

"Ofreciendo una formación integral para toda la vida" www.cvf.edu.mx







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



"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx



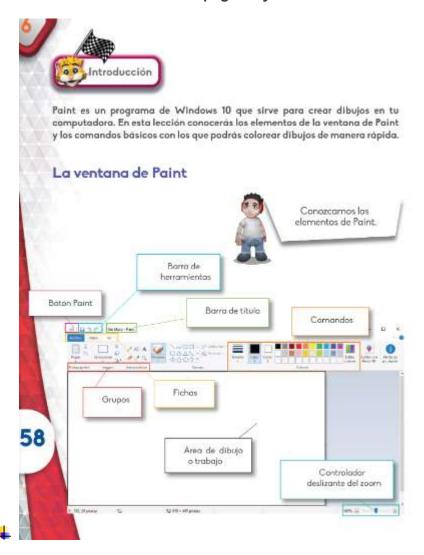


RG-PRI-02-03 VERSIÓN 6



#### 15.- DESARROLLO:

Se inicia con la lectura de las páginas y actividades de Lección 6 Pag 58-63





"Ofreciendo una formación integral para toda la vida" www.cvf.edu.mx

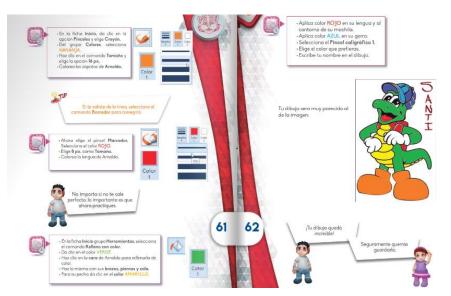
UNIVERSITY OF CAMBRIDGE



RG-PRI-02-03 VERSIÓN 6









"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx









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



"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx









#### 18.- TAREA:

¡Pon a prueba tus conocimientos!

Di<u>rígete a tu Ent</u>orno Digital Green Hat, localiza Fantasía Vermic (Número 5).



Realiza la divertida practica de CUENTO PARA ILUMINAR.



#### 3.-Teclado





"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx





¡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.

