



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

Miércoles 17 de mayo

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández GRADO: 2° GRUPO: "A"
- 2.- ASIGNATURA: Computación
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 15 al 19 de mayo
- 5.- TIEMPO: 40 minutos
- 6.- TEMA: Programa de dibujo gráfico
- 7.- PROPÓSITOS: Aprender a utilizar Paint para realizar dibujos de manera rápida y fácil.
- 8.- COMPETENCIA: Uso de la tecnología Información y comunicación
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO:
- Conoce la Opción Copiar,
 - Pegar y Guardar como.
- 10.- CONTENIDOS:
- ° Copiar y pegar.
 - ° Pensando y Haciendo – Mundo animal.
 - ° Autoevaluación
- 11.- RECURSOS:
- Libro Atmósfera Digital 2.0
 - Equipo de cómputo.
 - 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:
- Daremos inicio con la lectura de la lección entre todo el grupo.
- Actividad rompe hielo: Lectura grupal

15.- DESARROLLO:

Se inicia con la lectura de las páginas y actividades de Lección 6 Pag 64-68

6 Copiar y pegar

Observa el siguiente dibujo.

Ahora intenta copiarlo en el recuadro.

Con Paint puedes copiar dibujos y pegarlos donde tú quieras. ¡Es muy sencillo!

Paso a paso

64

- Abre un lienzo nuevo.
- Da clic en la ficha Archivo y selecciona la opción Nuevo.
- Dirígete al grupo Formas y elige Elipse.
- Contornea Crayón, color VERDE.

65

- Trazo tu círculo en el área de dibujo.
- En la ficha Inicio grupo Herramientas, selecciona el comando Relleno con color.
- Elige el color AMARILLO.
- Haz clic en el centro de la elipse para rellenarla.

Herramientas

Color

Nota

Si deseas dibujar un círculo debes mantener presionada la tecla Ctrl.

Tendrás una imagen como esta.

TIP

Recuerda que puedes cambiar el estilo de tu pincel en el comando Pinceles ¡Inténtalo! Te divertirás.

66

- Dibuja cuatro elipses y rellénalas de diferente color.

- Localiza la ficha Inicio grupo Imagen.
- Da clic en el comando Seleccionar y elige la opción Selección rectangular.

¡Listo! Con los comandos de Paint podrás mejorar tus dibujos e ilustraciones.

¡Pon a prueba tus conocimientos! Dirígete a tu Entorno Digital Green Hat, sección Carrerita del saber Computación, y elige el tema Programa de dibujo gráfico.



Pensando y Haciendo

Mundo animal

En la Tierra existe una variedad de animales que viven en diferentes lugares, ¿tienes mascotas? Este tipo de animales son domésticos porque viven en casa, también hay animales que viven en el agua y se les llama acuáticos, ¿conoces alguno?

A continuación, vas a conocer a los animales marinos poniendo en práctica lo que aprendiste en la lección, sigue las instrucciones:

- Busca en Internet dibujos para colorear de animales acuáticos, por ejemplo:
 - Tortuga
 - Delfin
 - Ballena
 - Pez
- Descarga y guárdalo en tu carpeta de trabajo.
- Abre Paint.
- Pega tu dibujo con el icono **Portapapeles** opción **Pegar desde**.
- Colorea tu dibujo toma en cuenta las consideraciones:
 - Utiliza **Pinceles**
 - Cambia el grosor del pincel con el comando **Tamaño**.
 - Selecciona **Colores**
 - Guarda en tu **Carpeta de trabajo** con el nombre **Animales acuáticos..Tu nombre**
- Dibuja un pez considera lo siguiente:
 - Formas**
 - Selección **rectangular**
 - Copiar y Pegar**
 - Relleno con color**
 - Colores**

7. Escribe tu nombre.
 8. Guarda tu lienzo en tu Carpeta de trabajo con el nombre **Dibujo Animales acuáticos.. Tu nombre**, selecciona el formato **JPG**.
 9. Al finalizar puedes tener un dibujo como el de la imagen.

Autoevaluación

Responde a las afirmaciones.

Ya...	Excelente	Bien	Regular
Utilizo Paint para colorear imágenes en blanco.			
Pego imágenes en Paint desde el Portapapeles.			
Uso los Pinceles para colorear en Paint.			
Hago dibujos con las Formas de Paint.			
Relleno con color las formas.			
Copio y Pego formas en el lienzo.			
Guardo en formato JPEG mi dibujo de Paint.			

16.- CIERRE: Revisión de actividad en libro y equipo de computo.

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

Se evaluará el trabajo en libro y 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 narraciones de diversos géneros



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



18.- TAREA:

¡Pon a prueba tus conocimientos!

Dirígete a tu Entorno Digital Green Hat, localiza Carrerita del Saber habilidades digitales (Número 3) y elige el tema PROGRAMA DE DIBUJO GRAFICO



3.-Teclado





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



¡Pon a prueba tus conocimientos!

Dirígete a tu Entorno Digital Green Hat, localiza la sección Carrerita del saber: USO DEL TECLADO (Número 2).

*En casa repasar el arte de teclear utilizando las teclas del teclado con el dedo que corresponde por lo menos 7 minutos al día e ir incrementando el tiempo.



Escoge uno diferente cada día de la semana y repite semana a semana.

