



PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

NIVEL: PRIMARIA

Jueves 22 de junio

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández GRADO: 1° GRUPO: "A"
- 2.- ASIGNATURA: Computación
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 19 al 23 de junio
- 5.- TIEMPO: 50 minutos
- 6.- TEMA: Mi primer programa de dibujo y sus comandos
- 7.- PROPÓSITOS: Aplicar el conocimiento sobre el software Paint y sus comandos.
- 8.- COMPETENCIA: Información y comunicación, pensamiento computacional.
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Identifica qué es un cuento.
- 10.- CONTENIDOS: Ventana de Paint
- 11.- RECURSOS: Nota técnica con imágenes, libro GreenHat, PAINT.
- 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:

Actividad rompe hielo: La docente solicita al alumno abrir su libro de **Atmósfera Digital 2.0**

15.- DESARROLLO:

La docente inicia la lectura en plenaria y realizando paso a paso la **Lección 4** Pag 67-68.

Pensando y Haciendo

Los cuentos
 ¿Qué es un cuento? ¿De qué son los cuentos? Es un texto que te narra la historia de uno o más personajes, que viven el cuento. El cuento Simón?

1. Observa la imagen del ratón Simón.
 2. Anota el programa Paint.
 3. Haz el dibujo del ratón Simón en el área de dibujo, considerando lo siguiente:

- Grupo Barras.
- Línea.
- Curva.
- Elipse.
- Rectángulo.
- Grupo Texto.
- Grupo Herramientas.
- Borrar con color.
- Borrar.
- Trazo.
- Grupo Colores.

Autodesarrollo

4. Facilita lo siguiente: ¿Cuál es el nombre de Simón, ¿cuál es tu nombre?
 5. Responde la pregunta.
 6. Cuando lo dibujes, así el nombre. Cuando lo nombres, en tu carpeta de trabajo.

Responde a las afirmaciones.

	Verdadero	Falso	Agitar
... Abre Paint	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... Identifica los elementos de la ventana del Paint	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... Identifica los grupos de herramientas del Paint	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... Usa las formas de Paint	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... Utiliza las herramientas de Paint	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... Aplica colores a las formas de Paint	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... Crea dibujos con las herramientas de Paint	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

16.- CIERRE: El docente revisa la actividad de manera individual en equipo de cómputo.



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



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

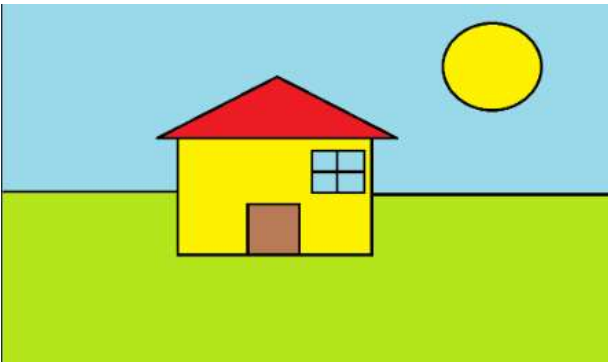
Se evaluará el trabajo en libro, así como, la participación durante la clase con el objetivo identificar si existen dudas sobre el tema.

- **ACTITUDINAL:** Cumple con su asistencia y participación
- **CONCEPTUAL:** Completa sus actividades en tiempo y forma
- **PROCEDIMENTAL:** Información y comunicación, uso de la tecnología.

18.- TAREA:

¡Pon a prueba tus conocimientos!

Recuerda lo que aprendiste haciendo el dibujo del ratón Simón, Ahora has un dibujo de una Casa con los colores y formas que desees. Guarda tu dibujo con el nombre Mi casa en *Documentos*.



¡Pon a prueba tus conocimientos!

Dirígete a tu Entorno Digital Green Hat, selecciona Operación Mateo y elige el primer nivel ¡Diviértete! Si así lo deseas en el transcurso de la semana, puedes seguir avanzando con cada nivel hasta concluirlos todos





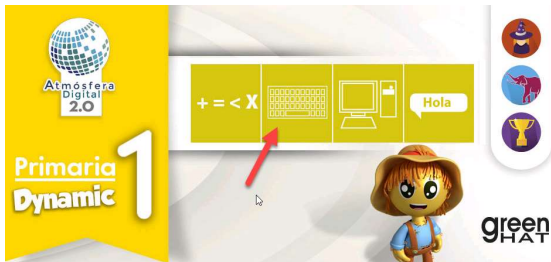
Teclado



¡Pon a prueba tus conocimientos!

Dirígete a tu Entorno Digital Green Hat, localiza la sección Carrerita del saber: **USO DEL TECLADO**

*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.



Elige uno diferente cada día de la semana.

The image shows a grid of 12 octagonal frames, each containing a different keyboard key combination. The combinations are: **fj**, **df jk**, **sdf jkl**, **asdf**, **asdfg**, **hjkln**, **ru**, **er ui**, **wer uio**, **qwer**, **qwerty uiop**, **vm**, **ev m,**, **cvb m,**, **zxcv**, **zxcvbm,**.

Below the grid is a screenshot of a typing test interface. It shows a progress bar with the following statistics:

Eficiencia:	50
Puntuaciones:	150
Teclas por minuto:	75
Tiempo:	0 : 0 : 0

The test area shows two lines of text: **ff fj jk jk jk jk jk jk jk jk jk** and **ffjjjj j ffffff j j j jk jk jk f**. Below the text is a keyboard graphic with the keys corresponding to the test text highlighted in yellow.