



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

### Lunes 24 de abril

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández      GRADO: 4°      GRUPO: "A"
- 2.- ASIGNATURA: Computación
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 24 al 28 de abril
- 5.- TIEMPO: 40 minutos
- 6.- TEMA: Aplicar temas a una presentación
- 7.- PROPÓSITOS: Aprender a aplicar un tema de PowerPoint para darle mejor presentación a un proyecto.
- 8.- COMPETENCIA:
- ° Uso de la tecnología
  - ° Pensamiento creativo
  - ° Información y comunicación
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Conoce los estados de la materia.
- 10.- CONTENIDOS:
- ° Pensando y Haciendo – Estados de la materia
  - ° Autoevaluación
- 11.- RECURSOS:
- ° Libro Atmósfera Digital 2.0
  - ° Equipo de cómputo/Tableta
  - ° PowerPoint.
- 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:

**Realizar la investigación correspondiente indicada en la práctica.**

**Actividad rompe hielo: Se proyectará el video "Aplicar temas a una presentación desde aplicación Green Hat.**



**15.- DESARROLLO:**

Realizar el Pensando y Haciendo Lección 8 Pagina 84-85.

**8**

**Pensando y Haciendo**

Ciencias Naturales

**Estados de la materia**

Si observas a tu alrededor, podrás identificar que todo lo que te rodea tiene diferentes características, es decir, que están hechos de diferentes materiales; algunas cosas tienen volumen, pero no forma, toman la forma del recipiente que los contiene; otras tienen volumen y forma definida; también hay materiales que no tienen volumen ni forma, que se pueden comprimir y/o dilatar. ¿Sabes cuáles son los estados de la materia y sus cambios?

¡Pon en práctica tus conocimientos y aprende más sobre los estados de la materia, sigue las instrucciones!

1. Abre PowerPoint.  
 2. Realiza una presentación electrónica sobre los Estados de la materia y sus cambios.  
 3. Personaliza el Tamaño de la diapositiva, considera:  
 - Tamaño de diapositiva para:  
 - Orientación Vertical  
 4. Determina un Tema de la galería de PowerPoint, considera:  
 - Colores  
 - Fuente  
 5. Inserta objetos para ilustrar la información, considera:  
 - Imágenes  
 - Alinea verticalmente  
 - Ajusta el tamaño  
 - Formas  
 - WordArt  
 6. Guarda la presentación con el nombre La materia-Tu nombre, en tu carpeta de trabajo.

**84**

**Autoevaluación**

Responde a las afirmaciones.

Yo..	Exceente	Bien	Regular
• Abro PowerPoint.			
• Personalizo el tamaño de las diapositivas.			
• Personalizo un tema.			
• Inserto un objeto para ilustrar la información.			

**85**



**16.- CIERRE:** Realizar la Autoevaluación y se revisa la práctica realizada en equipo de cómputo.

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

Se evaluará el trabajo en el equipo de cómputo, 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:** Lee y comprende los procesos e instrucciones de la práctica.

**18.- TAREA:**

**Ingresa a tú aplicación GreenHat y selecciona español GYM ¡DIVIERTETE!**



**Teclado**

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





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 27 de abril

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR:** Candy Castillo Hernández      **GRADO:** 4°      **GRUPO:** "A"
- 2.- ASIGNATURA:** Computación
- 3.- TRIMESTRE:** 3°
- 4.- SEMANA:** Del 24 al 28 de abril
- 5.- TIEMPO:** 40 minutos
- 6.- TEMA:** Transición, animación y sonido en una presentación
- 7.- PROPÓSITOS:** Elaborar proyectos creativos
- 8.- COMPETENCIA:**
- ° Uso de la tecnología
  - ° Pensamiento crítico
  - ° Información y comunicación
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO:**
- ° Reconoce los tipos de transiciones que se pueden aplicar a una diapositiva.
  - ° Diferencia las maneras de animar objetos en una diapositiva.
  - ° Agrega sonido a una presentación.
  - ° Utiliza el panel de animación.
- 10.- CONTENIDOS:**
- ° Insertar llamadas en el cómic
  - ° Transición automática y sonido a una diapositiva
- 11.- RECURSOS:**
- ° Libro Atmósfera Digital 2.0
  - ° Equipo de cómputo/Tableta
  - ° PowerPoint
  - ° Video "Transición, animación y sonido en una presentación"
  - ° Nota técnica
- 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:

Visualizar el video "Transición, animación y sonido en una presentación"

**Actividad rompe hielo:** Cuestionar a los alumnos ¿Has leído un cómic? ¿Cómo se comunican los personajes en los cómics?



**15.- DESARROLLO:**

Utilizar el libro *Atmósfera Digital 2.0* para seguir la paso a paso lección 9 Páginas 88-89.

**Introducción**

Para hacer más atractiva una presentación en PowerPoint, agregarás transiciones y sonidos a los objetos contenidos en las diapositivas. Les añadirás animaciones, mismas que podrás configurar como desees desde el panel de animación. Toma en cuenta que, al agregar transiciones con sonido, debes procurar no saturar la presentación, lo mismo sucederá con las animaciones, ya que, lo recomendable es que solo se apliquen a aquellos objetos que requieran más énfasis dentro de una diapositiva, sin que esto implique que en cada diapositiva haya excesivamente dichos efectos.

**Insertar llamadas en la historieta**

De acuerdo al diccionario de la Real Academia Española, un cómic o historieta consta de una serie de dibujos que constituyen un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco o de aventuras con texto o sin él.

En esta ocasión utilizarás PowerPoint para completar un cómic o historieta, para esta necesitas insertar Llamadas que son una opción de la galería de Formas. La historieta que realizarás se acerca del volcán de Colima y lo que representa en nuestro país. En un cómic o historieta, las Llamadas se ocupan para escribir el discurso o pensamiento de los personajes. Inserta la primera llamada a tu historieta.

**Paso a paso**

- Dirígete a tu Entorno Digital Green Hat, sección Materiales, carpeta PowerPoint, archivo Historieta.
- Ve a la diapositiva 3.
- En la ficha Insertar, grupo Ilustraciones, da clic en el comando Formas.
- Dentro de la categoría Llamadas, da clic en la Llamada ovalada. El puntero del mouse adoptará la forma de una cruz.

88

- En la presentación da clic en donde quieras empezar a dibujar y arrastra el mouse hasta obtener la llamada del tamaño que desees.
- Utiliza el nodo de la forma para acercarla a Arnoldo.

- Con la forma seleccionada, comienza a teclear el texto. (Que impresionante y grande es el volcán de fúegal)
- Ajusta el tamaño de la forma o de la fuente para que el contenido se visualice por completo.

- Da formato a la forma y al texto, si lo deseas, puede lucir como se muestra en la imagen.

89

- Cuando termines, guarda el archivo bajo el nombre Historieta - Tu nombre y elige tu carpeta de trabajo para almacenarlo.
- No cierras la presentación.

**Transición automática y sonido a una diapositiva**

Una transición es el efecto que ocurre cuando una diapositiva se cambia por otra durante la presentación, este efecto puede programarse en un tiempo determinado, o al dar clic en la diapositiva para cambiar de una a otra.

**16.- CIERRE:** Se revisa en equipo de cómputo la practica realizada.

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

Se evaluará el trabajo en el equipo de cómputo, 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:** Lee y comprende los procesos e instrucciones de la práctica.

**18.- TAREA: Teclado**

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

