



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:** Del 24 al 28 de abril

5.- **TIEMPO:** 50 min.

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

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

8.- **COMPETENCIA:**

- 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

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

10.- **CONTENIDOS:**

- Con Paint: Puedo cambiar la imagen

11.- **RECURSOS:**

- ✓ Utilizar el libro y el Software para realizar actividades de reforzamiento.

12.- **MATERIALES:**

- ✓ Colores, gises o crayolas.

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

14.- **INICIO:**

- ✓ **Actividad rompe hielo:** Se darán los buenos días preguntando como pasaron su fin de semana.
- ✓ **Preguntas introductorias:** Antes de iniciar la actividad, realice a los alumnos 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 qué, 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.

Pida a los alumnos que saquen su libro **Página 44** 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.



PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: PREESCOLAR

16.- CIERRE: 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?

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.

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

Identifica la opción para cambiar el tamaño de las imágenes en Paint.

- **ACTITUDINAL:** Cumple con su asistencia y participación.
- **CONCEPTUAL:** Completa sus actividades en tiempo y forma.
- **PROCEDIMENTAL:** Lee y comprende los procesos a seguir en la práctica.

18.- TAREA:

1) Pon a prueba tus conocimientos en el Entorno Digital Green Hat, dirígete a **MAGICS WORDS**.
Selecciona el apartado "**Choose a group**" y da clic en Computer parts, repite por lo menos 3 veces cada palabra ¡Diviértete!



3.-





PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA
NIVEL: PRESCOLAR

2) Pon a prueba tus conocimientos en el Entorno Digital Green Hat, dirígete a **palabras mágicas**. Selecciona el apartado "Selecciona un grupo" y da clic en **partes de la computadora**, repite por lo menos 3 veces cada palabra. ¡Diviértete!



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



Inserta una imagen en el programa PAINT, Cambia el tamaño de una imagen, *recuerda la clase vista en el aula de computación*. Gira la imagen hacia la derecha, izquierda, vertical y horizontalmente tantas veces así lo desees. Practica insertado por lo menos 2 veces la imagen y cambiando la orientación de la misma (derecha, izquierda, vertical y horizontalmente).