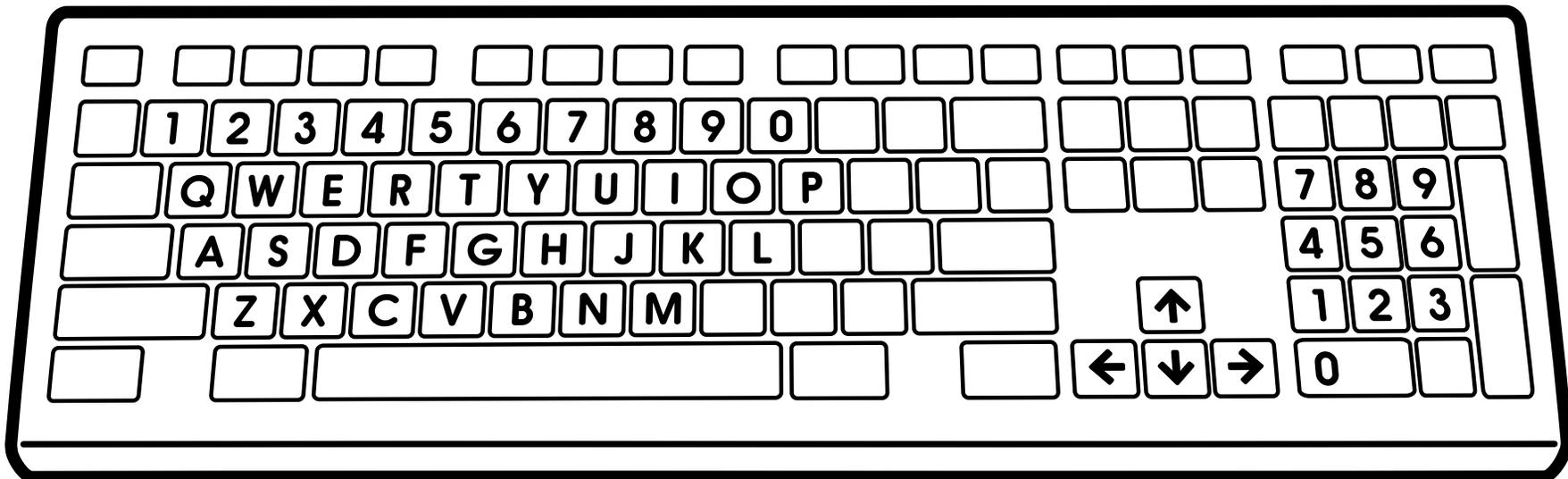
___ so



___ nicornio

Vocales

La palabra **arquitecto** tiene varias vocales.
Encuétralas en el teclado y coloréalas.



Consonantes

Relaciona cada objeto con su sonido inicial



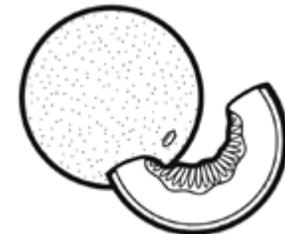
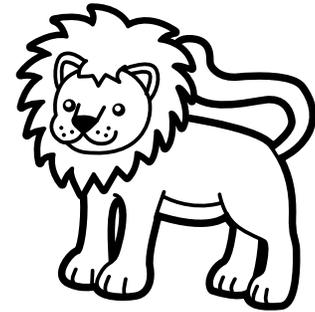
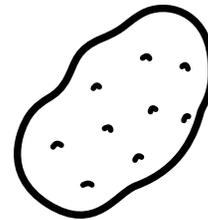
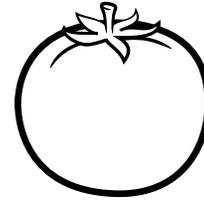
s

m

t

l

p



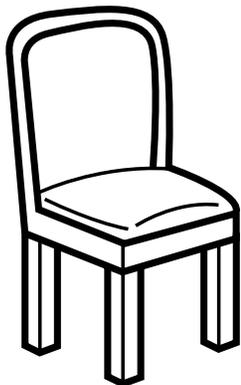
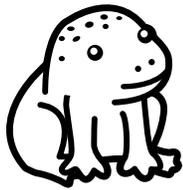
Sílabas

Completa la palabra con la sílaba que le corresponde

sa • se • si • so • su



$$\begin{array}{r} 3 \\ + 1 \\ \hline 4 \end{array}$$



___ **ma**

___ **lla**

___ **milla**

___ **pa**

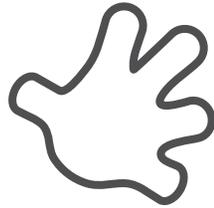
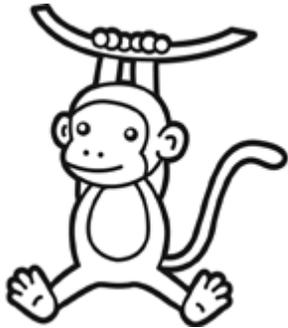
___ **po**



Sílabas

Completa la palabra con la sílaba que le corresponde

ma • me • mi • mo • mu

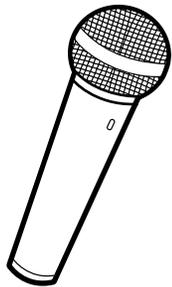


___ sica

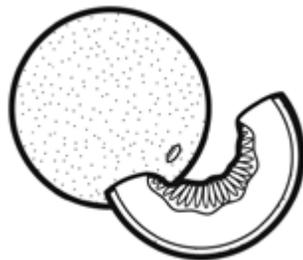
___ lón



___ crófono



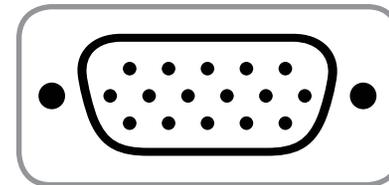
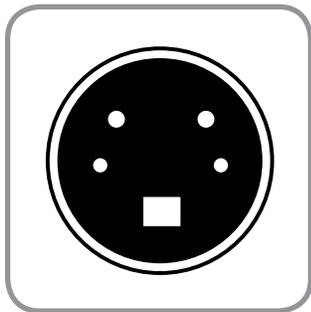
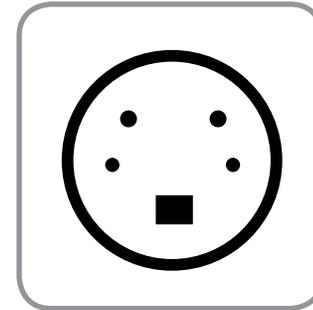
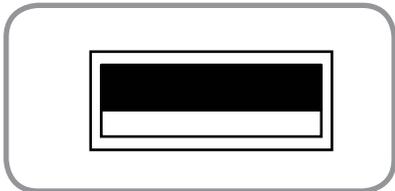
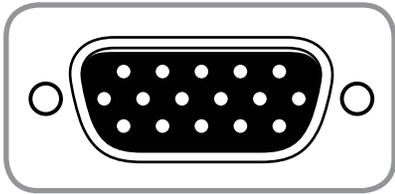
___ no



___ no

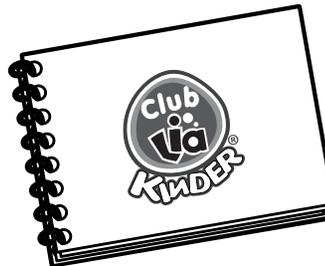
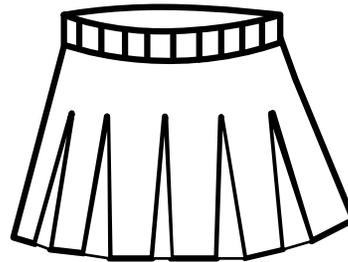
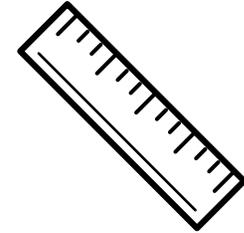
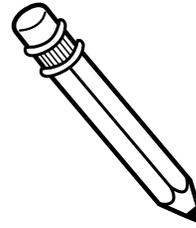
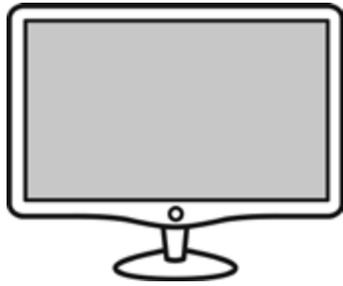
Diferencias y Semejanzas

Traza una línea para relacionar las clavijas



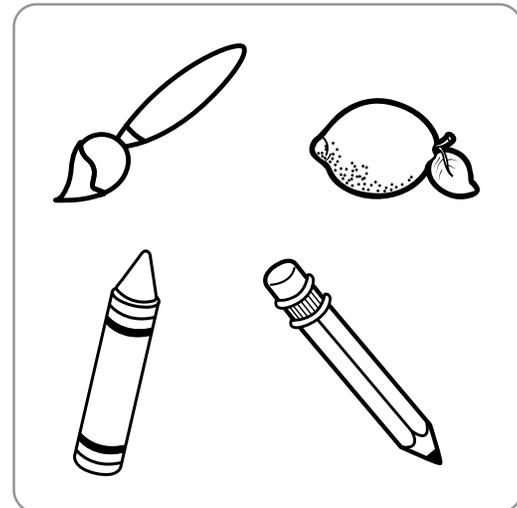
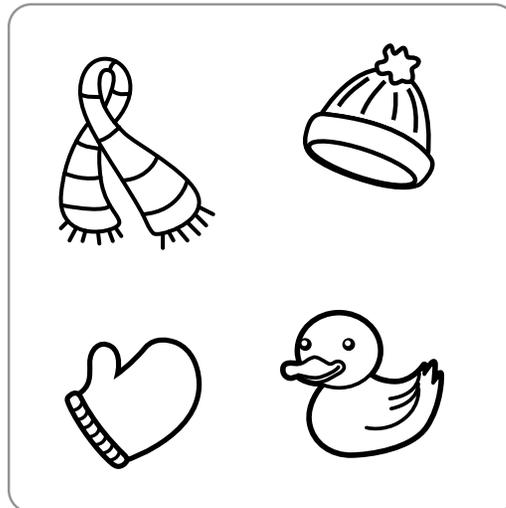
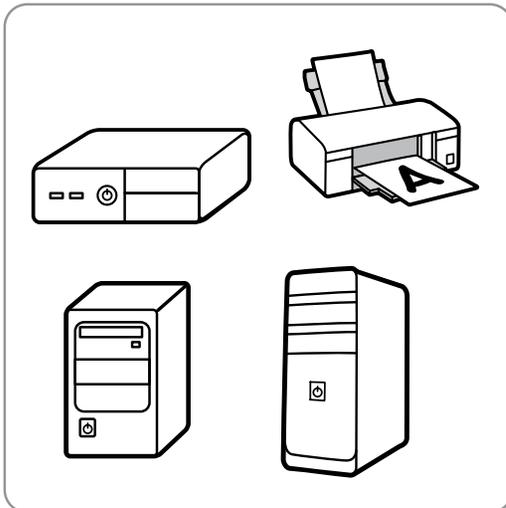
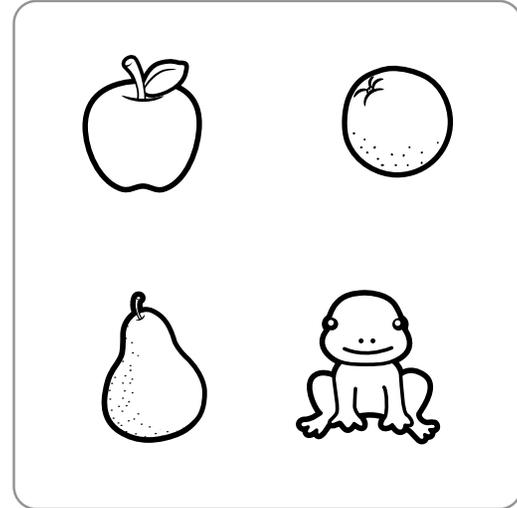
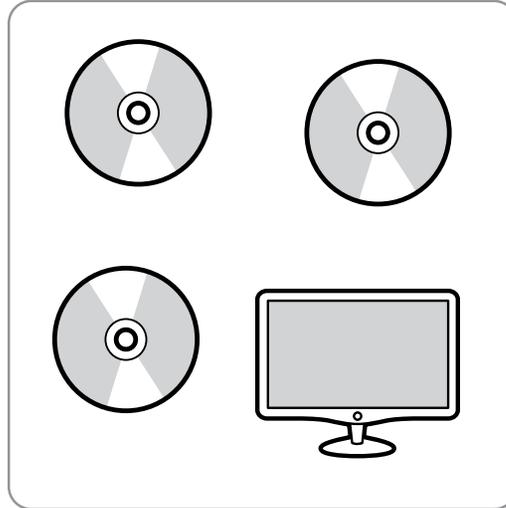
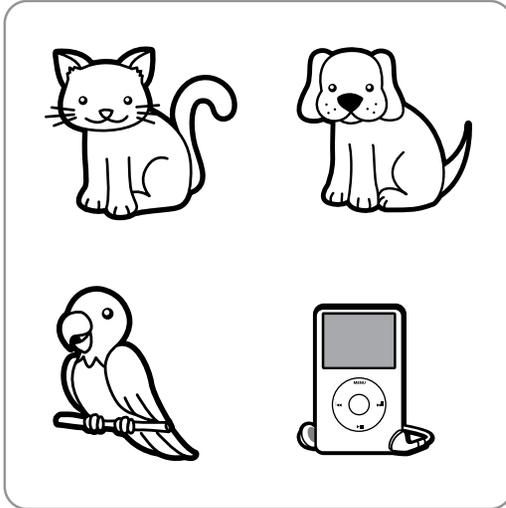
Diferencias y Semejanzas

Agrupa con diferentes colores los objetos que son similares



Diferencias y Semejanzas

Marca con una "x" la imagen que no pertenece al conjunto



Opuestos

Pega las etiquetas de las partes de la computadora en donde corresponden



arriba



abajo



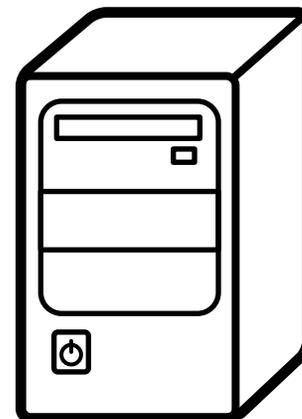
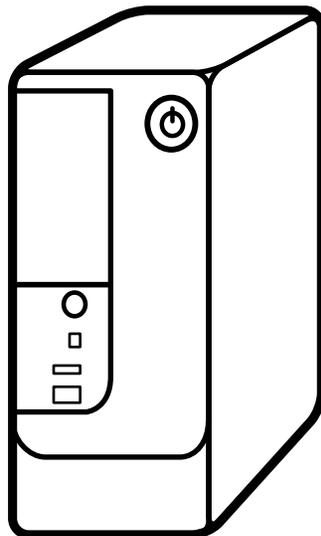
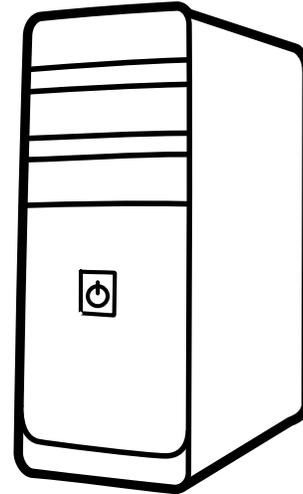
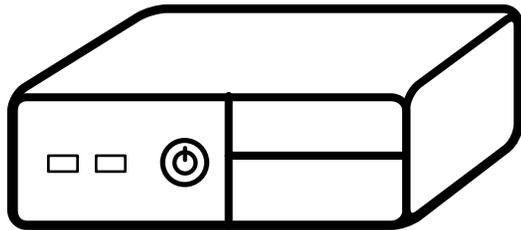
Opuestos

Marca con una "x" de color verde el ratón con cable corto.
Encierra en un círculo de color rosa el ratón con cable largo.

The image contains three horizontal rows, each with a computer mouse and a cable. The top row shows a mouse with a short cable. The middle row shows a mouse with a long cable. The bottom row shows a mouse with a medium-length cable. In the top right corner, there is a small icon of a notepad with a pencil and a smiley face. In the bottom right corner, there is a circular logo with the text 'Club Lia' and a stylized figure.

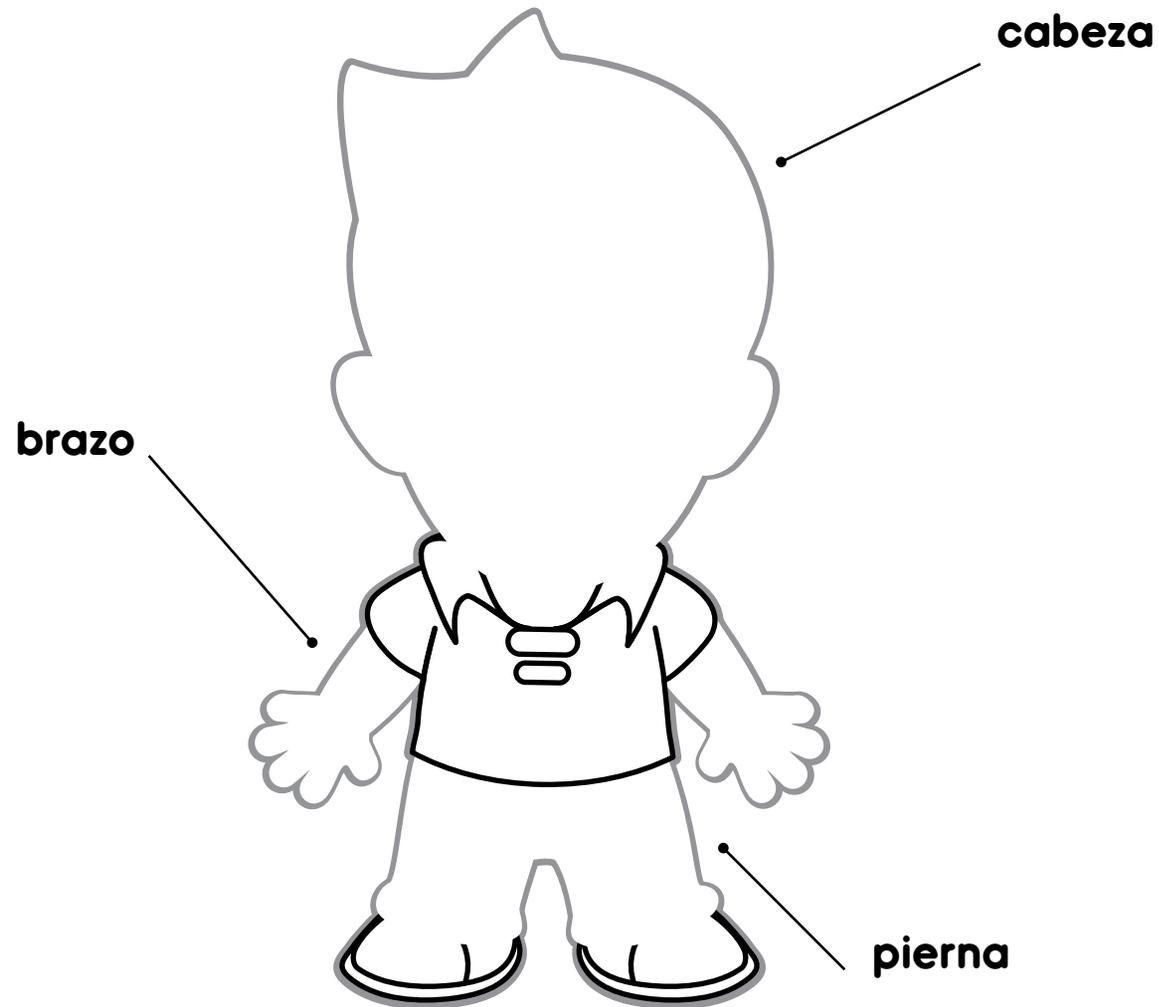
Opuestos

Encierra con color amarillo los CPUs altos.
Colorea con color café los CPUs bajos.



Partes del Cuerpo

Ayuda a formar el cuerpo de Lalo.
Recorta las partes y pégalas donde corresponda.



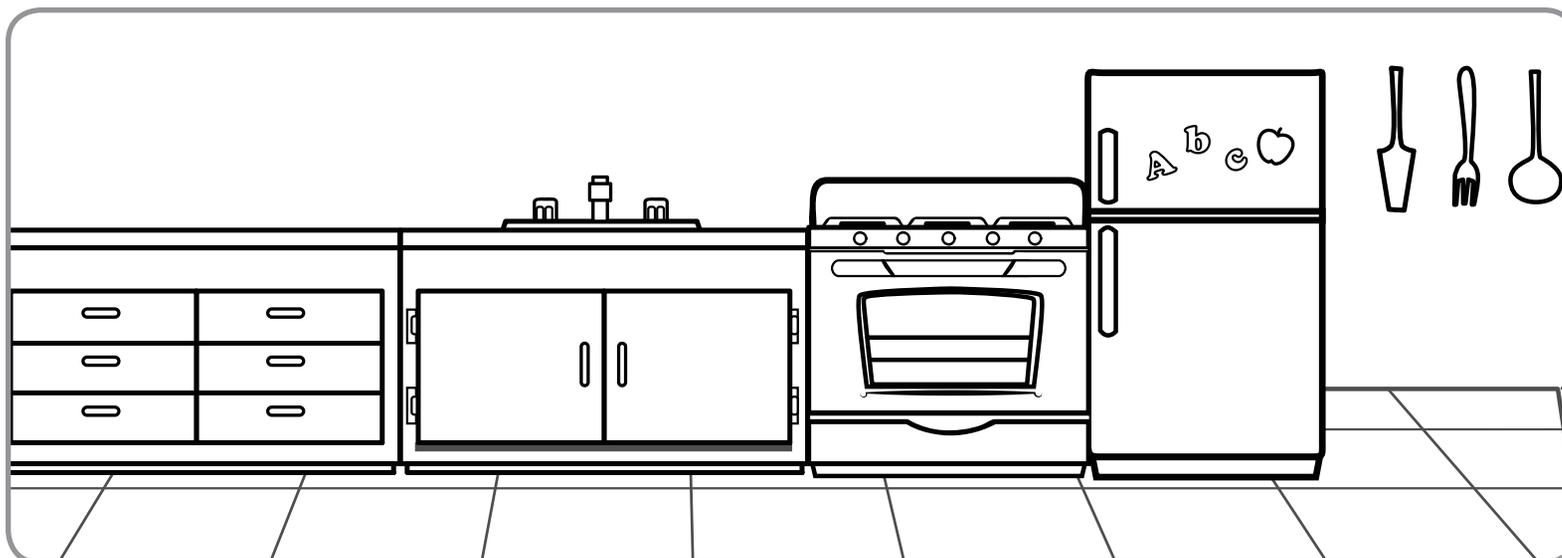
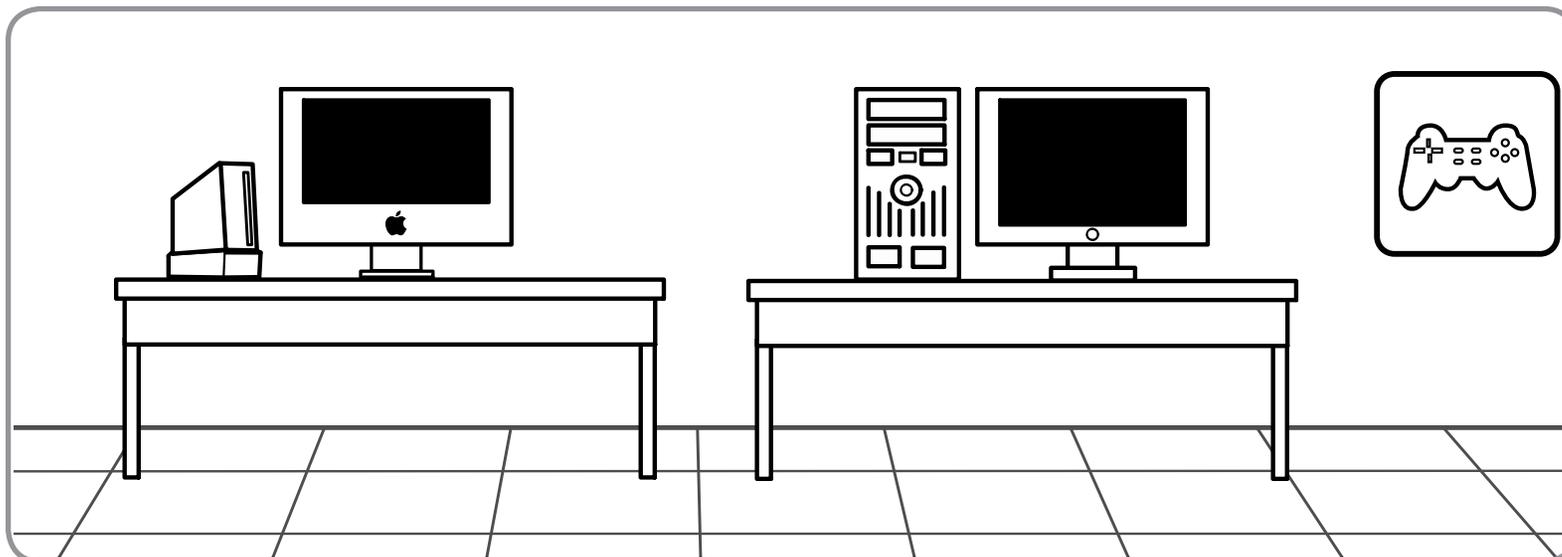
Partes del Cuerpo

Traza una línea para completar el cuerpo de Lalo y Lia



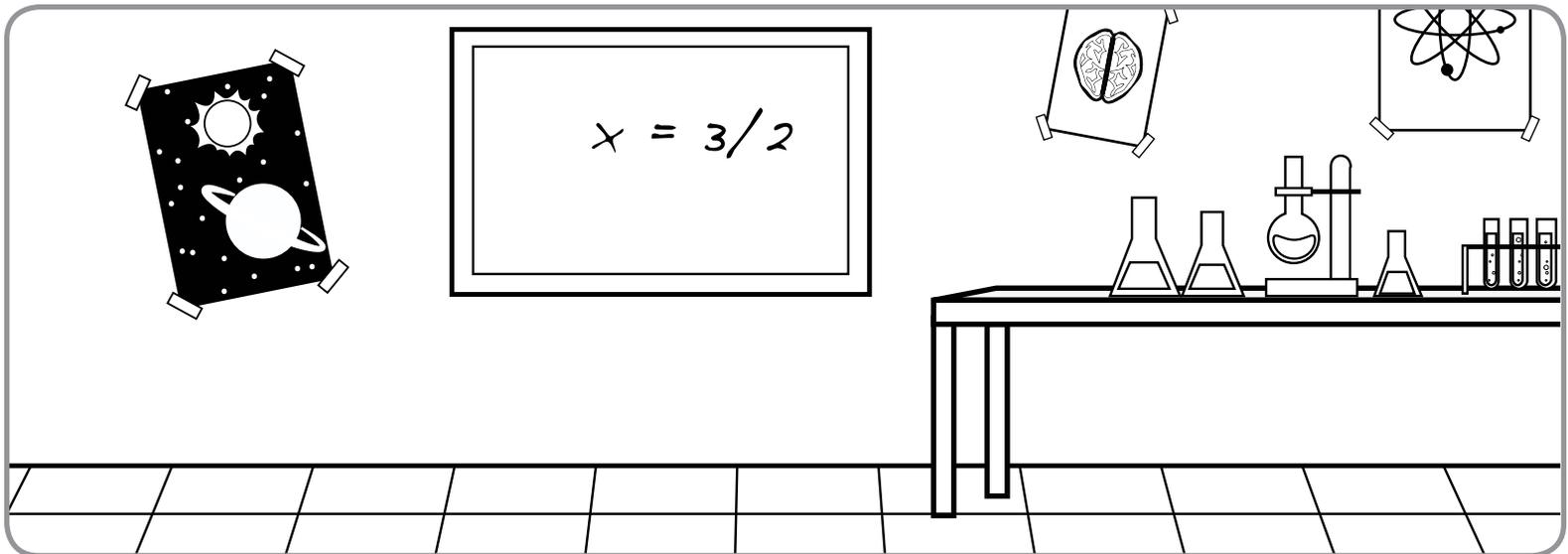
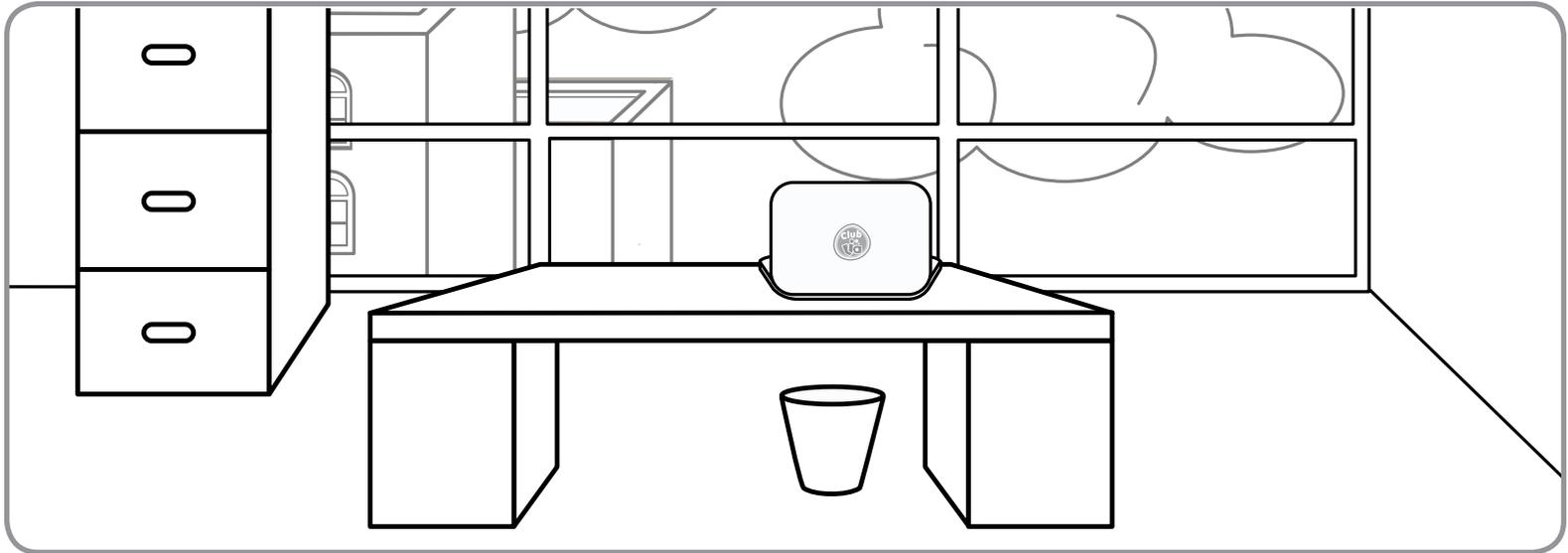
Oficios y Profesiones

Pega la etiqueta que corresponde a cada escenario



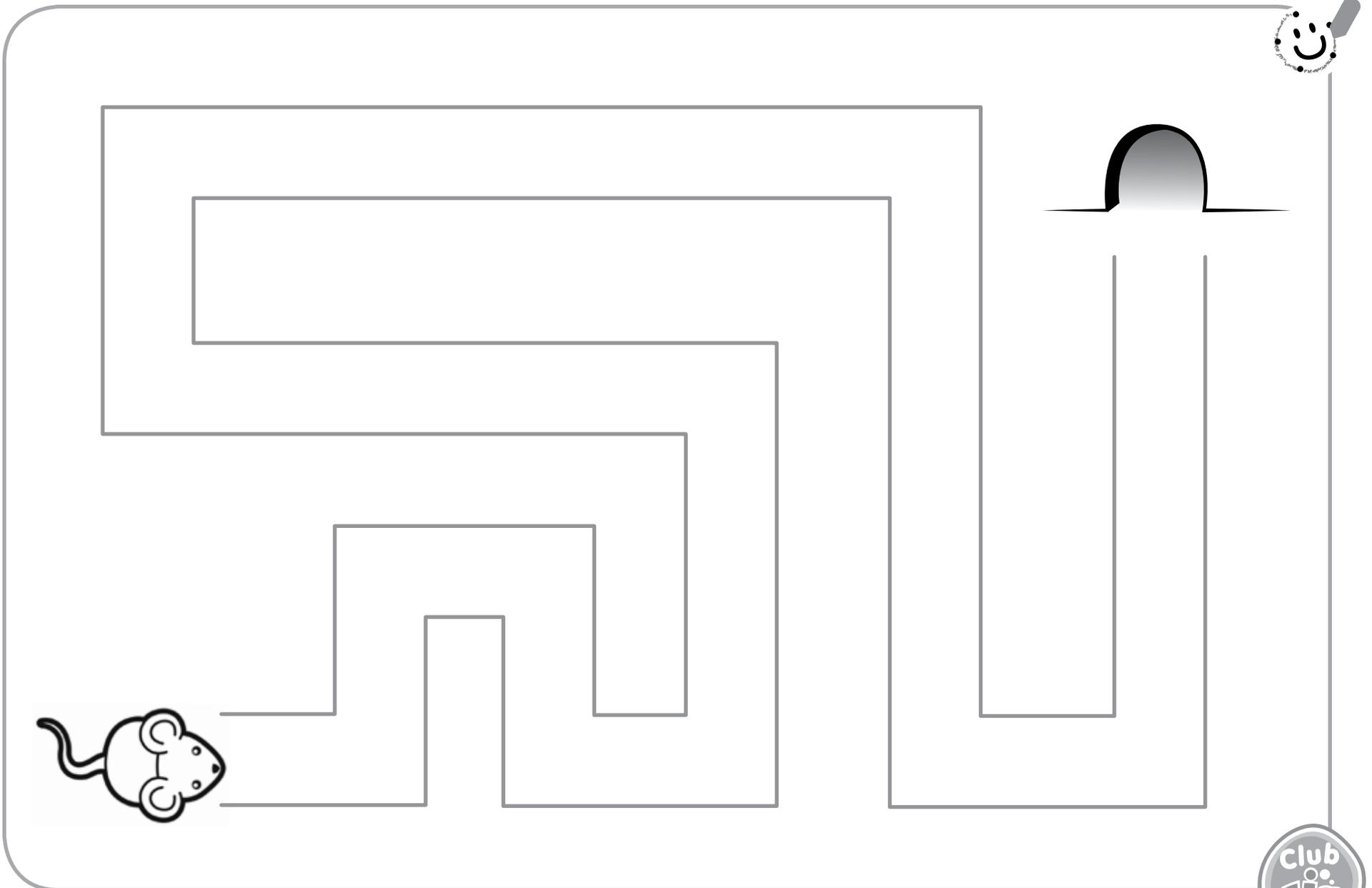
Oficios y Profesiones

Pega la etiqueta que corresponde a cada escenario



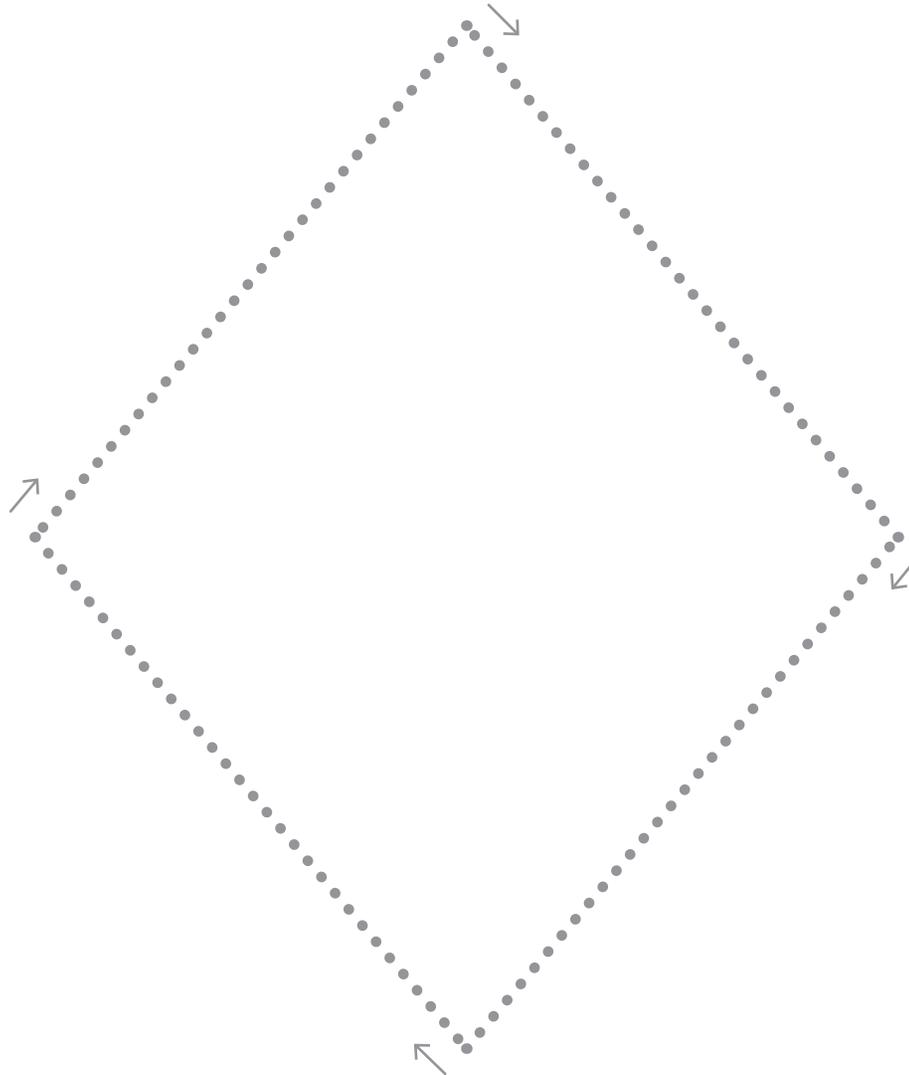
Laberinto

Ayuda al ratón a llegar a su casa trazando una línea



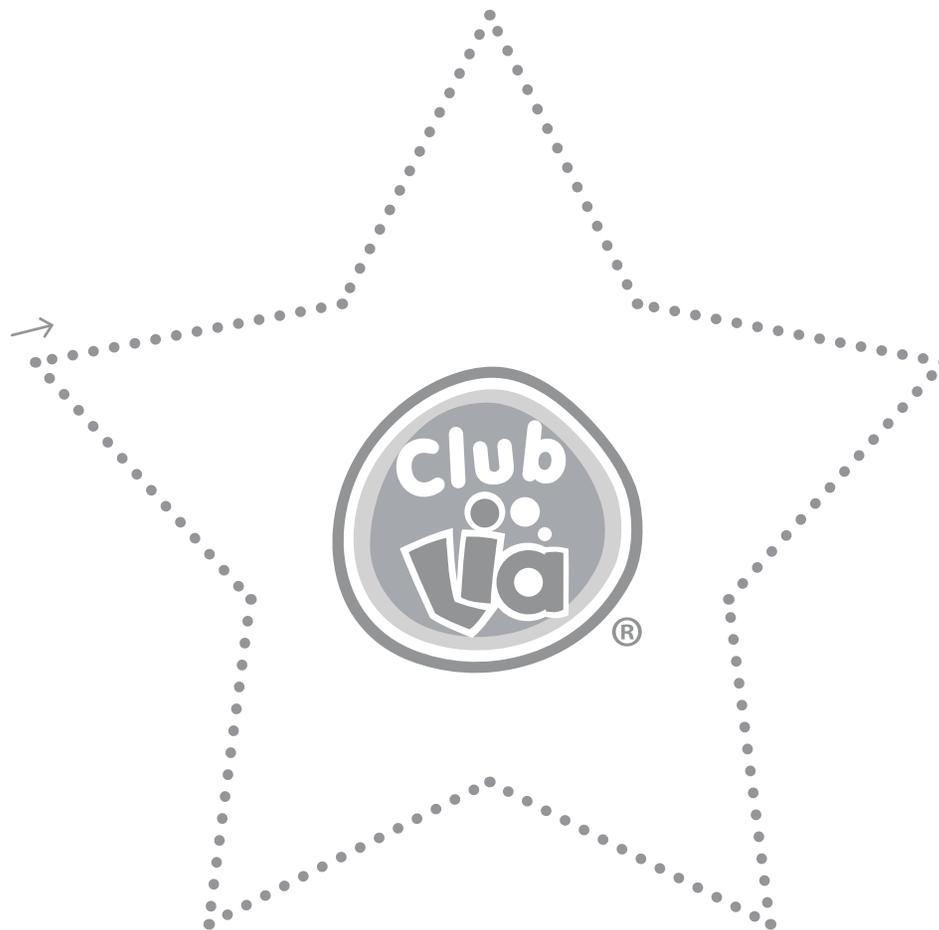
Trazos

Traza las líneas con un lápiz



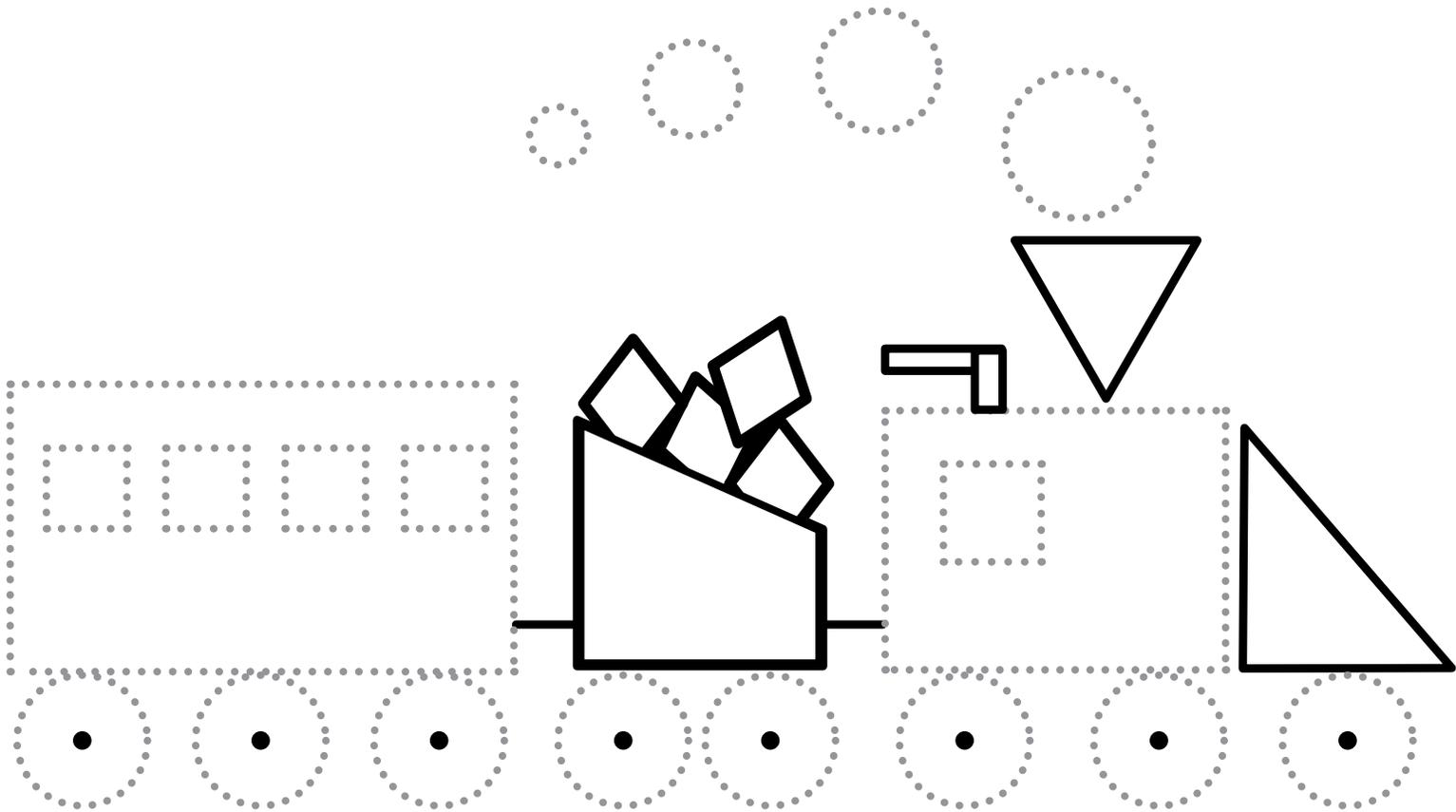
Trazos

Traza las líneas con un lápiz



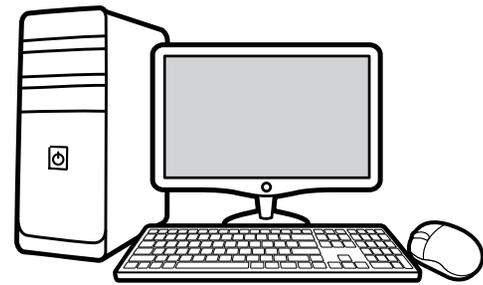
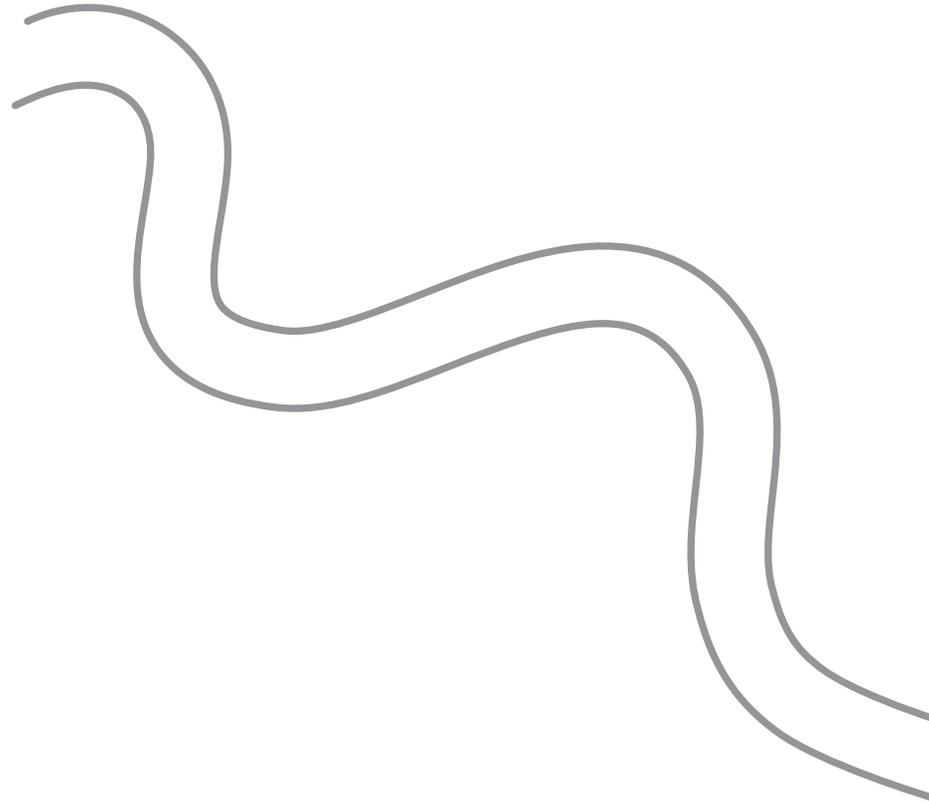
Trazos

Traza las líneas con un lápiz y colorea el dibujo



Trazos

Usa tu color favorito para trazar una línea dentro del camino sin tocar los bordes



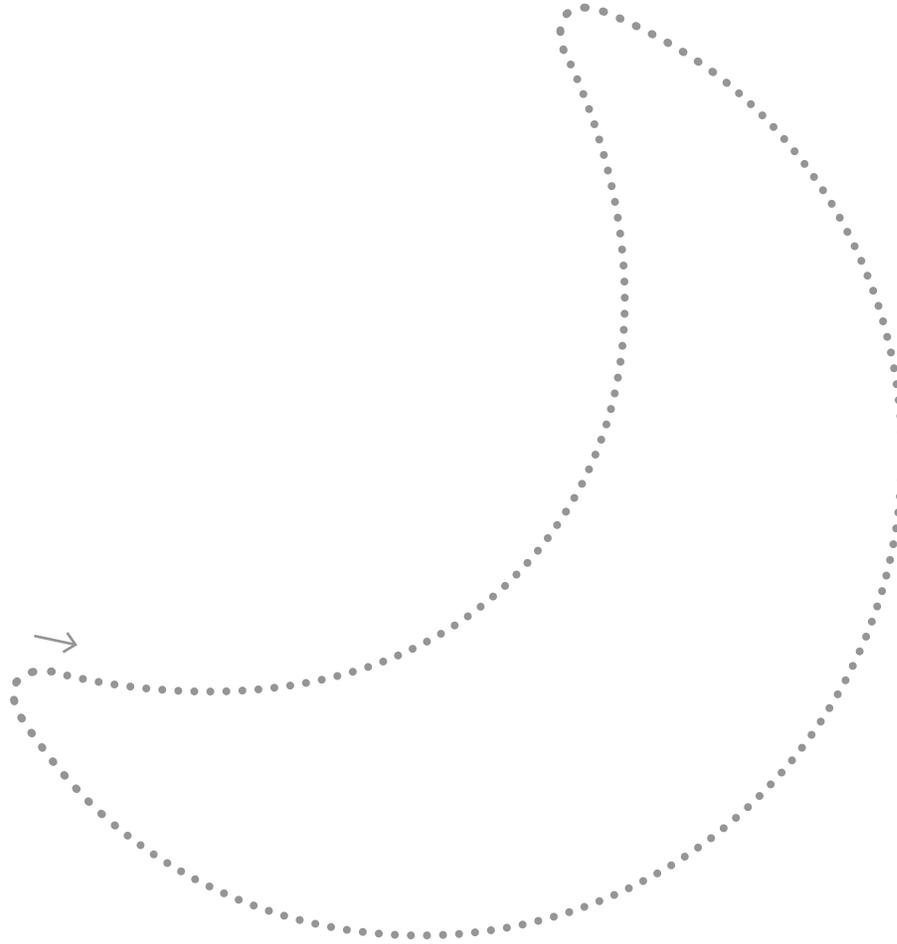
Trazos

Traza las líneas con un lápiz



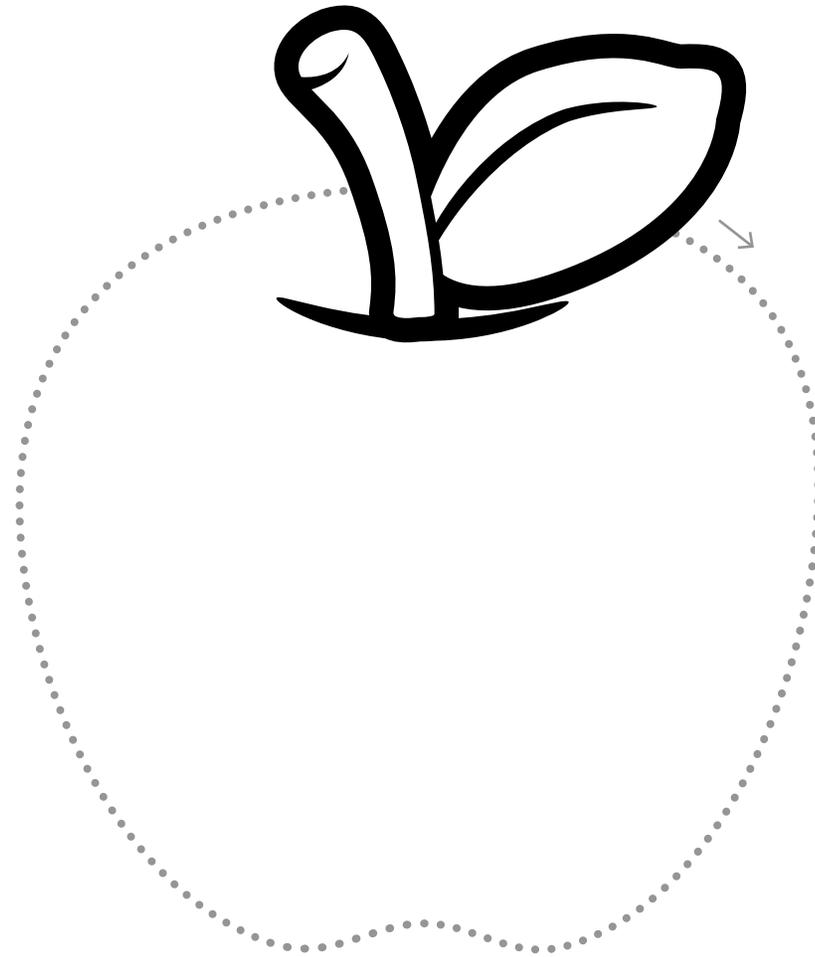
Trazos

Traza las líneas con un lápiz



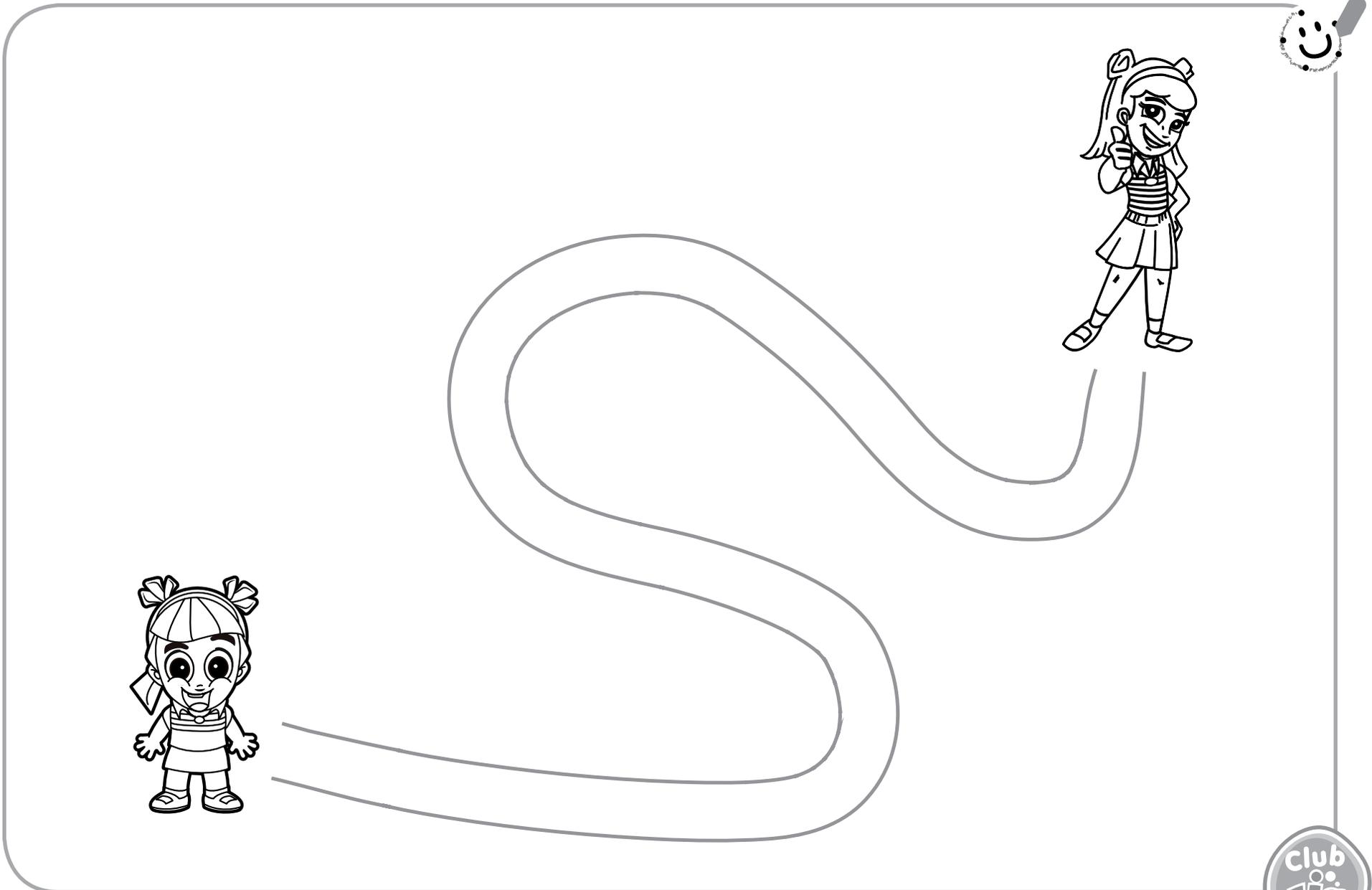
Trazos

Traza las líneas con un lápiz y colorea el dibujo



Trazos

Usa tu color favorito para trazar una línea dentro del camino sin tocar los bordes



Trazos

Traza las líneas con un lápiz y colorea el dibujo



Trazos

Traza las líneas con un lápiz y colorea el dibujo



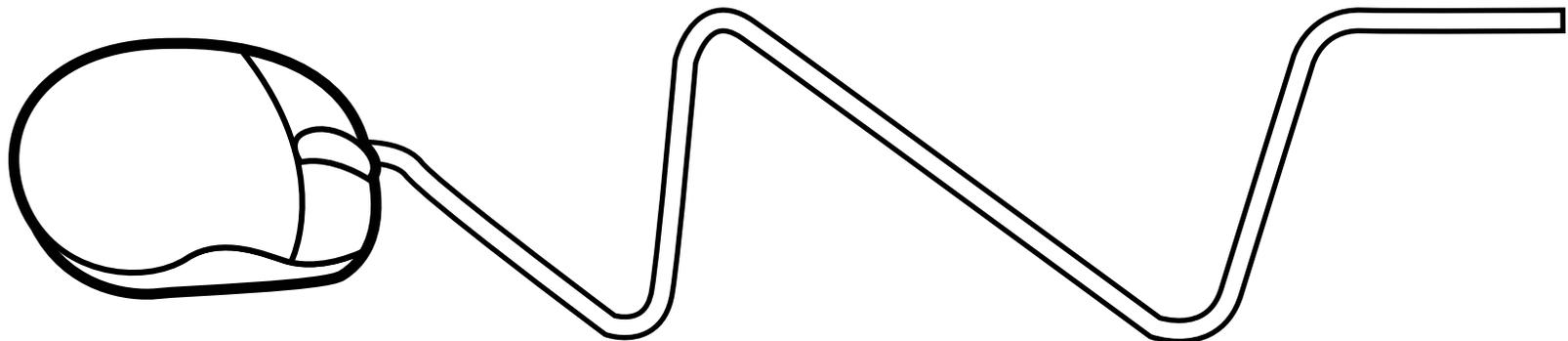
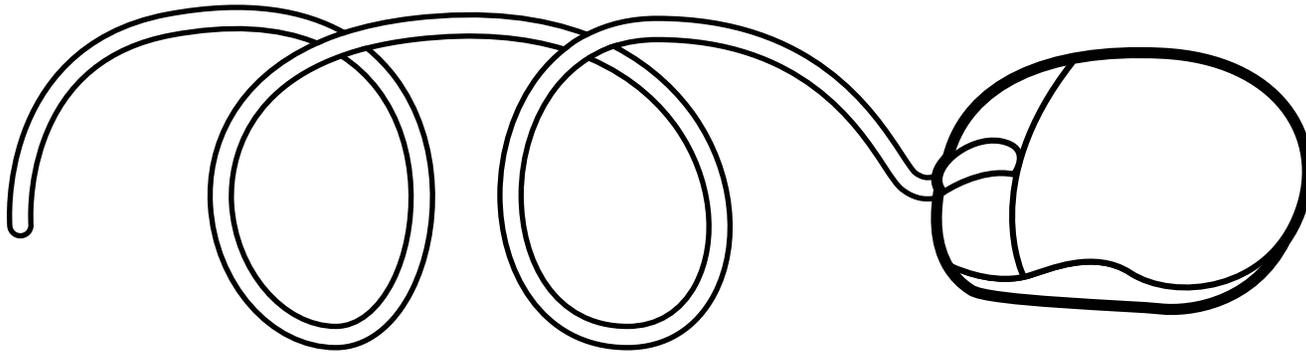
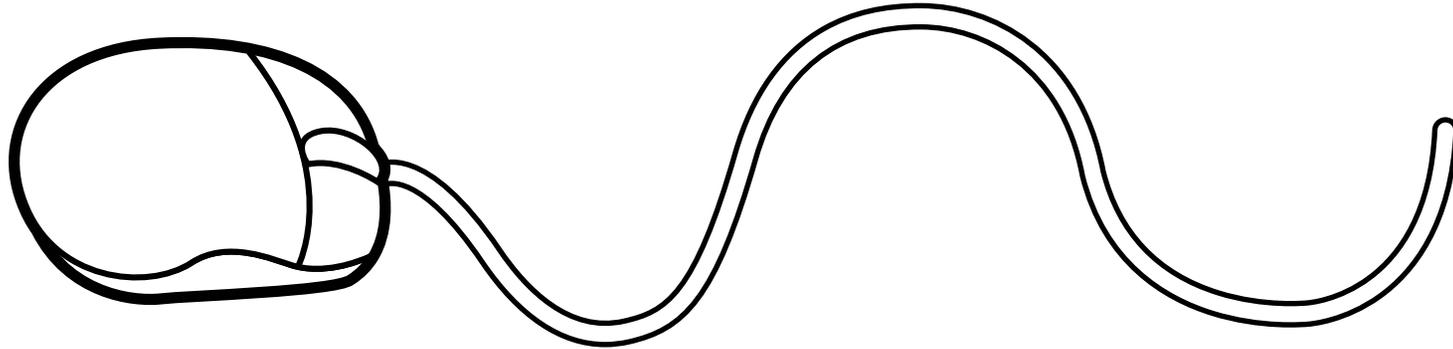
Trazos

Traza las líneas con un lápiz



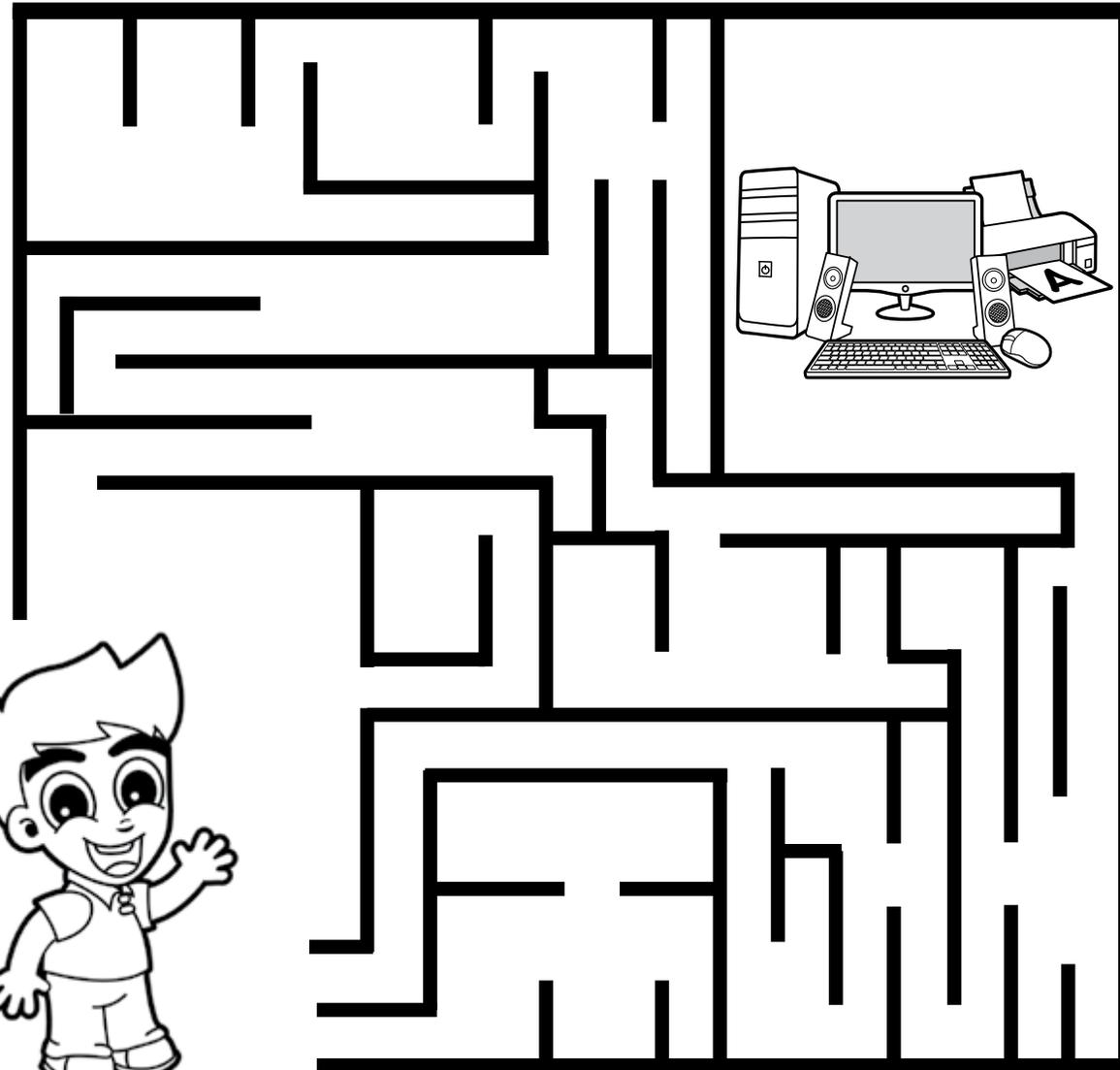
Trazos

Traza una línea de color para seguir el camino



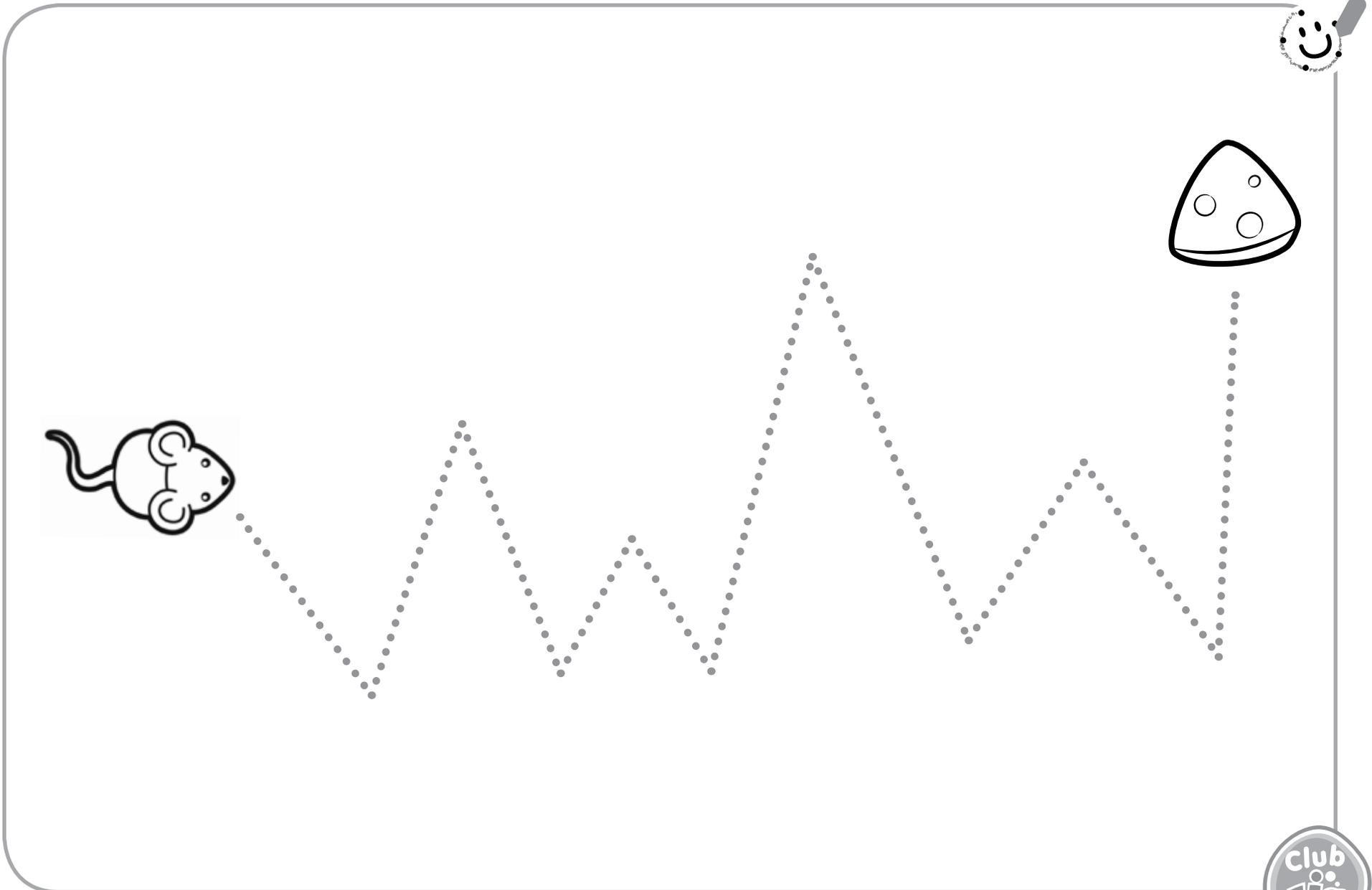
Trazos

Traza el camino correcto para llegar a la computadora



Trazos

Ayuda al ratón a llegar al queso trazando el camino punteado





Efemérides

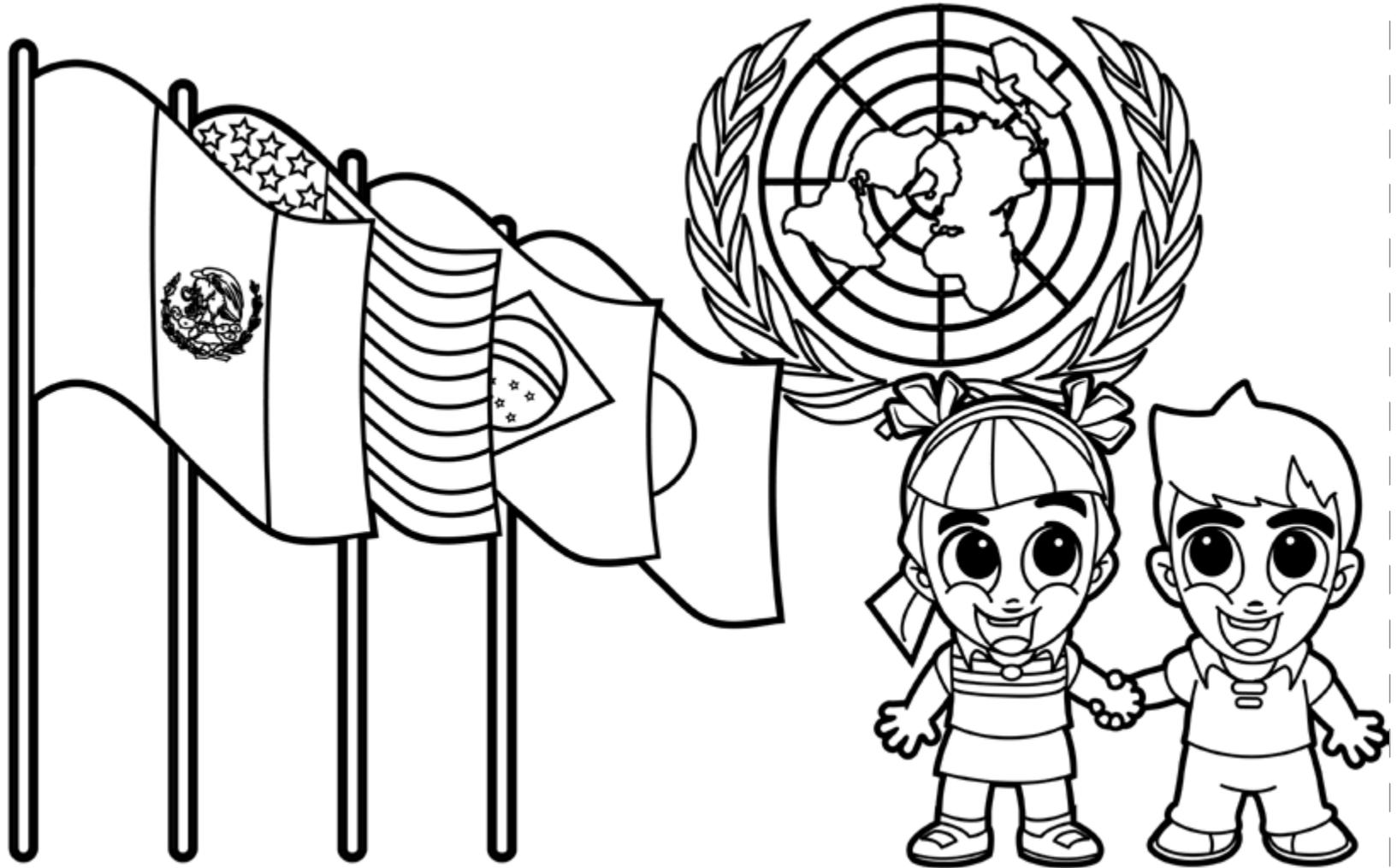
Día de la Independencia de México
16 de Septiembre





Efemérides

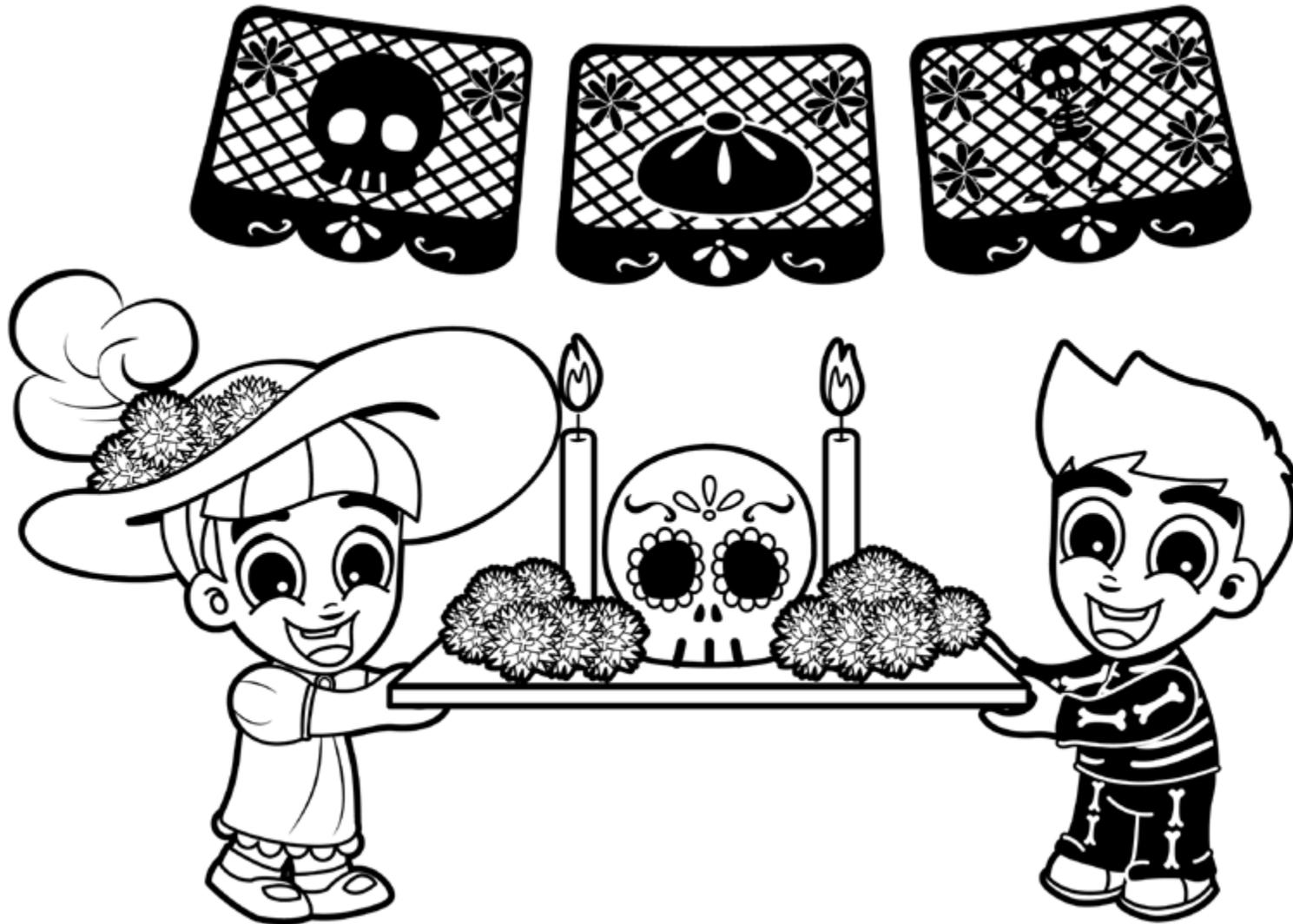
Día de la Organización de las Naciones Unidas
24 de Octubre





Efemérides

Día de los Muertos
2 de Noviembre





Efemérides

Día de la Revolución Mexicana
20 de Noviembre





Efemérides

Día de la Bandera
24 de Febrero





Efemérides

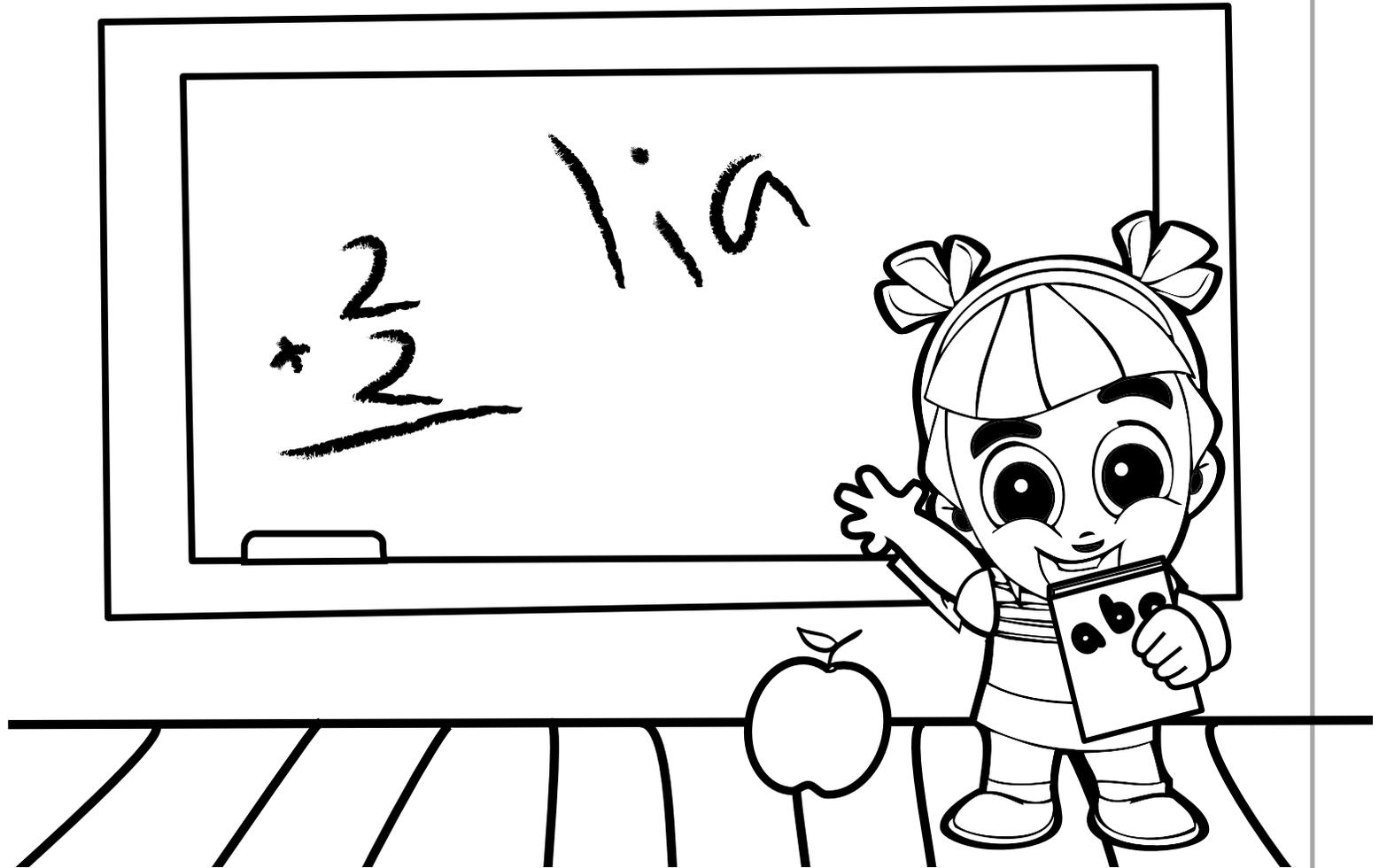
Día del niño
30 de Abril





Efemérides

Día del maestro
15 de Mayo

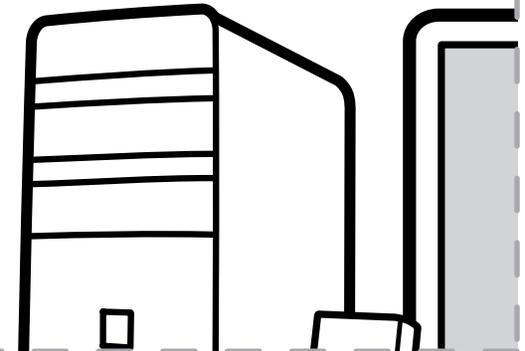
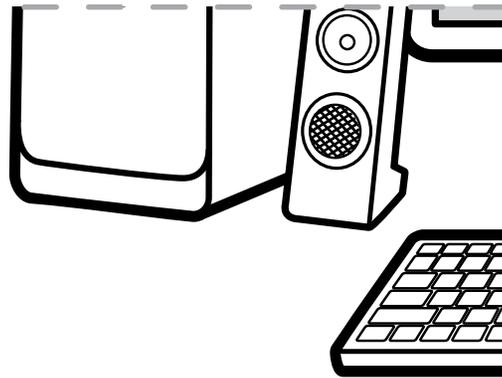
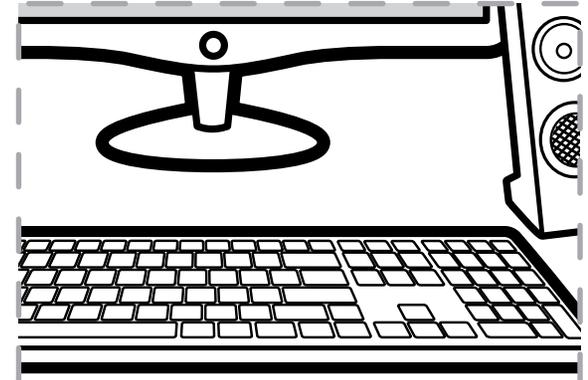
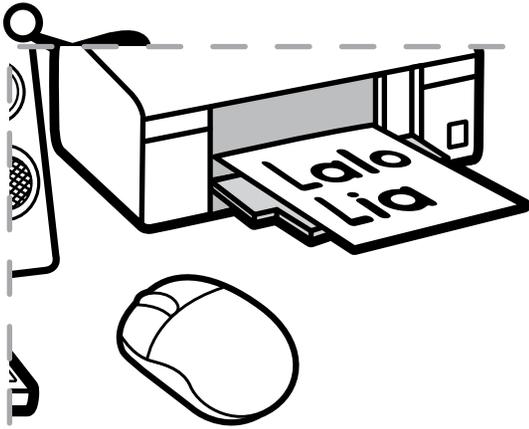




Anexos

Rompecabezas

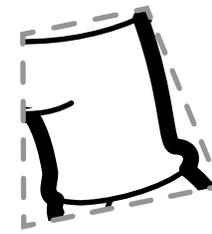
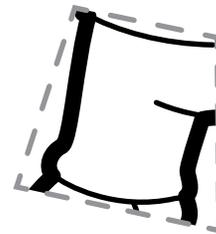
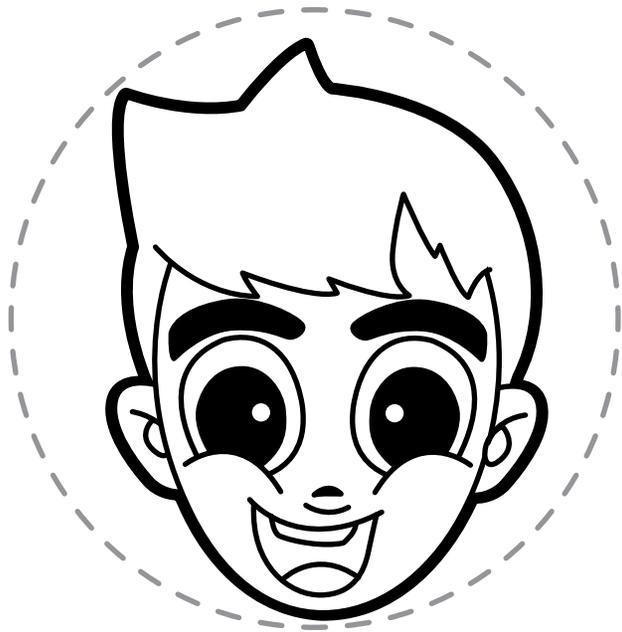
Página 3





Anexos

Partes del Cuerpo
Página 45



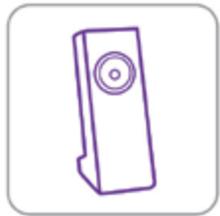
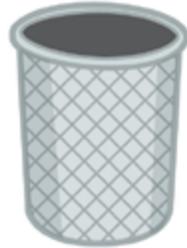




¡Lo logramos!



Terminamos el ciclo juntos ¡FELICIDADES!





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

