

Plan Integral de Educación Digital  
Dirección Operativa de Incorporación de Tecnologías (DOInTec)

COLECCIÓN DE APLICACIONES GRATUITAS PARA CONTEXTOS EDUCATIVOS

# Tutorial Tux Typing

- Programa orientado a niños que facilita el aprendizaje del uso del teclado



[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar)  [/educacionGCBA](https://www.facebook.com/educacionGCBA)  [/educGCBA](https://twitter.com/educGCBA)

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
31-10-2026

## Prólogo

Este tutorial se enmarca dentro de los lineamientos del [Plan Integral de Educación Digital \(PIED\)](#) del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que busca integrar los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las instituciones educativas a la cultura digital.

Uno de los objetivos del PIED es “fomentar el conocimiento y la apropiación crítica de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en la comunidad educativa y en la sociedad en general”.

Cada una de las aplicaciones que forman parte de este banco de recursos son herramientas que, utilizándolas de forma creativa, permiten aprender y jugar en entornos digitales. El juego es una poderosa fuente de motivación para los alumnos y favorece la construcción del saber. Todas las aplicaciones son de uso libre y pueden descargarse gratuitamente de Internet e instalarse en cualquier computadora. De esta manera, se promueve la igualdad de oportunidades y posibilidades para que todos puedan acceder a herramientas que desarrollen la creatividad.

En cada uno de los tutoriales se presentan “consideraciones pedagógicas” que funcionan como disparadores pero que no deben limitar a los usuarios a explorar y desarrollar sus propios usos educativos.

La aplicación de este tutorial no constituye por sí misma una propuesta pedagógica. Su funcionalidad cobra sentido cuando se integra a una actividad. Cada docente o persona que quiera utilizar estos recursos podrá construir su propio recorrido.

# Índice

|                                          |                                                                                                   |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>¿Qué es?</b> .....                    |  <b>p.4</b>    |
| <b>Requerimientos técnicos</b> .....     |  <b>p.4</b>    |
| <b>Consideraciones Pedagógicas</b> ..... |  <b>p.4</b>    |
| <b>Actividad propuesta</b> .....         |  <b>p.5</b>    |
| <b>Nociones básicas</b> .....            |  <b>p.5</b>    |
| Abrir el programa .....                  |  p.5           |
| Cambiar el idioma .....                  |  p.6         |
| <b>Paso a paso</b> .....                 |  <b>p.7</b>  |
| Crear listas de palabras.....            |  p.7         |
| Jugar a la Cascada de Pescados .....     |  p.9         |
| Jugar con Cometas.....                   |  p.10        |
| Pausar la actividad.....                 |  p.11        |
| <b>Enlaces de interés</b> .....          |  <b>p.12</b> |

## ¿Qué es?

**Tux Typing** es un programa orientado a niños que facilita el aprendizaje del uso del teclado. Está presentado como un juego interactivo que enseña a localizar correctamente los caracteres en el teclado.

### URL para acceder al programa:

<http://tux4kids.alieth.debian.org/tuxtype/download.php>

El mismo se encuentra instalado en los equipos del Plan S@r-miento BA.

## Requerimientos técnicos

- **Procesador:** 300 MHz Pentium II
- **Memoria:** 40 Mb libres recomendados
- Este programa fue creado para el sistema operativo GNU/Linux y forma parte del paquete Tux4kids.
- Puede utilizarse con el sistema operativo Windows.

## Consideraciones pedagógicas

**Nivel educativo:** Primario.

**Áreas:** Prácticas del Lenguaje. Idioma Extranjero.

- Proporciona la posibilidad de enseñar el uso del teclado, acompañando al mismo tiempo el inicio de las prácticas de lectoescritura.



## Actividad propuesta

### Idea

En el primer ciclo, el docente abordará contenidos curriculares de Prácticas del Lenguaje, recuperando términos y expresiones encontradas en los cuentos e historias que estén leyendo.

### Materiales

Netbooks escolares. Tux Typing.

### Desarrollo de la actividad

- El alumno armará una lista de palabras en Tux Typing con el vocabulario indicado por el docente.
- Luego cambiará de equipo con un compañero quien resolverá la Cascada de pescados o Cometas, tomando nota de los términos que van apareciendo.
- Al finalizar la actividad intercambiarán nuevamente de equipos y con los términos encontrados generarán una sopa de letras.
- El resultado final será publicado en el blog escolar y en las redes sociales.

## Nociones básicas Abrir el programa

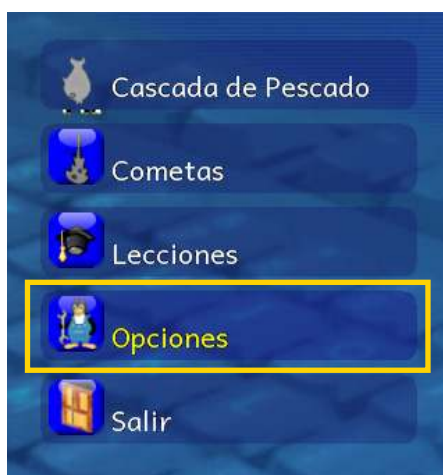
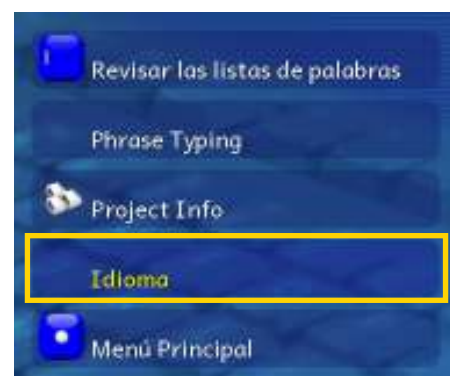
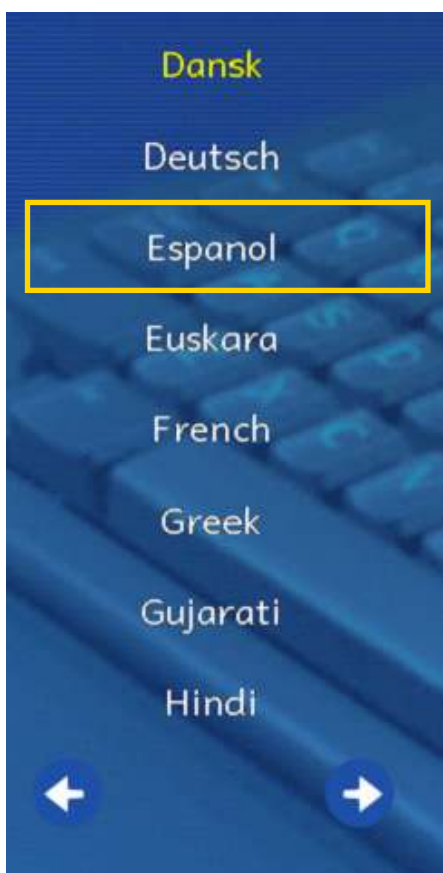
Se encuentra instalado en la sección **Dactilografía** en las *notebooks* y *netbooks* del Plan S@rmiento BA.



## Nociones básicas

### Cambiar el idioma

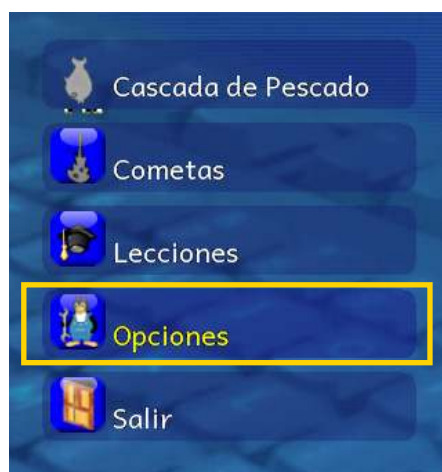
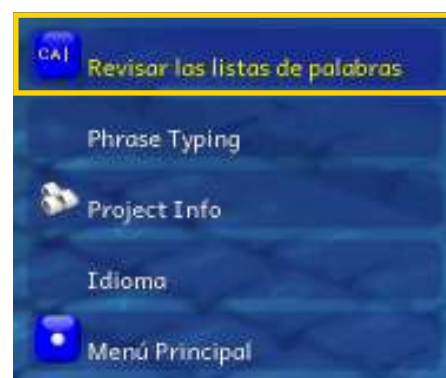
Para modificar el idioma elegir el menú **Opciones/Options**.  
Seleccionar **Idioma/Setup Language**.



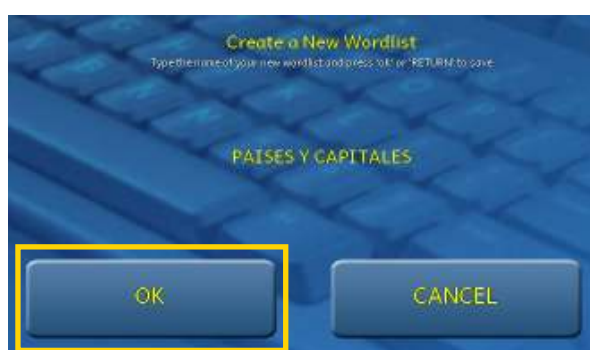
De la lista de idiomas que indica el programa, elegir el de interés: español, francés, inglés, etc. Para cambiar las páginas utilizar las flechas de la parte inferior de la lista. De la lista de idiomas que indica el programa, elegir el de interés: español, francés, inglés, etc. Para cambiar las páginas utilizar las flechas de la parte inferior de la lista.

## Paso a paso Crear listas de palabras

Para crear una lista de palabras ir a **Opciones** y luego **Revisar las listas de palabras**.



Allí seleccionar el botón **New**. Escribir en la nueva pantalla el nombre de la lista de palabras y seleccionar **Ok**.



La nueva lista se verá ordenada alfabéticamente en el listado anterior.

Para completar dicha lista de palabras ubicarla utilizando las teclas de cursor del teclado.

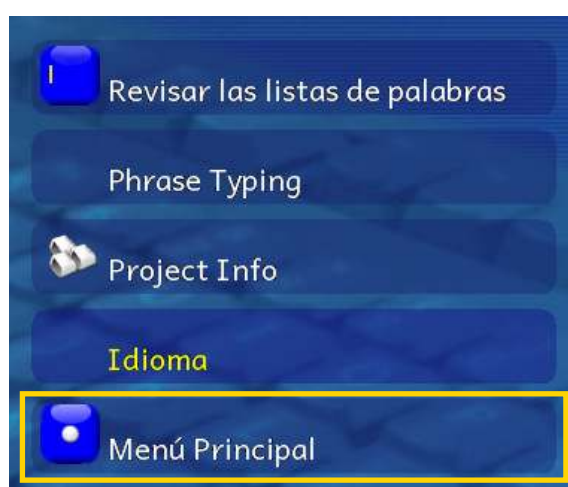
Presionar la tecla **Enter** para que el listado se abra. Ingresar

las palabras presionando la tecla **Enter** para que se vayan aceptando. Finalizar el listado presionando la tecla **Esc**.

En el editor de listas, seleccionar **Done**.



Volver al **Menú Principal**.



Paso a paso

## Jugar a la Cascada de Pescado

Elegir del menú la opción **Cascada de Pescado**. A continuación indicar el nivel de dificultad (**Fácil - Medio - Difícil**).

En este juego, el pingüino Tux desea comer los peces que aparecen en la pantalla. Para lograr tal fin, se lo debe ayudar presionando las letras que contienen los peces.



A medida que se presionan las letras, las mismas van cambiando de color. Las letras deben ingresarse en el orden de aparición. De lo contrario se necesitará comer nuevamente la palabra.

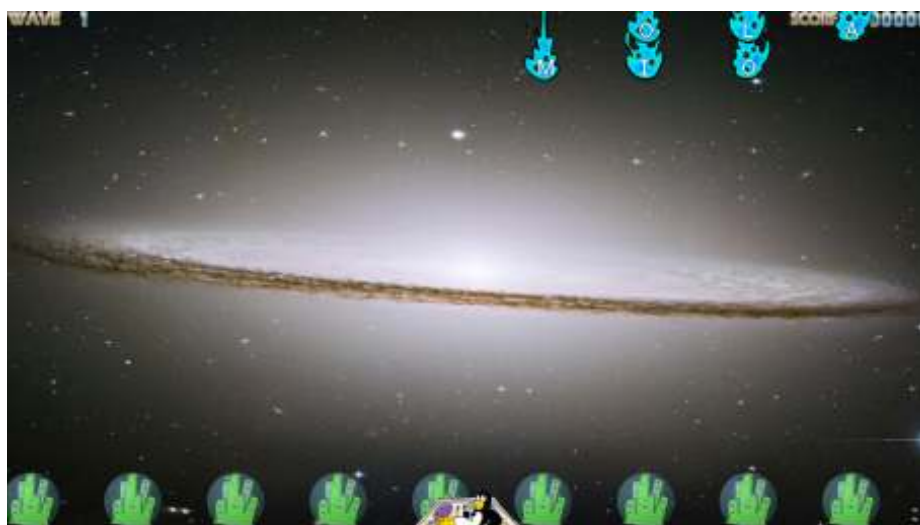


### Paso a paso

## Jugar con Cometas

Elegir del menú la opción **Cometas**. A continuación, indicar el nivel de dificultad (**Cadete Espacial - Piloto - As - Comandante**).

En este juego, Tux defiende la Tierra evitando que los meteoritos la impacten. El interés de este juego en particular, es más lúdico y su finalidad es recreativa.

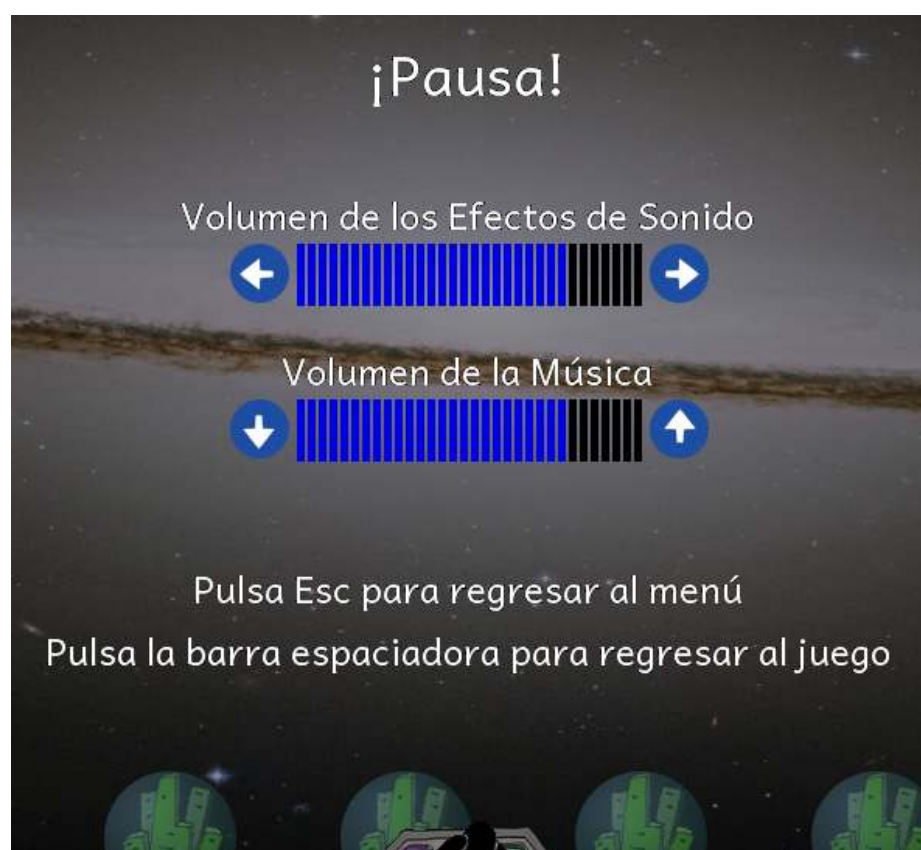


### Paso a paso

## Pausar la actividad

Es posible pausar la actividad presionando la tecla **Esc**. Para continuar presionar la **barra espaciadora**.

Si se vuelve a presionar la tecla **Esc** se sale del juego regresando al menú principal.



## Enlaces de interés

**Sitio oficial:**

[tux4kids.alioth.debian.org](http://tux4kids.alioth.debian.org)



**Contacto:**

[asistencia.pedagogica.digital@bue.edu.ar](mailto:asistencia.pedagogica.digital@bue.edu.ar)



Esta obra se encuentra bajo una Licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Argentina de Creative Commons. Para más información visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>



**Buenos Aires Ciudad**

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

**Plan Integral de Educación Digital**  
Dirección Operativa de Incorporación de Tecnologías (DOInTec)  
31-10-2026

