



Colegio "Villa de las Flores" S.C.
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx



RG-PRI-02-03
VERSIÓN 6



PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

NIVEL: PRIMARIA

Jueves 4 de mayo

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández GRADO: 1° GRUPO: "A"
- 2.- ASIGNATURA: Computación
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Semana del 1 de mayo al 5 de mayo 2023
- 5.- TIEMPO: 50 minutos
- 6.- TEMA: Conociendo la Realidad Aumentada
- 7.- PROPÓSITOS: El alumno explica que es la Realidad Aumentada y reconoce los usos de la Realidad Aumentada.
- 8.- COMPETENCIA: Información y comunicación, pensamiento computacional y uso de la tecnología.
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Explicar que es la realidad aumentada y reconocer los usos de la realidad aumentada
- 10.- CONTENIDOS: Uso de la tecnología
- 11.- RECURSOS: Nota técnica con imágenes, libro GreenHat.
- 12.- MATERIALES: Libro GreenHat y equipo de cómputo asignado en el aula de computación.
- 13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.
- 14.- INICIO:
- Daremos inicio con la lectura entre todo el grupo.
- Actividad rompe hielo: Lectura grupal



15.- DESARROLLO:

- Se inicia con la lectura de las páginas y se realizaran paso a paso las actividades de Lección 9 Pag 114-117.

Introducción

¿Te gustaría ver de manera divertida las cosas que te rodean? En la actualidad ya hay una tecnología capaz de combinar lo real con lo virtual. ¡Descubrela!

¿Qué es la Realidad Aumentada?

Es una tecnología que facilita la combinación de elementos reales con virtuales, con los que puedes interactuar en tiempo real a través de la pantalla de una computadora o dispositivo móvil.

Para conocer más sobre el tema, ve al Entorno Digital Green Hat, sección Materiales, carpeta Recursos y busca el video Realidad Aumentada para los más peques, o escanea el código.

114

¿Sabías qué? Los billetes de 200 y 500 pesos han tomado vida a través de la RA.



Usos de la Realidad Aumentada

Recuerda que la Realidad Aumentada toma tu entorno físico, es decir, lo que te rodea, y lo combina con elementos virtuales para crear una realidad mezclada. El resultado de esto es tener nuevas experiencias de lo que vives día a día.

Un ejemplo de ello es el juego *Pokémon Go*, que se puede jugar en la sala de tu casa o en las calles por donde caminas, o *Snapchat*, aplicación que agrega efectos a una foto o video.



1. Relaciona con una línea el entorno de aplicación de la Realidad Aumentada con su ejemplo.



- Medicina
- Juegos
- Redes sociales
- Educación

Pensando y Haciendo



Formación:
Cívica y Ética

Acontecimientos históricos

En las ceremonias cívicas que se llevan a cabo en tu escuela, se conmemoran los acontecimientos históricos más relevantes que lograron los héroes de nuestro país. ¿Sabes cuáles son los acontecimientos que se celebran en México? ¿cuáles son los nombres de los personajes de la historia de México?



En la actualidad, uno de los grandes acontecimientos es la aparición de una nueva tecnología ¿recuerdas cuál es?, sigue las instrucciones para conocerla.

1. Responde lo que se te pide:

Tecnología que cambia el mundo real con el virtual.

R			l			d
			t	a		

2. Escribe algunos de los entornos donde se hace uso de la Realidad Aumentada.



3. Relaciona con una línea el nombre con el elemento:

REAL 

VIRTUAL 

 Comenta con tus compañeros sobre los principales personajes de la historia de México.

 Autoevaluación 

Responde a las afirmaciones.

Yo...	Excelente	Bien	Regular
• Sé qué es la Realidad Aumentada.			
• Identifico un elemento real y virtual.			
• Reconozco los usos de la Realidad Aumentada.			
• Se utilizar la aplicación RA Green Hat.			

117

16.- CIERRE: Revisión de actividad en libro.

17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación (x) Coevaluación () Heteroevaluación (x)

Se evaluará el trabajo en libro, así como, la participación durante la clase con el objetivo identificar si existen dudas sobre el tema.

- **ACTITUDINAL:** Cumple con su asistencia y participación
- **CONCEPTUAL:** Completa sus actividades en tiempo y forma
- **PROCEDIMENTAL:** Información y comunicación, uso de la tecnología



18.- TAREA:

Teclado

***En casa repasar el arte de teclear utilizando las teclas del teclado con el dedo que corresponde.**

