

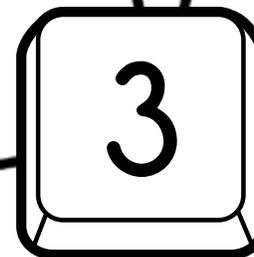
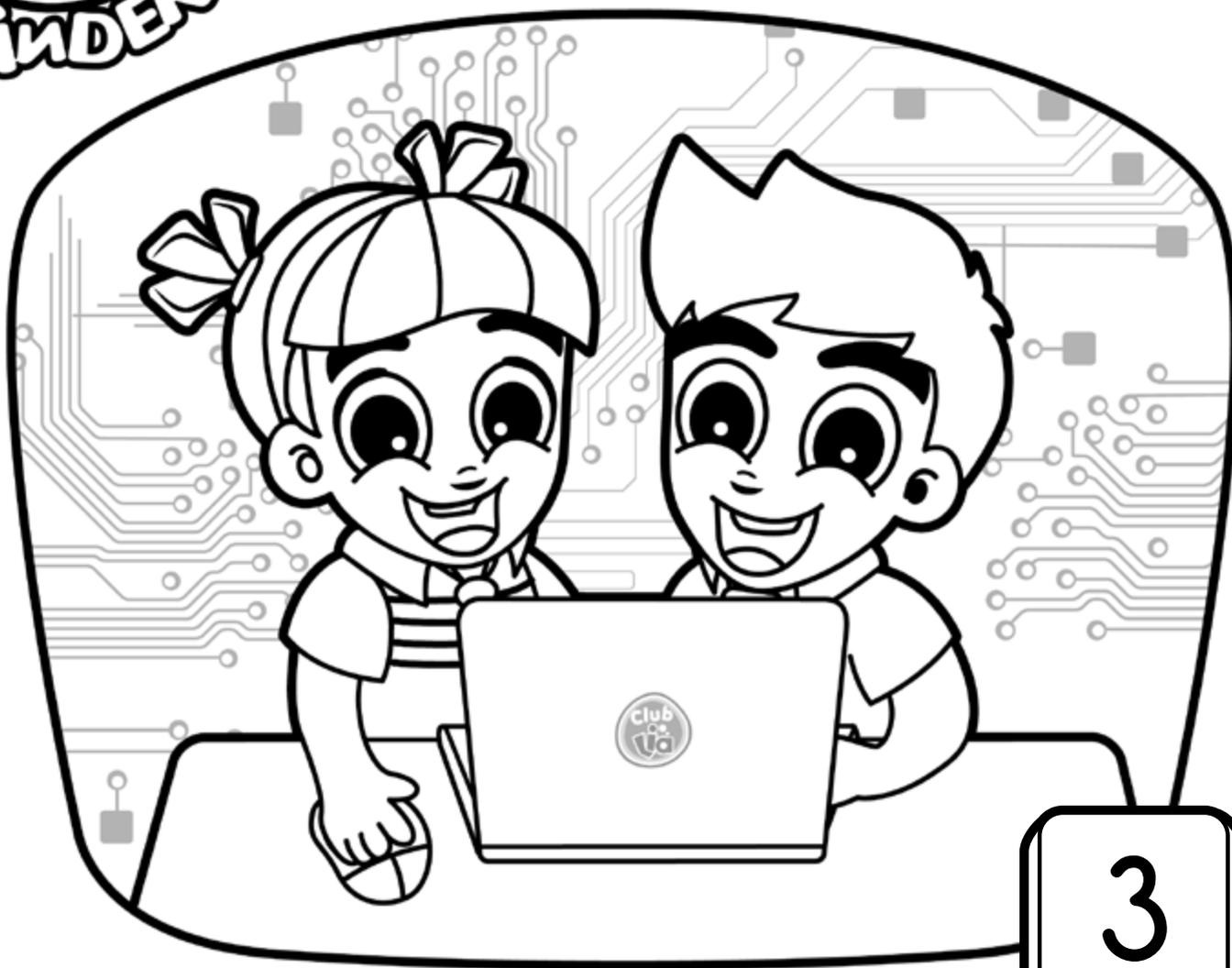


Educación tecnológica para  
los niños y las familias de hoy

3



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:**

Jardín 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	Secuencia Lógica	37
Partes de la Computadora	3	Partes del Cuerpo	38
La Computadora	9	Vocales y Consonantes	42
Formas Geométricas	15	Diptongos	46
Cuerpos Geométricos	18	Sílabas	48
Números	23	Lecto-Escritura	55
Suma	30	Opuestos	57
Resta	33	Trazos	59
Reloj	36	Efemérides	68
		Anexos	84
		Diploma	88

# Iconografía

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

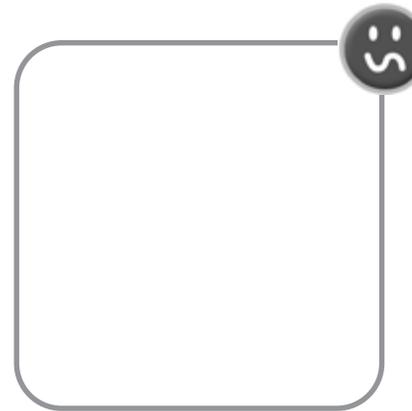
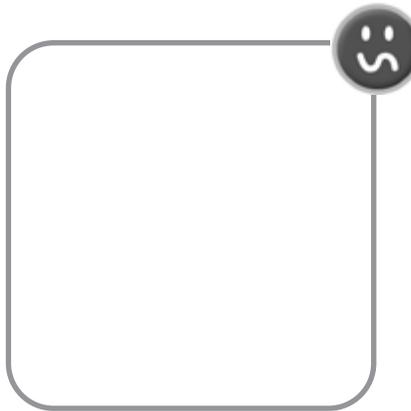
# Reglas del Salón de Computación

Recorta y pega las imágenes según corresponda.  
Coméntalas con tu maestr@ y compañeros.



# Reglas del Salón de Computación

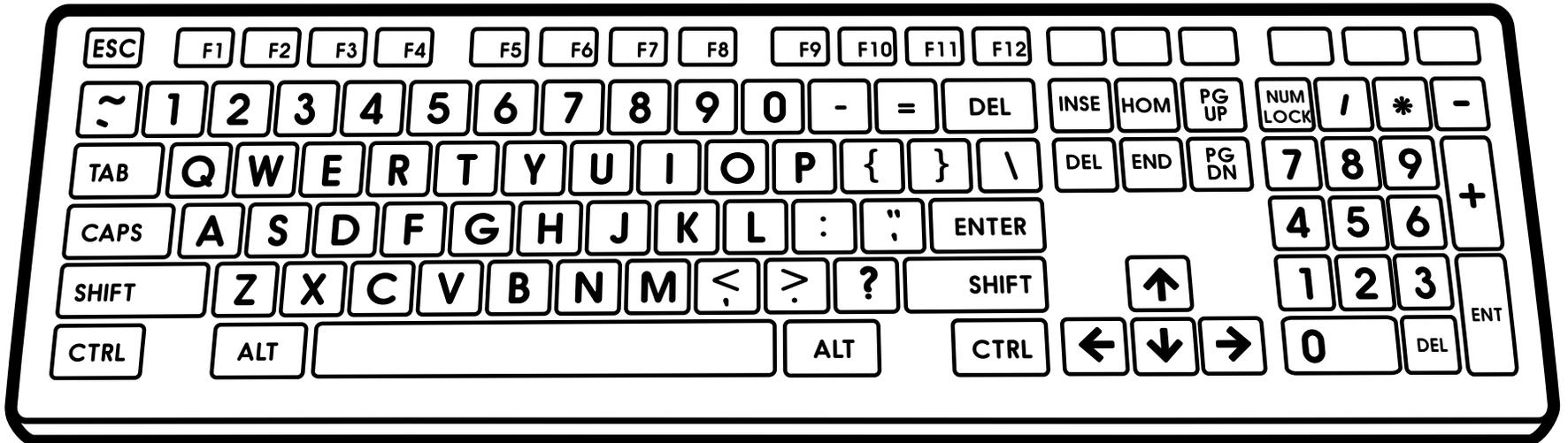
Recorta y pega las imágenes según corresponda.  
Coméntalas con tu maestr@ y compañeros.



# Partes de la Computadora

Colorea del mismo color las teclas que corresponden a tu nombre. Escribe tu nombre sobre la línea.

## Teclado

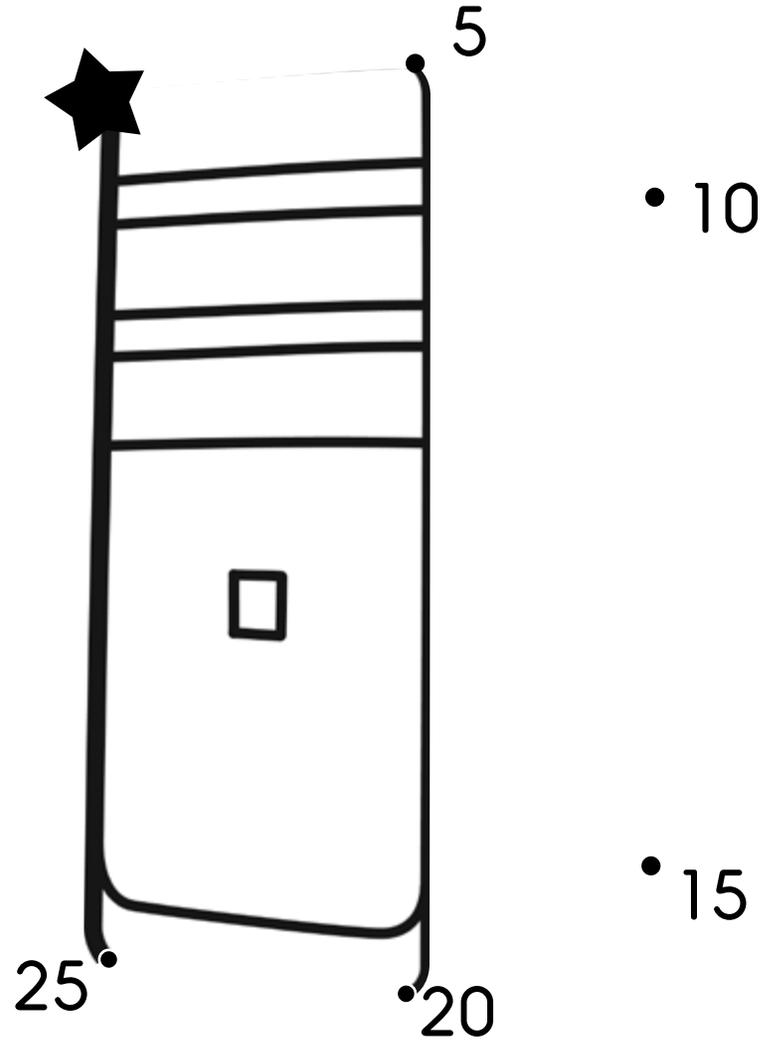


# Partes de la Computadora

Ayuda a Lalo a unir los puntos para formar el CPU, contando de 10 en 10. Inicia en la estrella.



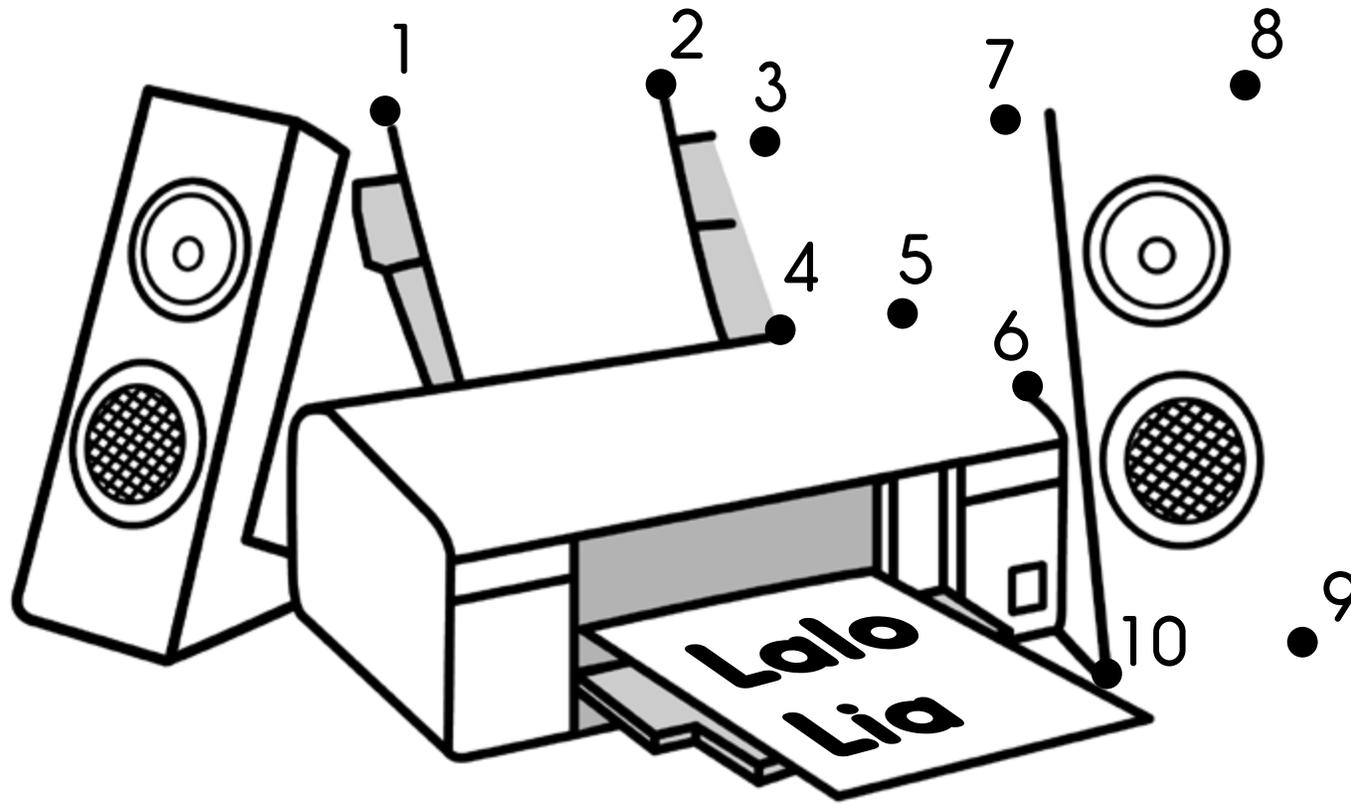
CPU



# Partes de la Computadora

Une los puntos del 1 al 10. Colorea la imagen.

## Bocinas e Impresora

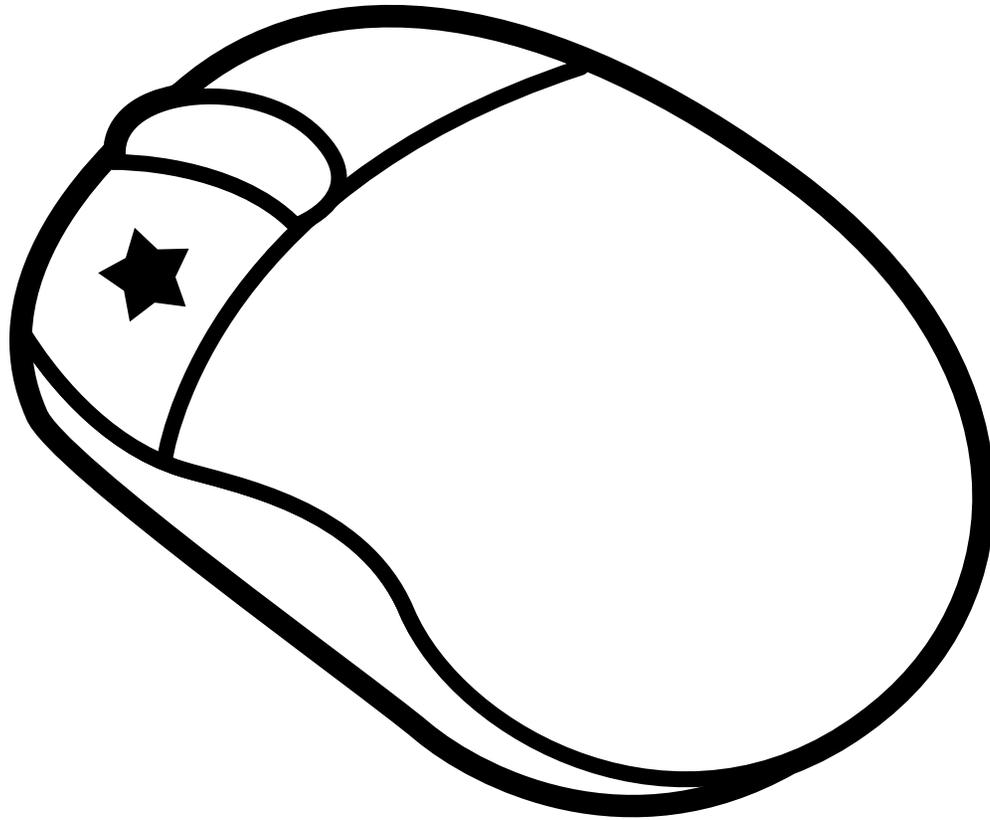


# Partes de la Computadora

Colorea de azul el botón izquierdo del ratón y de rojo el botón derecho. Identifícalos por la estrella.



## Ratón



# Partes de la Computadora

Escribe el nombre de las imágenes para completar el crucigrama

monitor  
ratón  
cpu  
teclado  
bocinas

teclado

cpu

ratón

monitor

bocinas



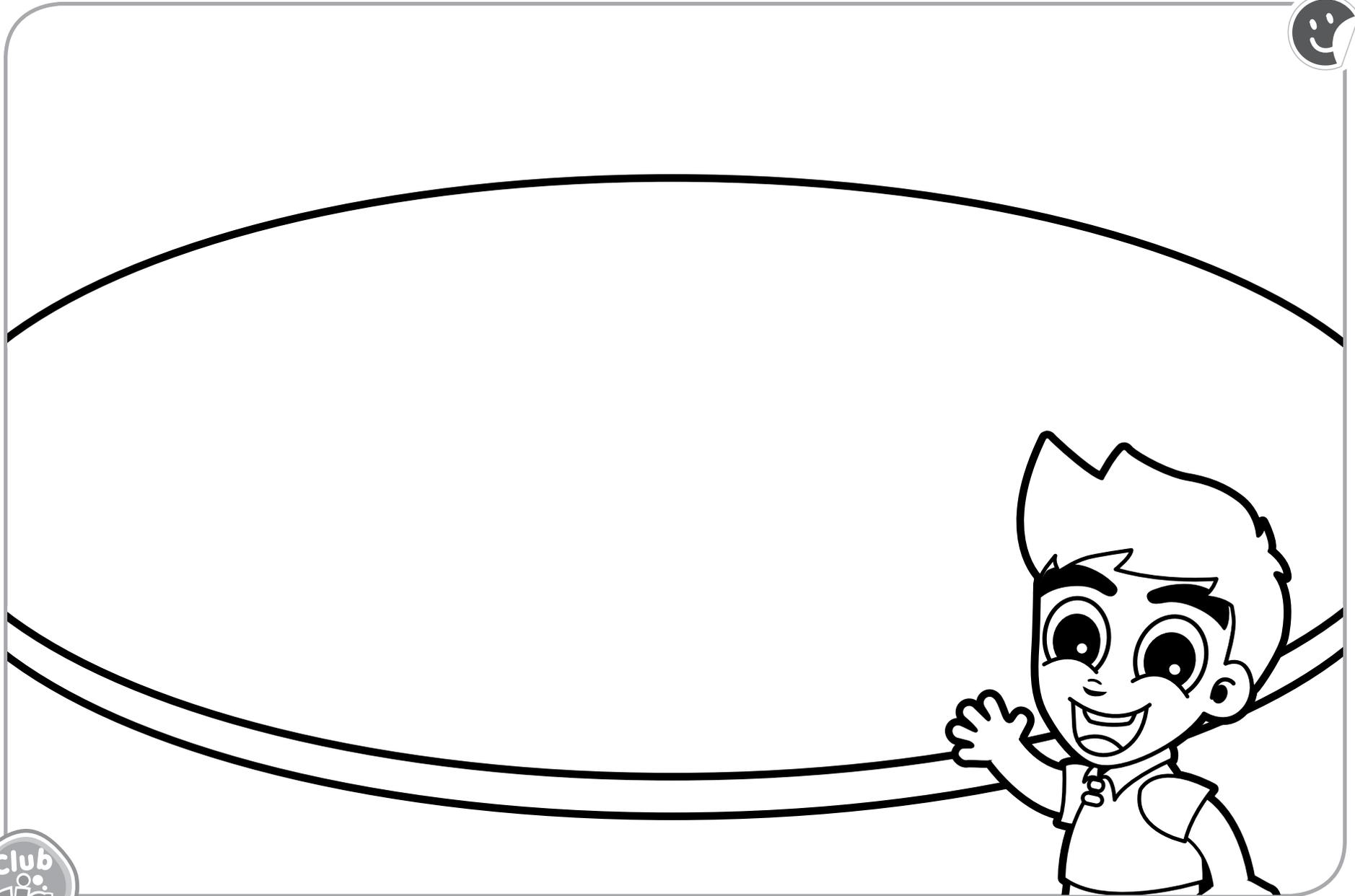
# Partes de la Computadora

Encuentra las 6 partes de la computadora en la imagen y enciérralas en un círculo. Colorea la imagen.



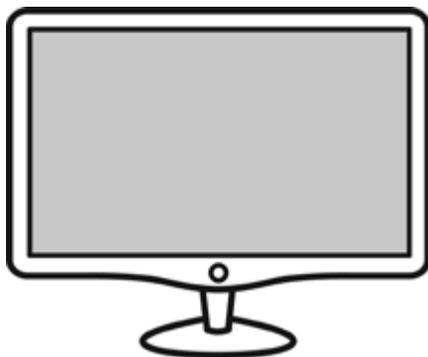
# La Computadora

Utiliza las etiquetas para formar tu salón de cómputo



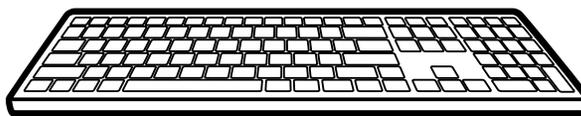
# La Computadora

Encierra en un círculo la palabra que nombra a la imagen



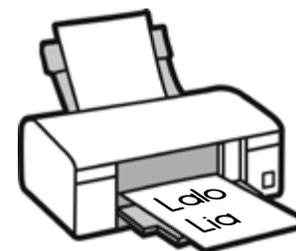
marino  
monitor  
mano

tenedor  
tapa  
teclado



botas  
bocinas  
babero

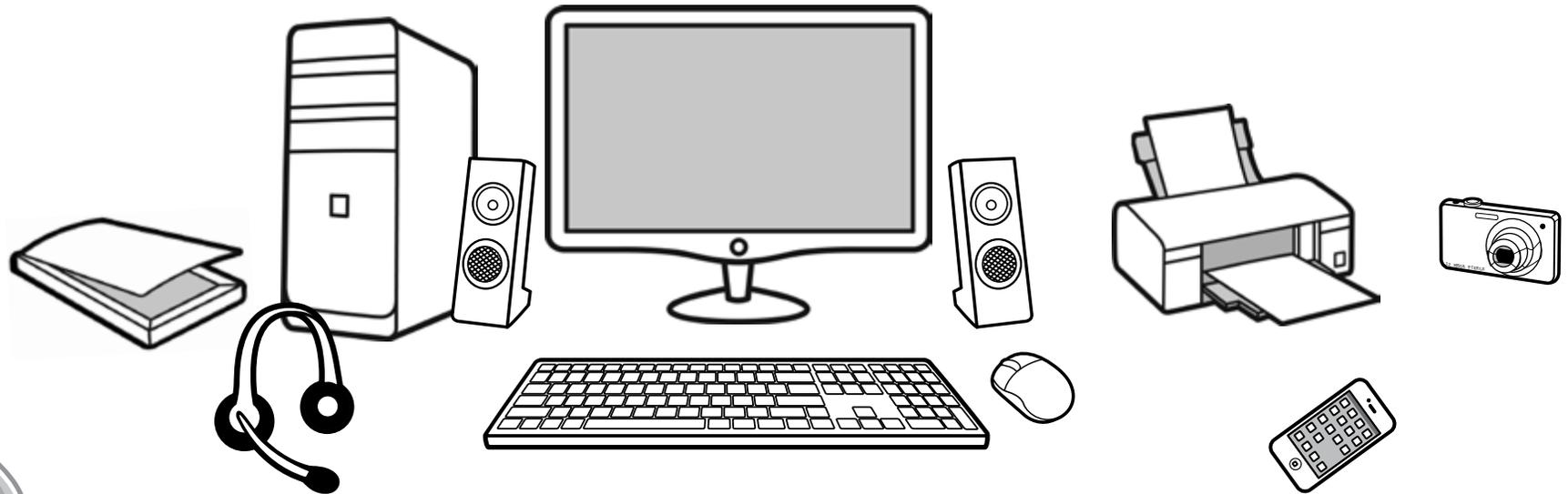
ratón  
ropero  
rosa



impresora  
impreso  
incógnita

# La Computadora

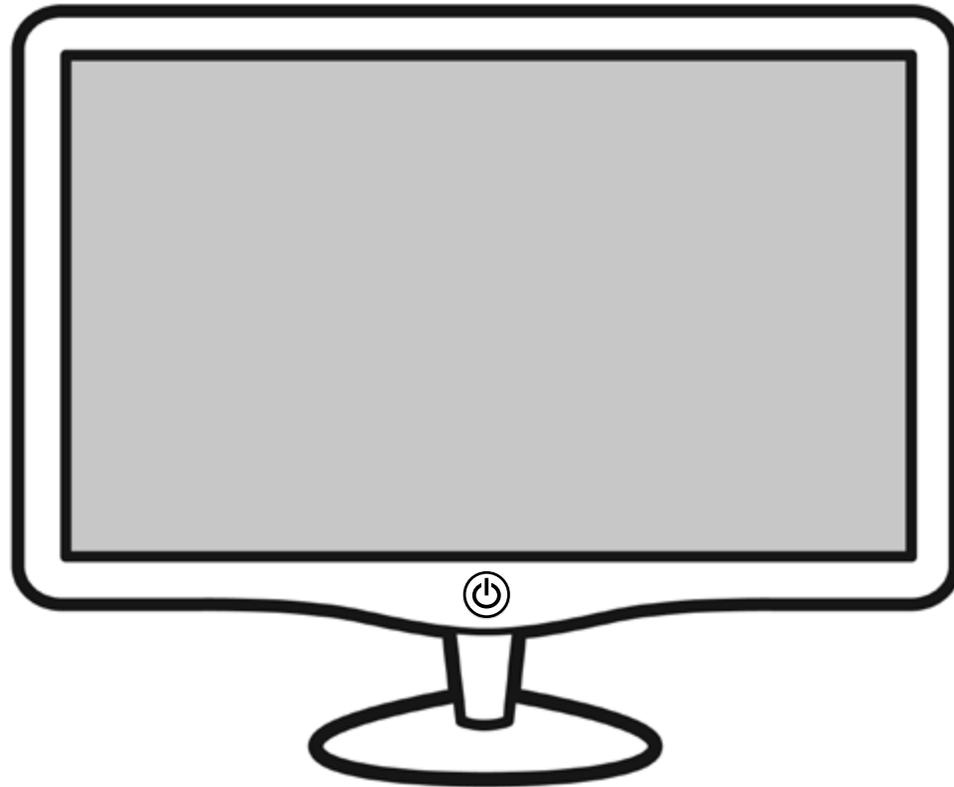
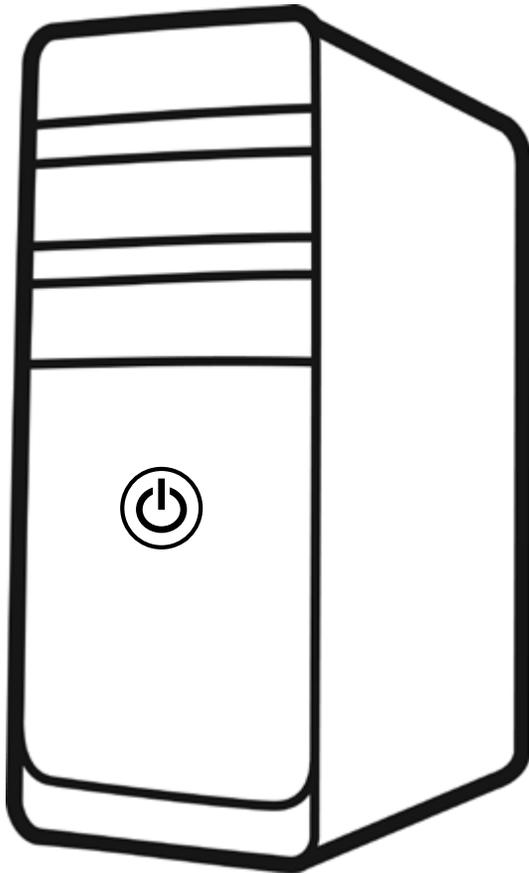
Encuentra las diferencias entre las dos imágenes y trázalas con una "X"



# La Computadora

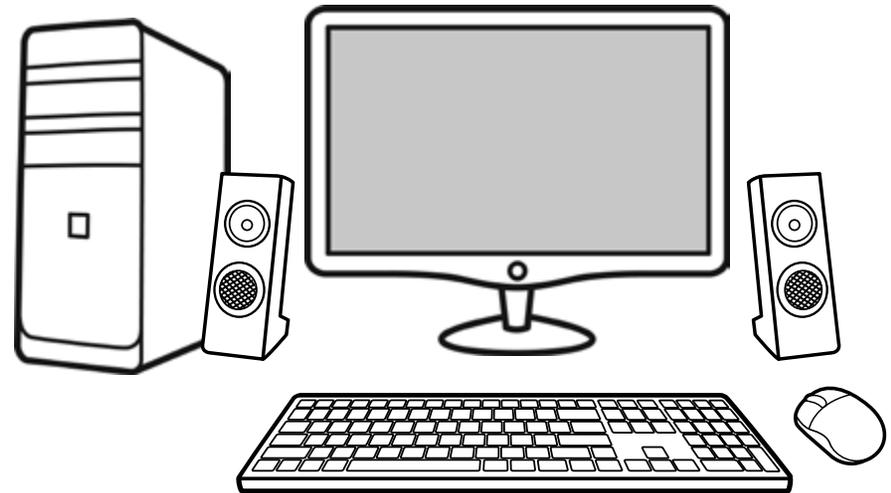
Encierra en un círculo el botón de ENCENDER del CPU y colorea de rojo el botón de ENCENDER / APAGAR del monitor

## Como apagar el monitor



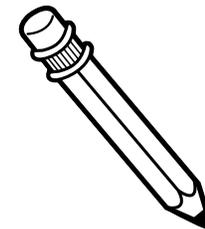
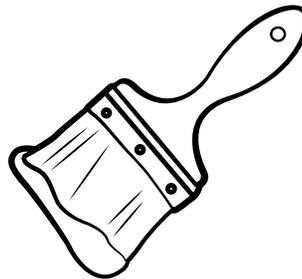
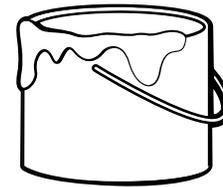
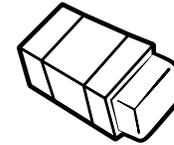
# La Computadora

Observa las semejanzas y diferencias entre las computadoras.  
Compártelas con tu clase y colorea las imágenes.



# Pantalla de Paint

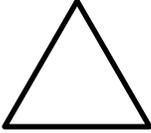
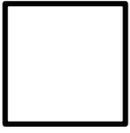
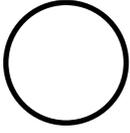
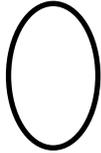
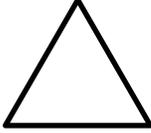
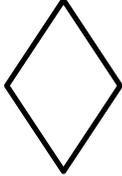
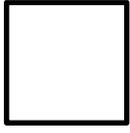
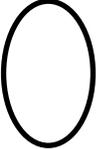
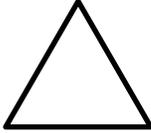
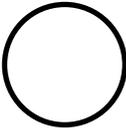
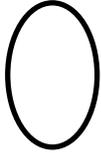
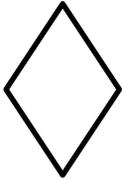
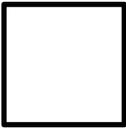
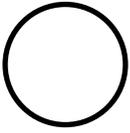
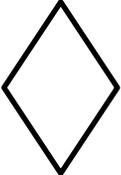
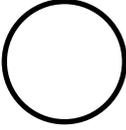
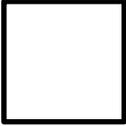
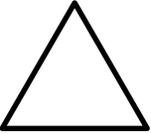
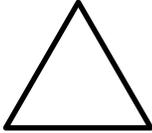
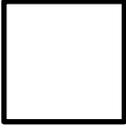
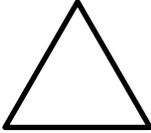
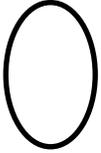
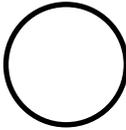
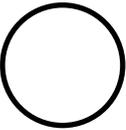
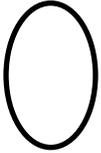
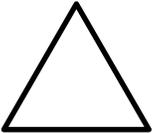
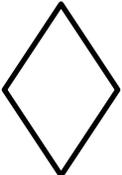
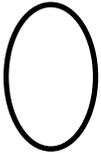
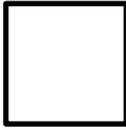
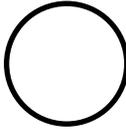
Traza una línea para unir las herramientas de Paint con las imágenes a tu izquierda



# Formas Geométricas

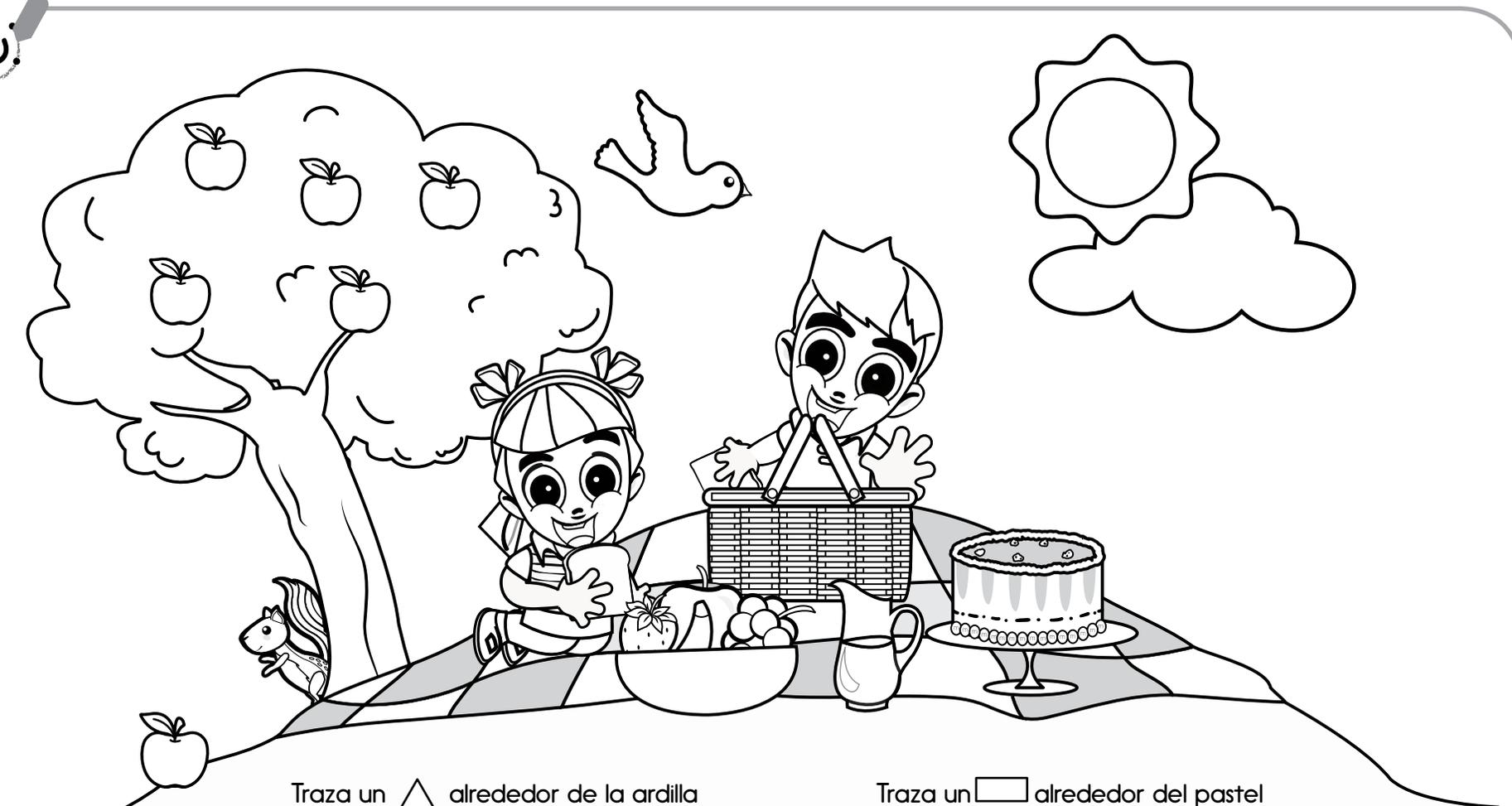
Colorea las formas geométricas de la derecha que sean iguales a las de la izquierda



# Formas Geométricas

Realiza la actividad siguiendo las instrucciones



Traza un  alrededor de la ardilla

Traza un  alrededor del pastel

Traza un  alrededor del sol

Traza un  alrededor de la jarra

Traza un  alrededor del pájaro

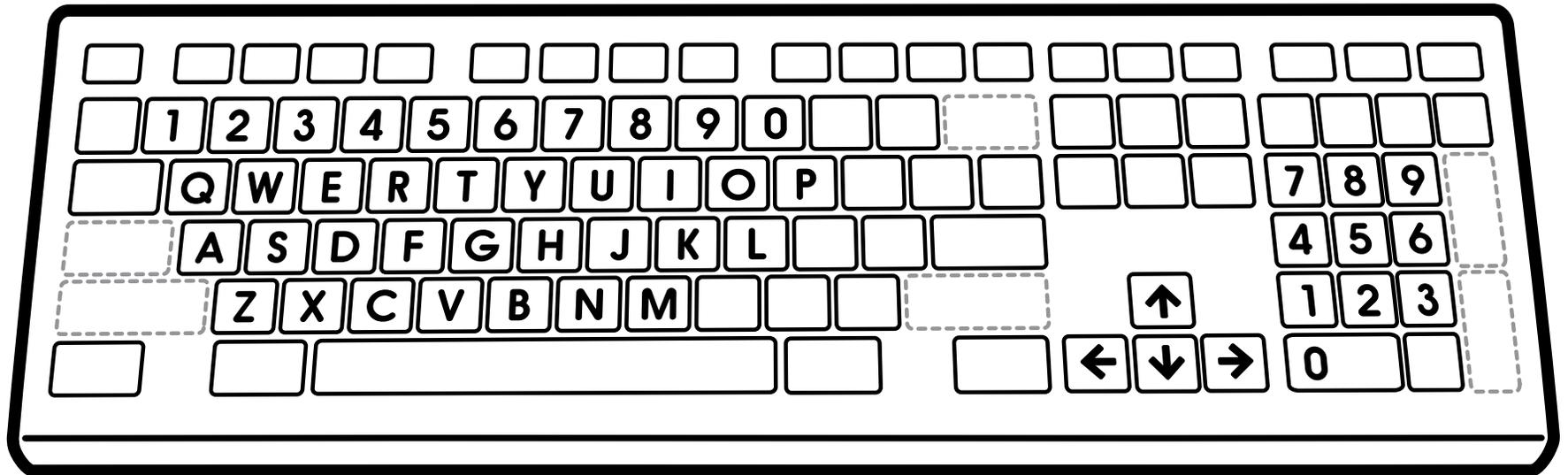
Traza un  alrededor de las manzanas

# Formas Geométricas

El teclado de la computadora tiene forma de rectángulo.  
Utiliza las etiquetas para completar el teclado.

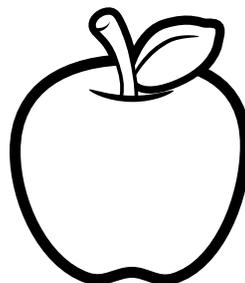
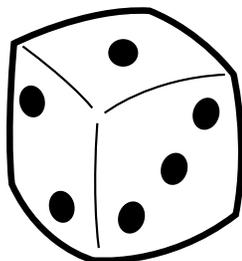
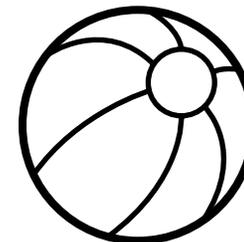
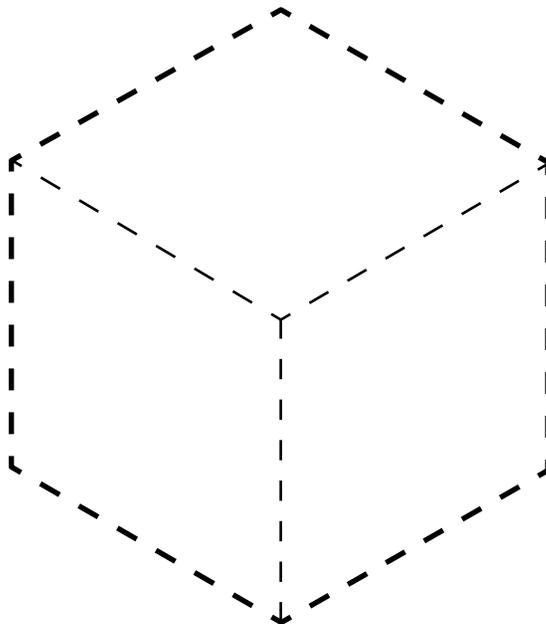


## Rectángulo



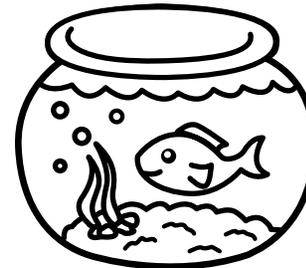
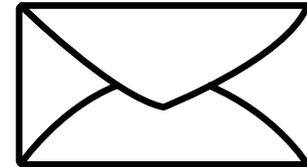
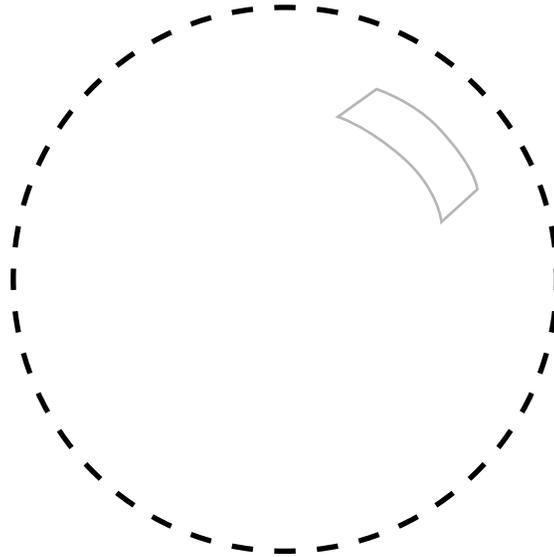
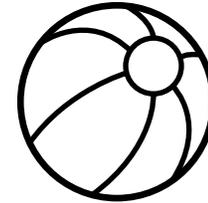
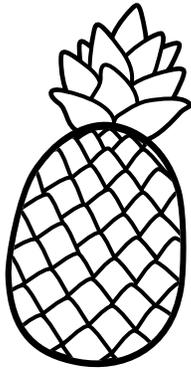
# Cuerpos Geométricos

Colorea los objetos con forma de cubo.  
Traza el cubo siguiendo las líneas punteadas.



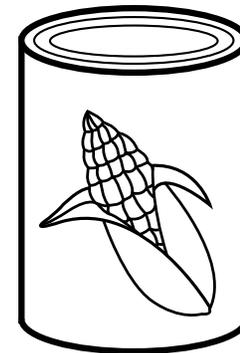
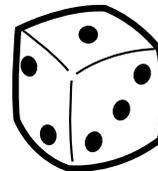
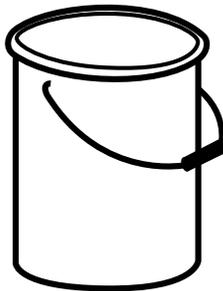
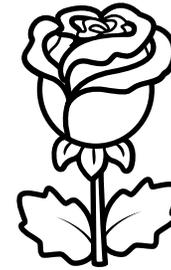
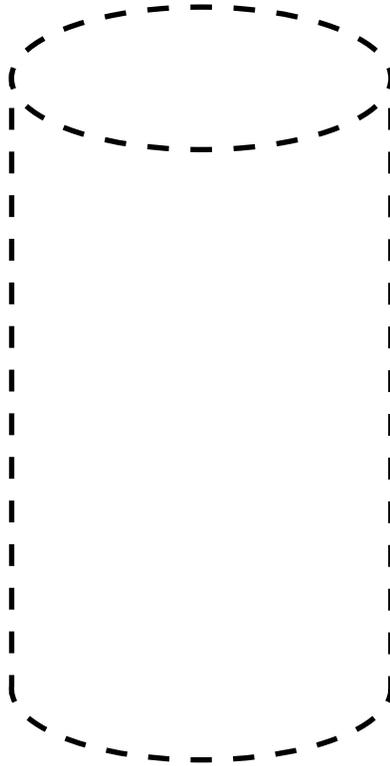
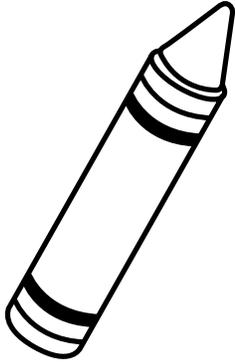
# Cuerpos Geométricos

Colorea los objetos con forma de esfera.  
Traza la esfera siguiendo las líneas punteadas.



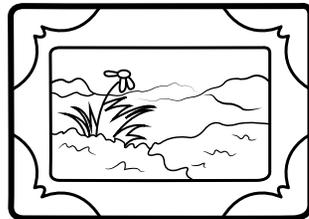
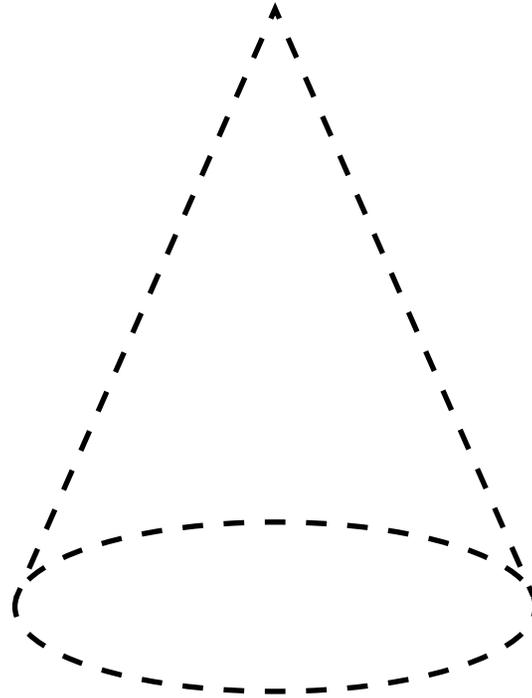
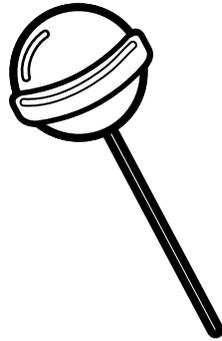
# Cuerpos Geométricos

Colorea los objetos con forma de cilindro.  
Traza el cilindro siguiendo las líneas punteadas.



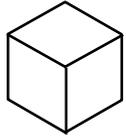
# Cuerpos Geométricos

Colorea los objetos con forma de cono.  
Traza el cono siguiendo las líneas punteadas.

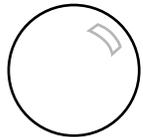


# Cuerpos Geométricos

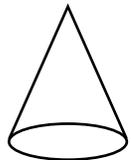
Encierra en un círculo los cuerpos geométricos utilizando el código de colores. Colorea la imagen.



azul



verde



amarillo



rojo



# Números

Ayuda a Lalo a seguir la secuencia correcta de los números de 0 a 20



## Secuencias



1	8	9	12	13	14	15
0	7	10	11	18	17	16
1	6	11	10	17	16	17
2	5	12	13	14	15	18
3	4	13	12	11	10	19
4	5	6	7	8	9	20



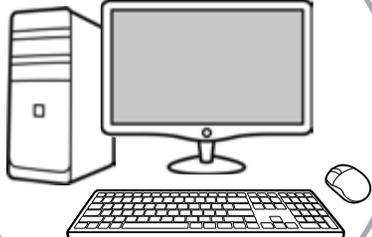
# Números

Ayuda a Lia a llegar a la computadora contando de 2 en 2.  
Colorea los CDs que indican el camino correcto.

123  



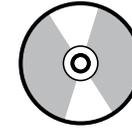

8	10	12	14	16	18
6	8	10	16	18	16
4	10	12	14	16	14
2	8	10	16	18	16
4	6	12	18	20	
6	8	10	12	14	



# Números

¿Qué números faltan en la tabla?  
Escribe el número que encontraste en la línea.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11		13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38		40
41	42		44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63		65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87		89	90
91		93	94	95	96	97	98	99	100



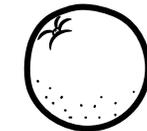
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



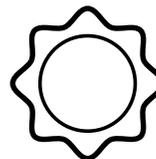
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



# Números

Ayuda a Lalo a completar la secuencia de números del 1 al 20 escribiendo los números que faltan



1

—

3

4

5

6

7

—

9

—

—

—

13

14

15



16

—

18

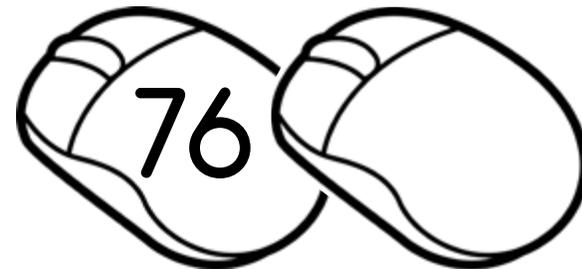
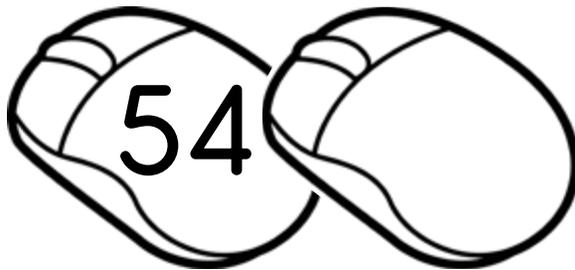
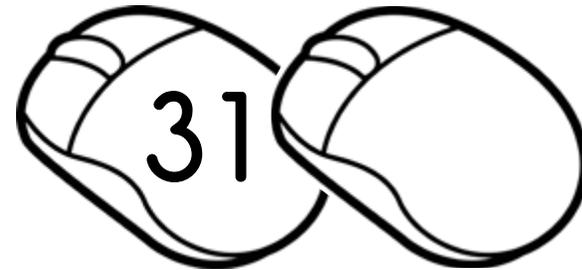
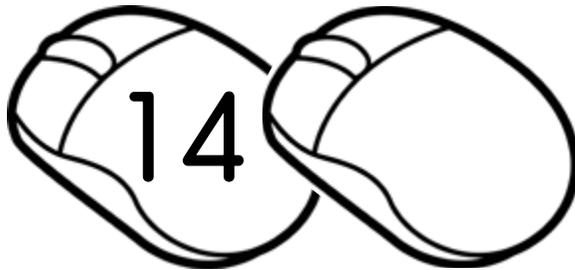
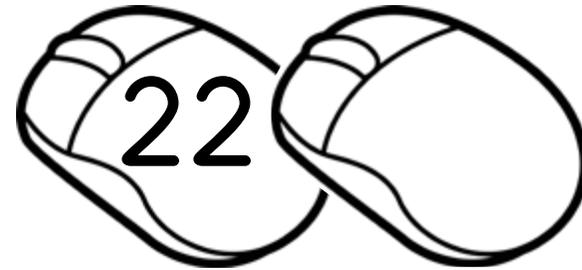
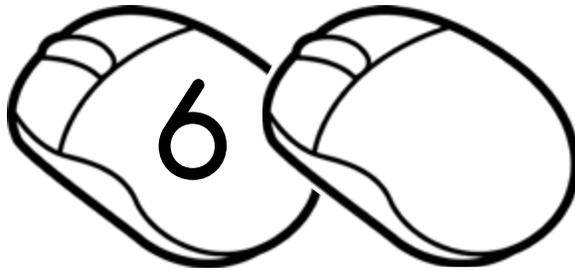
—

20



# Números

Escribe el número que va después del que se muestra



123  
😊



# Números

Conecta los puntos del 10 al 100 iniciando en la estrella

123  


100 



80 ●

90 ●

10 ●

20 ●

70 ●

30 ●

50 ●

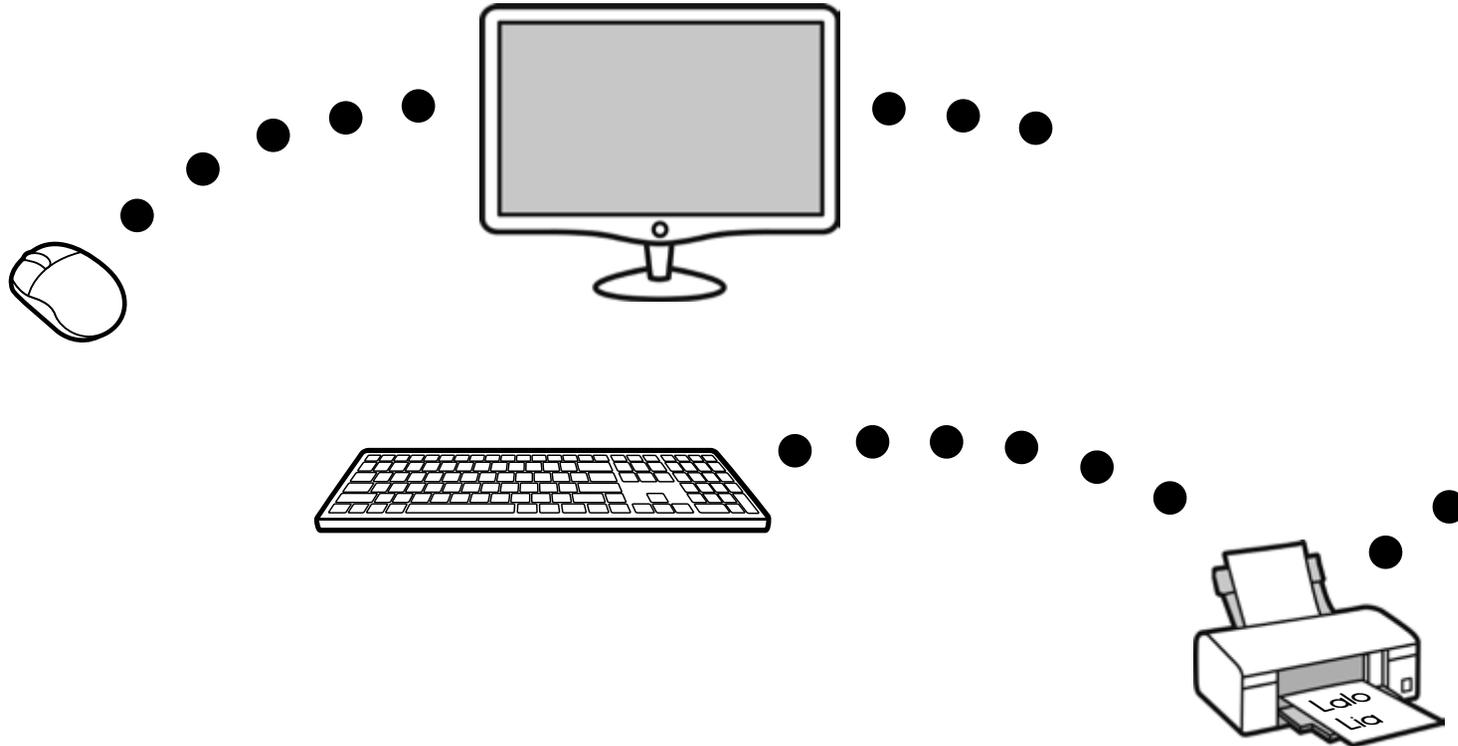
60 ●

40 ●



# Números

Cuenta los puntos entre las imágenes  
y contesta lo que se te pide



123  
😊



El ratón está a \_\_\_\_\_ puntos del monitor.

La impresora está a \_\_\_\_\_ puntos del teclado.

¿Cuántos puntos hay después de la impresora? \_\_\_\_\_

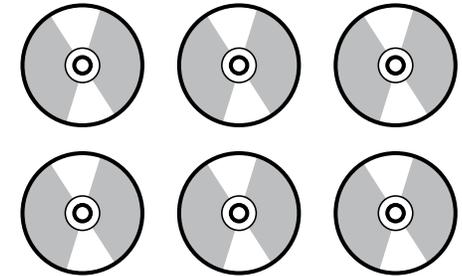
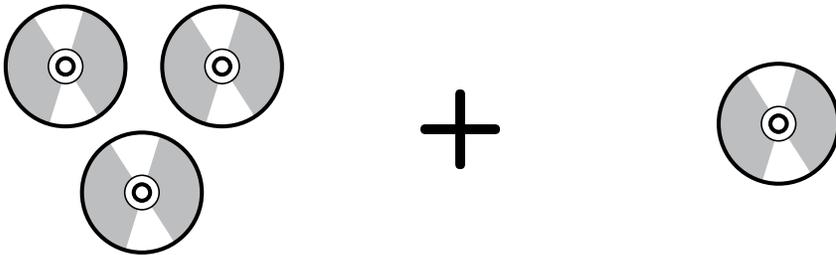
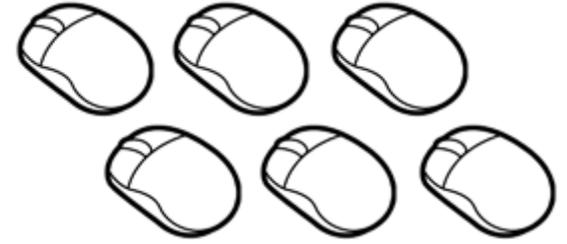
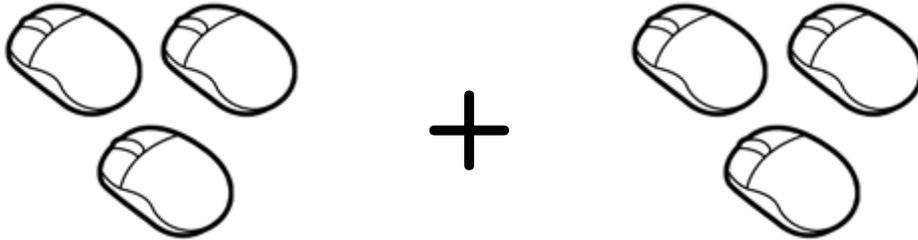
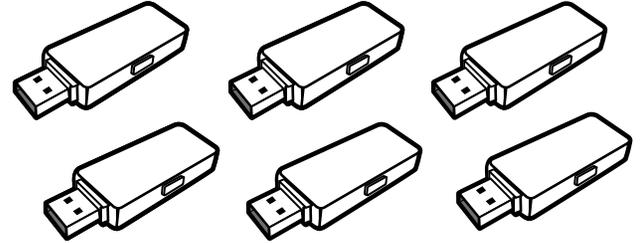
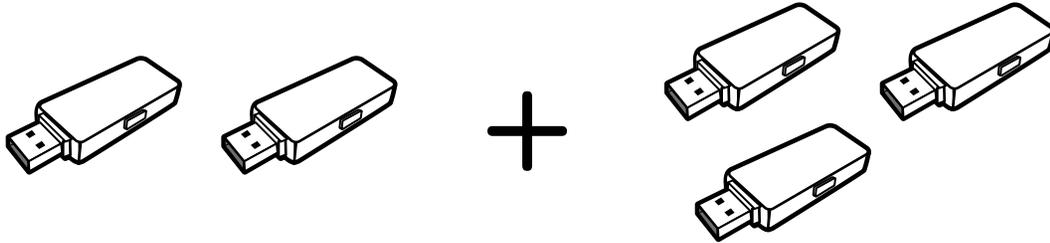
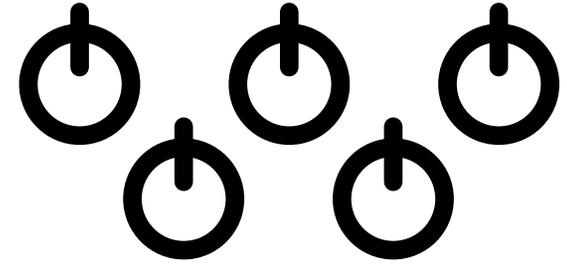
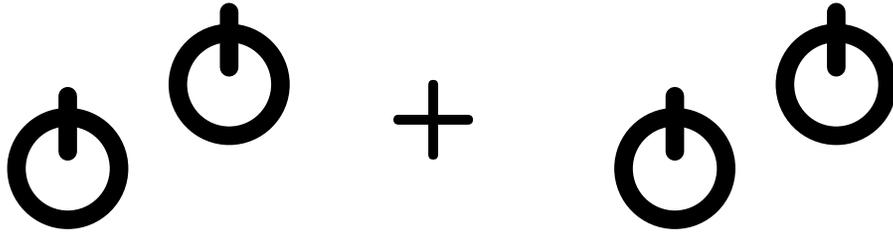
¿Cuántos puntos hay después del monitor? \_\_\_\_\_

# Sumas

Cuenta los objetos en cada fila. Encierra en un círculo el mismo número de objetos en cada cuadro.

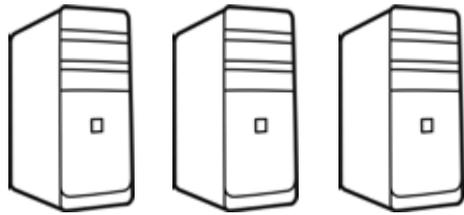
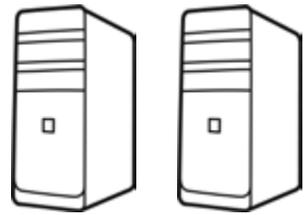
123  

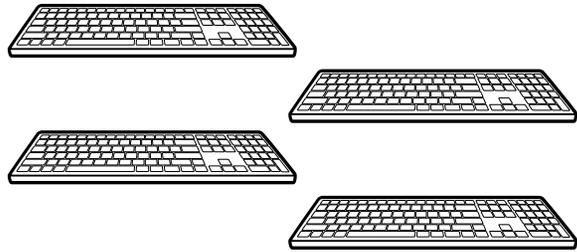
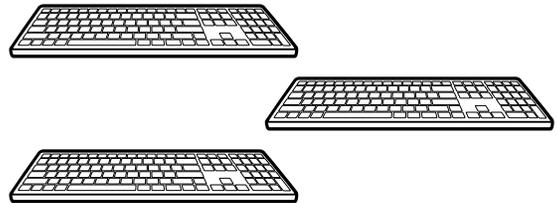


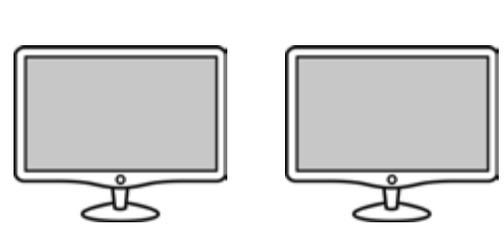
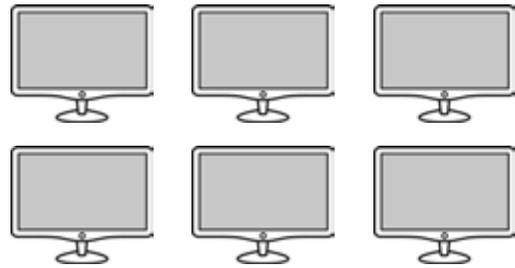



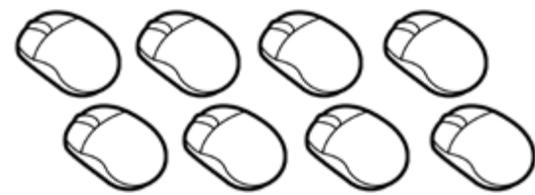
# Sumas

Cuenta los objetos de cada grupo y escribe el resultado

 $+$  $=$

 $+$  $=$

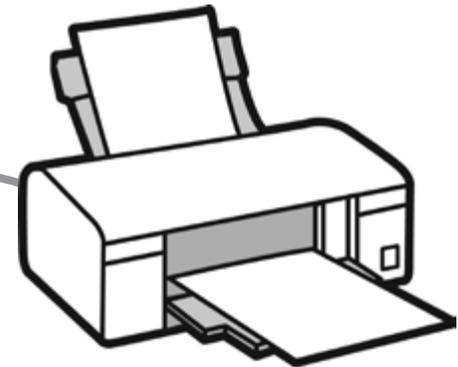
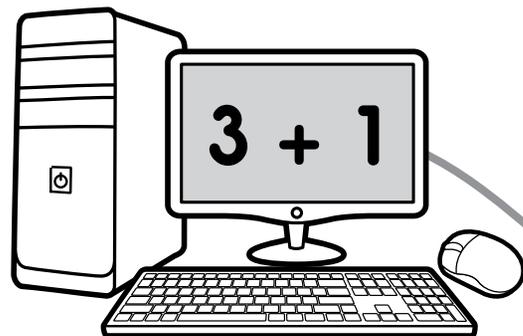
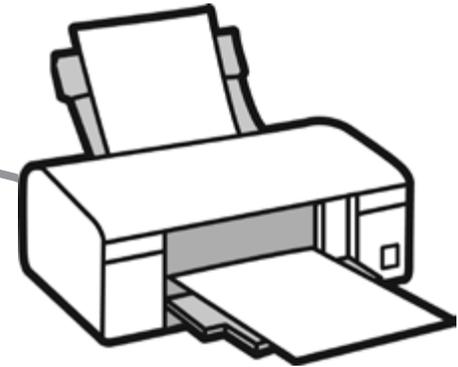
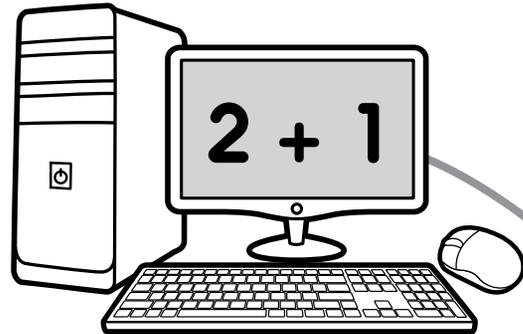
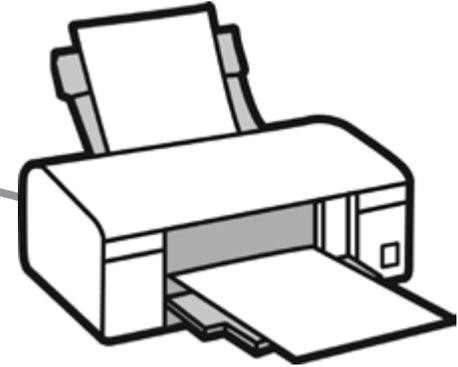
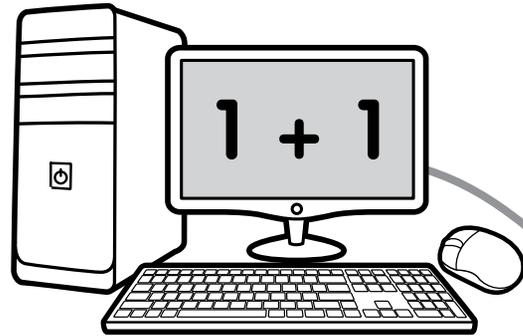
 $+$  $=$

 $+$  $=$



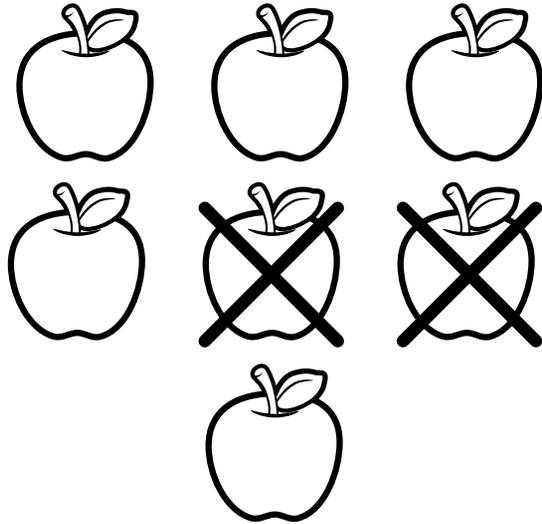
# Sumas

Escribe el resultado de la suma en la impresora



# Restas

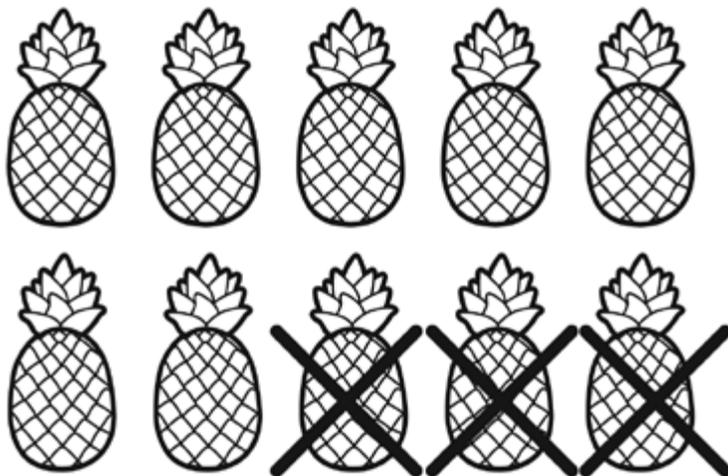
Sigue las instrucciones para completar la actividad  
y escribe la respuesta en el cuadro



¿Cuántas  hay?

¿Cuántas hay marcadas?

¿Cuántas sobraron?



¿Cuántas  hay?

¿Cuántas hay marcadas?

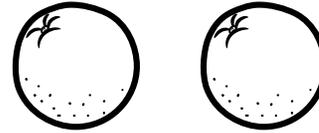
¿Cuántas sobraron?

# Restas

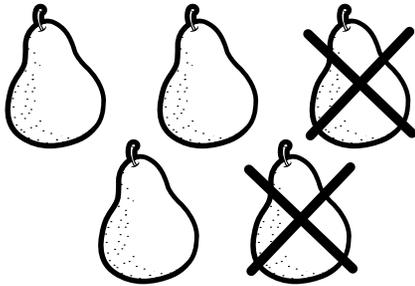
Resta y escribe el resultado en la línea



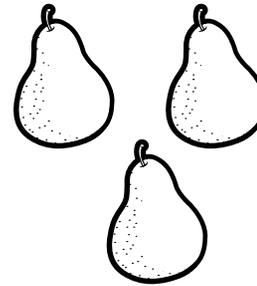
=



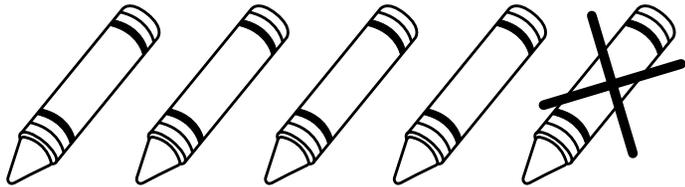
\_\_\_\_\_



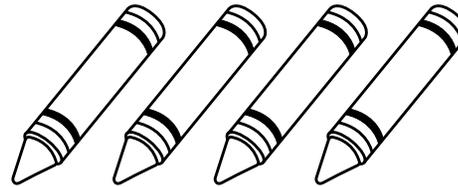
=



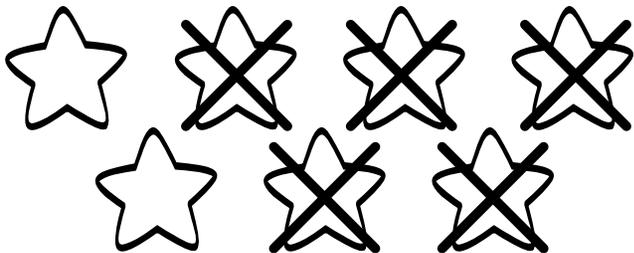
\_\_\_\_\_



=



\_\_\_\_\_



=



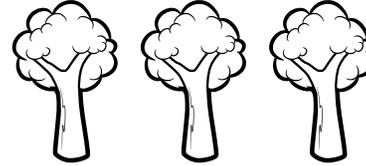
\_\_\_\_\_

# Restas

Marca el número de objetos que se restan en cada conjunto.  
Escribe la respuesta en la línea.

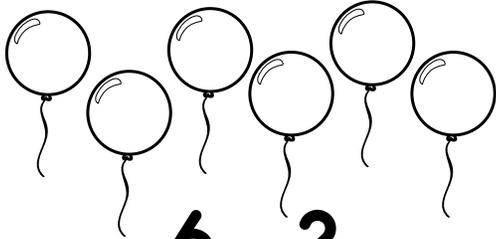


=

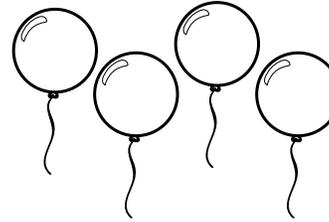


$$4 - 1$$

\_\_\_\_\_

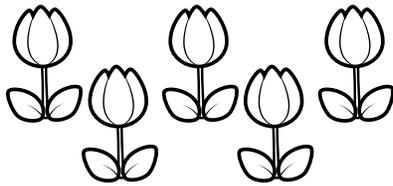


=



$$6 - 2$$

\_\_\_\_\_

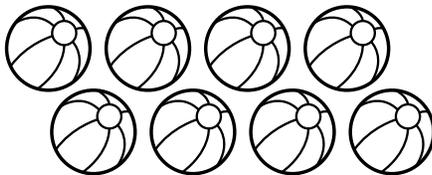


=

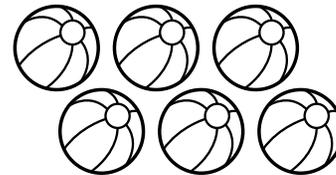


$$5 - 3$$

\_\_\_\_\_



=



$$8 - 2$$

\_\_\_\_\_



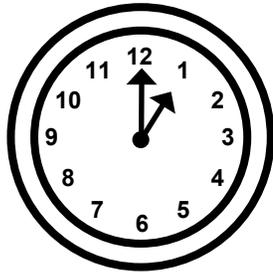
# Reloj

Identifica el reloj de manecilla y digital que muestren la misma hora y coloréalos según el código

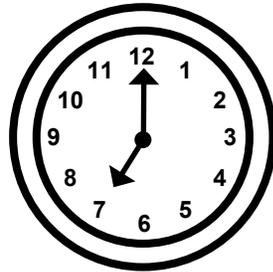
123  




1:00 amarillo



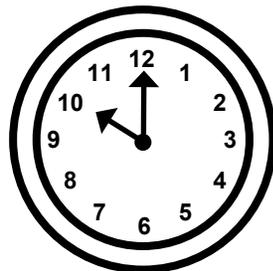
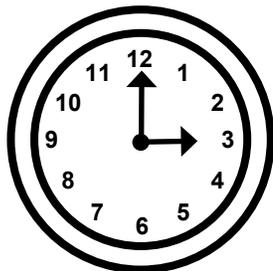
3:00 rojo



7:00 azul

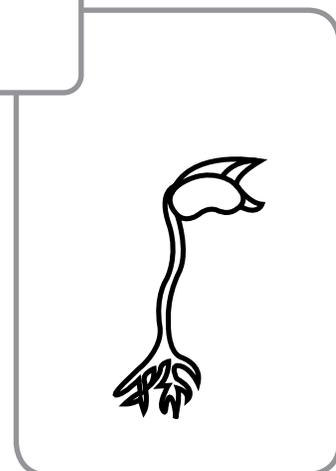
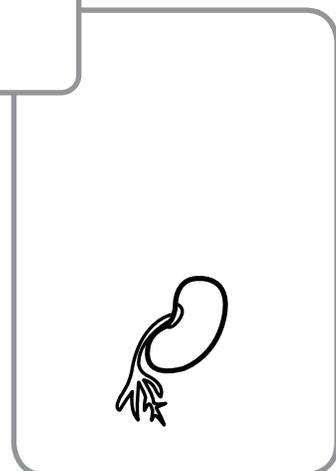
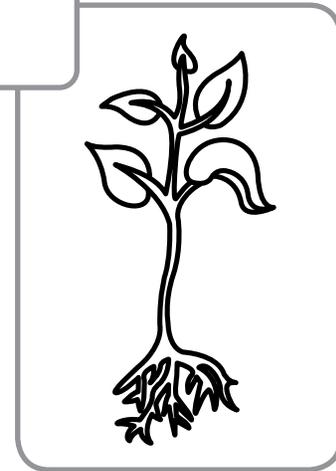
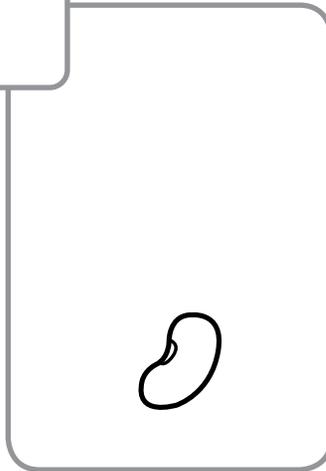
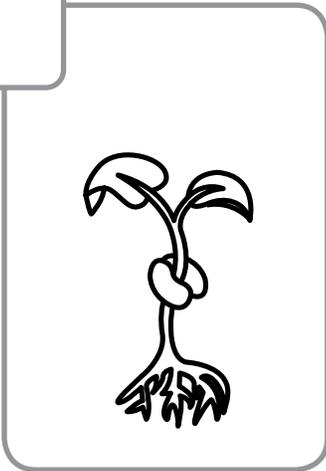


10:00 verde



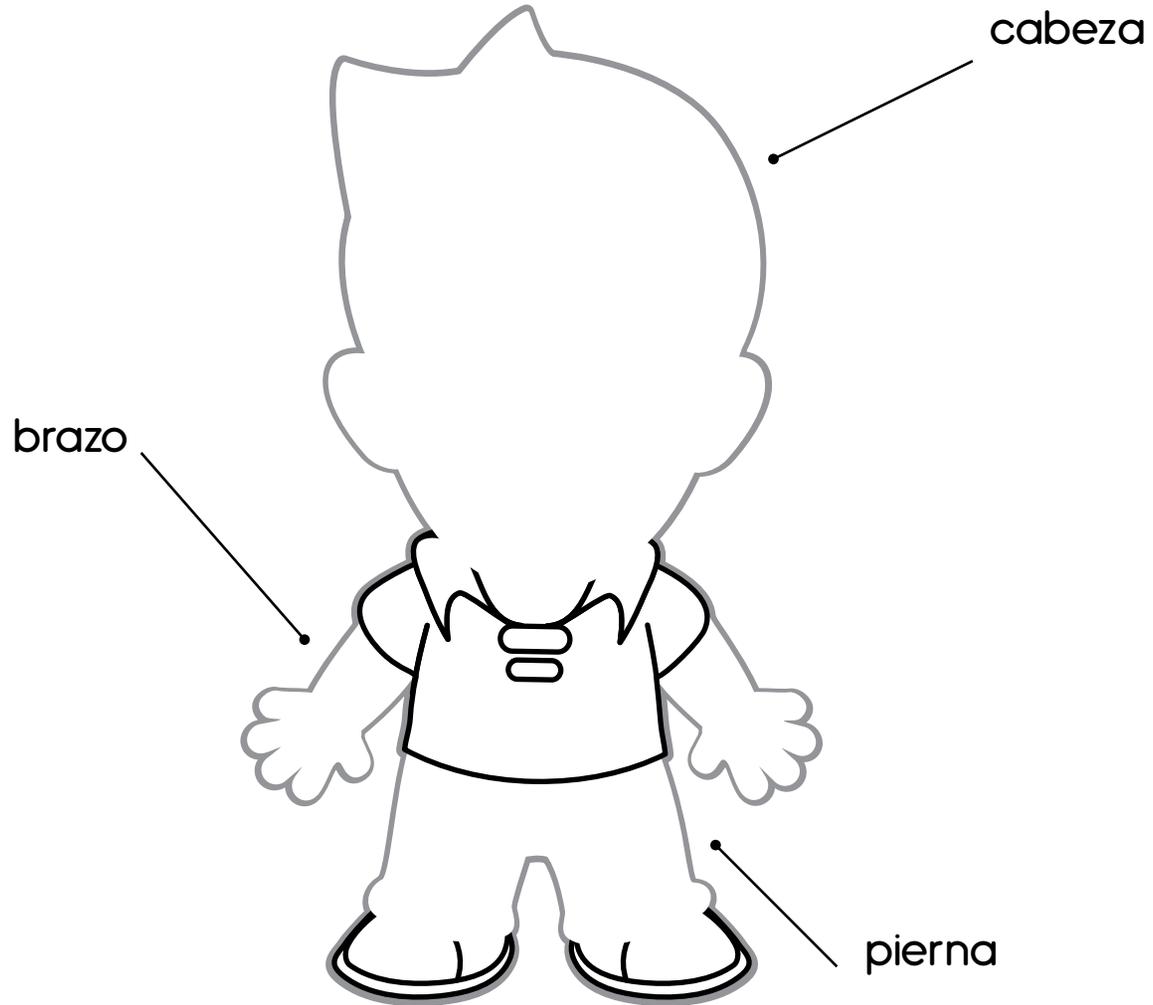
# Secuencias

Numera las imágenes del 1 al 5 para crear la secuencia del crecimiento del grano de frijol



# Partes del Cuerpo

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



# Partes de la Cara

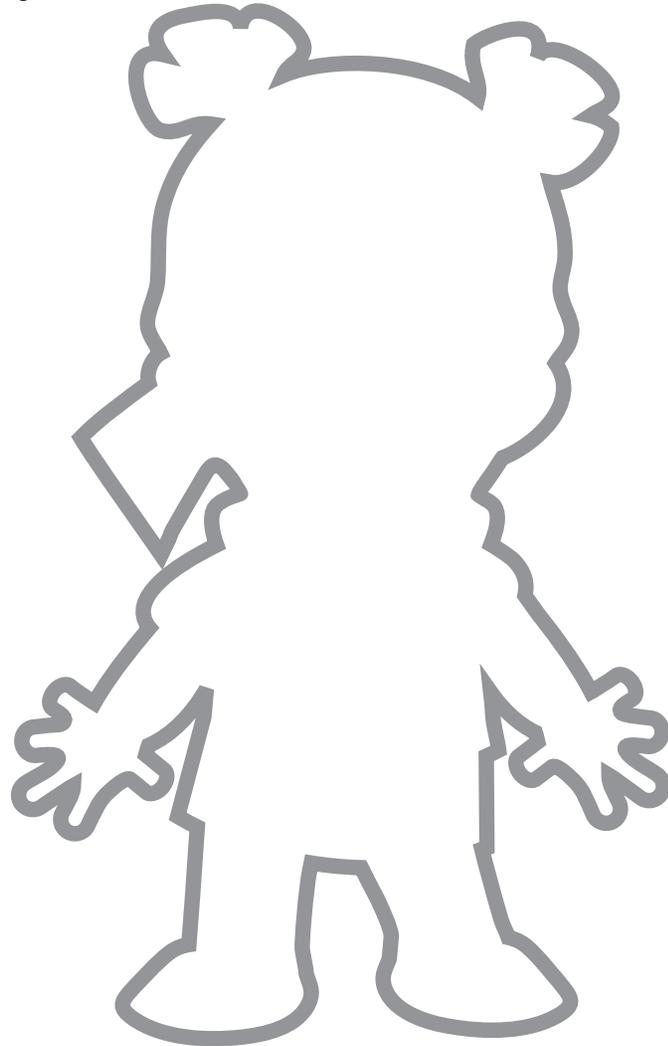
Dibuja las partes de la cara de Lia



# Partes del Cuerpo

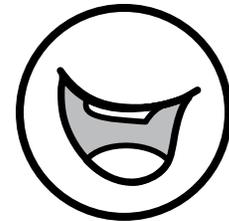
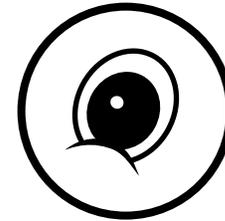
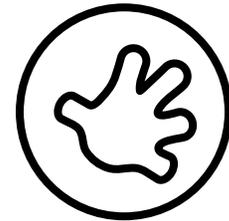
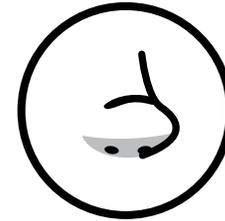
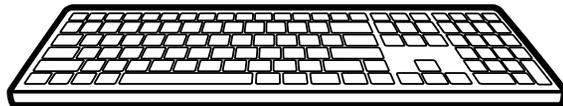
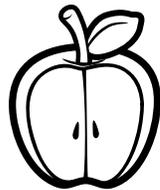
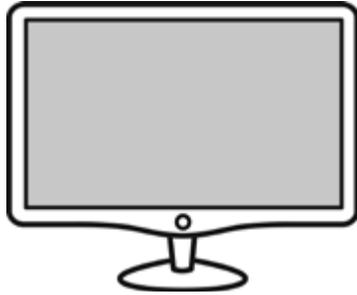
Pega las etiquetas de los órganos del cuerpo de Lia  
en donde corresponden

Órganos



# Sentidos

Une cada una de las imágenes con el sentido que corresponde



# Vocales

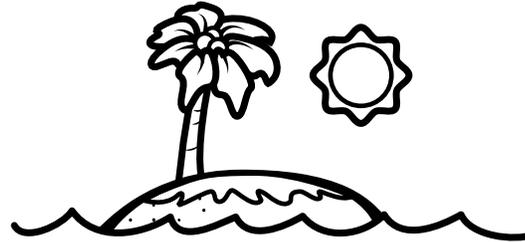
Traza una línea para unir las palabras con las imágenes



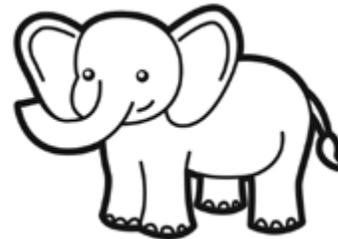
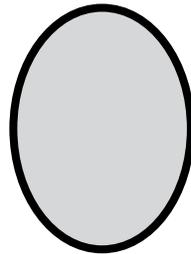
animales



elefante

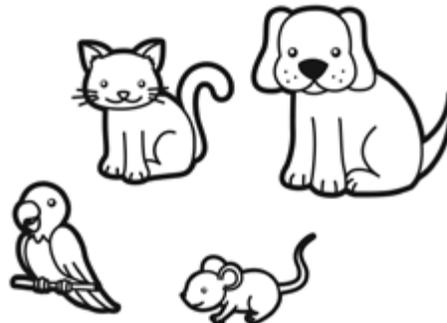


isla



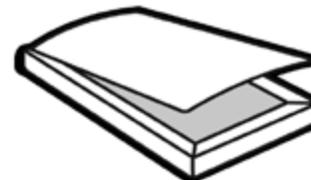
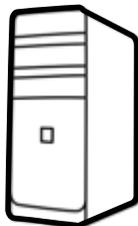
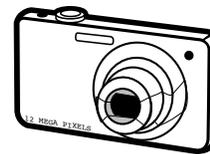
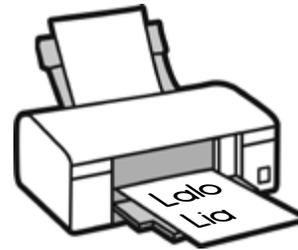
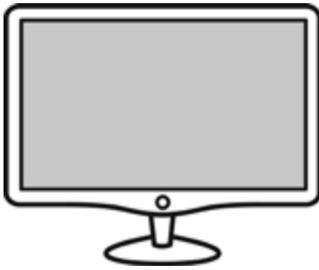
óvalo

unicornio



# Vocales y Consonantes

Escribe el sonido inicial de cada objeto dentro del cuadro

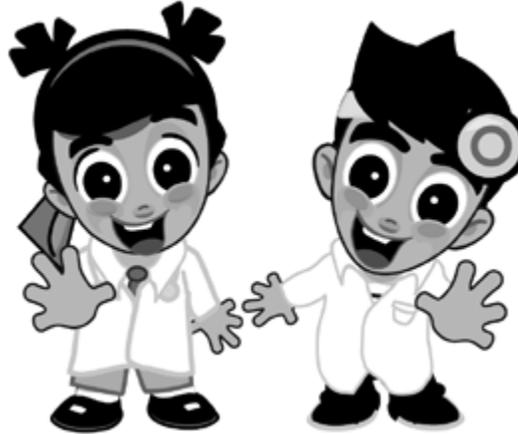


# Consonantes

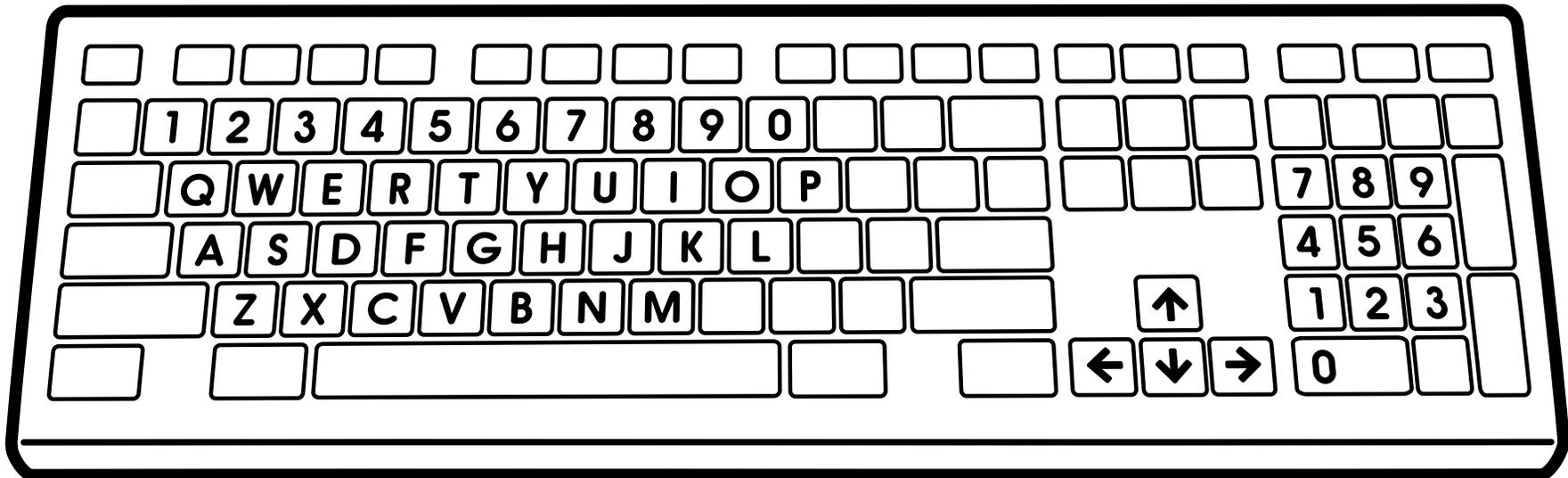
La palabra tiene varias consonantes.  
Encuétralas en el teclado y coloréalas.



D O C T O R



D O C T O R



# Consonantes

Relaciona cada objeto con su sonido inicial

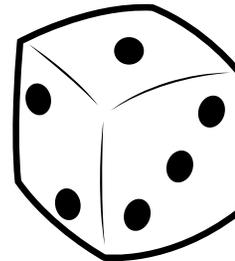
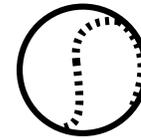
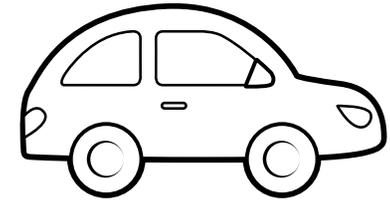
d

r

b

c

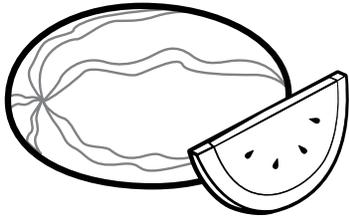
v



# Diptongos

Completa la palabra con el diptongo correcto

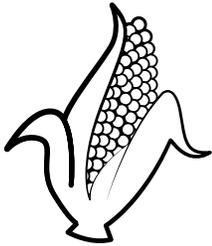
ai • ei • ia • ue



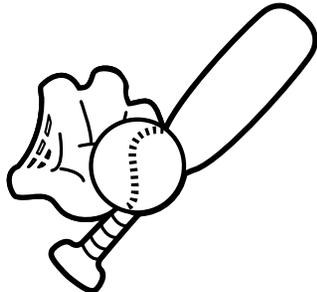
m \_\_\_ z



j \_\_\_ go



sand \_\_\_

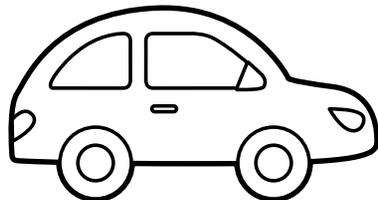
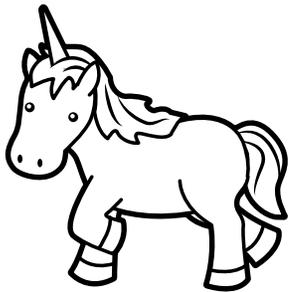
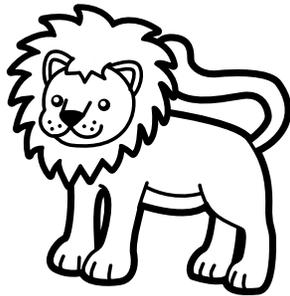


p \_\_\_ ne

# Diptongos

Completa la palabra con el diptongo correcto

au • ie • io • eo



unicorn \_\_\_\_

t\_\_\_\_rra

\_\_\_\_to

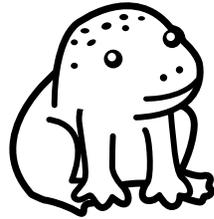
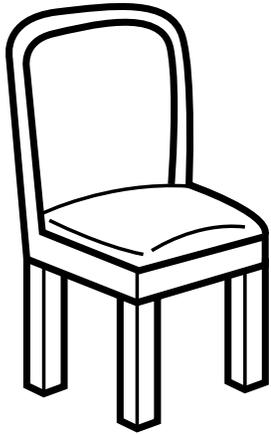
l\_\_\_\_n



# Sílabas

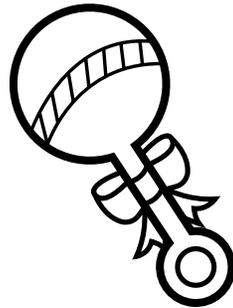
Completa la palabra con la sílaba que le corresponde

sa • se • si • so • su

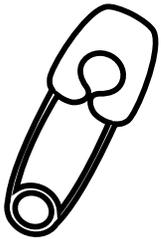


\_\_\_ naja

\_\_\_ be



\_\_\_ guro



\_\_\_ po

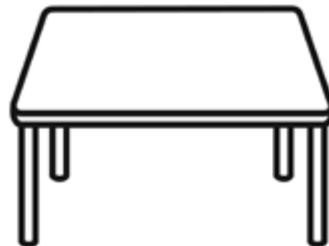
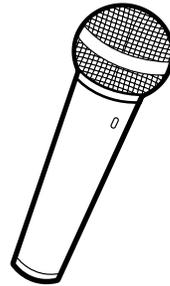
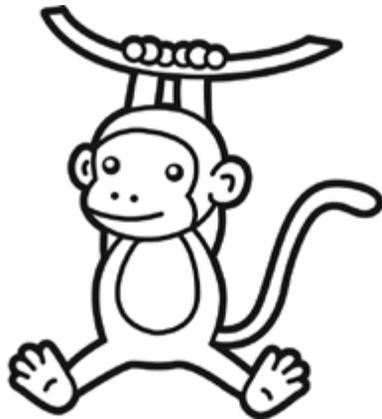


\_\_\_ lla

# Sílabas

Completa la palabra con la sílaba que le corresponde

ma • me • mi • mo • mu



\_\_\_ sica

\_\_\_ sa

\_\_\_ riposa

\_\_\_ no

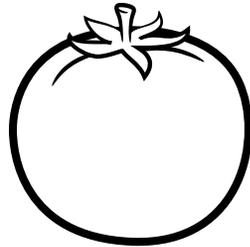
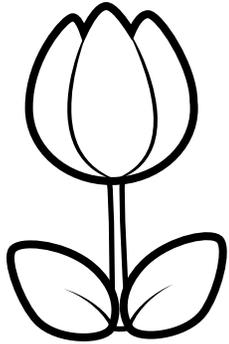
\_\_\_ crófono



# Sílabas

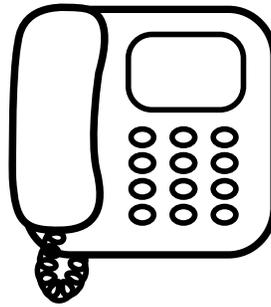
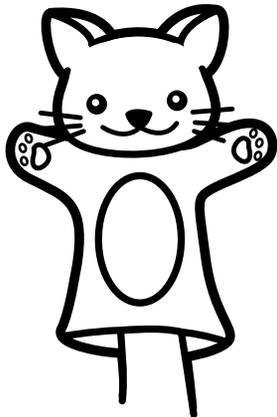
Completa la palabra con la sílaba que le corresponde

ta • te • ti • to • tu



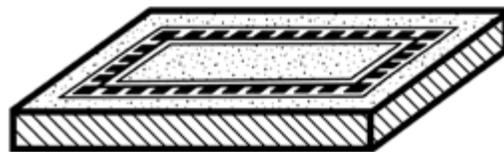
\_\_\_pete

\_\_\_tere



\_\_\_lipán

\_\_\_léfono

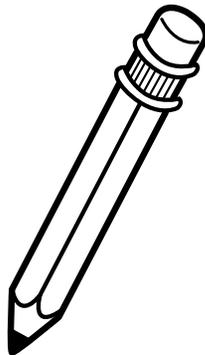
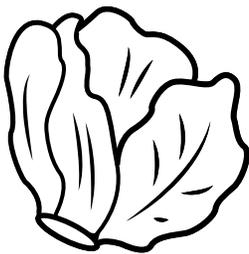
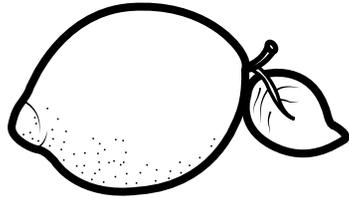


\_\_\_mate

# Sílabas

Completa la palabra con la sílaba que le corresponde

la • le • li • lo • lu



\_\_\_ piz

\_\_\_ pa

\_\_\_ chuga

\_\_\_ ro

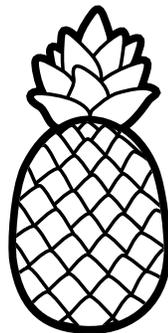
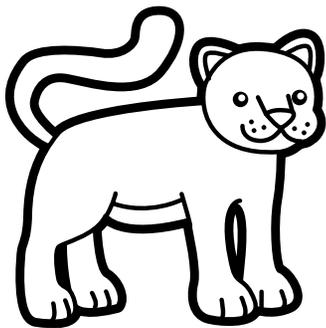
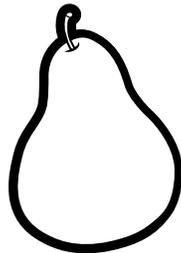
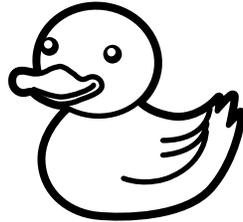
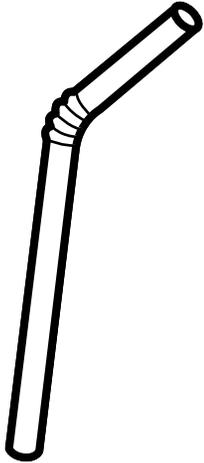
\_\_\_ món



# Sílabas

Completa la palabra con la sílaba que le corresponde

pa • pe • pi • po • pu



\_\_\_ ma

\_\_\_ ña

\_\_\_ to

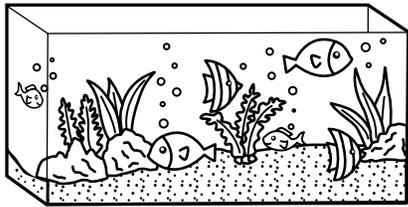
\_\_\_ pote

\_\_\_ ra

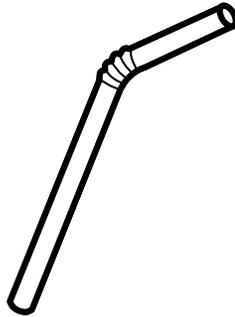
# Sílabas

Escribe la sílaba que falta para completar la palabra

vo • so • me • to • le • pe • mo • po



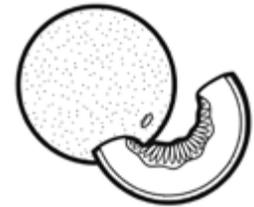
\_\_\_cera



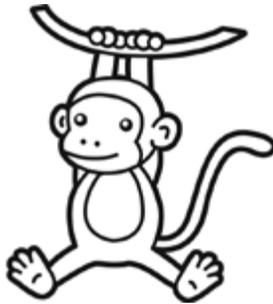
\_\_\_pote



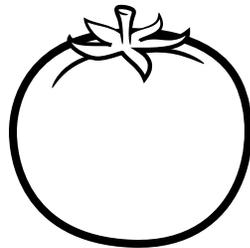
o\_\_\_



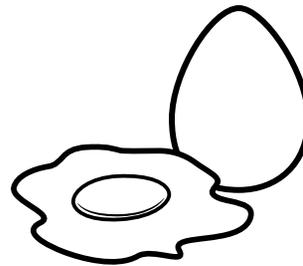
\_\_\_lón



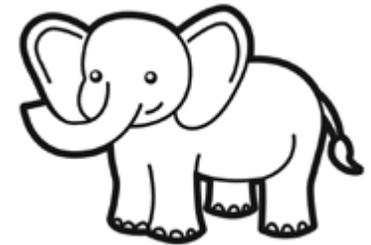
\_\_\_no



\_\_\_mate



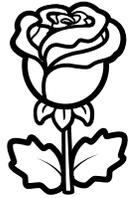
hue\_\_\_



e\_\_\_fante

# Sílabas

Escribe la primera letra de cada palabra. Escribe la última letra de cada palabra. Escribe cuántas letras tiene cada palabra.



rosa

Comienza con

Termina con

¿Cuántas letras tiene?



piña



mariposa



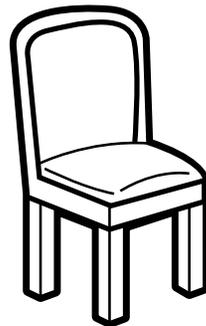
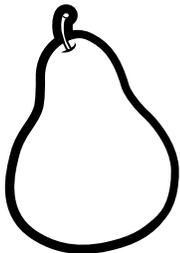
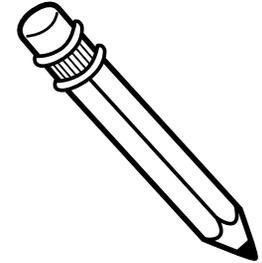
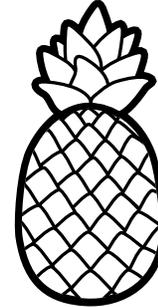
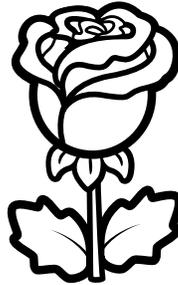
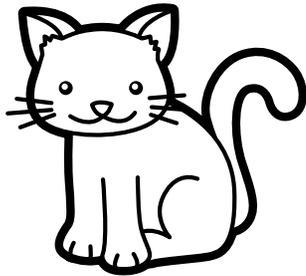
araña



títere

# Lecto-Escritura

Utiliza las etiquetas y pégalas donde corresponda



# Lecto-Escritura

Escribe las palabras de cada imagen sobre las líneas



s



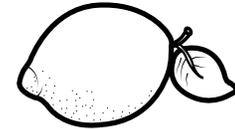
---



i



---



m



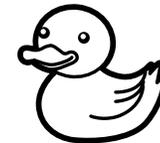
---



p



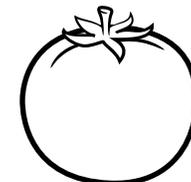
---



t



---



---

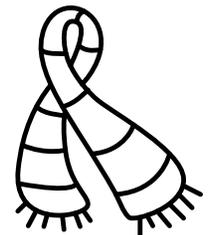
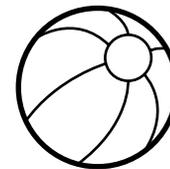
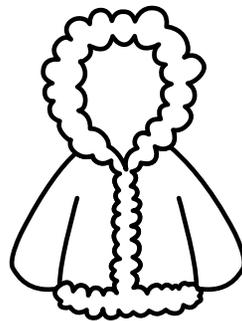
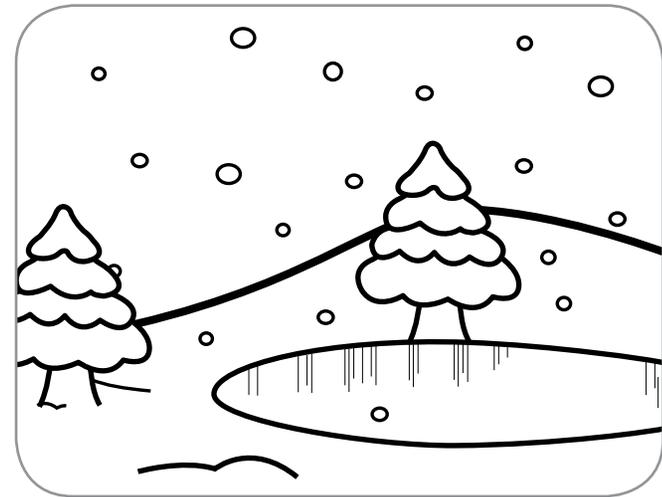
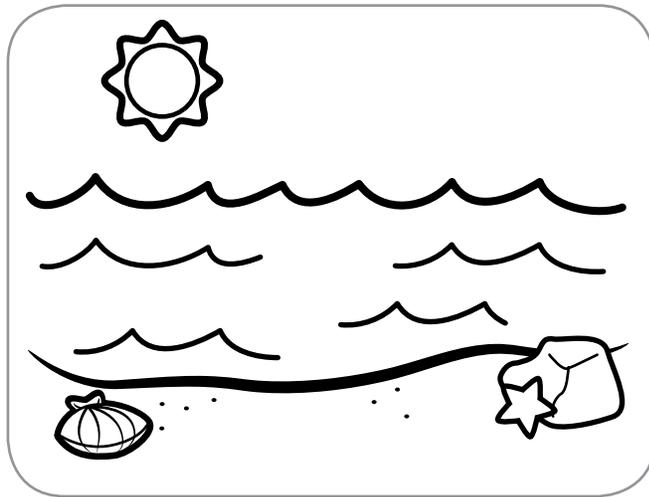


# Opuestos

Relaciona la ropa y accesorios con la imagen correcta



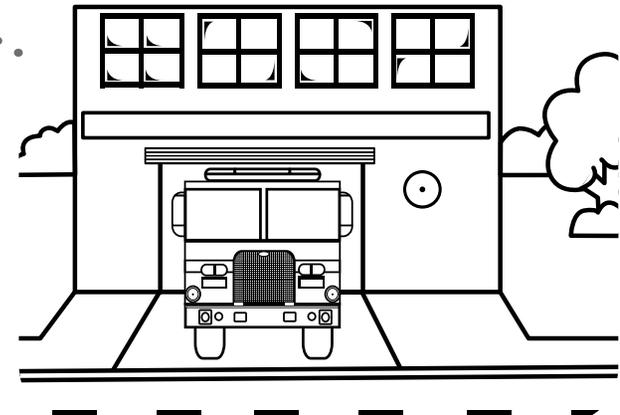
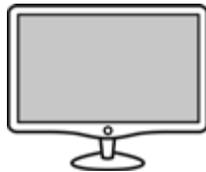
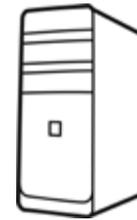
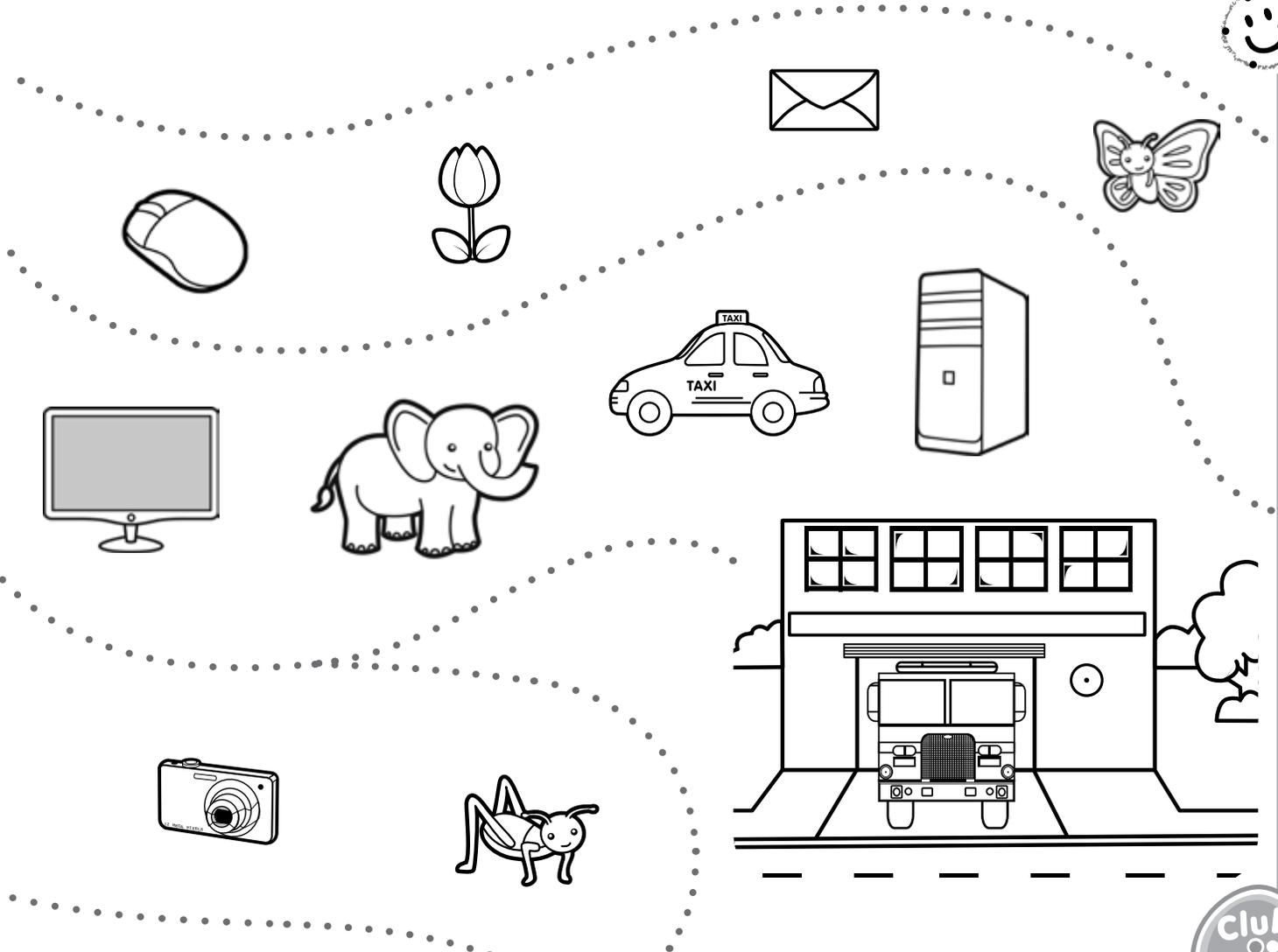
## Frío - Caliente



# Opuestos

Ayuda a Lalo a llegar a la estación de bomberos.  
Colorea los objetos que pesan más que su chamarra

## Ligero - Pesado

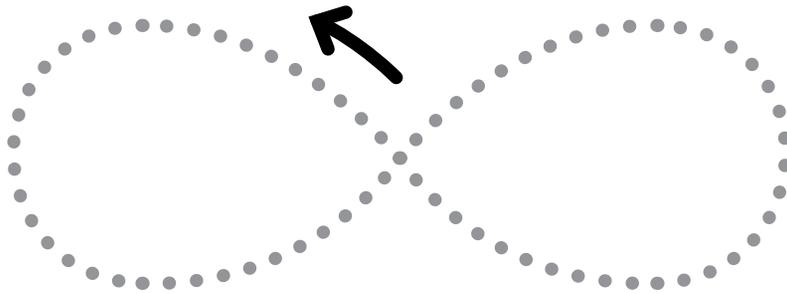


# Trazos

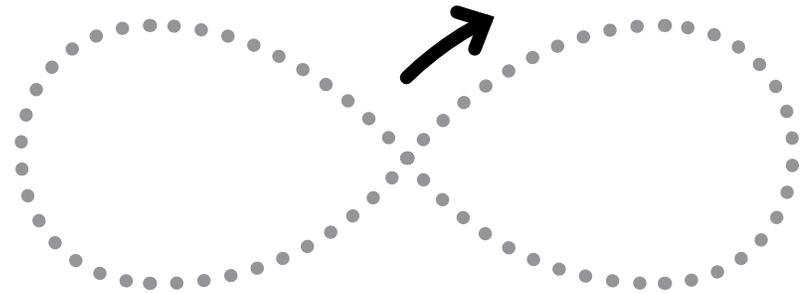
Traza varias veces sobre la línea punteada  
utilizando tu color preferido



## Mano Izquierda

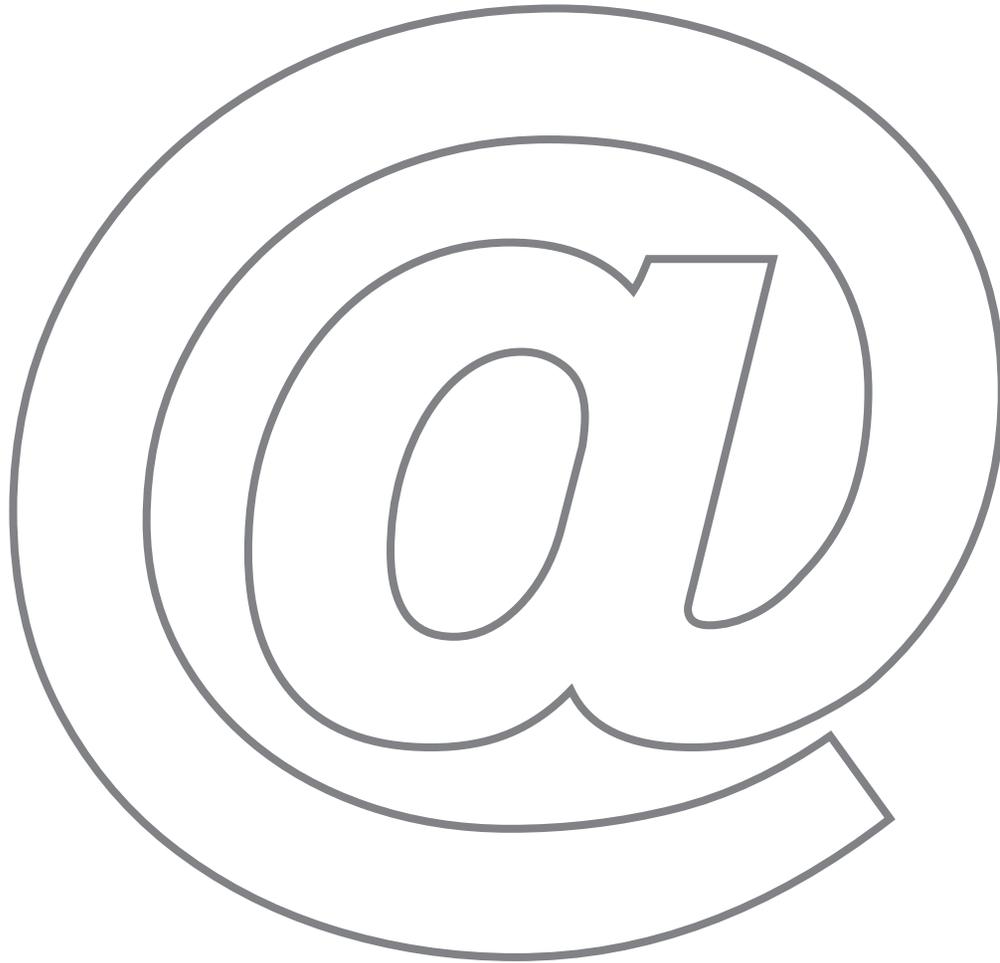


## Mano Derecha



# Trazos

Traza una línea dentro de los bordes de la figura  
sin tocar las líneas



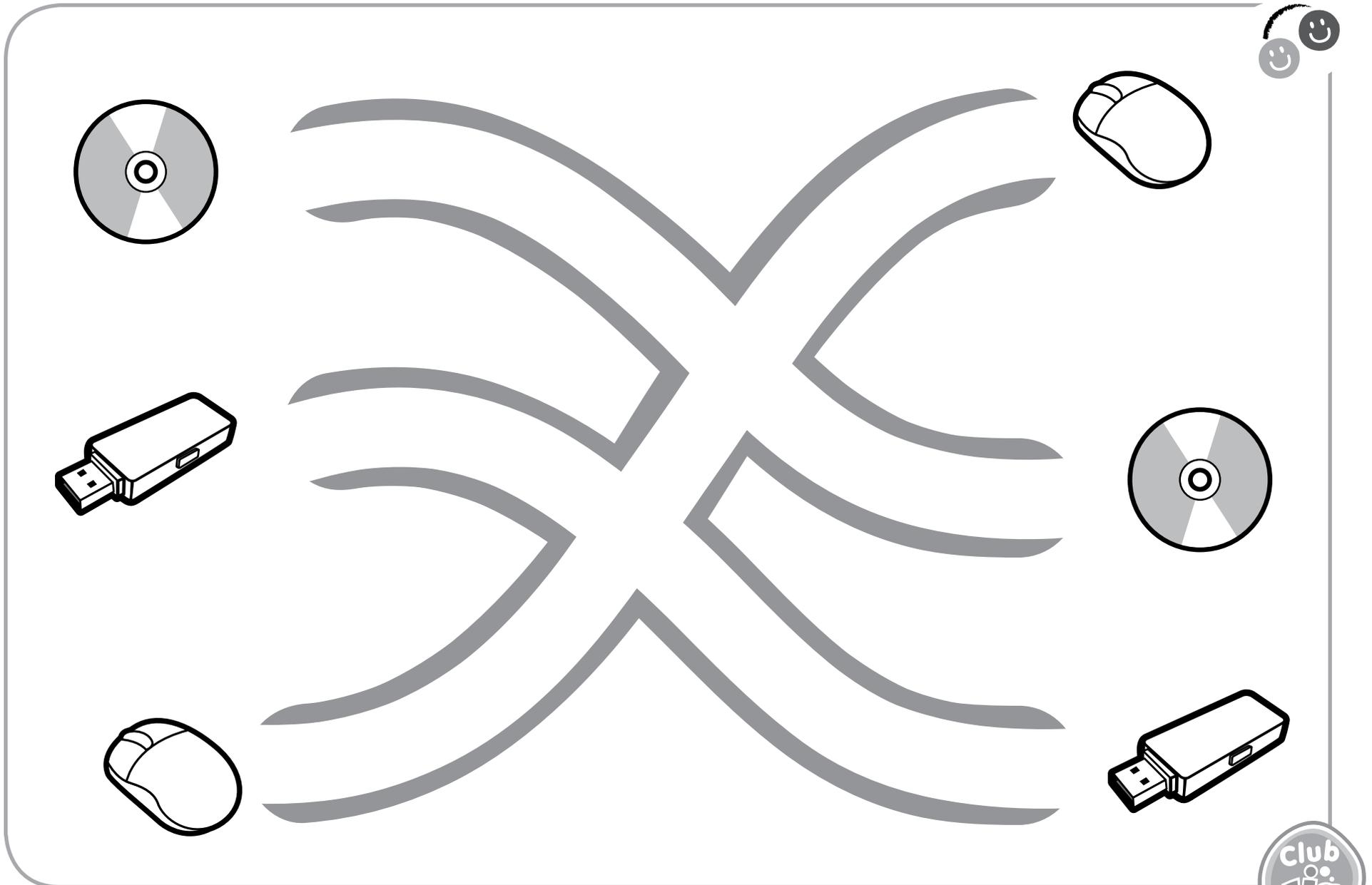
# Trazos

Traza las líneas con un lápiz y colorea el dibujo



# Trazos

Une con una línea los objetos iguales sin tocar los bordes



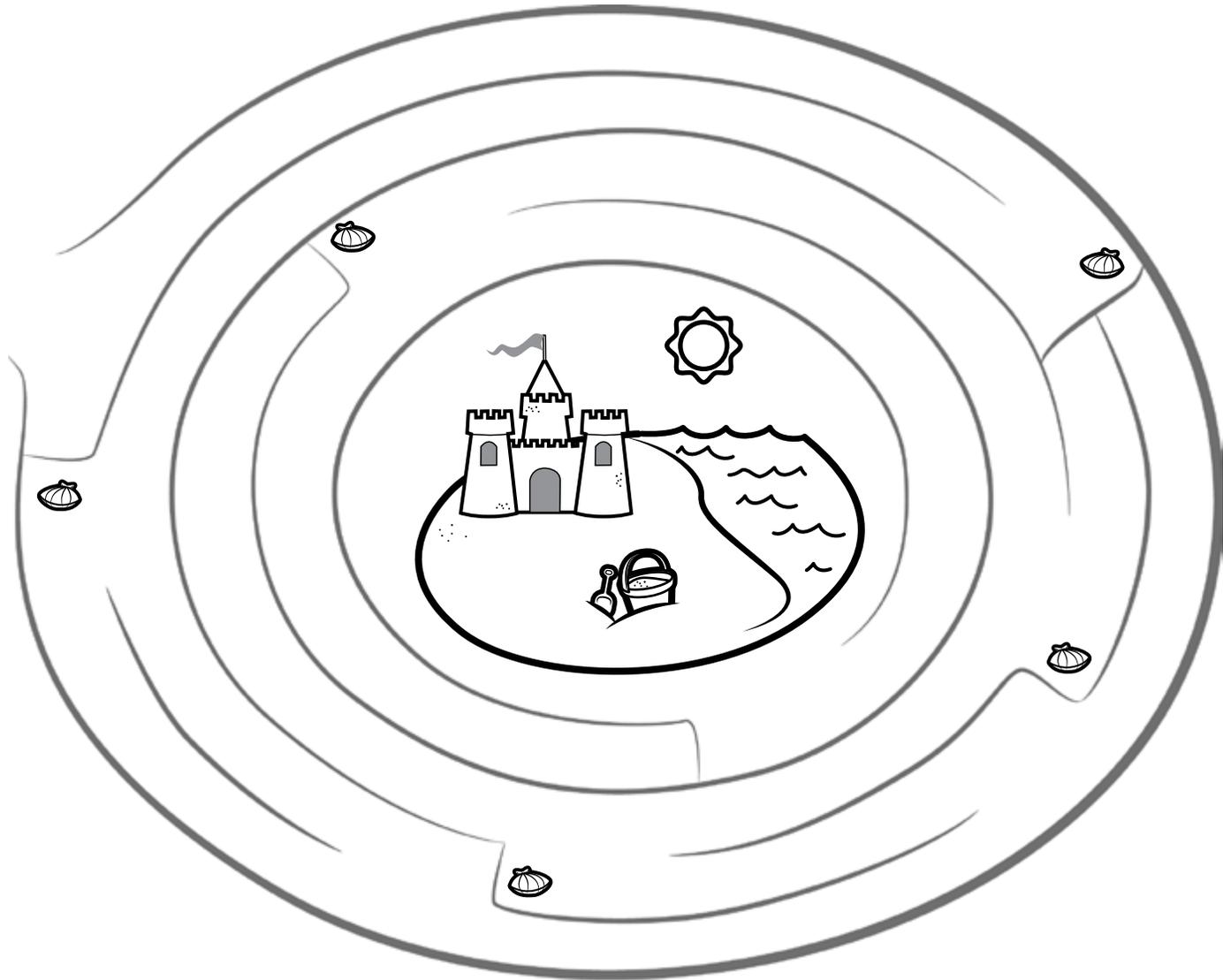
# Trazos

Traza las líneas con un lápiz y colorea el dibujo



# Trazos

Traza el camino para que Lia llegue a la playa



# Trazos

Realiza los ejercicios de coordinación  
utilizando diferentes colores



# Trazos

Traza los números del 0 al 20 y completa la serie

0 1 2 3 4 5 6  
7 8 9 10 11 12 13  
14 15 16 17 18 19 20



0 1 2 3  5   
7 8   11 12 13  
 15 16 17 18 19





# Efemérides

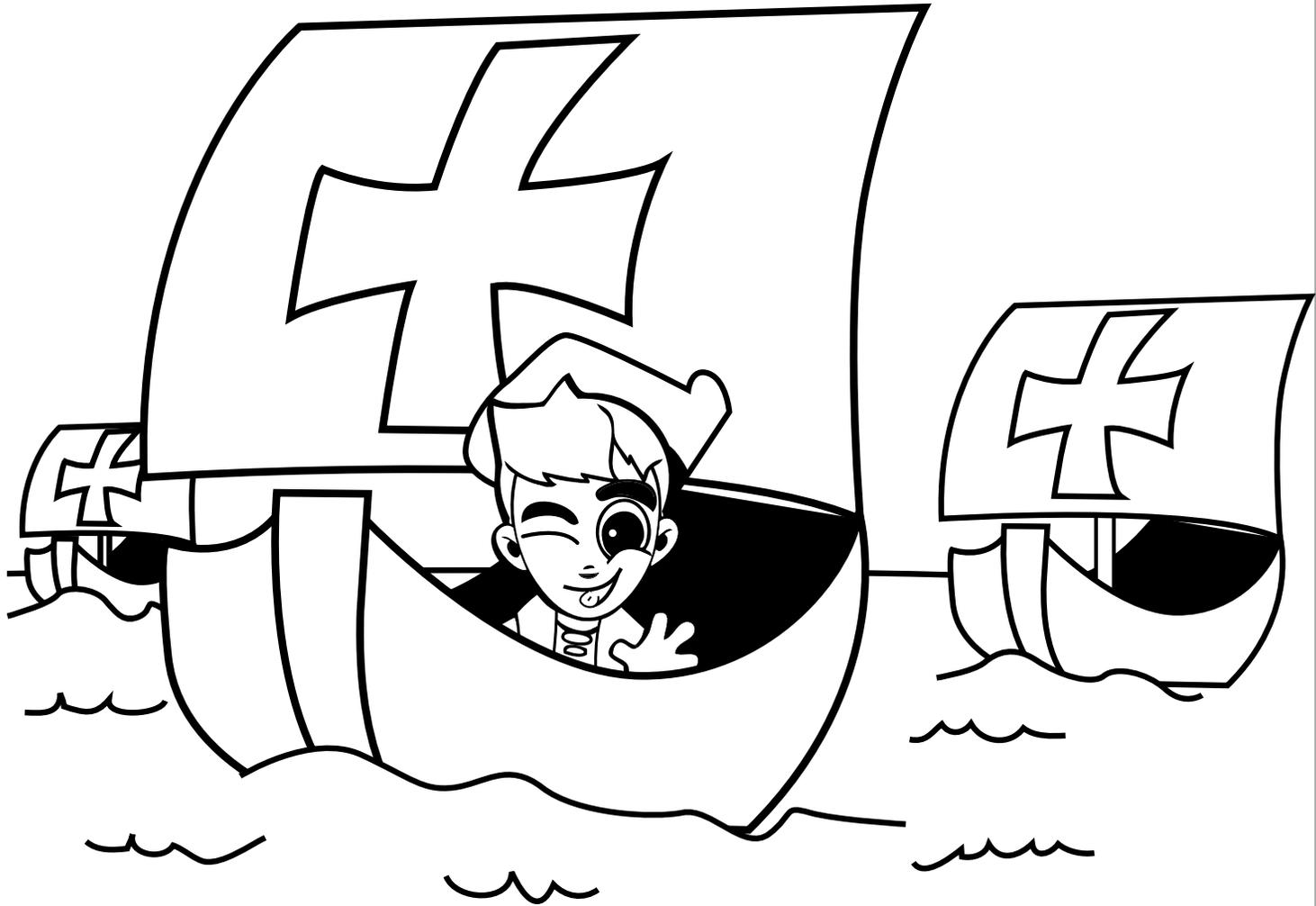
Día de la Independencia de México  
16 de Septiembre





# Efemérides

Descubrimiento de América  
12 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

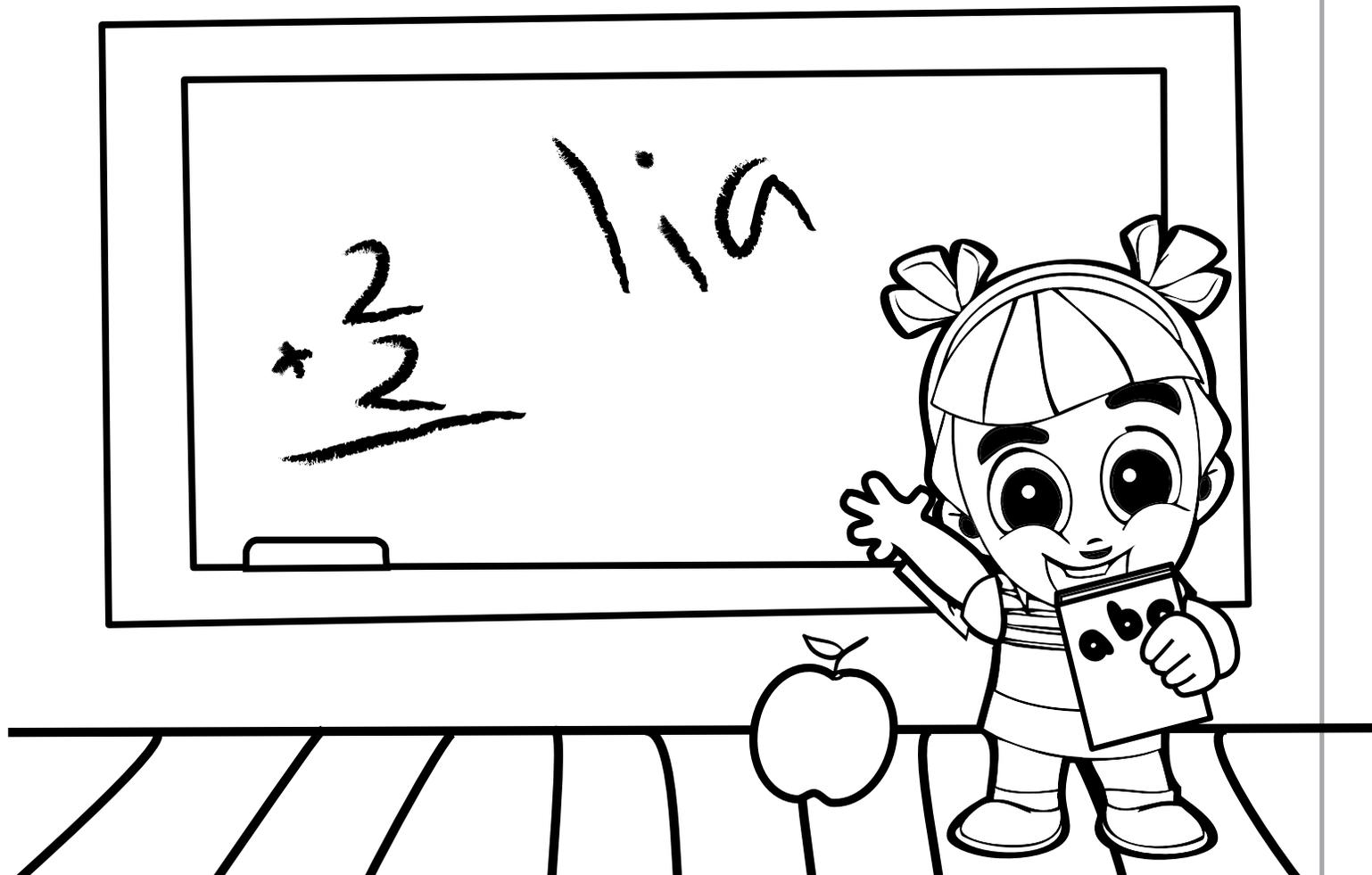
Día del niño  
30 de Abril





# Efemérides

Día del maestro  
15 de Mayo

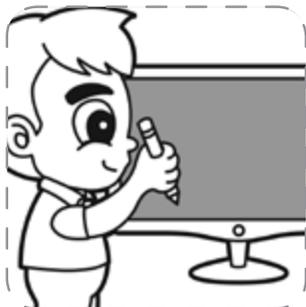




# Anexos

Reglas del Salón de Computación

Página 1 y 2

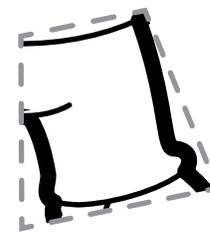
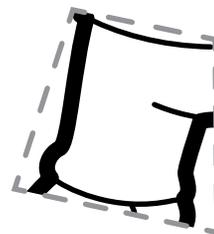
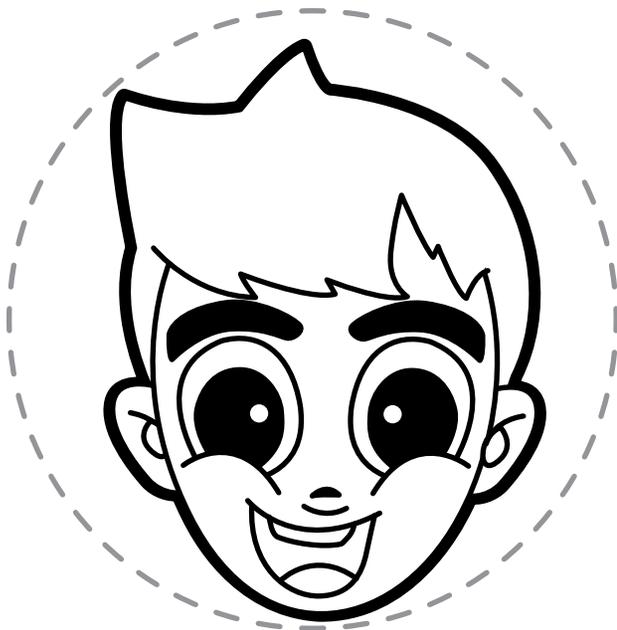




# Anexos

Partes del Cuerpo

Página 38







¡Lo logramos!



pega  
tu foto  
aquí



**Terminamos el ciclo juntos ¡FELICIDADES!**

mouse

pear

music

iguana

frog

salad

puma

lemon

gato

rosa

pera

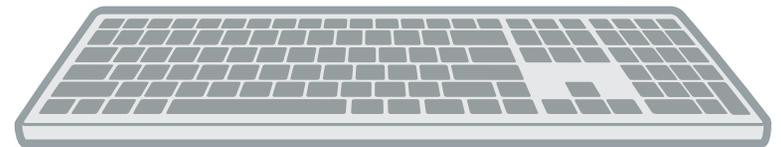
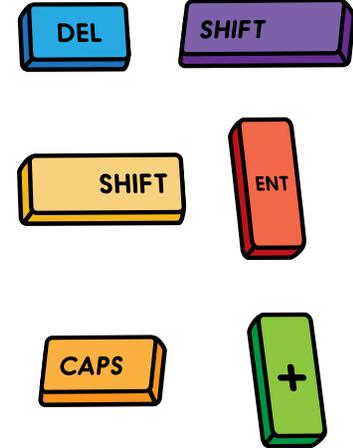
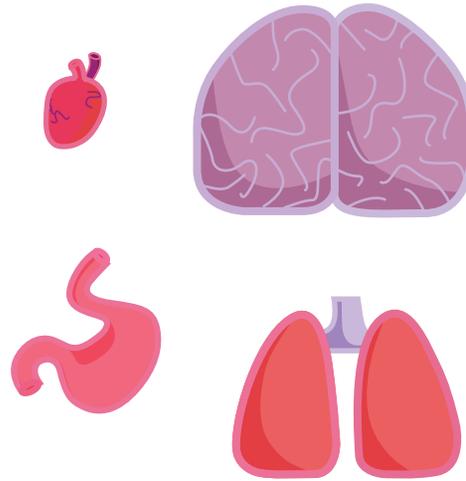
silla

piña

lápiz

perro

loro





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

