**PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA**

**NIVEL: PRIMARIA**

**Lunes 26 de junio**

**1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández GRADO: 4° GRUPO: “A”**

**2.- ASIGNATURA: Computación**

**3.- TRIMESTRE: 3°**

**4.- SEMANA: Del 26 al 30 de junio**

**5.- TIEMPO: 40 minutos**

**6.- TEMA: 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 Primaria 4.**

**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:**

**El docente realiza la explicación de cada elemento de las herramientas en Paint y se inicia el paso a paso de la lección .**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

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:**

**Realiza un resumen sobre Paint y sus herramientas en tu cuaderno de computación. NO olvides poner fecha.**

**PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA**

**NIVEL: PRIMARIA**

**Lunes 26 de junio**

**1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández GRADO: 4° GRUPO: “A”**

**2.- ASIGNATURA: Computación**

**3.- TRIMESTRE: 3°**

**4.- SEMANA: Del 26 al 30 de junio**

**5.- TIEMPO: 40 minutos**

**6.- TEMA: Aplicar las herramientas del entorno Paint 3D.**

**7.- PROPÓSITOS: Realiza diseño de concientización al respeto a los animales, Dibujo 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 Primaria 4.**

**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: El docente inicia preguntas introductorias al alumno sobre el cuidado de los animales y solicita en base a sus respuestas realizar el diseño en 3D de la practica Pensando y Haciendo de la página 98.**

Texto

Descripción generada automáticamente

**16. CIERRE:**

**Se revisa la practica en pantalla del equipo de cómputo.**

**17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación (X ) 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:**

**Realiza en tu cuaderno la pantalla de Paint 3D incluyendo las herramientas que has ocupado. NO olvides poner fecha.**