

¡Exploramos el teclado y el ratón jugando con Paint!

Tecnología e Informática | Informática | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de preescolar (3 a 5 años) descubran y usen de manera divertida y segura el teclado y el ratón de la computadora mientras pintan en el programa Paint. Aprenderán a reconocer las diferentes secciones del teclado, las teclas importantes y sus funciones básicas, el teclado numérico, y cómo colocar sus dedos para escribir mejor. También conocerán las características generales del teclado y cómo usar el ratón para seleccionar y dibujar.

El propósito es que los estudiantes desarrollen habilidades básicas de interacción con dispositivos tecnológicos, fundamentales para su futura alfabetización digital, promoviendo su motricidad fina, coordinación ojo-mano y la curiosidad por aprender con tecnología. Además, el plan se conecta con su vida cotidiana al relacionar estos dispositivos con juegos, dibujos y actividades que ellos disfrutaban, facilitando un aprendizaje significativo y activo.

Este plan usa la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje, asegurando que todas las niñas y niños tengan múltiples formas de entender, expresar y motivarse, respetando la diversidad en el aula.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las partes principales del teclado y el ratón de manera visual y táctil.
- Utilizar el ratón para seleccionar, arrastrar y soltar objetos en Paint.
- Reconocer y nombrar algunas teclas importantes y el teclado numérico con ayuda del docente.
- Practicar la colocación correcta de los dedos sobre el teclado para fomentar la motricidad fina.
- Crear dibujos simples en Paint usando el ratón y practicar el uso básico del teclado.

Recursos Necesarios

- Computadora con programa Paint instalado (1 por cada 2 niños, para trabajo en parejas)
- Teclado externo grande y colorido para demostraciones (1 por aula)
- Ratones adaptados para niños (1 por computadora)
- Tarjetas ilustradas con partes del teclado (teclas, teclado numérico, letras, números)
- Imágenes grandes y coloridas del teclado y ratón
- Proyector o pantalla para mostrar la interfaz de Paint
- Hojas para colorear con dibujos de teclado y ratón
- Videos cortos y animados sobre el uso del teclado y ratón
- Carteles con instrucciones simples y pictogramas

Requisitos Previos

- Habilidad para sostener lápices o crayones (motricidad fina básica)
- Reconocimiento básico de colores y formas
- Experiencia previa con juegos o dibujos en papel
- Capacidad para seguir instrucciones simples en grupo
- Conocimiento inicial de la computadora como objeto común (no se requiere conocimiento técnico)

Actividades

Sesión 1: Conociendo el teclado, el ratón y Paint

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a conocer dos herramientas muy importantes para usar la computadora: el teclado y el ratón. También aprenderemos a pintar con ellos en un programa llamado Paint, ¡como si fuera un cuaderno mágico!"

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen gigante y colorida de un teclado y pregunta: "¿Han visto esto antes? ¿Para qué creen que sirve?"
- **Estudiantes:** Responden con sus ideas y comentan si han visto o usado alguno.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video animado corto (2 min) donde un personaje infantil usa el ratón para pintar dibujos divertidos en Paint.
- **Docente:** "¿Les gustaría usar el ratón y el teclado para pintar y jugar con colores? ¡Vamos a intentarlo juntos!"

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona el teclado y ratón con juguetes y herramientas que usan para crear o jugar en casa y en la escuela, como crayones o pinceles.
- **Estudiantes:** Comparten ejemplos de juegos o actividades donde usan las manos para crear.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Usa un teclado gigante y colorido para mostrar las partes: letras, números, teclas especiales (como espacio y enter) y el teclado numérico. Explica con palabras simples y muestra cómo colocar los dedos sobre las teclas (dedo pulgar en espacio, dedos índices sobre letras F y J). También enseña el ratón y cómo moverlo y hacer clic.

Actividad 1: "Toca las teclas mágicas"

- **Objetivo:** Identificar partes del teclado y colocar dedos correctamente.
- **Instrucciones:** El docente invita a los niños a acercarse al teclado gigante y les pide que toquen la tecla espacio con el pulgar, luego las teclas F y J con los índices. Repite con cada niño o niña.
- **Organización:** Individual con apoyo del docente.
- **Producto:** Participación activa y demostración de colocación de dedos.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Observa la colocación de dedos, corrige suavemente, pregunta "¿Con qué dedo tocas esta tecla?"

Actividad 2: "Pintemos con el ratón en Paint"

- **Objetivo:** Usar el ratón para seleccionar colores y pintar en Paint.
- **Instrucciones:** En parejas, un niño toma el ratón y el otro observa. El docente guía para abrir Paint, seleccionar un color y hacer trazos simples con el ratón. Luego cambian roles.
- **Organización:** Parejas (2 niños)
- **Producto:** Dibujo simple hecho con ratón en Paint.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Camina supervisando, motivando, haciendo preguntas como "¿Qué color elegiste? ¿Cómo haces para pintar aquí?"

Actividad 3: "Descubriendo las teclas importantes"

- **Objetivo:** Reconocer teclas como espacio, enter y teclas de números.
- **Instrucciones:** Con tarjetas ilustradas, el docente muestra cada tecla, dice su nombre y función con ejemplos simples ("La tecla espacio hace un espacio para separar palabras"). Los niños repiten y señalan en su teclado.
- **Organización:** Plenaria con participación individual
- **Producto:** Reconocimiento verbal y señalamiento de teclas.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Facilita la repetición, escucha respuestas, aclara dudas con ejemplos sencillos.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Invitar a crear un dibujo más complejo en Paint usando otras herramientas simples (borrador, diferentes pinceles).
- Para quienes requieren apoyo: Proporcionar ayuda individual para mover el ratón y encontrar las teclas, usar guías visuales y apoyo táctil.

Transición al cierre:

Docente: "Ahora que ya sabemos cómo usar el ratón y las teclas, vamos a compartir lo que aprendimos y pensar para qué nos puede servir todo esto."

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Juntos en círculo, cada niño dice una parte del teclado o del ratón que le gustó más y por qué.
- **Estudiantes:** Participan con palabras o gestos.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué parte del teclado te gustó tocar?"
- "¿Cómo usaste el ratón para pintar?"
- "¿Crees que puedes usar el teclado y ratón para hacer dibujos en casa?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño por su participación y esfuerzo, resalta logros individuales y grupales con frases positivas y motivadoras.

Transferencia:

Docente: "En la próxima clase vamos a aprender a usar más teclas y a hacer dibujos más bonitos con el ratón. También veremos cómo los dedos se mueven rápido en el teclado."

Tarea o reto:

Docente: Invita a que en casa, con ayuda de un adulto, observen el teclado y el ratón de una computadora o tableta, y cuenten qué partes reconocen.

Sesión 2: Jugamos y pintamos con el teclado y ratón

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a jugar y pintar con el teclado y el ratón para practicar lo que aprendimos y divertirnos más."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Recuerda con los niños las partes del teclado y el ratón con un juego rápido: "Simón dice, toca la tecla espacio", "Simón dice mueve el ratón hacia arriba".
- **Estudiantes:** Participan activamente siguiendo las instrucciones del juego.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra dibujos coloridos hechos en Paint en la sesión anterior y dice: "¡Miren lo que hicieron! Hoy vamos a aprender a usar más teclas y los dedos para hacer dibujos más bonitos."

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona la actividad con juegos de pintar y escribir que hacen en casa o en la escuela.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Repasa las funciones de algunas teclas importantes y el teclado numérico con tarjetas y explica cómo usar varios dedos para escribir y jugar. Luego muestra cómo usar el ratón para seleccionar, borrar y cambiar colores en Paint.

Actividad 1: "Dedos en acción con el teclado"

- **Objetivo:** Practicar la colocación y el movimiento de los dedos sobre el teclado.
- **Instrucciones:** El docente guía a los niños para que toquen las teclas con diferentes dedos, nombrando cada uno ("Pulgar, índice, medio") y haciendo movimientos sencillos como presionar la barra espaciadora varias veces.
- **Organización:** Individual en su lugar
- **Producto:** Participación activa y demostración motriz.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Corrige suavemente, anima a usar los dedos correctos, hace preguntas: "¿Con qué dedo presionas esta tecla?"

Actividad 2: "Pintores expertos con ratón y teclado"

- **Objetivo:** Crear un dibujo en Paint usando el ratón para pintar y el teclado para borrar o cambiar herramienta.

- **Instrucciones:** En parejas, un niño usa el ratón para dibujar mientras el otro presiona la tecla "Borrar" (Backspace o Supr) para corregir errores y la tecla espacio para pausar. El docente apoya mostrando en la pantalla cómo hacerlo.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Dibujo pintado con uso combinado de ratón y teclado.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Supervisa, guía pasos, pregunta "¿Qué tecla usas para borrar? ¿Cómo haces para elegir otro color con ratón?"

Actividad 3: "Exploramos el teclado numérico"

- **Objetivo:** Identificar el teclado numérico y sus números con ayuda del docente.
- **Instrucciones:** El docente muestra el teclado numérico y canta una canción o rima sencilla para que los niños reconozcan los números. Luego invita a que cada niño señale un número y diga cuál es.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Participación oral y señalamiento correcto.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Motiva con canciones, repite sonidos, anima a participar a todos.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Diseñar un dibujo libre en Paint usando más colores y formas.
- Para quienes necesitan apoyo: Trabajar con el docente o asistente para manipular el ratón y presionar teclas, usar apoyos visuales y táctiles (teclado de juguete).

Transición al cierre:

Docente: "¡Qué bien pintamos y aprendimos a usar los dedos en el teclado! Vamos a platicar qué fue lo que más nos gustó y qué aprendimos hoy."

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Realiza un mural colectivo con dibujos hechos en Paint en la sesión, mostrando partes del teclado y ratón y lo que aprendieron.
- **Estudiantes:** Señalan sus dibujos y nombran partes del teclado y acciones con el ratón.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué parte del teclado te gusta usar más?"
- "¿Cómo usas el ratón para pintar?"
- "¿Qué aprendiste hoy para ser un buen pintor con la computadora?"

Retroalimentación:

Docente: Elogia el esfuerzo y motiva a seguir practicando, destaca los progresos individuales y colectivos con comentarios positivos y apoyos visuales.

Transferencia:

Docente: "Ahora pueden contarles a sus familias y amigos lo que aprendieron sobre el teclado y el ratón, y mostrarles cómo pintar en Paint. En la próxima clase, jugaremos más con el teclado y descubriremos nuevas teclas para usar."

Tarea o reto:

Docente: Animar a que en casa practiquen usar el ratón para seleccionar objetos en juegos o aplicaciones infantiles, con apoyo de un adulto.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es formativa y se realiza durante las fases de desarrollo y cierre de cada sesión.

Criterios de evaluación:

- Identifica visual y táctilmente las partes principales del teclado y ratón (Objetivo 1).
- Usa el ratón para seleccionar y pintar en Paint con coordinación (Objetivo 2).
- Reconoce algunas teclas importantes y el teclado numérico con ayuda (Objetivo 3).
- Coloca los dedos correctamente sobre el teclado y realiza movimientos básicos (Objetivo 4).
- Crea dibujos simples utilizando ratón y teclado (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Observación directa durante las actividades prácticas.
- Lista de cotejo para registrar participación y habilidades motrices.
- Portafolio con capturas o impresiones de dibujos hechos en Paint.
- Autoevaluación sencilla con preguntas orales sobre lo aprendido.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación activa en la identificación y uso del teclado y ratón.
- Dibujos realizados en Paint usando ratón y teclado.
- Respuestas orales sobre nombres y funciones de teclas.
- Demostración de colocación de dedos en el teclado gigante.