



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:** 2°

**GRUPO:** A

2.- **ASIGNATURA:** Computación

3.- **TRIMESTRE:** 3° Trimestre

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

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

6.- **TEMA:** Paint: **Poniendo color a las formas.**

7.- **PROPÓSITOS:** Reconoce la función de la opción del lápiz de Paint.

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

9.- **APRENDIZAJE ESPERADO:** Conoce la función de la opción del lápiz de Paint.

10.- **CONTENIDOS:**

- Seguimiento de instrucciones
- Respeto de turnos
- Motricidad fina
- Ubicación espacial
- Colores
- Figuras y formas
- Pensamiento matemático
- Lenguaje y comunicación
- Exploración y comprensión del mundo natural y social
- Pensamiento creativo

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

12.- **MATERIALES:** Libro GreenHAT, herramientas de cómputo, crayolas, dado, acuarelas.

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:**

- ¿Cómo puedes dibujar lo que quieras en Paint?

Es importante permitir y promover que todos los niños participen.

15.- **DESARROLLO:**

Comente a los alumnos que Paint no nos limita solo a colocar figuras, también con su lápiz podemos dibujar, esta opción la podremos reconocer porque está representada con un pequeño lápiz que se encuentra en la parte superior de la hoja.

Se sugiere proyectar una hoja de Paint y señalar la opción para que los niños ubiquen el ícono del lápiz.

Cuestione a los niños para explorar sus conocimientos previos.

Tenga listas las acuarelas, los pinceles y pequeños recipientes con agua.

Pida que saquen **su libro Página 52** y preparen su material. Pregunte qué observan en la página del ejercicio. No importa que no usen los términos correctos, cuando sea el caso es importante validar su aportación e indicar el nombre / término correcto.

Pregunte qué creen que tendrán que hacer. Recuerde a los alumnos la importancia de respetar turnos para escucharse.

Lea las instrucciones del ejercicio e invite a los niños a realizar la actividad de manera individual.

Aproveche para reforzar formas y figuras geométricas.

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:

- ¿Cómo es el ícono de dibujar en Paint?
- ¿Qué palabras nuevas aprendiste?

Escríbalas en el pizarrón utilizando diferente color para cada una y léalas al terminar, invitando a los niños a que las repitan después de usted.

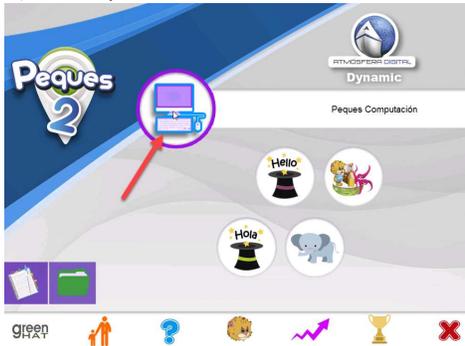
**Actividad y Tipo de organización:** Individual (X) Equipo ( ) Grupal ( )

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

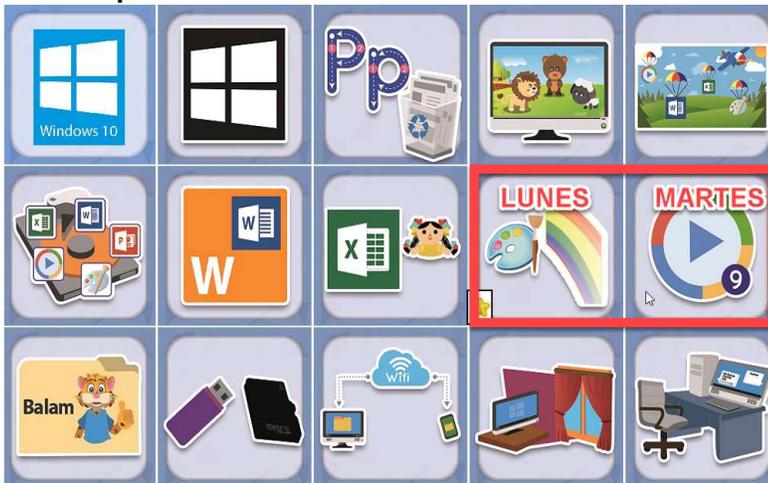
- **ACTITUDINAL:** Cumple con su asistencia y participación
- **CONCEPTUAL:** Completa sus actividades en tiempo y forma
- **PROCEDIMENTAL:** Información y comunicación, uso de la tecnología.

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

Visto bueno  
Dirección Académica

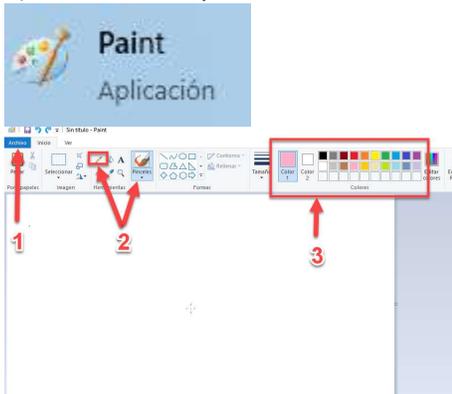
Ing. Candy Castillo  
Computación



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



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



De la ficha archivo (**No.1**) grupo herramientas (**No.2**) selecciona el icono de lápiz y realiza un dibujo del icono de películas. No olvides cambiar los colores del lápiz desde la ficha archivo, grupo colores (**No.3**).



4) **VIERNES** Pon a prueba tus conocimientos, abre Paint en tu equipo de computo De la ficha archivo (**No.1**) grupo herramientas (**No.2**) selecciona el icono de pincel y realiza un dibujo del icono de canciones. No olvides cambiar los colores del pincel desde la ficha archivo, grupo colores (**No.3**).



## Teclado

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



Visto bueno  
Dirección Académica

Ing. Candy Castillo  
Computación

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

**GRADO:** 2°

**GRUPO:** A

2.- **ASIGNATURA:** Computación

3.- **TRIMESTRE:** 3° Trimestre

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

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

6.- **TEMA:** Paint: **Media Player: Mi contenido.**

7.- **PROPÓSITOS:** Usa Media Player como herramienta para adquirir aprendizajes y diversión.

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

9.- **APRENDIZAJE ESPERADO:** Reconoce Media Player como herramienta para adquirir aprendizajes y diversión.

10.- **CONTENIDOS:**

-Seguimiento de instrucciones

-Respeto de turnos

-Motricidad fina

-Lectoescritura

-Ubicación espacial

-Serie numérica

-Figuras

-Pensamiento matemático

-Lenguaje y comunicación

-Exploración y comprensión del mundo natural y social

-Uso de la tecnología

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

12.- **MATERIALES:** Libro GreenHAT, herramientas de cómputo, crayolas, dado, acuarelas.

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:

- ¿Cómo es el ícono de Media Player?
- ¿Qué guarda Media Player?

Es importante permitir y promover que todos los niños participen.

15.- **DESARROLLO:**

Comente a los alumnos que en Media Player podemos guardar películas o canciones. El lugar en donde se guardan se llama biblioteca, esto es porque ahí estarán disponibles para cuando queramos o necesitemos reproducirlas. Las películas se guardarán en formato de video y la música en formato de audio.

Dibuje en el pizarrón los íconos de video y audio para que los niños los reconozcan.

Cuestione a los niños para explorar sus conocimientos previos.

Pida que saquen su **libro Paginas 53-55** y preparen su material. Pregunte qué observan en la página del ejercicio. No importa que no usen los términos correctos, cuando sea el caso es importante validar su aportación e indicar el nombre / término correcto.

Pregunte qué creen que tendrán que hacer. Recuérdeles la importancia de respetar turnos para escucharse.

Lea las instrucciones del ejercicio e invite a los niños a realizar la actividad de manera individual.

Aproveche para reforzar el **principio de correspondencia uno a uno**, es decir asignar a cada objeto/ imagen un número una sola vez.

Antes de realizar el ejercicio puede practicar un par de veces con diferentes conjuntos de objetos o íconos que dibuje en el pizarrón.

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:

- ¿En qué formato se guardan las películas en Media Player? Las películas se guardarán en formato de video
- ¿En qué formato se guarda la música en Media Player? La música en formato de audio.
- ¿Qué palabras nuevas aprendiste?

Escríbalas en el pizarrón utilizando diferente color para cada una y léelas al terminar, invitando a los niños a que las repitan después de usted.

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

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

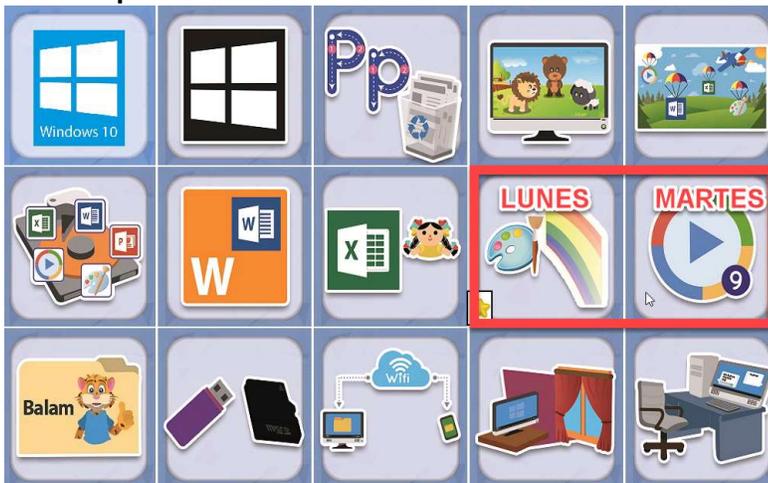
- **ACTITUDINAL:** Cumple con su asistencia y participación
- **CONCEPTUAL:** Completa sus actividades en tiempo y forma
- **PROCEDIMENTAL:** Información y comunicación, uso de la tecnología.

### 18.- TAREA:

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



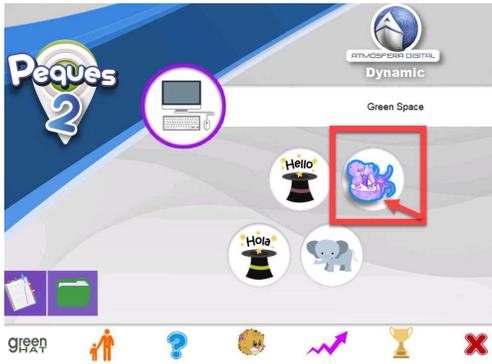
Realizar por favor las actividades remarcadas en el recuadro rojo, los días que se indican.



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

Visto bueno  
Dirección Académica

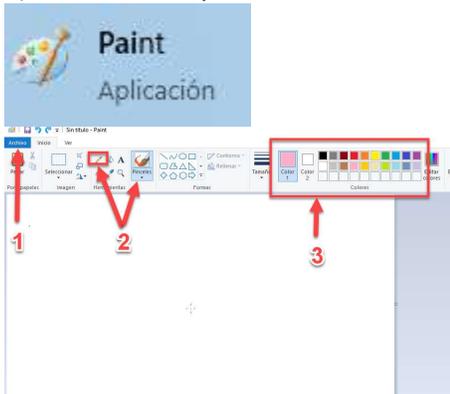
Ing. Candy Castillo  
Computación



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



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



De la ficha archivo (**No.1**) grupo herramientas (**No.2**) selecciona el icono de lápiz y realiza un dibujo del icono de películas. No olvides cambiar los colores del lápiz desde la ficha archivo, grupo colores (**No.3**).



4) **VIERNES** Pon a prueba tus conocimientos, abre Paint en tu equipo de computo De la ficha archivo (**No.1**) grupo herramientas (**No.2**) selecciona el icono de pincel y realiza un dibujo del icono de canciones. No olvides cambiar los colores del pincel desde la ficha archivo, grupo colores (**No.3**).



## Teclado

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



Visto bueno  
Dirección Académica

Ing. Candy Castillo  
Computación