



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



RG-PRE-02-03  
VERSIÓN 6

## PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

### NIVEL: PREESCOLAR

1.- **NOMBRE DEL PROFESOR:** Candy Castillo Hernández      **GRADO:** 3°      **GRUPO:** A

2.- **ASIGNATURA:** Computación

3.- **TRIMESTRE:** 3° Trimestre

4.- **SEMANA:** 27 a 31 de marzo

5.- **TIEMPO:** 50 mins.

6.- **TEMA:** Con Paint: Pego desde

7.- **PROPÓSITOS:** Explica de manera sencilla cómo seleccionar y pegar imágenes en Paint.

8.- **COMPETENCIA:** Practicar las habilidades de seguimiento de instrucciones.

9.- **APRENDIZAJE ESPERADO:** Utiliza la opción de seleccionar y pegar desde.

10.- **CONTENIDOS:**

-Seguimiento de instrucciones

-Respeto de turnos

-Motricidad fina

-Comunicación verbal

-Ubicación espacial

-Lenguaje y comunicación

-Exploración y Comprensión del mundo

-Uso de la tecnología

-Información y comunicación

Automonitoreo

11.- **RECURSOS:** Nota técnica / Libro GreenHAT

12.- **MATERIALES:** Libro GreenHAT, herramientas de cómputo, tijeras.

13.- **IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.** En proceso de autorización.

14.- **INICIO:**

➤ **Actividad rompe hielo:**

Se dan los buenos días, y se preguntará al alumno, ¿cómo paso su fin semana? ¿cómo se encuentra el día de hoy?

➤ **Preguntas introductorias:**

- Antes de iniciar la actividad, realice a los alumnos las siguientes preguntas:
- ¿Qué crees que puedes hacer en Paint?
- ¿Sabes todo lo que puedes hacer en Paint?

15.- **DESARROLLO:**

Apoye y permita a los alumnos encender y manipular con cuidado la computadora. Pida que observen la pantalla. Conversen y reflexionen sobre los Iconos que aparecen en la Barra de tareas o escritorio.

Elijan el programa de Paint y apóyelos para abrirlo, comente que Paint es un programa que se usa para dibujar, aplicar color y modificar imágenes. También nos permite insertar imágenes, para ello se debe seleccionar la opción Pegar desde para que se abra la biblioteca de imágenes y seleccionar la que prefieran para pegarla posteriormente. Permítales explorar y experimentar.

Dibuje en el pizarrón cómo está representada la opción Pegar desde (Una imagen con una flecha)

Cuestione a los niños para explorar sus conocimientos previos.

Pida que saquen su libro **Página 43** y preparen su material. Solicite que observen la página y mencionen qué ven. Guíelos para que, respetando turnos vayan describiéndola, indúzcalos a usar los términos correctos.

Pregunte qué creen que tendrán que hacer.

Lea la instrucción, para que los alumnos realicen la actividad de manera individual.

Bríndeles apoyo cuando observe que lo requieran.

Visto bueno  
Dirección Académica

Ing. Candy Castillo  
Computación

**16.- CIERRE:**

Al finalizar la actividad, realice las siguientes preguntas:

- ¿Qué puedes hacer en Paint?
- ¿Desde dónde seleccionas las imágenes para pegarlas?

Escriba las palabras en el pizarrón utilizando diferente color para cada una y léalas al terminar.  
Invite a los niños a que las lean también.

**Actividad y Tipo de organización:** Individual (X) Equipo ( ) Grupal ( )

**17.- EVALUACIÓN:** Autoevaluación ( ) Coevaluación ( ) Heteroevaluación (X)

- **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:**

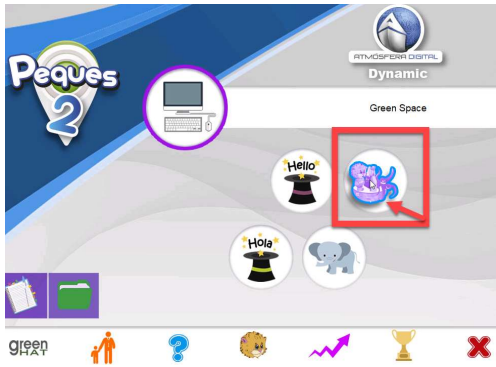
1) Pon a prueba tus conocimientos en el Entorno Digital Green Hat, dirígete a la sección **Peques computación**.



Realizar por favor las actividades remarcadas en el recuadro rojo, los días que se indican.



2) **JUEVES** Pon a prueba tus conocimientos en el Entorno Digital Green Hat, dirígete a **Green Space**.



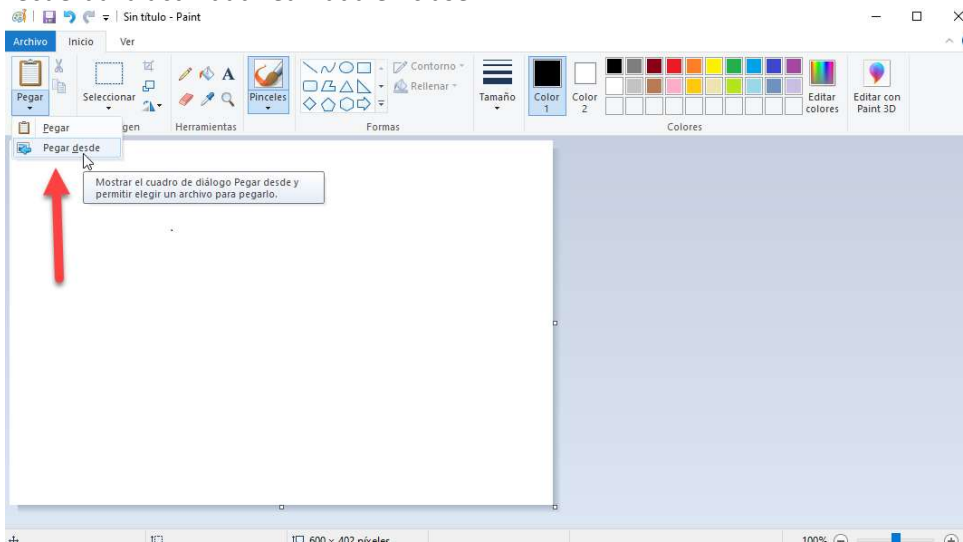
Dirigirse a **Isla de los dibujos** y diviértete coloreando los dibujos.



3) **VIERNES** Pon a prueba tus conocimientos, abre Paint en tu equipo de computo.

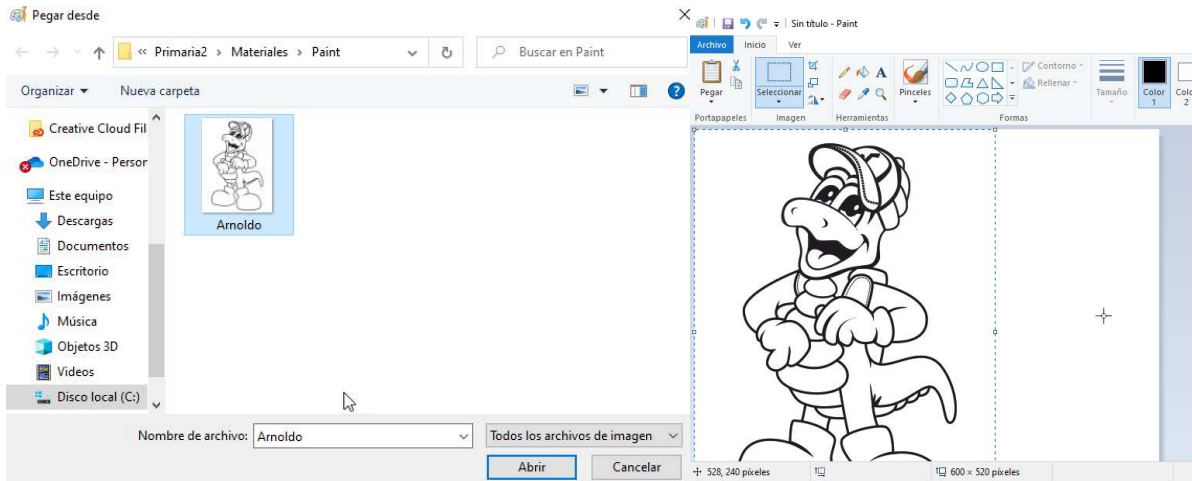


De la ficha **archivo**, grupo **portapapeles**, selecciona **Pegar desde** una imagen que tengas en tu equipo de cómputo, recuerda la actividad realizada en clase.

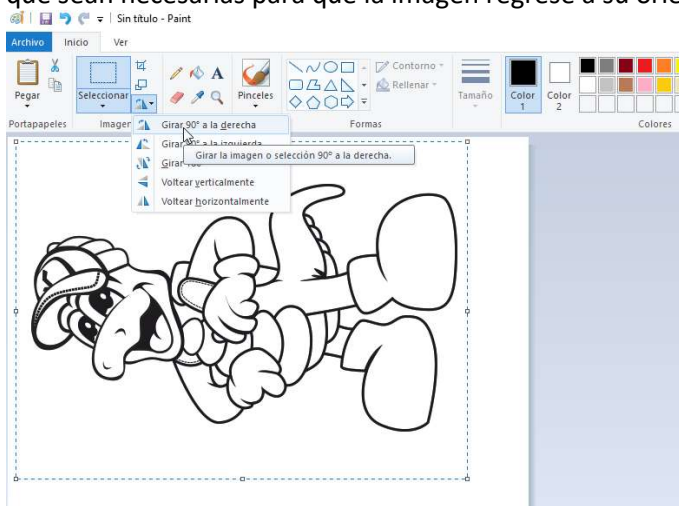


Visto bueno  
Dirección Académica

Ing. Candy Castillo  
Computación



Posteriormente, pon a girar la imagen desde la **ficha archivo**, grupo **Imagen** y selecciona el icono **Girar o voltear** y selecciona **Girar a 90 grados a la derecha o izquierda, girar 180 grados, voltear vertical u horizontalmente**, las veces que sean necesarias para que la imagen regrese a su orientación inicial.



## Teclado

**\*En casa repasar el arte de teclear utilizando las teclas del teclado con el dedo que corresponde, por lo menos 5 minutos diarios interactuando con el teclado.**





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



RG-PRE-02-03  
VERSIÓN 6

## PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

### NIVEL: PREESCOLAR

1.- **NOMBRE DEL PROFESOR:** Candy Castillo Hernández

**GRADO:** 3°

**GRUPO:** A

2.- **ASIGNATURA:** Computación

3.- **TRIMESTRE:** 3° Trimestre

4.- **SEMANA:** 27 a 31 de marzo

5.- **TIEMPO:** 50 mins.

6.- **TEMA:** Con Paint: Puedo cambiar la imagen

7.- **PROPÓSITOS:** Identifica la opción para cambiar el tamaño de las imágenes en Paint.

8.- **COMPETENCIA:** Practicar las habilidades de seguimiento de instrucciones.

9.- **APRENDIZAJE ESPERADO:** Reconoce la opción para cambiar el tamaño de la imagen.

10.- **CONTENIDOS:**

-Seguimiento de instrucciones

-Respeto de turnos

-Motricidad fina

-Comunicación verbal

-Ubicación espacial

-Lenguaje y comunicación

-Exploración y Comprensión del mundo natural y social

-Pensamiento Creativo

-Uso de la tecnología

-Información y comunicación

Automonitoreo

11.- **RECURSOS:** Nota técnica / Libro GreenHAT

12.- **MATERIALES:** Libro GreenHAT, herramientas de cómputo, tijeras.

13.- **IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.** En proceso de autorización.

14.- **INICIO:**

➤ **Actividad rompe hielo:**

Se dan los buenos días, y se preguntará al alumno, ¿cómo paso su fin semana? ¿cómo se encuentra el día de hoy?

➤ **Preguntas introductorias:**

Antes de iniciar la actividad, realice las siguientes preguntas:

• ¿Qué puedes hacer en Paint?

• ¿Cómo puedes cambiar el tamaño de una imagen en Paint?

15.- **DESARROLLO:**

Apoye y permita a los alumnos encender y manipular con cuidado la computadora. Pida que observen la pantalla. Conversen sobre los Iconos que aparecen en la Barra de tareas o escritorio.

Elijan el programa de Paint y apóyelos para abrirlo e insertar una imagen. Comente que, otra cosa que Paint nos permite hacer es cambiar el tamaño de las imágenes. Para ello deben ir a la opción Cambiar tamaño de la barra de herramientas. Explique que, mientras más grande es el número que aparece (porcentaje) el tamaño será mayor; si se disminuye el número (porcentaje) el tamaño se reducirá. Permítales explorar y experimentar. Dibuje en el pizarrón cómo está representada la opción Cambiar tamaño (Un recuadro encima de otro más pequeño) Cuestione a los niños para explorar sus conocimientos previos.

Visto bueno  
Dirección Académica

Ing. Candy Castillo  
Computación

Apoye y permita a los alumnos encender y manipular con cuidado la computadora. Pida que observen la pantalla. Conversen sobre los Iconos que aparecen en la Barra de tareas o escritorio.

Elijan el programa de Paint y apóyelos para abrirlo e insertar una imagen. Comente que, otra cosa que Paint nos permite hacer es cambiar el tamaño de las imágenes. Para ello deben ir a la opción Cambiar tamaño de la barra de herramientas. Explique que, mientras más grande es el número que aparece (porcentaje) el tamaño será mayor; si se disminuye el número (porcentaje) el tamaño se reducirá. Permítales explorar y experimentar. Dibuje en el pizarrón cómo está representada la opción Cambiar tamaño (Un recuadro encima de otro más pequeño) Cuestione a los niños para explorar sus conocimientos previos.

#### 16.- CIERRE:

##### Realizar la pagina 44.

Al finalizar la actividad, realice las siguientes preguntas:

- ¿Qué puedes hacer en Paint?
- ¿Cómo cambias el tamaño de una imagen en Paint?
- ¿Qué palabras nuevas aprendiste?  
Barra de tareas  
Cambiar tamaño  
Escritorio

Escriba las palabras en el pizarrón utilizando diferente color para cada una y léelas al terminar.  
Invite a los niños a que las lean también.

**Actividad y Tipo de organización:** Individual (X) Equipo ( ) Grupal ( )

#### 17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación ( ) Coevaluación ( ) Heteroevaluación (X)

- **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:

1) Pon a prueba tus conocimientos en el Entorno Digital Green Hat, dirígete a la sección **Peques computación**.



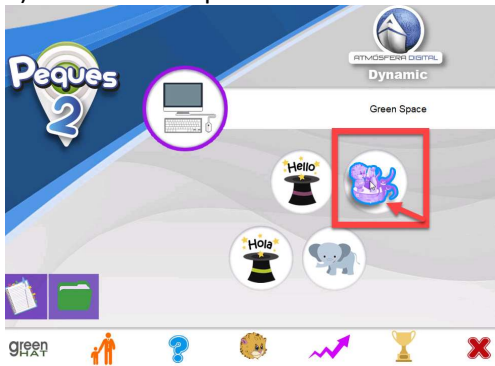
**Realizar por favor las actividades remarcadas en el recuadro rojo, los días que se indican.**

Visto bueno  
Dirección Académica

Ing. Candy Castillo  
Computación



2) **JUEVES** Pon a prueba tus conocimientos en el Entorno Digital Green Hat, dirígete a **Green Space**.



Dirigirse a **Isla de los dibujos** y diviértete coloreando los dibujos.



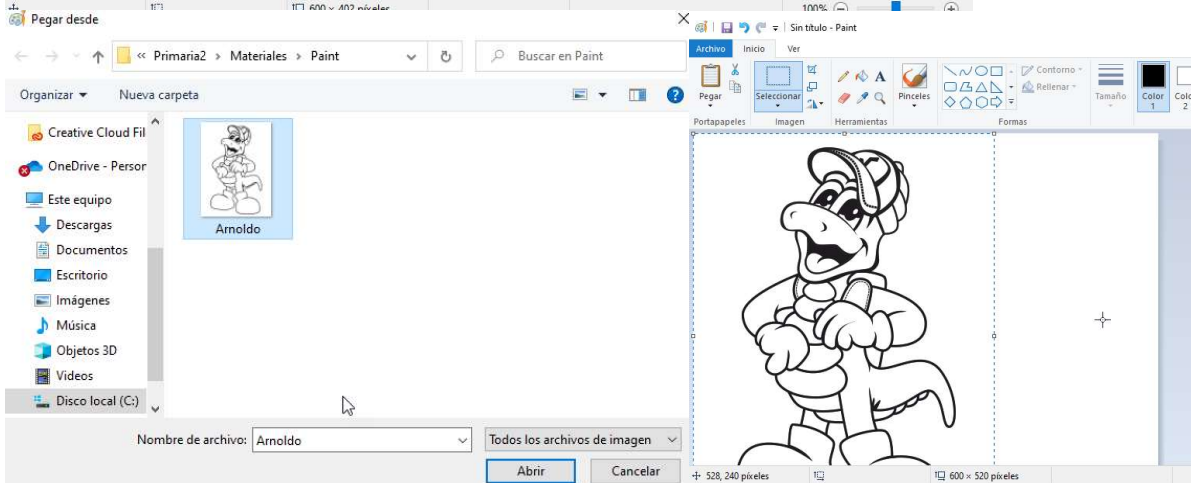
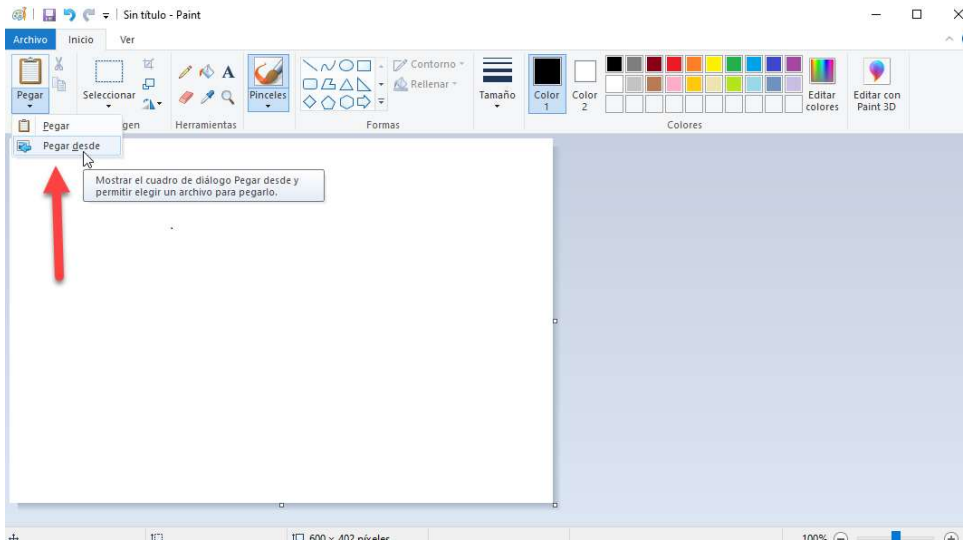
3) **VIERNES** Pon a prueba tus conocimientos, abre Paint en tu equipo de computo.



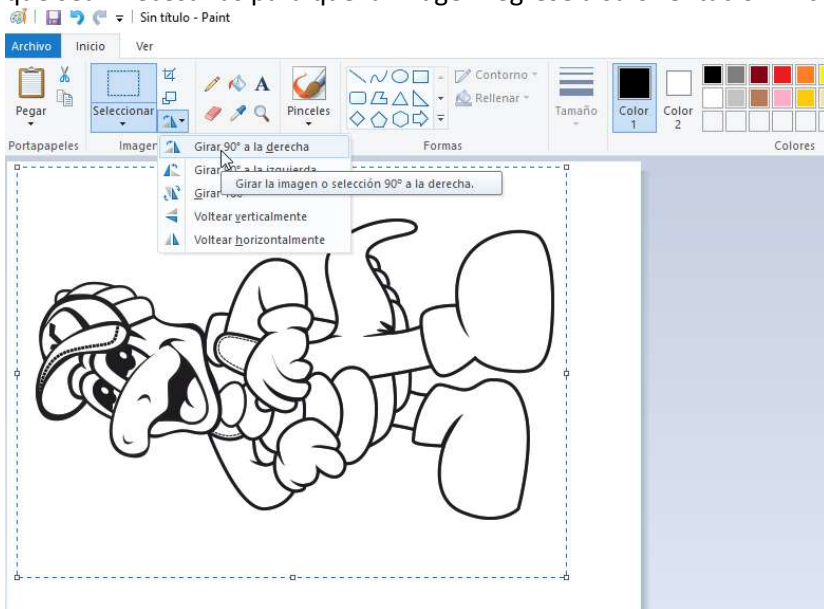
De la ficha **archivo**, grupo **portapapeles**, selecciona **Pegar desde** una imagen que tengas en tu equipo de cómputo, recuerda la actividad realizada en clase.

Visto bueno  
Dirección Académica

Ing. Candy Castillo  
Computación



Posteriormente, pon a girar la imagen desde la **ficha archivo**, grupo **Imagen** y selecciona el icono **Girar o voltear** y selecciona **Girar a 90 grados a la derecha o izquierda, girar 180 grados, voltear vertical u horizontalmente**, las veces que sean necesarias para que la imagen regrese a su orientación inicial.





## Teclado

\*En casa repasar el arte de teclear utilizando las teclas del teclado con el dedo que corresponde, por lo menos 5 minutos diarios interactuando con el teclado.



Visto bueno  
Dirección Académica

Ing. Candy Castillo  
Computación



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



Pearson



UNIVERSITY OF  
CAMBRIDGE

RG-PRE-02-03  
VERSIÓN 6

## PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

### NIVEL: PREESCOLAR

1.- **NOMBRE DEL PROFESOR:** Candy Castillo Hernández

**GRADO:** 3°

**GRUPO:** A

2.- **ASIGNATURA:** Computación

3.- **TRIMESTRE:** 3° Trimestre

4.- **SEMANA:** 27 a 31 de marzo

5.- **TIEMPO:** 50 mins.

6.- **TEMA:** Con Paint: Puedo hacerlas girar

7.- **PROPÓSITOS** Identifica la opción de girar las imágenes en Paint.

8.- **COMPETENCIA:** Practicar las habilidades de seguimiento de instrucciones.

9.- **APRENDIZAJE ESPERADO:** Reconoce la opción de girar las imágenes.

10.- **CONTENIDOS:**

-Seguimiento de instrucciones

-Respeto de turnos

-Motricidad fina

-Comunicación verbal

-Lateralidad

-Ubicación espacial

-Formas

-Lenguaje y comunicación

-Exploración y Comprensión del mundo natural y social

-Pensamiento Crítico / Creativo

-Uso de la tecnología

-Información y comunicación

Automonitoreo

11.- **RECURSOS:** Nota técnica / Libro GreenHAT

12.- **MATERIALES:** Libro GreenHAT, herramientas de cómputo, colores.

13.- **IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.** En proceso de autorización.

14.- **INICIO:**

➤ **Actividad rompe hielo:**

Se dan los buenos días, y se preguntará al alumno, ¿cómo paso su fin semana? ¿cómo se encuentra el día de hoy?

➤ **Preguntas introductorias:**

Antes de iniciar la actividad, realice a los alumnos las siguientes preguntas:

• ¿Qué puedes hacer en Paint?

• ¿Cómo puedes girar una imagen en Paint?

15.- **DESARROLLO:**

Apoye y permita a los alumnos encender y manipular con cuidado la computadora. Pida que observen la pantalla. Conversen sobre los Iconos que aparecen en la Barra de tareas o escritorio.

Elijan el programa de Paint y apóyelos para abrirlo e insertar una imagen. Comente que, otra cosa que Paint nos permite hacer es girar las imágenes. Para ello, deben ir a la opción Girar de la barra de herramientas. Permítales explorar y experimentar.

Dibuje en el pizarrón cómo está representada la opción Girar.

Cuestione a los niños para explorar sus conocimientos previos.

Pida a los alumnos que saquen su libro **Página 45** y preparen su material (tijeras y broche mariposa). Solicite que observen la página y mencionen qué ven. Guíelos para que, respetando turnos vayan describiéndola, indúzcalos a usar los términos correctos.

Lea la instrucción, para que los alumnos realicen la actividad de manera individual.

Visto bueno

Dirección Académica

Ing. Candy Castillo  
Computación

Haga hincapié en el cuidado y responsabilidad que deben tener con las tijeras y el broche. De preferencia, usted haga el orificio con una perforadora en el recorte del hada para unirla al círculo con el broche. Mencione que deben insertar el broche con cuidado para que no se rompa la hoja.

Bríndeles apoyo cuando observe que lo requieran.

**16.- CIERRE:**

Al finalizar la actividad, realice las siguientes preguntas:

- ¿Qué puedes hacer en Paint?
- ¿Cómo puedes girar una imagen en Paint?
- ¿Qué palabras nuevas aprendiste?

Escriba las palabras en el pizarrón utilizando diferente color para cada una y léalas al terminar.

Invite a los niños a que las lean también.

**Actividad y Tipo de organización:** Individual (X) Equipo ( ) Grupal ( )

**17.- EVALUACIÓN:** Autoevaluación ( ) Coevaluación ( ) Heteroevaluación (X)

- **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:**

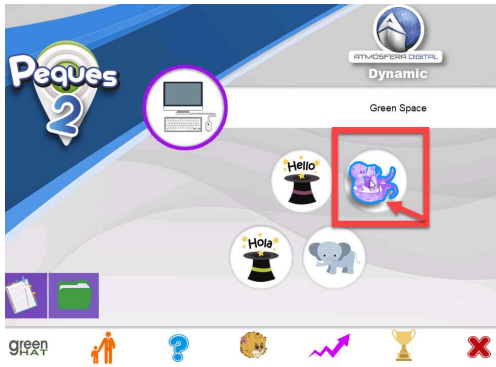
1) Pon a prueba tus conocimientos en el Entorno Digital Green Hat, dirígete a la sección **Peques computación**.



Realizar por favor las actividades remarcadas en el recuadro rojo, los días que se indican.



2) **JUEVES** Pon a prueba tus conocimientos en el Entorno Digital Green Hat, dirígete a **Green Space** y Castillo  
 Dirección Académica Compuación



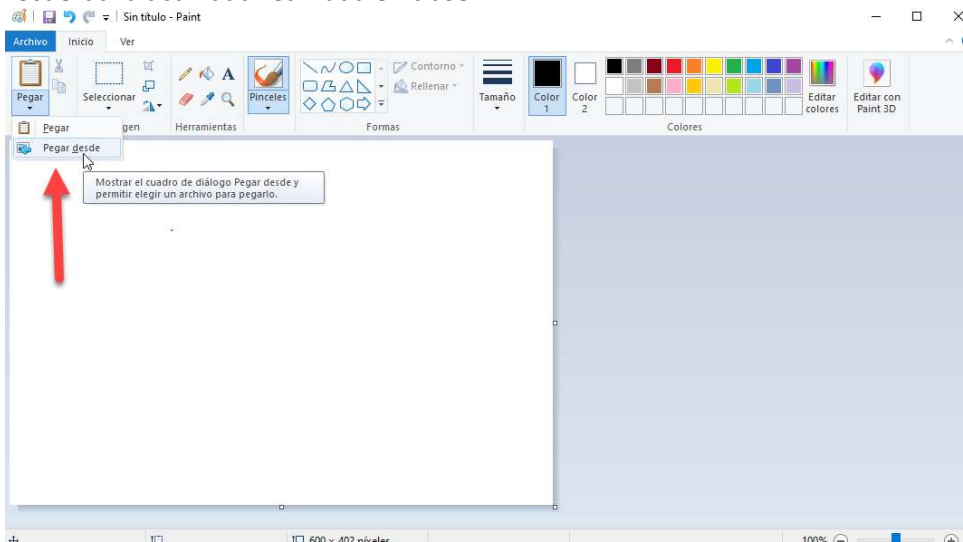
Dirigirse a **Isla de los dibujos** y diviértete coloreando los dibujos.



3) **VIERNES** Pon a prueba tus conocimientos, abre Paint en tu equipo de computo.

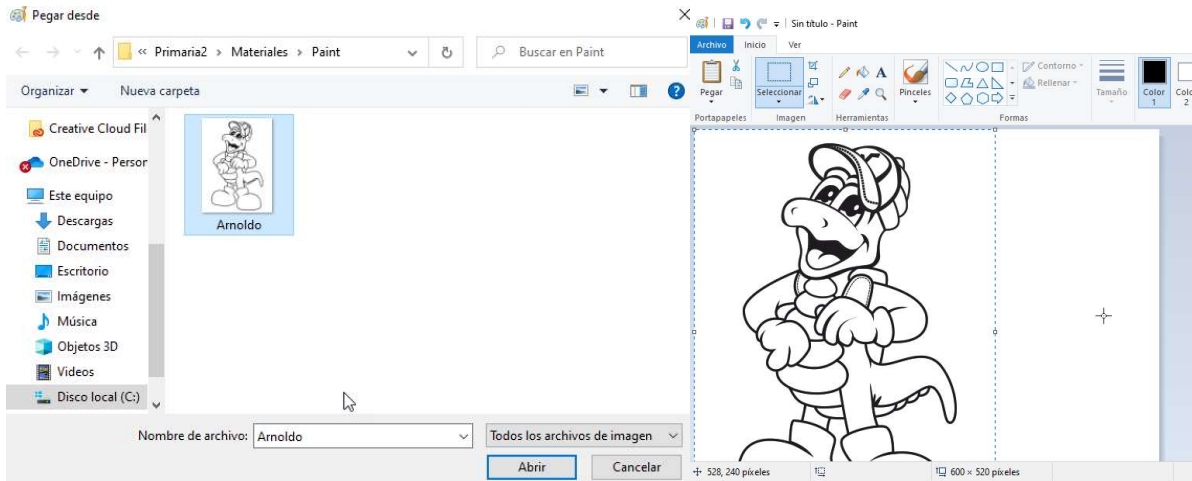


De la ficha **archivo**, grupo **portapapeles**, selecciona **Pegar desde** una imagen que tengas en tu equipo de cómputo, recuerda la actividad realizada en clase.

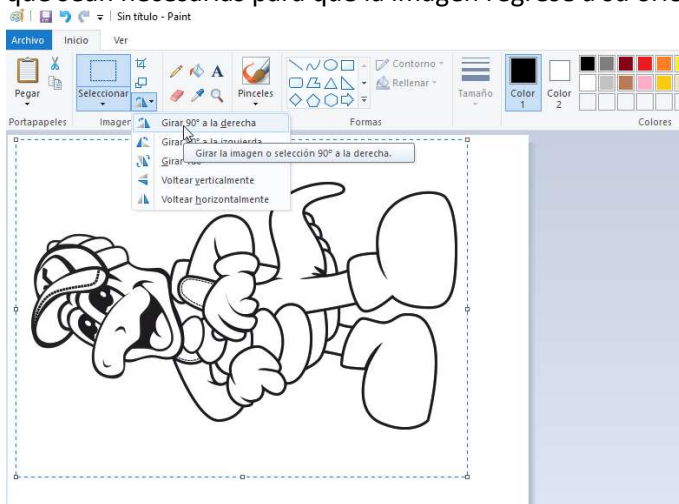


Visto bueno  
Dirección Académica

Ing. Candy Castillo  
Computación



Posteriormente, pon a girar la imagen desde la **ficha archivo**, grupo **Imagen** y selecciona el icono **Girar o voltear** y selecciona **Girar a 90 grados a la derecha o izquierda, girar 180 grados, voltear vertical u horizontalmente**, las veces que sean necesarias para que la imagen regrese a su orientación inicial.



## Teclado

**\*En casa repasar el arte de teclear utilizando las teclas del teclado con el dedo que corresponde, por lo menos 5 minutos diarios interactuando con el teclado.**



Visto bueno  
Dirección Académica

Ing. Candy Castillo  
Computación