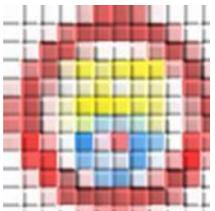


# Informática 2°-Primer Periodo

Orientaciones pedagógicas	Orientaciones curriculares	Desempeños			Contenidos		SEMANA	
Componente/Competencia	Evidencias propias de aprendizaje	Saber (Conceptual)	Hacer (Procedimental)	Ser (Actitudinal)	Unidad Temática	Temas		
<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología y la información.</b> Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado</p>	<p>Indico la importancia de algunos artefactos analógicos y digitales para la realización de diversas actividades humanas.</p>	<p>Comprende las normas en la sala de informática</p>	<p>Aplica las normas en la sala de informática</p>	<p>Asume una actitud responsable frente al cuidado de su entorno mejorando su accionar</p>	Ciencia y tecnología	<p>Normas en la sala de informática</p>	1	
<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología y la información.</b> Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado</p>	<p>Uso diferentes lenguajes para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos tecnológicos analógicos y digitales.</p>	<p>Identifica el concepto de tecnología</p>	<p>Utiliza el concepto de tecnología</p>	<p>Asume una actitud responsable frente al cuidado de su entorno mejorando su accionar</p>		<p>Conceptos de tecnología</p>	3	
<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología y la información.</b> Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado</p>	<p>Diferencio los elementos naturales de algunos artefactos analógicos y digitales usados por el hombre a lo largo de la historia.</p>	<p>Identifica la clasificación de los diferentes elementos tecnológicos</p>	<p>Reconoce la clasificación de los elementos tecnológicos</p>	<p>Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia en el trabajo en equipo para fortalecer la convivencia</p>		<p>Clasificación de los elementos tecnológicos</p>	4	
<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología y la información.</b> Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado</p>	<p>Identifico artefactos analógicos y digitales que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas.</p>	<p>Reconoce los elementos tecnológicos utilizados en el colegio</p>	<p>Ubica los elementos tecnológicos en el colegio</p>	<p>Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia en el trabajo en equipo para fortalecer la convivencia</p>		<p>El colegio y los elementos tecnológicos</p>	7	
<p><b>Naturaleza y evolución de la tecnología y la información.</b> Explico el modo en que los productos tecnológicos facilitan el desarrollo de las actividades, en el presente y el pasado</p>	<p>Reconozco las semejanzas y diferencias entre artefactos analógicos y digitales que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas en las actividades diarias de la casa, el barrio y mi ciudad.</p>	<p>Descubre la existencia y evolución de los inventos</p>	<p>Construye inventos caseros</p>	<p>Demuestra respeto, responsabilidad y tolerancia en el trabajo en equipo para fortalecer la convivencia</p>		<p>Los inventos</p>	9	



	REPÚBLICA DE COLOMBIA		
	DEPARTAMENTO DE		
	MUNICIPIO O DISTRITO		
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA		
CODIGO DANE:	NIT:	ICFES:	

## Informática 2° - Primer Periodo

Objetivo del periodo: Desarrollar en los estudiantes las habilidades y actitudes necesarias para el uso responsable y seguro de las tecnologías, reconociendo su importancia en el entorno escolar y la sociedad, y valorando la colaboración y el trabajo en equipo.

Criterios	Calificaciones				Puntos
	SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO	
Comprende las normas en la sala de informática	<p>Identifica las normas de la sala de informática, como no comer, no beber, no correr y no molestar a los demás.</p> <p>Explica por qué es importante seguir las normas de la sala de informática.</p> <p>Sigue las normas de la sala de informática de manera constante.</p>	<p>Identifica algunas de las normas de la sala de informática.</p> <p>Explica por qué es importante seguir las normas de la sala de informática.</p> <p>Sigue las normas de la sala de informática de manera general.</p>	<p>Enumera las normas de la sala de informática.</p> <p>No explica por qué es importante seguir las normas de la sala de informática.</p> <p>Sigue las normas de la sala de informática de manera esporádica.</p>	<p>No identifica las normas de la sala de informática.</p> <p>No explica por qué es importante seguir las normas de la sala de informática.</p> <p>No sigue las normas de la sala de informática.</p>	
Identifica el concepto de tecnología	<p>Explica que la tecnología es el conjunto de conocimientos, técnicas y herramientas que se utilizan para resolver problemas y satisfacer necesidades.</p> <p>Proporciona ejemplos específicos de cómo la tecnología se utiliza para resolver problemas y satisfacer</p>	<p>Explica que la tecnología es un conjunto de conocimientos y herramientas.</p> <p>Proporciona algunos ejemplos de cómo la tecnología se utiliza para resolver problemas y satisfacer necesidades.</p>	<p>Enumera algunos ejemplos de tecnología.</p> <p>No explica cómo la tecnología se utiliza para resolver problemas y satisfacer necesidades.</p>	<p>No identifica que es la tecnología.</p>	



necesidades.

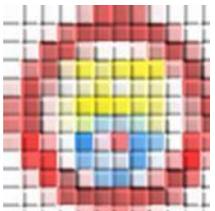


<p>Identifica la clasificación de los diferentes elementos tecnológicos</p>	<p>Identifica los diferentes tipos de elementos tecnológicos, como los elementos de hardware, los elementos de software y los elementos de soporte. Explica la función de cada tipo de elemento tecnológico.</p>	<p>Identifica algunos tipos de elementos tecnológicos, como los elementos de hardware y los elementos de software. Explica la función de algunos tipos de elementos tecnológicos.</p>	<p>Enumera algunos elementos tecnológicos. No explica la función de los elementos tecnológicos.</p>	<p>No identifica los elementos tecnológicos.</p>	
<p>Reconoce los elementos tecnológicos utilizados en el colegio</p>	<p>Identifica los diferentes elementos tecnológicos utilizados en el colegio, como las computadoras, los proyectores, los televisores y los sistemas de audio. Explica la función de cada elemento tecnológico utilizado en el colegio.</p>	<p>Identifica algunos elementos tecnológicos utilizados en el colegio, como las computadoras y los proyectores. Explica la función de algunos elementos tecnológicos utilizados en el colegio.</p>	<p>Enumera algunos elementos tecnológicos que se encuentran en el colegio. No explica la función de los elementos tecnológicos.</p>	<p>No identifica los elementos tecnológicos utilizados en el colegio.</p>	
<p>Descubre la existencia y evolución de los inventos</p>	<p>Identifica diferentes tipos de inventos, tanto antiguos como modernos. Explica la función de los inventos y cómo han evolucionado con el tiempo. Utiliza sus conocimientos sobre los inventos para crear un invento casero.</p>	<p>Identifica algunos tipos de inventos, tanto antiguos como modernos. Explica la función de algunos inventos y cómo han evolucionado con el tiempo. Utiliza sus conocimientos sobre los inventos para crear un invento casero sencillo.</p>	<p>Enumera algunos inventos, tanto antiguos como modernos. No explica la función de los inventos ni cómo han evolucionado con el tiempo. No utiliza sus conocimientos sobre los inventos para crear un invento casero.</p>	<p>No identifica ni enumera inventos, ni antiguos ni modernos. No explica la función de los inventos ni cómo han evolucionado con el tiempo. No utiliza sus conocimientos sobre los inventos para crear un invento casero.</p>	







	REPÚBLICA DE COLOMBIA		
	DEPARTAMENTO DE		
	MUNICIPIO O DISTRITO		
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA		
CODIGO DANE:		NIT:	ICFES:

## Informática 2° - Segundo Periodo

Objetivo del periodo: Desarrollar en los estudiantes las habilidades y actitudes necesarias para participar en el desarrollo de proyectos tecnológicos, reconociendo su importancia en el aprendizaje y la vida cotidiana.

Criterios	Calificaciones				Puntos
	SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO	
Identifica los pasos de un proyecto tecnológico y su función.	Identifica los cinco pasos de un proyecto tecnológico: definición del problema, investigación, diseño, construcción y evaluación. Explica la función de cada paso en el proceso de desarrollo de un proyecto tecnológico.	Identifica tres o cuatro pasos de un proyecto tecnológico. Explica la función de algunos de los pasos en el proceso de desarrollo de un proyecto tecnológico.	Enumera dos o tres pasos de un proyecto tecnológico. No explica la función de los pasos en el proceso de desarrollo de un proyecto tecnológico.	No identifica ni enumera los pasos de un proyecto tecnológico. No explica la función de los pasos en el proceso de desarrollo de un proyecto tecnológico.	



<p>Conoce los roles de un proyecto tecnológico.</p>	<p>Identifica los roles de un proyecto tecnológico, como el líder, el investigador, el diseñador, el constructor y el evaluador. Explica las responsabilidades de cada rol en el proceso de desarrollo de un proyecto tecnológico.</p>	<p>Identifica dos o tres roles de un proyecto tecnológico. Explica las responsabilidades de algunos de los roles en el proceso de desarrollo de un proyecto tecnológico.</p>	<p>Enumera dos o tres roles de un proyecto tecnológico. No explica las responsabilidades de los roles en el proceso de desarrollo de un proyecto tecnológico.</p>	<p>No identifica ni enumera los roles de un proyecto tecnológico. No explica las responsabilidades de los roles en el proceso de desarrollo de un proyecto tecnológico.</p>	
---	--	--	---	---	--



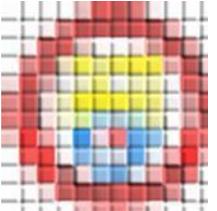
<p>Clasifica los materiales y herramientas para elaborar un proyecto.</p>	<p>Clasifica los materiales y herramientas para elaborar un proyecto de acuerdo con su función y características. Utiliza los materiales y herramientas adecuados para elaborar el proyecto.</p>	<p>Clasifica los materiales y herramientas para elaborar un proyecto de acuerdo con su función. Utiliza los materiales y herramientas adecuados para elaborar el proyecto, con algunos errores menores.</p>	<p>Clasifica los materiales y herramientas para elaborar un proyecto de manera general. Utiliza los materiales y herramientas para elaborar el proyecto, pero comete errores significativos.</p>	<p>No clasifica los materiales y herramientas para elaborar un proyecto. No utiliza los materiales y herramientas para elaborar el proyecto.</p>	
<p>Reconoce la importancia de la informática y la comunicación.</p>	<p>Explica la importancia de la informática y la comunicación para el desarrollo de actividades cotidianas, como aprender, trabajar, comunicarse y divertirse. Identifica ejemplos específicos de cómo la informática y la comunicación se utilizan en diferentes actividades.</p>	<p>Explica la importancia de la informática y la comunicación para el desarrollo de algunas actividades cotidianas. Identifica algunos ejemplos específicos de cómo la informática y la comunicación se utilizan en diferentes actividades.</p>	<p>Explica de manera general la importancia de la informática y la comunicación. Identifica algunos ejemplos generales de cómo la informática y la comunicación se utilizan en actividades cotidianas.</p>	<p>No explica la importancia de la informática y la comunicación. No identifica ejemplos de cómo la informática y la comunicación se utilizan en actividades cotidianas.</p>	
<p>Identifica los materiales para diseñar algunos artefactos cotidianos.</p>	<p>Identifica los materiales necesarios para diseñar y construir un artefacto cotidiano, teniendo en cuenta sus características, función y uso. Explica la importancia de los materiales en el diseño y construcción de un artefacto cotidiano.</p>	<p>Identifica los materiales necesarios para diseñar y construir un artefacto cotidiano, teniendo en cuenta sus características y función. Explica de manera general la importancia de los materiales en el diseño y construcción de un artefacto cotidiano.</p>	<p>Identifica algunos materiales necesarios para diseñar y construir un artefacto cotidiano. No explica la importancia de los materiales en el diseño y construcción de un artefacto cotidiano.</p>	<p>No identifica los materiales necesarios para diseñar y construir un artefacto cotidiano. No explica la importancia de los materiales en el diseño y construcción de un artefacto cotidiano.</p>	

# Informática 2º- Tercer Periodo

Orientaciones pedagógicas		Orientaciones curriculares		Desempeños			Contenidos	
Componente/Competencia	Evidencias propias de aprendizaje	Saber (Conceptual)	Hacer (Procedimental)	Ser (Actitudinal)	Unidad Temática	Temas	SEMANA	
<b>Uso y apropiación de la tecnología y la información.</b> Uso en forma segura y apropiada productos tecnológicos de mi entorno en el desarrollo de actividades cotidianas.	Analizo los elementos de los artefactos analógicos y digitales para utilizarlos adecuadamente.  Utilizo artefactos analógicos y digitales que facilitan el desarrollo de mis actividades cotidianas.	Identifica los conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología.	Reconoce los conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología.	Comprende los conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología.	informática	Repaso de conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología	2	1
		Reconoce los pasos para encender y apagar el computador.	Aplica los pasos para encender y apagar el computador.	Asume con responsabilidad los pasos para encender y apagar el computador.		Pasos para encender y apagar el computador	2	3
		Identifica el mouse y sus operaciones básicas.	Utiliza el mouse y sus operaciones básicas.	Cuida las partes de su computador como el mouse y el teclado, su importancia en el desarrollo de actividades en la sala de informática.		El mouse y sus operaciones básicas	24	25
		Señala el teclado y sus divisiones.	Ubica el teclado y sus divisiones.	Cuida las partes de su computador como el mouse y el teclado, su importancia en el desarrollo de actividades en la sala de informática.		El teclado y sus divisiones	2	6
							2	7
							28	
<b>Tecnología, informática y sociedad.</b> Reconozco las implicaciones que los productos tecnológicos tienen sobre la vida de las personas y	Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología y la informática a través de preguntas e intercambio de ideas.	Reconoce las actividades asignadas y las estudia en la sala de informática.	Aplica ejercicios de reconocimiento de los temas vistos en la sala de informática.	Valora la oportunidad de realizar ejercicios de reconocimiento en la sala de informática de las actividades vistas.		Practica de reconocimiento. (sala de informática)	29	





	REPÚBLICA DE COLOMBIA		
	DEPARTAMENTO DE		
	MUNICIPIO O DISTRITO		
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA		
CODIGO DANE:		NIT:	ICFES:

## Informática 2° - Tercer Periodo

Objetivo del periodo: Desarrollar en los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para el uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), valorando su importancia en el aprendizaje y la vida cotidiana.

Criterios	Calificaciones				Puntos
	SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO	
Identifica los conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología.	<p>Identifica los conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología, como hardware, software, datos, información, usuario, etc.</p> <p>Explica la relación entre los conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología.</p>	<p>Identifica algunos conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología, como hardware, software, datos, información, usuario, etc.</p> <p>Explica de manera general la relación entre los conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología.</p>	<p>Identifica algunos conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología, como hardware o software.</p> <p>No explica la relación entre los conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología.</p>	<p>No identifica los conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología.</p> <p>No explica la relación entre los conceptos básicos acerca de informática relacionada con la tecnología.</p>	
Reconoce los pasos para encender y apagar el computador.	<p>Identifica los pasos para encender y apagar el computador, de manera independiente y precisa.</p> <p>Explica la importancia de seguir los pasos correctos para encender y apagar el computador.</p>	<p>Identifica los pasos para encender y apagar el computador, con algunas imprecisiones menores.</p> <p>Explica la importancia de seguir los pasos correctos para encender y apagar el computador, de manera general.</p>	<p>Identifica algunos pasos para encender y apagar el computador.</p> <p>No explica la importancia de seguir los pasos correctos para encender y apagar el computador.</p>	<p>No identifica los pasos para encender y apagar el computador.</p> <p>No explica la importancia de seguir los pasos correctos para encender y apagar el computador.</p>	





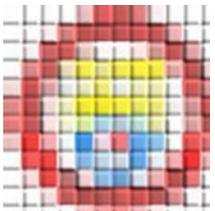
<p>Identifica el mouse y sus operaciones básicas.</p>	<p>Identifica el mouse y sus partes. Explica las operaciones básicas del mouse, como hacer clic, arrastrar y soltar.</p>	<p>Identifica el mouse y sus partes, con algunas imprecisiones menores. Explica las operaciones básicas del mouse, de manera general.</p>	<p>Identifica el mouse, pero no sus partes. Explica algunas operaciones básicas del mouse.</p>	<p>No identifica el mouse. No explica ninguna operación básica del mouse.</p>	
<p>Señala el teclado y sus divisiones.</p>	<p>Señala el teclado y sus divisiones, de manera independiente y precisa. Explica la función de cada división del teclado.</p>	<p>Señala el teclado y sus divisiones, con algunas imprecisiones menores. Explica la función de algunas divisiones del teclado, de manera general.</p>	<p>Señala el teclado, pero no sus divisiones. Explica la función de algunas teclas del teclado.</p>	<p>No señala el teclado. No explica la función de ninguna tecla del teclado.</p>	
<p>Reconoce las actividades asignadas y las estudia en la sala de informática.</p>	<p>Reconoce las actividades asignadas de manera independiente y precisa. Estudia las actividades asignadas de manera completa y detallada.</p>	<p>Reconoce las actividades asignadas con algunas imprecisiones menores. Estudia las actividades asignadas de manera general.</p>	<p>Reconoce algunas actividades asignadas. Estudia algunas actividades asignadas, pero no cumple con todos los requisitos.</p>	<p>No reconoce las actividades asignadas. No estudia las actividades asignadas.</p>	

# Informática 2º - Cuarto Periodo

Orientaciones pedagógicas		Orientaciones curriculares		Desempeños			Contenidos	
Componente/Competencia	Evidencias propias de aprendizaje	Saber (Conceptual)	Hacer (Procedimental)	Ser (Actitudinal)	Unidad Temática	Temas		
<b>Solución de problemas con tecnología y la información.</b> Determino las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria.	Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.	Conoce el desarrollo de la lúdica.	Reconoce la importancia del desarrollo de la lúdica.	Comprende la importancia de la lúdica.	Informática. (lógica)	Desarrollo de la lúdica.	31	
		Identifica los juegos educativos en el computador.	Usa los juegos educativos en el computador.	Disfruta los juegos educativos en el computador.		Explorando juegos educativos en el computador	32	
		Conoce y colorea programas en el computador, para divertirse.	Reconoce y colorea programas en el computador para divertirse.	Acepta y colorea programas para divertirse en el computador.		Art, colorea, programa para divertirse coloreando.	33	
		Identifica y traza dibujos en Paint con el mouse.	Crea y traza dibujos en Paint con el mouse	Asume con responsabilidad el trazo de dibujos utilizando el mouse como herramienta tecnológica.		Paint (trazado de dibujos para operaciones con el mouse).	34	
		Clasifica problemas sencillos utilizando softwares educativos. (en la sala de informática)	Aplica problemas sencillos atreves de la utilización de software educativo. (deportes, cuerpo humano y conocimiento).	Valora la importancia y la utilización del software educativo, para el desarrollo de algunas actividades cotidianas.		Resolución de problemas sencillos a través de la utilización de software educativo. (software cuerpo humano, de aventuras, deportes, conocimiento, practica, sala informática).	35	
		<td>                     Identifica y traza dibujos en Paint con el mouse.                 </td> <td>                     Crea y traza dibujos en Paint con el mouse                 </td> <td>                     Asume con responsabilidad el trazo de dibujos utilizando el mouse como herramienta tecnológica.                 </td> <td>                     Paint (trazado de dibujos para operaciones con el mouse).                 </td> <td>36</td>	Identifica y traza dibujos en Paint con el mouse.	Crea y traza dibujos en Paint con el mouse		Asume con responsabilidad el trazo de dibujos utilizando el mouse como herramienta tecnológica.	Paint (trazado de dibujos para operaciones con el mouse).	36
<b>Solución de problemas con tecnología y la información.</b> Determino las ventajas y desventajas en uso de productos tecnológicos en la solución de problemas de la vida diaria.	Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.	Identifica y traza dibujos en Paint con el mouse.	Crea y traza dibujos en Paint con el mouse	Asume con responsabilidad el trazo de dibujos utilizando el mouse como herramienta tecnológica.	Informática. (lógica)	Paint (trazado de dibujos para operaciones con el mouse).	37	
Clasifica problemas sencillos utilizando softwares educativos. (en la sala de informática)	Aplica problemas sencillos atreves de la utilización de software educativo. (deportes, cuerpo humano y conocimiento).	Valora la importancia y la utilización del software educativo, para el desarrollo de algunas actividades cotidianas.	Resolución de problemas sencillos a través de la utilización de software educativo. (software cuerpo humano, de aventuras, deportes, conocimiento, practica, sala informática).	38				
Clasifica problemas sencillos utilizando softwares educativos. (en la sala de informática)	Aplica problemas sencillos atreves de la utilización de software educativo. (deportes, cuerpo humano y conocimiento).	Valora la importancia y la utilización del software educativo, para el desarrollo de algunas actividades cotidianas.	Resolución de problemas sencillos a través de la utilización de software educativo. (software cuerpo humano, de aventuras, deportes, conocimiento, practica, sala informática).	39				





	REPÚBLICA DE COLOMBIA		
	DEPARTAMENTO DE		
	MUNICIPIO O DISTRITO		
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA		
CODIGO DANE:	NIT:	ICFES:	

## Informática 2° - Cuarto Periodo

Objetivo del periodo: Desarrollar en los estudiante, las habilidades y actitudes necesarias para el uso lúdico y educativo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), valorando su importancia en el aprendizaje y la vida cotidiana.

Criterios	Calificaciones				Puntos
	SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO	
Conoce el desarrollo de la lúdica.	Identifica los diferentes tipos de actividades lúdicas. Explica la importancia de la lúdica para el desarrollo integral del niño.	Identifica algunos tipos de actividades lúdicas. Explica de manera general la importancia de la lúdica para el desarrollo integral del niño.	Identifica una o dos actividades lúdicas. No explica la importancia de la lúdica para el desarrollo integral del niño.	No identifica ninguna actividad lúdica. No explica la importancia de la lúdica para el desarrollo integral del niño.	
Identifica los juegos educativos en el computador.	Identifica los juegos educativos en el computador, de manera independiente y precisa. Explica las características de los juegos educativos en el computador.	Identifica algunos juegos educativos en el computador, con algunas imprecisiones menores. Explica de manera general las características de los juegos educativos en el computador.	Identifica un juego educativo en el computador. No explica las características de los juegos educativos en el computador.	No identifica ningún juego educativo en el computador. No explica las características de los juegos educativos en el computador.	



<p>Conoce y colorea programas en el computador, para divertirse.</p>	<p>Identifica los programas de coloreado en el computador. Usa los programas de coloreado en el computador para divertirse, de manera creativa y original.</p>	<p>Identifica algunos programas de coloreado en el computador, con algunas imprecisiones menores. Usa los programas de coloreado en el computador para divertirse, de manera general.</p>	<p>Identifica un programa de coloreado en el computador. Usa los programas de coloreado en el computador para divertirse, pero sin mucha creatividad.</p>	<p>No identifica ningún programa de coloreado en el computador. No usa los programas de coloreado en el computador para divertirse.</p>	
--	--	---	---	---	--



<p>Identifica y traza dibujos en Paint con el mouse.</p>	<p>Identifica y traza dibujos en Paint con el mouse. Usa las herramientas de Paint de manera creativa y original para crear dibujos complejos.</p>	<p>Identifica y traza dibujos en Paint con el mouse, con algunas imprecisiones menores. Usa las herramientas de Paint de manera general para crear dibujos sencillos.</p>	<p>Identifica algunos dibujos en Paint con el mouse. Usa las herramientas de Paint de manera básica para crear dibujos simples.</p>	<p>No identifica ningún dibujo en Paint con el mouse. No usa las herramientas de Paint para crear dibujos.</p>	
<p>Clasifica problemas sencillos utilizando softwares educativos. (en la sala de informática)</p>	<p>Clasifica problemas sencillos utilizando softwares educativos. Explica los criterios utilizados para clasificar los problemas sencillos.</p>	<p>Clasifica problemas sencillos utilizando softwares educativos, con algunas imprecisiones menores. Explica los criterios utilizados para clasificar los problemas sencillos, de manera general.</p>	<p>Clasifica algunos problemas sencillos utilizando softwares educativos. No explica los criterios utilizados para clasificar los problemas sencillos.</p>	<p>No clasifica ningún problema sencillo utilizando softwares educativos. No explica los criterios utilizados para clasificar los problemas sencillos.</p>	