

Explorando el teclado y el ratón en Paint: ¡Manos a la obra!

Tecnología e Informática | Informática | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria (6-11 años) aprendan a utilizar el ratón y el teclado en el programa Paint, explorando sus funciones básicas y comprendiendo la disposición y características del teclado. A través de actividades prácticas y lúdicas, los alumnos conocerán las secciones del teclado, las teclas más importantes y sus funciones, el teclado numérico, y cómo posicionar correctamente los dedos para una escritura eficiente. Además, aprenderán a usar el ratón para dibujar y experimentar en Paint, conectando estas habilidades con situaciones cotidianas como escribir mensajes o crear dibujos digitales.

Estas competencias digitales son esenciales para el desarrollo académico y social de los niños, facilitando su comunicación y expresión creativa en el mundo digital actual. El plan se basa en el Diseño Universal para el Aprendizaje, ofreciendo múltiples formas de representación, expresión y motivación para atender la diversidad de estilos y capacidades en el aula.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar las secciones principales del teclado y sus funciones.
- Utilizar correctamente el ratón para realizar dibujos básicos en Paint.
- Reconocer y usar las teclas importantes del teclado, incluyendo el teclado numérico.
- Aplicar la colocación correcta de los dedos sobre el teclado para mejorar la escritura.
- Demostrar comprensión de las características generales del teclado mediante actividades prácticas.

Recursos Necesarios

- Computadoras o laptops con programa Paint instalado (1 por estudiante o por pareja)
- Teclados externos en caso de utilizar laptops (1 por computadora)
- Proyector y pantalla para demostraciones
- Carteles con imágenes y nombres de las secciones del teclado
- Hojas impresas con ilustraciones del teclado para colorear y etiquetar
- Videos cortos sobre uso del ratón y teclado (1 o 2 videos de máximo 3 minutos)
- Plantillas para colocar los dedos sobre el teclado (material impreso o digital)
- Marcadores o lápices de colores
- Lista de cotejo para observar participación y comprensión

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de manejo de computadora (encender y apagar)
- Habilidad motriz básica para manipular mouse y teclado
- Experiencia previa con programas informáticos sencillos o juegos digitales
- Reconocimiento de letras y números
- Comprensión básica de indicaciones orales y visuales

Actividades

Sesión 1: Descubriendo el teclado y el ratón en 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 ratón y el teclado. Aprenderemos a manejarlos para poder crear dibujos en Paint y escribir con rapidez y seguridad."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Quién ha usado alguna vez un ratón o un teclado? ¿Para qué lo usaron?"

- **Estudiantes:** Comparten experiencias breves.
- **Docente:** Muestra imágenes del ratón y teclado. "Vamos a descubrir más sobre ellos."

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: "¿Sabían que con el ratón podemos dibujar y pintar como en un cuaderno, pero en la computadora? ¡Hoy lo vamos a intentar!"

Contextualización:

Docente: "Saber usar el teclado y ratón nos ayuda a hacer tareas, jugar y comunicarnos con amigos y familia. Es como tener un lápiz y papel digitales."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Utiliza el proyector para mostrar el teclado en pantalla y señala las secciones principales: letras, números, teclado numérico, teclas especiales (Enter, Espacio, Shift, etc.). Luego, muestra el ratón y explica sus partes: botón

izquierdo, derecho y rueda.

Se proyecta un video corto sobre cómo mover el ratón y hacer clic, y otro sobre las posiciones correctas de los dedos en el teclado.

Actividad 1: "Mi teclado amigo"

- **Objetivo:** Identificar las secciones del teclado y las teclas importantes.
- **Instrucciones:** Cada estudiante recibe una hoja con la imagen del teclado para colorear y etiquetar las secciones y teclas que el docente va nombrando.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Hoja coloreada y etiquetada
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Circula apoyando, haciendo preguntas como "¿Dónde está la tecla Enter?", "¿Qué sección usamos para escribir letras?"

Actividad 2: "Pintando con el ratón en Paint"

- **Objetivo:** Usar el ratón para dibujar y pintar en Paint.
- **Instrucciones:** El docente abre Paint y muestra cómo seleccionar herramientas y usar el ratón para dibujar. Los estudiantes abren Paint en sus computadoras y practican dibujar formas básicas.
- **Organización:** Individual o en parejas según disponibilidad
- **Producto:** Dibujo digital simple en Paint
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Apoya a los estudiantes que tienen dificultades, guía con preguntas "¿Cómo mueves el ratón para hacer un círculo?", "¿Qué botón usas para pintar?"

Actividad 3: "Posición correcta de los dedos"

- **Objetivo:** Aplicar la colocación correcta de los dedos sobre el teclado.
- **Instrucciones:** El docente distribuye plantillas con la imagen de un teclado y muestra en el proyector la colocación de los dedos. Los estudiantes practican colocando sus dedos en sus teclados o sobre la plantilla.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Demostración física de la posición correcta
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Observa y corrige posturas, anima a los niños a repetir movimientos.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crear un dibujo más elaborado en Paint usando diferentes colores y herramientas.

- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Realizar la actividad de colorear el teclado con ayuda del docente o un compañero.

Transición:

Docente: "Ahora que sabemos cómo usar el ratón y dónde colocar los dedos, en la siguiente sesión aprenderemos más sobre las funciones especiales del teclado y jugaremos para practicar."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Invita a los estudiantes a compartir una cosa nueva que aprendieron hoy sobre el ratón o teclado. Realiza un mini mapa mental en la pizarra con sus aportaciones: "Ratón", "Teclas importantes", "Dedos en el teclado".

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte del teclado te gusta más y por qué?
- ¿Para qué te puede servir saber usar el ratón en Paint?
- ¿Cómo te sentiste colocando los dedos en el teclado?

Retroalimentación:

Docente: Felicita los logros, señala avances específicos y anima a seguir practicando en casa con ayuda de familiares.

Transferencia:

Docente: "En la próxima sesión usaremos lo que aprendimos para escribir palabras y números en la computadora y hacer juegos con el teclado."

Tarea o reto:

Docente: "Practiquen en casa mover el ratón para dibujar o hacer clic en algún juego que les guste. También intenten colocar sus dedos en el teclado para que se acostumbren."

Sesión 2: Jugamos y aprendemos más sobre el teclado y ratón

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a seguir aprendiendo sobre el teclado y el ratón, y vamos a jugar con las teclas importantes y el teclado numérico para divertirnos y practicar."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Recuerdan qué partes tiene el teclado? ¿Para qué usamos el ratón en Paint?"

- **Estudiantes:** Responden y muestran sus dibujos de la sesión anterior.

Motivación y enganche:

Docente: Propone un reto: "Vamos a hacer un juego en el que aprenderemos qué hace cada tecla importante y cómo usar el teclado numérico, ¡quien acierte más gana un premio simbólico!"

Contextualización:

Docente: "Estas habilidades nos ayudan a escribir mensajes y usar la computadora para aprender, jugar y comunicarnos con familia y amigos."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica y muestra las teclas importantes: Enter, Shift, Espacio, Retroceso, Suprimir y las teclas del teclado numérico. Demuestra en Paint cómo usar Enter para hacer líneas nuevas y Shift para mayúsculas.

Actividad 1: "El juego de las teclas importantes"

- **Objetivo:** Reconocer y usar las teclas importantes y sus funciones.
- **Instrucciones:** En grupo, el docente dice una función (ej. "Tecla que usamos para borrar") y los estudiantes señalan o presionan la tecla correcta en su teclado.
- **Organización:** Plenaria con participación individual
- **Producto:** Participación activa y correcta identificación de teclas
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Motiva, corrige suavemente y refuerza explicaciones.

Actividad 2: "Escribimos con el teclado numérico"

- **Objetivo:** Usar el teclado numérico para escribir números en Paint.
- **Instrucciones:** Los estudiantes practican escribir números usando el teclado numérico en Paint, haciendo dibujos con números (ej. un número 5 grande o un patrón).
- **Organización:** Individual o por parejas
- **Producto:** Dibujo o patrón con números en Paint
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Apoya a quienes tienen dudas y guía la actividad.

Actividad 3: "Carrera de dedos sobre el teclado"

- **Objetivo:** Aplicar la colocación correcta y rapidez de dedos sobre el teclado.
- **Instrucciones:** Por parejas, un estudiante dicta letras y números que el otro debe escribir rápidamente con la postura correcta de los dedos. Luego cambian roles.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Participación activa y práctica de digitación
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Observa, corrige postura y ofrece elogios por esfuerzos.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crear una pequeña historia o mensaje corto en Paint usando letras y números con ayuda del teclado.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Practicar solo con pocas teclas y números, con acompañamiento cercano del docente o compañero.

Transición:

Docente: "Ahora que jugamos y aprendimos más, vamos a recordar todo con una actividad final para cerrar."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza un "ticket de salida" donde cada estudiante dice o escribe (según nivel) una cosa que aprendió y una que quiere practicar más.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Para qué sirve cada sección del teclado?
- ¿Cómo te ayudó conocer las teclas importantes hoy?
- ¿Qué parte del uso del ratón en Paint te gustó más y por qué?

Retroalimentación:

Docente: Proporciona comentarios personalizados y positivos sobre participación y avances, invita a seguir practicando en casa y en otras clases.

Transferencia:

Docente: "Estas habilidades que aprendimos los ayudarán a usar la computadora para hacer tareas, comunicarse y crear cosas nuevas en otras materias y en su vida diaria."

Tarea o reto:

Docente: "En casa, practiquen escribir su nombre completo con la colocación correcta de los dedos y usen el ratón para hacer un dibujo en Paint o cualquier programa similar."

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en inicio de la sesión 1 (activación de conocimientos previos), Formativa durante las actividades de desarrollo en ambas sesiones (observación, preguntas, productos), y Sumativa en cierre de la sesión 2 (ticket de salida y productos digitales).

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las secciones del teclado y las teclas importantes (Objetivo 1).
- Usa el ratón para dibujar en Paint con control básico (Objetivo 2).
- Reconoce y utiliza las teclas importantes y el teclado numérico en actividades prácticas (Objetivo 3).
- Coloca los dedos correctamente sobre el teclado y escribe con postura adecuada (Objetivo 4).
- Demuestra comprensión general del teclado a través de actividades y productos (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y precisión en actividades.
- Observación directa durante actividades prácticas.
- Revisión de productos: hojas coloreadas, dibujos en Paint, participación en juegos.
- Autoevaluación simple mediante preguntas de reflexión y ticket de salida.
- Coevaluación durante juegos y actividades en parejas o grupos.

Evidencias de aprendizaje:

- Hojas de teclado coloreadas y etiquetadas correctamente.
- Dibujos realizados en Paint usando ratón y teclado.
- Participación activa en juego de teclas importantes y uso del teclado numérico.
- Demostración de colocación correcta de dedos en teclado.
- Respuestas reflexivas en ticket de salida y discusiones grupales.