

INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA

Carlos Zepeda Chehaibar | Raúl Calao Rebouleen


















ÍNDICE - Preescolar 2



Sesión	Tema	Software	Página
1	Reglas del laboratorio		9
2	Partes básicas de la computadora		11
3	Memoria visual		13
4	El cuerpo humano		15
5	Semejanzas		16
6	Manejo del ratón		17
7	Diferencia de cantidades		19
8	La ropa y el clima		20
9	La ropa		22
10	Figuras geométricas		23
11	Oficios y profesiones		25
12	Cuenta las partes de la computadora		27
13	Los medios de transporte		29
14	Los animales del bosque		31
15	Conoce a los animales		33

ÍNDICE - Preescolar 2



Sesión	Tema	Software	Página
16	Animales marinos		34
17	Percepción visual		35
18	La familia		36
19	Partes de la casa		37
20	¿Qué puedo hacer con las computadoras?		38
21	Usos del dispositivo móvil		39
22	Discriminación visual		40
23	La cocina y sus colores		41
24	Descubre el comedor		42
25	Las partes del teclado		43
26	El primer día de escuela		44
27	Figura de fondo con medios de transporte		46
28	Carrera de coches		47
29	Elementos de la clase de informática		49
30	Un día en la escuela		51