



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 las partes de la ventana de Paint, Identifica los comandos básicos de Paint
- 10.- CONTENIDOS:
- La ventana de Paint.
 - Abre Paint.
 - Comandos
- 11.- RECURSOS: °
- Libro Atmósfera Digital 2.0
 - Equipo de cómputo.
- 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 58-63

Introducción

Paint es un programa de Windows 10 que sirve para crear dibujos en tu computadora. En esta lección conocerás los elementos de la ventana de Paint y los comandos básicos con los que podrás colorear dibujos de manera rápida.

La ventana de Paint

Conozcamos los elementos de Paint.

- Botón Paint
- Barra de herramientas
- Barra de título
- Comandos
- Grupos
- Fichas
- Área de dibujo o trabajo
- Controlador deslizable del zoom

58

Abre Paint

¡Has hecho algún dibujo usando Paint?

¡Es muy divertido!

Paso a paso

- Busca el archivo Arnoldo que se localiza en el Entorno Digital Green Hat, sección Materiales dentro de la carpeta Paint.
- Haz clic derecho sobre el archivo Arnoldo.
- Selecciona la opción Abrir con.
- Haz clic en Paint.

Visualiza la imagen de Arnoldo en Paint y empieza a trabajar en ella.

Paso a paso

- Da clic en la Barra de búsqueda.
- Escribe Paint y selecciona el programa.

Comandos

Cada que elabores un dibujo en Paint debes utilizar algunos comandos básicos para trabajar de forma fácil y sencilla.

59 60

• En la ficha Inicio, da clic en la opción **Formas** y elige **Crayón**.

• Del grupo **Colores**, selecciona **VARIAZUL**.

• Haz clic en el comando **Tamaño** y elige la opción **16 px.**

• Colorea las zapatillas de Arnoldo.

TIP

Si te saliste de la línea, selecciona el comando **Borrador** para corregir.

• Ahora elige el pincel **Marcador**.

• Selecciona el color **ROJO**.

• Elige **8 px.** como **Tamaño**.

• Colorea la lengua de Arnoldo.

No importa si no te sale perfecta lo importante es que ahora practiques.

• En la ficha Inicio grupo **Herramientas** selecciona el comando **Relleno con color**.

• Da clic en el color **VERDE**.

• Haz clic en la cara de Arnoldo para rellenarla de color.

• Haz lo mismo con sus **brazos, piernas y cola**.

• Para su pecho da clic en el color **AMARILLO**.

• Aplica color **ROJO** en su lengua y al contorno de su mochila.

• Aplica color **AZUL** en su gorra.

• Selecciona el **Pincel caligráfico 1**.

• Elige el color que prefieras.

• Escribe tu nombre en el dibujo.

Tu dibujo será muy parecido al de la imagen.

¡Tu dibujo queda increíble!

Seguramente quieras guardarlo.

61 62



Debes guardar tu dibujo como evidencia de tu trabajo en Paint, sigue los pasos:

Paso a paso

- Haz clic en la ficha Archivo.
- Selecciona la opción Guardar como.
- Da clic en Imagen JPG.

63

- Del Panel de navegación, selecciona tu Carpeta de trabajo. Pide ayuda a tu profesor para localizarla.
- En Nombre escribe Arnoldo.Tu nombre.
- Da clic en el botón Guardar.

16.- CIERRE: Revisión de actividad en libro.

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



18.- TAREA:

¡Pon a prueba tus conocimientos!

Dirígete a tu Entorno Digital Green Hat, localiza Fantasía Vermic (Número 5).



Realiza la divertida practica de CUENTO PARA ILUMINAR.



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.

