



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



## PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

### NIVEL: PRIMARIA

**Miércoles 21 de junio**

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

2.- ASIGNATURA: Computación

3.- TRIMESTRE: 3°

4.- SEMANA: Del 19 al 23 de junio

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 la Opción Copiar.
- Pegar y Guardar como.

10.- CONTENIDOS:

- ° Copiar y pegar.
- ° Pensando y Haciendo – Mundo animal.
- ° Autoevaluación

11.- RECURSOS:

- Libro Atmósfera Digital 2.0
- Equipo de cómputo.
- Nota técnica

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:**

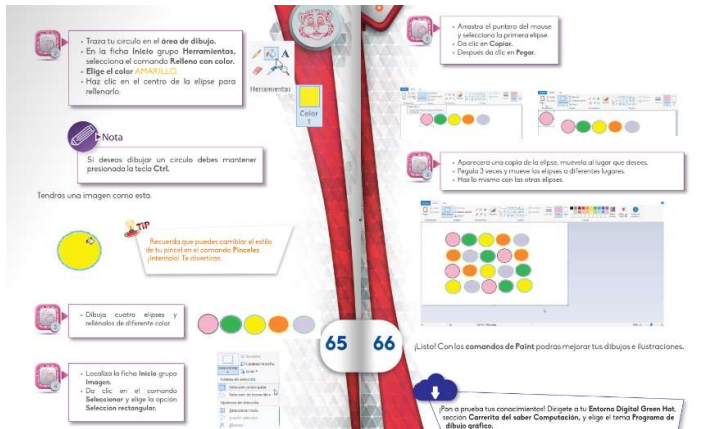
El docente dará inicio con la lectura de la lección entre todo el grupo.

- **Actividad rompe hielo: Lectura grupal**



**15.- DESARROLLO:**

Se inicia la practica paso a paso de la Lección 6 Pag 64-66.



**16.- CIERRE: Revisión por parte del docente de actividad del libro y equipo de computo.**

**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

**18.- TAREA:**

**¡Pon a prueba tus conocimientos!**

**Dirigete a tu Entorno Digital Green Hat, localiza Carrerita del Saber habilidades digitales (Número 3) y elige el tema PROGRAMA DE DIBUJO GRAFICO**





### 3.-Teclado



¡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.

