



GUÍA DE APRENDIZAJE 2
DEPORTE Y ACTIVIDAD DE EXPRESIÓN MOTRIZ- ELECTIVO
UNIDAD 1: PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO FÍSICO Y DE SALUD

NOMBRE : CURSO:

OBJETIVO(S) DE APRENDIZAJE:	<p>Planificar, promover, ejecutar y evaluar contenidos teóricos, técnicos y prácticos que caracterizan y definen una disciplina deportiva elegida como especialización.</p> <p>Manejar y perfeccionar los fundamentos teóricos, técnicos y tácticos básicos, propios de la disciplina deportiva elegida.</p> <p>Participar en la organización y práctica de competencias y eventos especiales, como parte del proceso de su formación deportiva, para la adquisición de habilidades tácticas, técnicas, estratégicas y el desarrollo de una condición física acorde con sus respectivas exigencias.</p>
TEMA DEL TRABAJO:	Ingreso a ambiente de trabajo virtual
ACTIVIDADES DE APLICACIÓN:	Los estudiantes se inscriben en un ambiente de aprendizaje virtual <i>Google Classroom</i>



Inscribirse a una clase como alumno

Para usar Classroom, debes iniciar sesión en tu ordenador o dispositivo móvil y, a continuación, apuntarte a clases. Después, podrás recibir las tareas que mande tu profesor y comunicarte con tus compañeros. Cuando te apuntas a una clase en un dispositivo, estarás inscrito en ella cuando te conectes con cualquier otro dispositivo.

Inscribirse a una clase

Hay dos formas de inscribirse a una clase:

- Inscribirse con un código: si tu profesor te facilita un código de clase, utilízalo para apuntarte tú mismo. El profesor puede darte el código durante una clase o enviártelo por correo electrónico.
- Aceptar una invitación del profesor: si tu profesor te envía una invitación, verás la opción Unirse en la tarjeta de clase de la página principal de Classroom.

¿Has olvidado o perdido el código de clase? ¿El código no funciona?

Si has eliminado, perdido u olvidado el código antes de apuntarte a una clase, pídele al profesor que te lo vuelva a enviar o que configure otro. Si el código no funciona, pídele ayuda al profesor.

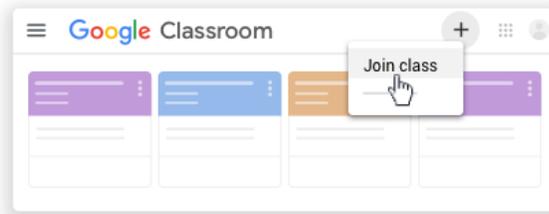
Nota: Solo utilizarás una vez el código para apuntarte a la clase. Una vez que te hayas apuntado, no lo volverás a necesitar.

Ingresar desde un Ordenador

Para apuntarte a una clase, debes haber iniciado sesión en Classroom. ¿No estás seguro de si has iniciado sesión? [Más información sobre cómo iniciar sesión en Classroom](#)

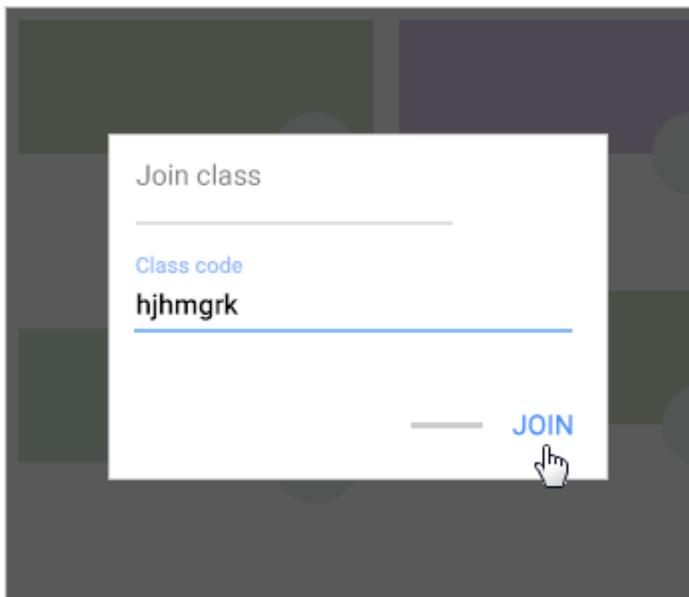
Apuntarse a una clase con un código

1. Ve a classroom.google.com.
2. En la parte superior, haz clic en Añadir + > Apuntarse a una clase.



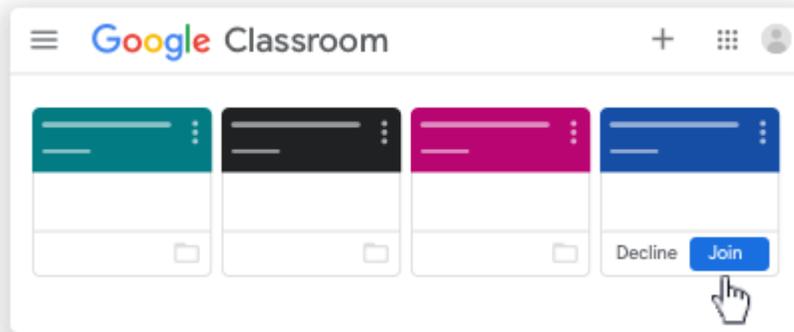
3. Introduce el código de la clase que te ha facilitado el profesor y haz clic en Apuntarse.

Los códigos de clase constan de seis o siete letras o números. El código del curso es **c3usjus**



Aceptar la invitación de un profesor

1. Ve a classroom.google.com.
2. En la tarjeta de la clase, haz clic en Apuntarse.



Nota: Solo tu profesor puede cambiar la imagen de la clase. Sin embargo, puedes cambiar tu foto de perfil de Classroom. Para obtener más información, consulta el apartado [Cambiar la foto de perfil](#).

Fuente: Soporte Google

Responsabilidades del estudiante

1. Realizar el proceso de inscripción a la clase con el siguiente código: c3usjus.
2. Revisar el contenido del ambiente virtual de forma periódica y responsable, así como también participar de las tareas y foros que se realicen en éste.
3. Resguardar el buen uso de esta plataforma

El contenido de esta plataforma estará disponible a las 12 horas del día viernes 3 de abril.

Para cualquier consulta, favor de escribir un correo a profesor.nelson.cpsm@gmail.com.