



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

JUNIO

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 2° GRUPO: "A" "B"
- 2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 19 al 23 de junio
- 5.- TIEMPO: 50 minutos
- 6.- TEMA: Aplicar las herramientas del entorno Paint 3D.
- 7.- PROPÓSITOS: Realizar dibujos en tercera dimensión.
- 8.- COMPETENCIA: Pensamiento computacional, ciudadanía digital, uso de la tecnología y colaboración.
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO:

2A lunes 19
2B martes 20

- 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 2.

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:

Se inicia en plenaria con la recopilación de información sobre la ventana de PAINT3D.

Se proyecta en el aula el diseño en tercera dimensión a realizar.



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
- CONCEPTUAL: Completa sus actividades en tiempo y forma
- PROCEDIMENTAL: Lee y comprende la practica siguiendo procesos.

18.- TAREA:

NO olvides poner fecha. Realiza una investigación completa y anótala en tu cuaderno "La Historia del diseño"



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

JUNIO

1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 2° GRUPO: "A" "B"

2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA

3.- TRIMESTRE: 3°

2A martes 20

4.- SEMANA: Del 19 al 23 de junio

2B miércoles 21

5.- TIEMPO: 50 minutos

6.- TEMA: Creación de diseño personal en 3D.

7.- PROPÓSITOS: Aplicar los conocimientos adquiridos sobre el software Paint3D

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:

Realiza una breve investigación sobre la empresa SAP y anótala en tu cuaderno de computación.

De acuerdo con las sesiones anteriores, Diseña en tercera dimensión *PAINT 3D*, el logotipo que le propondrías a la empresa SAP.

15.-DESARROLLO:

Inicia la actividad de manera individual utilizando tú creatividad.



16. CIERRE

Guarda tu proyecto en tu carpeta de trabajo.

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

Se evaluará la actividad realizada y la participación durante la clase, así como el diseño final en el equipo de cómputo.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

CONCEPTUAL: Completa sus actividades en tiempo y forma

PROCEDIMENTAL: Lee y comprende la practica siguiendo procesos.

18.- TAREA: Investiga y anota en tu cuaderno quien fue Chuck Hull.

No olvides poner fecha.



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

JUNIO

1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 2° GRUPO: "A" "B"

2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA

3.- TRIMESTRE: 3°

4.- SEMANA: Del 19 al 23 de junio

5.- TIEMPO: 50 minutos

6.- TEMA: CREACION DE DISEÑO PERSONALIZADO PARA EMPRESA PROPIA

7.- PROPÓSITOS: Evaluación del tema en aplicación GreenHAT

8.- COMPETENCIA: Pensamiento crítico, pensamiento computacional.

9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Creación de diseño 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: Realiza un diseño en tercera dimensión del logotipo de tu empresa.

15.- DESARROLLO:

1.- Apunta en tu cuaderno el nombre de tu empresa.

2.- Añade tu eslogan.

3.- Dibuja en tu cuaderno el estilo de tu diseño.

4.- Personaliza tu diseño con los colores, la tipografía y la posición que desees en PAINT3D.

16. CIERRE:

Guarda tú diseño y Muéstralo a tu profesor.

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

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

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

CONCEPTUAL: Completa sus actividades en tiempo y forma

PROCEDIMENTAL: Lee y comprende la practica siguiendo procesos.

18.- TAREA: No hay.

2A viernes 23
2B jueves 22