

Lección 4: Aprender a Arrastrar y Soltar

Clic | Doble-Clic | Arrastrar | Soltar | Programación en parejas

Reseña

Esta lección le dará a los/as estudiantes una idea de lo que pueden esperar cuando se dirijan al laboratorio de computación. Comienza con una breve discusión introduciéndolos a los modales del laboratorio de computación, luego progresarán en el uso de una computadora para completar los desafíos online.

Propósito

El objetivo principal de esta lección es construir la experiencia con computadores. Al cubrir las funciones más básicas del computador, como hacer clic, arrastrar y soltar, estamos creando un campo de juego más igualitario en la clase para futuros desafíos. Esta lección también proporciona una gran oportunidad para introducir el comportamiento apropiado en el laboratorio de computación.

Orden de las Actividades

Actividad Previa (10 min.)

Comportamiento en el laboratorio de computación

Discusión

Vocabulario

Actividades Puente – Arrastrar y soltar (10 - 15 min.)

Arrastrar y Soltar algoritmos

Pre visualización de desafíos online como clase

Actividad Principal (20 - 30 min.)

Desafíos Online Curso B–Sitio Web

Cierre (5 - 10min.)

Escribir en el diario

Actividades de Extensión

Objetivos

Los/as estudiantes podrán:

- Reconocer lo que se espera de ellos/as cuando hacen la transición al laboratorio de computación.
- Arrastrar, soltar y hacer clic para completar desafíos en Code.org.

Preparación

Ver la sección cómo hacer una clase en Code.org – Video Docente.

- Crear una sección para la clase y asegurarse de que cada estudiante tenga una tarjeta con su contraseña.
- Hacer que el encargado de informática del establecimiento agregue un link rápido para la sección de la clase en el escritorio del computador.
- Asegurarse que cada estudiante tenga un Diario Think Spot – Diario de Reflexión.

Links

¡Atención! Haga una copia de cualquier documento que planea compartir con sus estudiantes

Para el docente:

- Curso B desafíos online – Página Web.
- Sugerencias para la actividad principal de fundamentos – Recomendaciones para las lecciones.

Para los/as estudiantes:

- Programación en parejas – Video estudiante.
- Bloques Blockly sin conexión (Primero y segundo básico) – Manipulativos.
- Diario Think Spot – Diario de reflexión.

Vocabulario

- **Clic.** Presionar el botón del mouse.
- **Doble Clic.** Presionar 2 veces el botón del mouse rápido.
- **Arrastrar.** Haz clic en el botón del mouse y sostener a medida que mueva el puntero del mouse a una nueva ubicación.
- **Soltar.** Dejar de presionar el botón del mouse para “soltar” el objeto que está arrastrando.

Guía didáctica

Actividades Previas (10 min.)

Comportarse en el laboratorio de computación

Objetivo: Esta conversación enseñará a los/as estudiantes qué esperar y cómo comportarse cuando ingresan al laboratorio de computación.

DISCUSIÓN

Tenga una buena conversación sobre las expectativas del laboratorio de computación para asegurarse de que los/as estudiantes entiendan las reglas. Algunos temas de discusión podrían incluir:

- ¿Está bien correr en el laboratorio de computación?
- ¿Qué tan alto deberíamos hablar cuando estamos en el laboratorio de computación?
- ¿Qué deberías hacer si te estancas en un desafío?
- Si te sientes frustrado/a, ¿ayudará si golpeas el computador?
- Cuando estemos a punto de ir al laboratorio de computación, ¿cómo debemos prepararnos?

Vocabulario

- Clic. Presionar el botón del mouse.
- Doble-Clic. Presionar el botón del mouse dos veces muy rápido.
- Arrastrar. Hacer clic en el botón de tu mouse, y sostenerlo a medida que mueves el puntero del mouse a otra ubicación.
- Soltar. Dejar de presionar el botón del mouse para "soltar" el objeto que está arrastrando.

Objetivos de la Discusión:

- Permanecer quietos/as y ordenados/as.
- Recordar no masticar chicle o comer dulces.
- Limpiarse las manos.
- Sentarse con su compañero/a en un computador.
- Asegurarse de que el primer/a conductor/a pueda alcanzar el mouse.
- Cuando se frustran, no golpear o mover el computador o monitor.
- Seguir el 20/20/20 – Regla del sitio web.
- Como lidiar con los Wiggles cada 20-30 minutos (requiere inicio de sesión gratuito en GoNoodle).
Sugerencia: Para visualizar el contenido del sitio web GoNoodle en español, debes ingresar desde el buscador Google al sitio web GoNoodle y luego hacer clic en la tecla derecha del mouse/touchpad y seleccionar la opción "traducir al español". De esta forma podrás visualizar todo el contenido en español.
- Pregúntale a tu compañero/a antes que al/la profesor/a.
- Mantén el volumen bajo, para que todos puedan escuchar a sus compañeros/as.
- Usa tu diario para llevar registro de sentimientos y soluciones.

Actividad Puente – Arrastrar y Soltar (10 - 15 min.)

Elija una de las siguientes actividades para realizar con su clase:

Arrastrar y Soltar Algoritmos

Imprima una copia de Algoritmos de la Vida Real: Plantar una semilla - Hoja de trabajo. Recorte cada uno de los cuadrados que representan las tareas. En un proyector o frente a la clase, practique "arrastrar y soltar" presionando con el dedo sobre uno de los cuadrados de papel y moviéndolo sobre una mesa. Explique que, puede hacer "clic" en este cuadrado, tocando con el dedo en el cuadrado, o puede "arrastrar" el cuadrado presionando con el dedo sobre el cuadrado y moviéndolo. Para "soltar", suelte el dedo del cuadrado.

Después de mostrar esto a la clase, pida a los/as voluntarios/as que pongan el algoritmo en el orden correcto, "arrastrando y soltando" los cuadrados.

Pre visualización de los Desafíos Online como Clase

Proyecte un desafío del Sitio Web Desafíos del Curso B Online correspondiente a esta lección. Muestre a la clase cómo hacer clic en la imagen y colocarla en el lugar correcto, arrastrándola y soltándola. Cometa errores a propósito, como hacer clic en el fondo o soltar la imagen, antes de que esté en el punto correcto. Pida ayuda a voluntarios/as de la clase cuando se encuentre con estos problemas.

Actividad Principal (20 - 30 min.)

Curso B Desafíos Online – Sitio Web

Objetivo: Esto les enseñará a los/as estudiantes cómo usar Code.org para completar los desafíos online.

Esta etapa fue diseñada para dar a los/as estudiantes la oportunidad de practicar la coordinación ojo-mano, hacer clic y arrastrar y soltar. Los/as estudiantes también jugarán con la secuencia.

El vocabulario introducido en esta lección se vuelve relevante durante esta actividad. Tómese un tiempo para enseñar explícitamente cómo hacer clic, hacer doble clic, arrastrar y soltar.

Podría funcionar mejor si abarcara estas palabras en la sala de clases, donde puede ejemplificar. O podría tener más sentido enseñar las palabras individualmente, mientras los/as estudiantes trabajan en sus desafíos en el laboratorio. Tendrá que decidir qué es lo que cree sea mejor para su clase.

Ubique a los/as niños/as en parejas y muéstreles el Video del/la Estudiante – Programación en Parejas en sus estaciones de trabajo. Esto debería ayudar a los/as estudiantes comenzar en la dirección correcta.

Los/as docentes juegan un papel vital en la educación de Ciencias de la Computación y en el apoyo a un ambiente de colaboración y vitalidad en la sala de clases. Durante las actividades online, el papel del/la docente es principalmente de estímulo y apoyo. Las lecciones online están pensadas para centrarse en el/la estudiante, por lo que los/as docentes deben evitar intervenir cuando los/as estudiantes se quedan atascados/as. Algunas ideas sobre cómo hacer esto son:

- Utilice la programación en parejas, cada vez que sea posible durante la actividad.
- Anime a los/as estudiantes con preguntas/desafíos para comenzar preguntándole a su pareja.
- Las preguntas sin respuesta pueden ser enviadas a un grupo cercano, que tal vez ya conozca la solución.
- Recuerde a los/as estudiantes que deben utilizar el proceso de debugging antes de que usted se acerque.
- Pida a los/as estudiantes que describan el problema que están viendo. ¿Qué se supone que haga? ¿Qué es lo que hace? ¿Qué te dice eso?
- Recuerde a los/as estudiantes frustrados que la frustración es un paso en el camino hacia el aprendizaje, y que la persistencia valdrá la pena.
- Si un/a estudiante sigue estancado/a después de todo esto, haga preguntas para que el/a estudiante descubra el error por sí mismo/a.

Sugerencia para el/la Profesor/a:

Muestre a los/as estudiantes la forma correcta de ayudar a sus compañeros/as:

No sentarse en la silla del/la compañero/a.

No usar el teclado del/la compañero/a.

No tocar el mouse del/a compañero/a.

Asegurarse de que el/a compañero/a describa la solución en voz alta, antes de retirarse.

Actividad de Cierre (5 - 10 min.)

Escribir en el Diario

Objetivo: Ayudar a los/as estudiantes a reflexionar sobre las cosas que han aprendido en esta lección.

Dé a los/as estudiantes, sugerencias para el diario y ayudarlos a procesar algunas de las cosas a las que se han enfrentado durante el día.

Sugerencias para el diario:

- ¿Puedes dibujar una secuencia para prepararte a ir al laboratorio de computación?
- Dibuja qué “hacer” y “no hacer” en un laboratorio de computación.
- Usa tu diario para contarme como te sentiste durante la lección de hoy.

Actividades de Extensión

Si los/as estudiantes terminan rápido los desafíos desde esta etapa, pídeles que dediquen tiempo a tratar de inventar sus propios desafíos en su Diario Think Spot – Diario de reflexión.



This curriculum is available under a
Creative Commons License (CC BY-NC-SA 4.0).

Si está interesado en licencias de Code.org para propósitos comerciales, **contáctenos**.