



Unidad 3, Lección 1: El cursor

Estándares Northstar	Objetivos/SWBAT
<p>Conocimientos básicos de informática</p> <p>6: Identificar las formas del puntero del ratón y las funciones que representan (rueda giratoria (carga), iBeam (texto), flecha (clic básico), puntero de mano (enlaces clicables)).</p> <p>7: Demostrar conocimiento y uso apropiado de los clics del ratón (clic derecho, clic izquierdo y doble clic).</p>	<p>Puedo señalar con el cursor en la pantalla.</p> <p>Puedo pasar el ratón por encima.</p> <p>Puedo nombrar cada forma del cursor y lo que significan.</p>
Marco de competencias de la Iniciativa de Equidad Digital de Seattle	
EF.4 Utilizar el ratón: Funcionalidad básica del ratón	

Materiales para preparar:

- Unidad 3 Lección 1. Material Didáctico Adicional (Imprimir 1 copia para presentar o **Proyecte** a través del ordenador)
- Unidad 3 Lección 1. Boleto de salida (Imprima 1 copia para cada alumno)
- Unidad 3 Lección 1. Actividad. Discusión en parejas Notas guiadas (Imprime una copia para cada alumno)
- Cuaderno y algo para escribir para cada alumno

Vocabulario para repasar antes de la lección

1. *Señalar (v): indicar a alguien dónde debe mirar moviendo el dedo o un objeto que se tiene en la mano en una dirección determinada.*

Vocabulario y conceptos introducidos en la lección

Cursor Pase el ratón por encima Comuníquese	Cursor de flecha Por defecto Cursor en I	Cursor manual Automático Carga del cursor
---	--	---

Notas de Tiempo

CASAS: ESL 3 (184) - ABE 6 (258)	CASAS: ABE 2 (204) - ABE 6 (262)
Notas de tiempo: 1,5-2 horas	Notas de tiempo: 30 minutos

Plan de la lección:

Resumen:

1. Repaso y calentamiento
2. El cursor
3. Pasar el cursor por
4. Cambio de formas
5. Evaluación

Repaso y calentamiento:

Pregunte: ¿Qué aprendimos en la última clase? ¿Qué preguntas te quedan de la última clase?

Diga: En la última clase aprendimos todo sobre los iconos importantes del centro de notificaciones. Hay muchos iconos que tenemos que memorizar, así que vamos a practicarlos antes de empezar la siguiente lección.

Diga: Abran sus ordenadores e inicien sesión. Fíjense en los iconos del centro de notificaciones para responder a las preguntas de calentamiento.

Instrucciones: Utiliza los iconos del centro de notificaciones de tu ordenador para terminar las frases y luego cópialas en tu cuaderno.

1. La batería de mi ordenador es _____. (llena/medio llena/baja/cargando)
2. Mi volumen es _____. (alto/bajo/en silencio)
3. Mi ordenador _____ (está/no está) conectado a Internet.

Considerar: Añadir una conversación sobre experiencias en panaderías en sus países de origen (para una analogía posterior).

El Cursor:

Diga: Hoy vamos a hablar de algo llamado **cursor**.

Diga: El **cursor** es el nombre del ratón en la pantalla. Cuando mueves el ratón o el touchpad, el cursor hace lo mismo dentro del ordenador.

Nota para el profesor: Algunos planes de estudios diferencian entre estos términos, mientras que otros los utilizan indistintamente

Diga: Al mover el ratón hacia la derecha, el cursor se desplaza hacia la derecha dentro de la pantalla.

Pregunte: ¿Qué ocurre si mueves el ratón hacia la izquierda? ¿Y si mueves el ratón hacia abajo? (opcional: recorta el puntero en papel, utiliza el ratón físico con el puntero de papel y muévelos juntos para mostrar cómo funciona dentro del ordenador)

Diga: La mayoría de las veces, tu cursor tendrá este aspecto.

Proyecte Imagen 1

Diga: A menudo se piensa que el cursor y el ratón son la misma cosa. Muchas veces oírás a alguien llamar al cursor, el ratón. Está bien utilizar ambos.

Pregunte: ¿Por qué crees que necesitamos un cursor? (recoge varias respuestas)

Diga: Sin el cursor (o sin formas de moverlo), no tendríamos forma de "hablar" con un ordenador.

Pregunte: ¿Vas a una panadería?

Diga: La mayoría de las veces, en las panaderías, los pasteles están detrás de una pared de cristal. A menudo tenemos que señalar el pastel detrás del cristal para decirle al pastelero lo que queremos. Así, el pastelero puede coger el pastel correcto y servirlo.

Diga: Utilizamos el cursor de la misma manera para decirle al ordenador lo que queremos.

Nota para el profesor: Dependiendo del grupo demográfico de sus alumnos, considere la posibilidad de preguntarles sobre sus experiencias en panaderías en sus países de origen y/o de recorrer la experiencia típica de una panadería americana.

Diga: Hay muchas maneras de utilizar el cursor, pero por ahora, vamos a pensar en él como señalar.

Diga: Señalamos todo el tiempo para ayudar a la gente a entender o ver lo que queremos que vean. Nos ayuda a hablar y a entendernos.

Diga: Podemos utilizar el cursor de la misma manera. Como en realidad no podemos "hablar" con los ordenadores como hablamos con otras personas, el cursor es la mejor forma de "señalar" algo que quieras explorar o con lo que quieras hacer algo. El ordenador podrá decirte algo sobre ello o ayudarte a realizar una acción una vez que sepa lo que te interesa.

Sobrevolando:

Diga: En la última unidad, cuando aprendimos sobre el escritorio, hablamos de algo llamado el vuelo estacionario.

Pregunte: ¿Qué es el vuelo estacionario?

Diga: Pasar el cursor por encima de un objeto o icono de la pantalla y mantenerlo quieto durante unos instantes.

Pregunte: ¿Qué hace el vuelo estacionario? ¿Cómo puede ayudarnos?

Diga: Pasar el cursor por encima puede darnos información útil sobre el objeto o icono sobre el que se encuentra el cursor.

Diga: A menudo, el ordenador te dará una "pista": un pequeño recuadro con el nombre de un icono o lo que puedes hacer con él.

Diga: Otras veces, el cursor cambia incluso de forma: formas diferentes significan cosas diferentes.

Diga: Exploremos algunas de las formas comunes a las que cambiará tu cursor y lo que eso significa.

Cambio de formas:

Diga: Cuando conducimos un coche, hay muchos semáforos a los que debemos prestar atención. Los colores cambian para indicarte diferentes cosas. Hay tres colores en un semáforo: rojo, amarillo y verde.

Pregunte: ¿Qué te dice cada color? (rojo = para el coche aquí; amarillo = frena el coche; verde = mantiene el coche en marcha)

Diga: Las máquinas no pueden hablar con nosotros como lo hacemos con otras personas, así que tienen que encontrar otras formas de comunicar información importante.

Pregunte: ¿Qué significa **comunicar**?


- **Comunicar** (v): dar información sobre algo a alguien hablando, escribiendo, con el lenguaje corporal, etc.

Diga: Las máquinas pueden comunicarnos información considerable de muchas maneras. Solo tenemos que saber reconocerlas y entenderlas.

Diga: Hablemos de las formas más populares que adopta el cursor y de lo que el ordenador intenta comunicarnos.

Reparte la copia impresa de las Notas orientativas para el debate en parejas. Presenta una forma de cursor cada vez. Haz una pausa para que los compañeros discutan y completen

[la hoja informativa](#) después de cada nueva forma. Los instructores deben dar ejemplo de debate con un compañero para establecer las expectativas del trabajo en parejas.

<u>Proyete</u>	<u>Guión</u>
 Imagen 1	<p>Diga: Esta forma se llama flecha o puntero. Es la que verás más a menudo. Es la forma por defecto.</p> <p>Pregunte: ¿Qué es por defecto?</p> <ul style="list-style-type: none">- Por defecto (s): opción elegida hasta que algo la cambia.- ¿Cuál es otra palabra para predeterminado? (predefinido, estándar) <p>Diga: La flecha es la forma que verás hasta que el ordenador la cambie para poder decirte algo.</p>



 <p>Imagen 2</p>	<p>Pregunte: ¿Qué forma tiene este cursor? (la letra I)</p> <p>Diga: El nombre de esta forma tiene esa letra en el nombre. Se llama viga en I.</p> <p>Diga: Cuando el cursor cambia de una flecha a una viga en I, es la forma que tiene el ordenador de decirte: "Este es un lugar donde puedes escribir".</p> <p>Diga: El ordenador no te deja escribir en la mayoría de los sitios, así que es importante decirte dónde puedes hacerlo.</p>
 <p>Imagen 3</p>	<p>Pregunte: Esta es nuestra siguiente forma. ¿Qué te parece? (una mano/dedo de puntero)</p> <p>Diga: Este cursor se llama mano. Te dice algo importante.</p> <p>Diga: Cuando el cursor cambia de la flecha a la mano, el ordenador te está diciendo que te enviará Cuando el cursor cambia de la flecha a la mano, el ordenador te está diciendo que te enviará automáticamente a un nuevo lugar si presionas el ratón [si haces clic]. A un nuevo lugar si presionas el ratón [si haces clic].</p> <p>Pregunte: ¿Qué significa automático?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Automático (adj.): algo que ocurre sin necesidad de hacer nada. - Diga: Por ejemplo, hay puertas automáticas en tiendas de comestibles, aeropuertos, bibliotecas, etc. Cuando se utiliza una puerta automática, no es necesario tirar de ella o empujarla para abrirla. Se abre automáticamente cuando pulsas un botón o empiezas a pasar por ella. - Automático vs. Predeterminado: Son palabras muy parecidas. Si algo ocurre 'por defecto', esta acción sucederá si no cambia nada más. Pero si algo es "automático", funciona o sucede por sí mismo.



Imagen 4

Diga: El último cursor del que hablaremos hoy tiene un par de formas diferentes, pero todas significan lo mismo.

Proyecte la Imagen 4

Diga: Estas son diferentes formas de cursor que puede ver cuando algo se está **cargando**.

Pregunta: ¿Qué significa **cargar**?

- Cargar (v): Acción de abrir o preparar algo en el ordenador para su uso.

Diga: A veces tenemos que esperar a que se **cargue** algo en nuestros ordenadores cuando hay algún problema o funciona con lentitud.

Diga: Hoy en día, podemos hacer mucho más con los ordenadores y son mucho más rápidos, por lo que la carga suele tardar solo un par de segundos...

Diga: Cuando vea alguna de estas formas, lo mejor que puede hacer es **esperar** a que el ordenador termine de **cargarse**.

Pregunte: ¿Qué crees que pasará si no esperamos y seguimos dando indicaciones al ordenador? (Tardará más en cargar)

Diga: Si seguimos dando más indicaciones a los ordenadores cuando aún están centrados en una cosa, podemos confundirlos y, a menudo, ralentizarlos aún más.

Diga: Estas son las formas más comunes, pero hay muchas más. No te preocupes, hablaremos de ellas en otra lección.

Evaluación:

U3.L1 Billeto de salida



Imagen 1: El cursor en forma de flecha

Fuente: <https://dryicons.com/icon/outlined-arrow-pointer-icon-9878> Icon by Dryicons

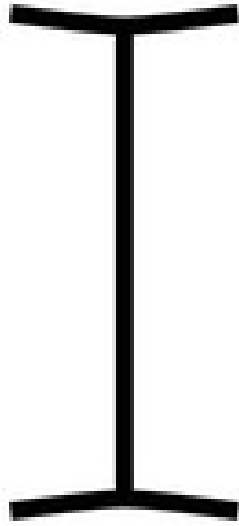


Imagen 2: Cursor del haz de luz

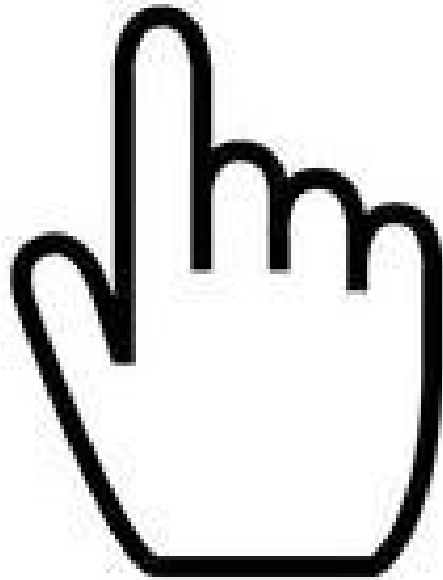


Imagen 3: Cursor manual

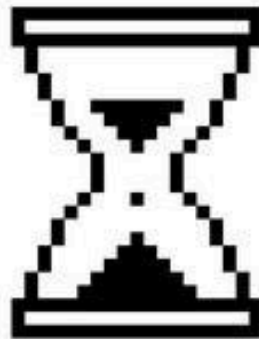


Imagen 4: Cursor de carga

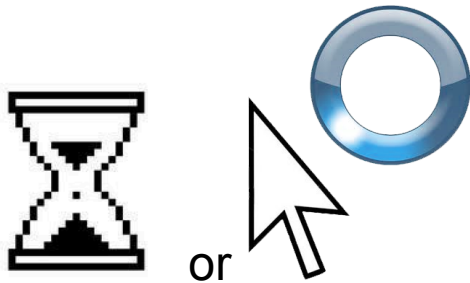


Unidad 3, Lección 1: Billeto de salida

1. ¿Cómo se llama la forma predeterminada del cursor? Dibújala a continuación.

Nombre: _____	Forma:
----------------------	----------------

2. Si ves que el cursor cambia a este icono, ¿qué debes hacer??

¿Qué es lo que haces? _____ _____	Forma: 
---	---

Abra su ordenador e inicie sesión. Pase el ratón por encima de la barra de búsqueda. Mira el **cursor**.

3. ¿Cómo se llama esta forma de cursor?

4. ¿Qué intenta hacer el ordenador para **comunicar**?







Unidad 3 Lección 1 Actividad: Discusión en parejas Notas guiadas

Estos son los cuatro tipos diferentes de cursores, o hacia dónde apunta nuestro ratón en el ordenador.

Un cursor es el lugar del ordenador al que apunta el ratón. Un cursor es el nombre del ratón en la pantalla.

Pregunta a tu compañero: «¿Cómo se llama este cursor?».

“¿Qué te permite hacer este cursor?».





Nombre: _____

Unidad 3, Lección 1 Actividad: Debate por parejas

Estos son los cuatro tipos diferentes de cursores, o hacia dónde apunta nuestro ratón en el ordenador.

Pregunta a tu compañero: "¿Cómo se llama este cursor?".

"¿Qué te permite hacer este cursor?".

	Este es el _____. El _____ me permite _____.
	Esta es el _____. El _____ me permite _____.
	Esta es la _____. El _____ me permite _____.
	Esta es la _____. El _____ significa que debo _____.



Unidad 3, Lección 2: El Ratón y el Touchpad

Estándares Northstar	Objetivos/SWBAT
Conocimientos básicos de informática 5: Identificar los tipos de ratones: ratón y touchpad.	Puedo conectar un ratón a un ordenador. Puedo nombrar las partes del ratón y del touchpad y lo que hacen.
Marco de competencias de la Iniciativa de Equidad Digital de Seattle	Puedo hacer clic con el botón izquierdo, el botón derecho y desplazarme.
EF.4 Utilizar el ratón: Funcionalidad básica del ratón	

Materiales para preparar:

- Ordenadores de los alumnos con un ratón desconectado
- Un ordenador de clase para proyectar (recomendado)
- Imprime [Self-Evaluation Emoji Set](#) (uno por estudiante)
- Cuaderno y algo para escribir para cada alumno

Vocabulario para repasar antes de la clase

1. *Menu (s)*: una lista de cosas que puedes elegir.

Vocabulario y conceptos de la lección

Clic izquierdo Clic derecho Menú del botón derecho	Especializar Rueda del ratón Desplazamiento	Gesto Gesto del panel táctil
--	---	---------------------------------

Notas de Tiempo

CASAS: ESL 3 (184) - ABE 6 (258)	CASAS: ABE 2 (204) - ABE 6 (262)
Notas de tiempo: 1,5 horas	Notas de tiempo: 30 minutos

Plan de la lección:

Resumen:

1. Revisión y calentamiento
2. Ratón y almohadilla táctil
3. Clic izquierdo
4. Clic derecho
5. Desplazamiento
6. Evaluación

Repaso y calentamiento:

Pregunte: ¿Qué aprendimos en la última clase? ¿Qué preguntas te quedan de la última clase?

Diga: Utiliza tus apuntes y lo que aprendimos en la lección anterior para copiar y completar estas frases.

Banco de palabras:

Puntero (o flecha)	Tipo	Cargando	Enlace
--------------------	------	----------	--------

1. La forma predeterminada del cursor se denomina _____.
2. La viga en I es el ordenador diciéndote que puedes _____.
3. Debe esperar cuando vea el _____ cursor.

Reto:

4. El cursor de la mano es el ordenador diciéndole que se trata de un _____.

Reseña del ratón y la alfombrilla táctil:

Diga: Antes de empezar la lección de hoy, tenemos que repasar un poco lo que aprendimos en la primera unidad, cuando hablamos de las partes del ordenador.

Diga: La lección de hoy será sobre el ratón y el touchpad.

Pregunte: ¿Qué es el ratón?

Pregunte: ¿Cuáles son las partes del ratón? (Clic izquierdo, clic derecho y rueda)

Pregunte: ¿Cómo se conecta el ratón al ordenador?

Diga: Tenemos que conectar el **cable** del ratón al **puerto** correspondiente del ordenador. El cable y el puerto deben tener siempre la misma forma para que la conexión funcione.

Diga: El ratón tiene una forma especial en el extremo. Esto se llama cable **USB**.

Diga: Busca el puerto **USB** correspondiente en el ordenador que tienes delante y conecta el ratón.

Diga: También tenemos que revisar el touchpad. Señalen el panel táctil de sus ordenadores.

Pregunte: ¿Cuáles son las diferentes partes del touchpad? (clic izquierdo, clic derecho y almohadilla táctil)

Diga: ¿Cómo se mueve el ratón con el touchpad? (mueve la yema del dedo sobre el touchpad)

Diga: El ratón y el touchpad realizan las mismas funciones, pero de distinta forma.

Clic izquierdo:

Diga: El botón más importante del ratón (o touchpad) es el izquierdo.

Pregunte: ¿Dónde está el botón izquierdo del ratón?

Pregunte: ¿Y el panel táctil?

Diga: El botón izquierdo es el botón más útil que tienes y usarás.

Diga: Hacer clic con el botón izquierdo es nuestra forma de decirle al ordenador que queremos mirar o abrir algo en la pantalla.

Diga: En primer lugar, tenemos que pasar el ratón por encima de lo que nos interesa y, a continuación, pulsar y soltar el **botón izquierdo** del ratón.

Diga: Esta acción se denomina **clic**. A menudo oirás a alguien decir: "Haz clic en el icono" y "Haz clic aquí". Esta es la acción a la que se refieren.

Diga: Pongamos esto en práctica.

Actividad:

Abra sus ordenadores e inicie sesión. Utilice el centro de notificaciones de la barra de tareas y el botón izquierdo del ratón para responder a las preguntas.

1. Con el **ratón**, haz clic en el icono de la batería en el centro de notificaciones. ¿Cuánta batería te queda?
2. Con el **panel táctil**, haz clic en el icono de volumen. ¿Qué tan alto o bajo es tu volumen?

Reto:

3. Con el **ratón**, haz clic en el icono de Internet. ¿Está conectado a Internet? En caso afirmativo, ¿a qué red está conectado?
4. Con el **teclado táctil**, haz clic en el menú inicio y luego en Encendido. ¿Qué opción está arriba de Apagar?

Haz clic con el botón derecho:

Diga: En el otro lado del ratón (o touchpad), tenemos una opción especial llamada **Click Derecho**.

Pregunte: ¿Dónde está el botón derecho del ratón?

Pregunte: ¿Y el panel táctil?

Diga: A veces, el panel táctil no tiene un botón para hacer clic con el botón derecho. En su lugar, puedes tocar o empujar hacia abajo en la esquina inferior derecha.

Diga: No necesitaremos utilizar el botón derecho muy a menudo porque es una herramienta más avanzada. Sin embargo, como está tan cerca del **clic izquierdo**, es muy fácil pulsarlo accidentalmente.

Diga: Tenemos que hablar un poco sobre el **botón derecho** para que cuando aparezca, sepas qué hacer.

Diga: Cuando pasas el ratón por encima de algo en el ordenador y pulsas el **botón derecho**, se abre un cuadro con una lista de opciones y acciones para esa cosa. Esto se llama **menú del botón derecho**.

Diga: Las opciones del menú cambiarán en función de lo que pulses. Es un menú **especializado**.

Pregunte: ¿Qué significa **especializado**?

- Especializado (adj.): hecho o usado para un propósito o trabajo concreto.

Diga: Ahora que sabemos lo que es hacer clic con el botón derecho, veamos qué aspecto tiene en el ordenador.

Proyecte un ordenador de sobremesa para la clase.

Diga: Voy a mostrarte cómo abrir un menú del botón derecho del ratón en un ordenador, qué aspecto tiene y cómo cerrarlo.

Diga: Lo primero que voy a hacer es pasar el ratón por **encima** del menú de inicio.

Diga: Con el dedo corazón, voy a pulsar el botón derecho del ratón o el botón derecho del panel táctil.

Diga: Se abrirá un cuadro grande en la pantalla con muchas opciones para elegir.

Pregunte: ¿Puedes ver el **menú del botón derecho** del ratón? (asegúrate de que los alumnos pueden señalarlo en la pantalla proyectada)

Pregunte: La mayoría son opciones avanzadas que aún no estamos preparados para explorar, pero ¿ves alguna que reconozcas o que puedas utilizar?

Diga: Ahora tenemos que cerrar el menú del botón derecho porque ya no lo necesitamos.

Diga: Para cerrar cualquier menú del botón derecho, mueve el ratón de modo que ya no esté dentro del recuadro y haz clic. Haz clic fuera del cuadro. El menú se cerrará automáticamente.

Actividad

Instrucciones: Abra su ordenador e inicie sesión.

1. Con el ratón, haz clic con el botón derecho en la papelera de reciclaje. ¿Cuáles son las dos opciones de este menú?

Cuando hayas terminado de anotar estas dos cosas, cierra el menú del botón derecho.

2. Utilizando el panel táctil, haz clic con el botón derecho del ratón sobre el fondo del escritorio (la imagen grande o en color). Pase el ratón sobre la opción "Ver". ¿Cuáles son las 3 opciones de tamaño para los iconos en el área de trabajo?

Cierra el menú del botón derecho cuando hayas terminado.

Desplazamiento:

Diga: La última parte del ratón de la que hablar es la rueda.

Pregunte: ¿Dónde está la rueda del ratón?

Pregunte: ¿Hacia dónde gira? (hacia delante y hacia atrás)

Pregunte: ¿Qué nos ayuda a hacer la rueda? (desplazamiento)

Diga: Utilizamos la rueda para **desplazarnos** arriba y abajo en la pantalla.

Pregunte: ¿Qué significa **desplazamiento**?

- Desplazarse (v): mover palabras o imágenes en la pantalla de un ordenador hacia arriba o hacia abajo para poder verlo todo.

Diga: Giramos la rueda hacia delante (lejos de ti) para desplazarte hacia arriba; hacia atrás (hacia ti) para desplazarte hacia abajo.

Diga: También podemos usar el touchpad para desplazarnos, pero no tiene rueda, así que tenemos que usar una forma diferente de comunicar lo que queremos al ordenador.

Diga: Para desplazarse utilizando un touchpad, utilizamos algo llamado gesto de touchpad.

Pregunte: ¿Qué es un gesto?

- Gesto (v): mover las manos, los brazos, etc., para ayudar a comunicarse.

Diga: Para desplazarnos, utilizamos dos dedos: el 1º y el 2º. Toma esos dos dedos y muévelos desde la parte inferior del panel táctil hasta la parte superior. Esto hará que se desplace hacia arriba. Si los movemos en sentido contrario, de arriba a abajo, nos desplazaremos hacia abajo.

Diga: ¡Practiquemos!

Actividad

Instrucciones: Abra su ordenador e inicie sesión. Haz clic en el menú de inicio. Utiliza el gesto de la rueda o el panel táctil para responder a las preguntas.

(Nota: dependiendo de la versión de Windows, es posible que el menú Inicio no se abra con una lista de aplicaciones. Mira para el botón **Todas las aplicaciones**)

1. ¿Qué aplicación de tu ordenador empieza por la letra **W**?
2. Enumera 2 aplicaciones que empiecen por la letra **C**.
3. Enumera 3 aplicaciones que empiecen por la letra **M**.

Evaluación:

Instrucciones: Utiliza lo que hemos aprendido para responder a estas preguntas en tu cuaderno.

1. ¿Qué hace el clic izquierdo?
2. ¿Cómo se abre un menú especializado?
3. ¿Cómo se cierra cuando se ha terminado?
4. ¿Cuáles son las dos formas de desplazarse hacia arriba o hacia abajo en el ordenador?

Los alumnos se autoevalúan. El profesor vuelve a los objetivos (enunciados "Yo puedo") y pide a los alumnos que busquen un emoji en su dispositivo o en su set plastificado para describir cómo se sienten respecto a su aprendizaje en relación con cada objetivo. El profesor anota sus respuestas para la actividad de repaso de la lección siguiente.



Unidad 3, Lección 3: Otras formas de hacer clic

Estándares Northstar	Objetivos/SWBAT
Habilidades básicas de computación 7: Demostrar conocimiento y uso apropiado de clics de mouse (clic derecho, clic izquierdo y doble clic). 8: Arrastrar y soltar.	Puedo arrastrar y soltar para mover programas en el escritorio. Puedo hacer doble clic para abrir un elemento en el área de trabajo.
Marco de competencias de la Iniciativa de Equidad Digital de Seattle	
EF.4 Utilizar el ratón: Funcionalidad básica del ratón	

Nota para los profesores: Un gran recurso para que los estudiantes practiquen la función de arrastrar y soltar y el desplazamiento es <http://mouseprogram.com/drag-game.html>. Recomendaría asegurarse de que los ordenadores de clase tienen instalado un adblocker en el navegador web que se utiliza para facilitar su uso a los alumnos.

Práctica extra:

mousepractice.org

mouseprogram.com/practice

Materiales para preparar:

- Ordenador de clase para proyectar
- Proyector
- Ordenadores de los alumnos
- Ratones
- Opcional: Copia impresa de [3-2-1 Self-Assessment](#) (uno por alumno)

Vocabulario para repasar antes de la clase

1. *Arrastrar (v)*: mover algo tirando de ello.
2. *Dejar caer (v)*: dejar caer algo.
3. *Doble (s)*: algo que tiene el doble de tamaño, fuerza o cantidad de lo habitual.

Nota para los profesores: Considere la posibilidad de pedir a los alumnos que actúen la función de arrastrar y soltar en clase.

Vocabulario y conceptos introducidos en la lección

Arrastrar y soltar	Doble clic	Temporización
--------------------	------------	---------------

Notas de Tiempo

CASAS: ESL 3 (184) - ABE 6 (258)	CASAS: ABE 2 (204) - ABE 6 (262)
Notas de tiempo: 1,5 horas	Notas de tiempo: 30 minutos

Plan de clase:

Resumen:

1. Repaso y calentamiento
2. Arrastrar y soltar
3. Doble clic
4. Evaluación

Repaso y calentamiento:

Pregunte: ¿Qué aprendimos en la última clase? ¿Qué preguntas te quedan de la última clase?

Pensar-Participar-Compartir: En primer lugar, los alumnos se toman unos minutos para reflexionar sobre las preguntas de la pizarra. En parejas, los alumnos hacen una lluvia de ideas con sus respuestas a las preguntas planteadas.

1. El botón izquierdo es el que más utilizamos. ¿Para qué sirve?
2. El botón derecho realiza una acción especial. ¿Para qué sirve?

Reto: ¿Cuáles son las dos formas de desplazarse con el ratón o el touchpad?

Puesta en común para toda la clase: El profesor pide a los alumnos que escriban sus respuestas en la pizarra o que escriban las respuestas en las diapositivas para crear una respuesta colectiva.

Arrastrar y soltar:

Diga: En la última clase hablamos de los diferentes botones del ratón y del touchpad y de lo que hacen.

Diga: Hoy vamos a hablar un poco más sobre las diferentes cosas que puedes hacer con el botón izquierdo del ratón.

Diga: Empecemos con Arrastrar y soltar.

Pregunte: Por el nombre, ¿qué crees que hace esta acción? (mueve algo)

Diga: Utilizamos la función de arrastrar y soltar para mover objetos en el ordenador. Podemos utilizar el ratón para arrastrar algo a un nuevo lugar y soltarlo allí.

Diga: Aquí tienes 3 pasos para usar Arrastrar y Soltar:

1. Hover your mouse on top of what you want to move.
2. Push down and hold the left click button.
3. Use the mouse to 'drag' (move) it where you want to.
4. Lift your finger from the left click button.

Demostrar las acciones utilizando un proyector y el ordenador de la clase.

Actividad:

Pida a los alumnos que formen parejas con su compañero de codo. Utilice un ordenador por pareja. Un alumno da las instrucciones, mientras que el otro realiza la acción. El instructor debe modelar cómo trabajar en pareja.

Después de que los alumnos cambien los papeles, pídeles que intenten realizar la tarea de nuevo, de forma independiente (o con un nuevo compañero).

Instrucciones:

1. Look at the desktop and find the icon named "Microsoft Edge".
2. Use drag and drop to move Microsoft Edge to the top right corner of the screen.
3. Look at the desktop and find the icon called "Google Chrome".
4. Use Drag & Drop to move Google Chrome to the middle of the screen.

Haga doble clic:

Diga: Now that we know how to use Drag & Drop, let's explore Double Click.

Pregunte: De estas dos palabras «doble» y «clic», ¿qué crees que es? (2 clics a la izquierda)

Diga: El doble clic (o hacer clic dos veces en lugar de una) es la acción que utilizamos para abrir cualquier cosa en el ordenador.

Diga: Los elementos de la barra de tareas y del menú Inicio sólo necesitan un clic para abrirse, pero en cualquier otro lugar del ordenador tendrá que hacer doble clic.

Diga: La sincronización es muy importante cuando se utiliza el doble clic.

Pregunte: ¿Qué es la sincronización?

- Sincronización (S): momento en que ocurre o se hace algo..

Diga: Cuando hagas doble clic, asegúrate de ser rápido y de no mover el ratón en absoluto.

Diga: Si eres demasiado lento con el segundo clic o mueves el ratón, el ordenador no entenderá y no abre nada.

Diga: Si intentas hacer doble clic y no ocurre nada, inténtalo más rápido.

Diga: Si ves un pequeño círculo con una línea que lo atraviesa, significa que el ratón se ha movido. Vuelve a intentarlo.

Demostración en un ordenador de la clase de proyectos.

Actividad

Pida a los alumnos que formen parejas con su compañero de codo. Utilice un ordenador por pareja. Un alumno da las instrucciones, mientras que el otro realiza la acción. El instructor debe modelar cómo trabajar en pareja.

Después de que los alumnos cambien los papeles, pídeles que intenten realizar la tarea de nuevo, de forma independiente (o con un nuevo compañero).

Instrucciones:

1. Haga doble clic para abrir la Papelera de reciclaje en el escritorio. Se abrirá un recuadro en la pantalla para mostrarte lo que hay dentro de la papelera. ¿Cuántas cosas hay en la caja?
2. Cuando hayas terminado, haz clic en la X de la esquina superior derecha de la caja. Esto cerrará la caja hasta que la necesitemos de nuevo.

Evaluación:

Instrucciones:

1. Haz clic en el icono de la batería en la barra de tareas. ¿Cuánta batería te queda?
2. Usa Arrastrar y Soltar para mover la Papelera de Reciclaje de la esquina superior izquierda del escritorio a la esquina inferior derecha, cerca del centro de notificaciones.
3. Haz doble clic para abrir Google Chrome. ¿Qué ves?

Opcional: Reparte la “[3-2-1 Evaluación y reflexión](#)” copia impresa. Solicite las respuestas de los alumnos. Con la cámara de documentos, el profesor modela la escritura de una frase en grupo. A continuación, pida a un alumno que comparta su ejemplo. Por último, deje tiempo para que los alumnos completen la frase. Utilice esta hoja de ejercicios como tarjeta de salida. Más información sobre la estrategia y sus variantes [aquí](#).