



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



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6



PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

NIVEL: SECUNDARIA

MAYO

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 1° GRUPO: "A" "B"
- 2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 22 al 26 de mayo
- 5.- TIEMPO: 50 minutos
- 6.- TEMA: Dibujo 3D
- 7.- PROPÓSITOS: Conocer las herramientas de Windows 10 que te permiten realizar dibujos en tercera dimensión.
- 8.- COMPETENCIA: Pensamiento computacional, ciudadanía digital, uso de la tecnología y colaboración.
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO:
 - Identifica la ventana de Paint 3D.
 - Identifica las herramientas de Paint 3D.
 - Reconoce las funciones de las herramientas
- 10.- CONTENIDOS:
 - ° Ventana de Paint 3D
 - ° Herramientas de Paint 3D
 - ° Rotando y escalando objetos
- 11.- RECURSOS: Nota técnica, libro GreenHAT- GHDocs Secundaria 1.
- 12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación, Paint.
- 13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.
- 14.- INICIO: Invita a los alumnos a leer en voz alta la teoría de la lección
- 15.- DESARROLLO:
Conoce los elementos de Paint 3D y sus funciones lección 4 pág. 86-95.

1A miércoles 24

1B lunes 22

Lección

4

Introducción a Paint 3D



Introducción

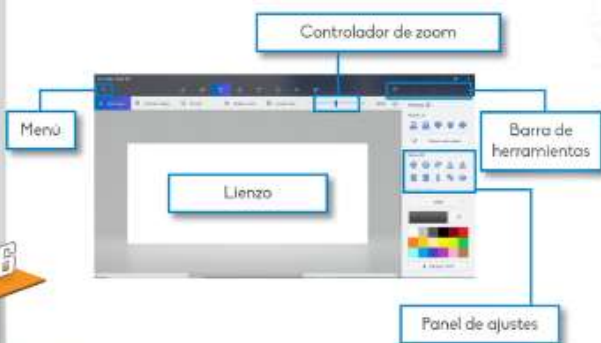
¿Sabías que en la versión del sistema operativo Windows 10 se encuentra un programa que te permite hacer dibujos en tercera dimensión? ¿sabes que es la tercera dimensión?

En computación existen tres dimensiones; largo, ancho y la profundidad de la imagen, aunque en realidad la computadora simula estas tres dimensiones, con ellas puedes crear animaciones, gráficos, películas, juegos, realidad virtual y muchas cosas más.

Tu cuentas con **Paint 3D** que está en **Windows 10** y te permitirá realizar dibujos muy creativos. ¡Conócelos!

Ventana de Paint 3D

Aprende a usar **Paint 3D**, debes empezar conociendo el entorno de trabajo y sus herramientas, que te permitan dejar volar tu imaginación.



Lección

4

Introducción a Paint 3D

Funciones de las herramientas

Las herramientas tienen las siguientes funciones:

1. Puedes elegir entre lápices, marcadores y pinceles para dibujar.
2. Encuentras círculos y cuadrados para crear dibujos.
3. Puedes seleccionar personas y algunos animales.
4. Contiene bocas, narices y ojos.
5. Te permite escribir tu nombre.
6. Puedes cambiar los colores del fondo del lienzo.
7. Te permite modificar el tamaño del espacio de trabajo.
8. Encuentras modelos realizados por otras personas.



Aplica tus conocimientos



Observa las herramientas y escribe en el círculo el número que le corresponde.



Herramientas de Paint 3D

Paint 3D cuenta con una **Barra de herramientas** que te permite dibujar en 2D y 3D. ¡Conócelas!



86

87

88

89

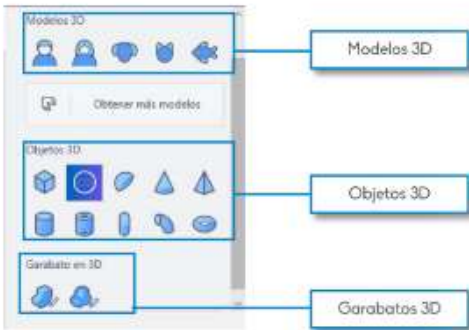


4 Introducción a Paint 3D



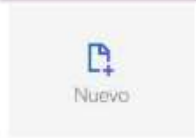
Los objetos predeterminados

Dentro de la herramienta Formas 3D puedes encontrar:



Paso a paso

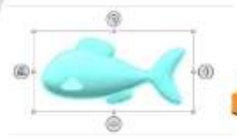
- Da clic en el menú Inicio.
- Selecciona Paint 3D.
- Selecciona Nuevo.



- Localiza la Barra de herramientas.
- Selecciona Formas 3D.
- De los Modelos 3D, da clic en Pez.
- Con el mouse dibuja un pez sobre el Lienzo.



TIP
Puedes cambiar el color del objeto, dando clic en cualquier color del panel Editor color.



4 Introducción a Paint 3D

Rotando y escalando objetos

Paint 3D te permite mover los objetos, cambiar su tamaño y girarlos, para aprender cómo hacerlo, sigue los pasos.

Paso a paso

- Selecciona el pez.
- Selecciona el cuadro superior.
- Oprime el botón izquierdo del mouse.
- Arrástralo a la izquierda.



- Da clic en el cuadro inferior.
- Con el mouse gira el objeto a la derecha.



Coloreando objetos

En la Barra de herramientas de Paint 3D, puedes encontrar herramientas con las que puedes aplicar color a tus objetos, por ejemplo, Marcador y Relleno. ¡Cambia el color de tus objetos, sigue los pasos!

- Da clic sobre el pez.
- Selecciona Pinceles.
- Selecciona Relleno.
- Elige el color Amarillo.
- Da clic en Seleccionar.
- Da clic sobre el pez.
- Observa que cambia de color.



- Dibuja los detalles del pez.
- Mueve la Barra de zoom para hacer más grande el objeto.



- Da clic en la herramienta Pinceles.
- Elige Marcador.
- Selecciona el color Negro.
- Con el mouse dibuja algunos detalles del pez.



Lección

4 **Introducción a Paint 3D**

TIP
Puedes ajustar el Grosor del marcador según lo necesites.

Puedes tener algo como esto.

Selecciona el icono Relleno.
Elige el color **Aguamarina**.
Da clic sobre el Lienzo.

¡Observa que el Lienzo ahora es de color **Aguamarina**!

Guarda tu objeto.
Da clic en Expandir menú.
Da clic en Guardar como.
Selecciona Proyecto de Paint.
En la ventana Asignar un nombre al proyecto escribe el nombre **Pe3D-Tu nombre**.

Obten el objeto 3D en **JPG**.
Da clic en Menú.
Selecciona la opción **Exportar archivo**.
Selecciona **Guardar como JPG**.
En la ventana **Guardar como** da clic en **Guardar**.

Para probar tus conocimientos en el Entorno Digital Green HL, dirígete a la Carrerita del saber Aprende Habilidades Digitales y elige el tema **Introducción a Paint 3D**.

16. CIERRE:

Se revisa la practica en pantalla del equipo de cómputo.

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

Se evaluará la actividad realizada y la participación durante la clase.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA:

Apunta en tu cuaderno de computación las siguientes preguntas y contéstalas. **NO** olvides poner fecha.

- Menciona las opciones de la barra de herramientas de Paint 3D.
- Es la herramienta con la que puedes visualizar los objetos de diferentes tamaños en Paint 3D.
- ¿Qué diferencia existe entre la herramienta Marcador y Relleno?
- Menciona la función cada elemento de la ventana de Paint 3D.
 - Lienzo
 - Barra de herramientas
 - Zoom
 - Panel de ajuste
 - Menú



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



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6



Pearson



UNIVERSITY OF
CAMBRIDGE

PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: SECUNDARIA

mayo

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 1° GRUPO: "A" "B"
- 2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 22 al 26 de mayo
- 5.- TIEMPO: 50 minutos
- 6.- TEMA: ° Pensando y Haciendo/ Autoevaluación.
- 7.- PROPÓSITOS: Conocer la historia de la evolución de las herramientas tecnológicas.
- 8.- COMPETENCIA: Pensamiento crítico, pensamiento computacional.
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Identificar el avance e impacto tecnológico a través de la historia.
- 10.- CONTENIDOS: Identificación y análisis.
- 11.- RECURSOS: Nota técnica, carpeta GreenHAT (C:\AtmDigitalD2BB\Secundaria1\Materiales\Tecnología\Bloque 2)
- 12.- MATERIALES: Proyector, Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.
- 13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.
- 14.- INICIO:
Retomar los aprendizajes de la sesión pasada.
- 15.-DESARROLLO:
Realizar las actividades del Pensando y Haciendo Lección 4 Páginas 96-97.

1A jueves 25
1B miércoles 24

Lección 4

Pensando y Haciendo

Conocimiento del Medio

¿Sabías que muchas mascotas son maltratadas? Para protegerlas se determinó como el Día Internacional de los Derechos de los Animales el 10 de diciembre de cada año, para que las personas reflexionen sobre el respeto hacia los animales.

Para conocer más sobre el tema, dirígete al Entorno Digital Green Hat, sección Materiales, carpeta Paint 3D, y busca el video Los animales tienen derechos, o escanea el código.

Las mascotas son animales que tienen derechos como: ser alimentados, cuidados y amados.

Dibujar una mascota en 3D, sigue las instrucciones:

1. Reúnete con uno de tus compañeros.
2. Abran Paint 3D.
3. Den clic en la herramienta Formas 3D.
4. Den clic en el objeto Perro.
5. Con ayuda del mouse dibujen un perro.
6. Con la herramienta Marcador colorean el perro como más les agrada.
7. Con la herramienta Relleno colorean el fondo del Lienzo.
8. Guarden el objeto como Mi primer dibujo Paint 3D-sus nombres, en su carpeta de trabajo.

Respondan lo que se les pide.

9. Escriban dos derechos que protegen a tus mascotas.

Comenta con tus compañeros.
Reflexionen sobre la importancia de cuidar a los animales.

Autoevaluación

Responde a las afirmaciones.

Yo...	Excelente	Bien	Regular
• Conozco la ventana de Paint 3D.			
• Reconozco las herramientas de Paint 3D.			
• Conozco cómo insertar objetos predeterminados.			
• Conozco cómo rotar y escalar objetos.			
• Aplico color con las herramientas Marcador y Relleno.			
• Comparto con el grupo los derechos de mi mascota.			

16. CIERRE:

Realizar la Autoevaluación.

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

Se evaluará la actividad realizada y la participación durante la clase.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA:

Pon a prueba tus conocimientos en el Entorno Digital Green Hat, dirígete a la Carrerita del saber Aprendo Habilidades Digitales y elige el tema introducción a Paint 3D.

Atmósfera Digital 2.0

Temario

- Word - Procesador de textos
- Word - Plantillas y tablas
- Excel - Fórmulas en hojas de cálculo
- Excel - Gráficos en hojas de cálculo
- PowerPoint - Inserción de objetos
- PowerPoint - Inserción de archivos
- Photoshop - Edición de imágenes
- Photoshop - Herramientas de corrección
- Seguridad en redes sociales
- Conociendo la Realidad Aumentada
- Usos de la Realidad Aumentada Nivel 0
- Creación de páginas Web en HTML
- Access - Bases de datos
- Access - Consultas
- Access - Formularios e informes
- Introducción a la Inteligencia Artificial
- Insertando objetos en Paint 3D**

SEGUNDARIA 1
Dynamic

Recursos

Señala un acceso



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



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6

PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

NIVEL: SECUNDARIA

MAYO

1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 1° GRUPO: "A" "B"

2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA

3.- TRIMESTRE: 3°

4.- SEMANA: Del 22 al 28 de mayo

5.- TIEMPO: 50 minutos

6.- TEMA: Entorno Digital Green Hat, dirígete a la Carrerita del saber Aprendo Habilidades Digitales Tema introducción a Paint 3D.

7.- PROPÓSITOS: Evaluación del tema en aplicación GreenHAT

8.- COMPETENCIA: Pensamiento crítico, pensamiento computacional.

9.- APRENDIZAJE ESPERADO: reafirmación del tema Dibujo 3D

11.- RECURSOS: Nota técnica.

12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.

13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.

14.- INICIO: Ingresa a la aplicación GreenHat

15.- DESARROLLO: Ingresar al Entorno Digital Green Hat, dirígete a la Carrerita del saber Aprendo Habilidades Digitales, Tema introducción a Paint 3D.

16. CIERRE:

Revisión en aplicación GreenHat de practica realizada y revisión de cuestionarios en cuaderno de computación.

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

Se evaluará la actividad realizada y la participación durante la clase.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA: No hay.

1A jueves 25
1B jueves 25

