**JUNIO**

**1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 1° GRUPO: “A” “B”**

|  |
| --- |
| **1A miércoles 14** |
| **1B lunes 12** |

**2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA**

**3.- TRIMESTRE: 3°**

**4.- SEMANA: Del 12 al 16 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:**

**• 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 1.**

**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.**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**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:**

**Apunta en tu cuaderno de computación las siguientes preguntas y contéstalas. NO olvides poner fecha.**

**Realiza una investigación completa y anótala en tu cuaderno no (olvides poner fecha).**

* + **La Historia del diseño.**

**JUNIO**

**1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 1° GRUPO: “A” “B”**

**2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA**

|  |
| --- |
| **1A jueves 15** |
| **1B miércoles 14** |

**3.- TRIMESTRE: 3°  
  
4.- SEMANA: Del 12 al 16 de junio**

**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:\AtmDigitalD2BBe\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.**

Patrón de fondo

Descripción generada automáticamente

**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:**

**JUNIO**

**1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 1° GRUPO: “A” “B”**

**2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA**

|  |
| --- |
| **1A jueves 15** |
| **1B jueves 15** |

**3.- TRIMESTRE: 3°  
  
4.- SEMANA: Del 12 al 16 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 logtotipo 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: Investiga y anota en tu cuaderno quien fue** Chuck Hull.

No olvides poner fecha.