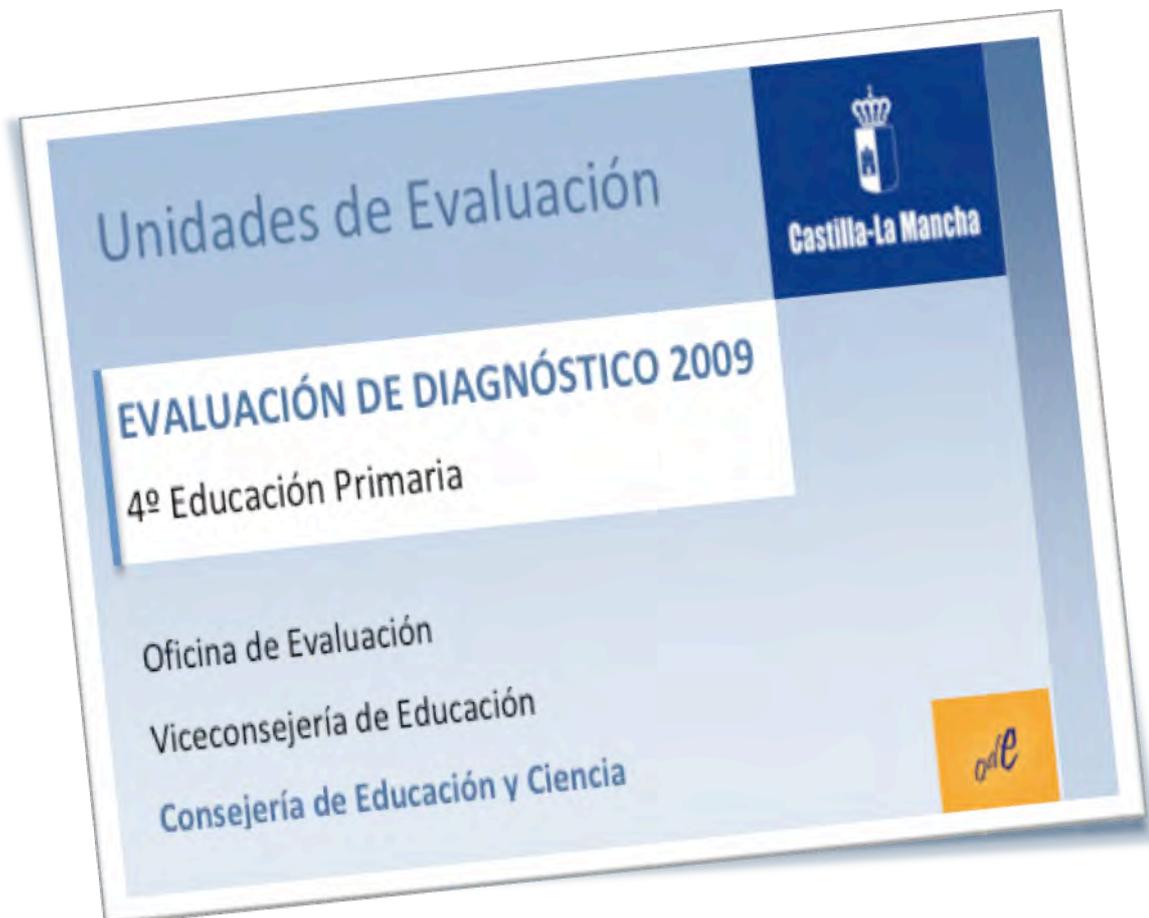

Paseo por Cabañeros 4º EP

Unidad de Evaluación: 15 - Herramientas Informáticas



ÍNDICE.

1	PRESENTACIÓN. UNIDADES DE EVALUACIÓN.	2
2	DEFINICIÓN.....	4
3	INDICADORES.	4
4	CONTEXTO O CONDICIONES DE APLICACIÓN.....	4
5	CUADERNO DEL ALUMNO.	7
5.1	Instrucciones y escenario.	7
5.2	Cuestionario de tareas.	8
5.3	REGISTRO.....	9
6	CRITERIOS.....	11
6.1	Corrección.	11
6.2	Calificación.	14
7	ESPECIFICACIONES.	14
8	PLANTILLA DE CORRECCIÓN.	16

1 PRESENTACIÓN. Unidades de Evaluación¹.

La evaluación continua de los conocimientos se realiza, junto a otros procedimientos menos definidos², mediante exámenes, pruebas y controles con preguntas abiertas y “objetivas”. El profesorado selecciona unos contenidos específicos relevantes, cuantos más mejor, y los convierte en preguntas para poder, a partir de la respuesta, juzgar el rendimiento alcanzado por el alumno. La finalidad es conocer cuánto “sabe o recuerda” de todo lo enseñado. Saber y recordar son sinónimos en el momento de la evaluación.

La incorporación de las competencias básicas al currículo en todas las etapas y enseñanzas exige “reescribir la metodología de la evaluación” porque “evaluar competencias no es evaluar conocimientos”.

Pero “ser competente” es utilizar lo aprendido para resolver situaciones reales y exige: saber, hacer y querer. **“Evaluar competencias consiste en valorar el uso que las personas hacen de los aprendizajes realizados en una situación de vida”**. Para hacer posible esta evaluación se requiere:

- Seleccionar escenarios tomados de situaciones reales o, en su caso, supuestos que guarden una extrema fidelidad con ellas.
- Establecer los indicadores de las competencias para conocer lo que realmente se evalúa.
- Tener en cuenta en el diseño y la interpretación, que el nivel de dominio, logro o desarrollo de la competencia de una persona no tiene un límite fijo ni estable y su valoración puede ser muy diferente según los indicadores.
- El uso de la autoevaluación como herramienta clave para el desarrollo de la competencia a partir del reconocimiento del error.

Las Unidades de Evaluación (UdE) se presentan como alternativa a las pruebas de rendimiento o exámenes.

Una UdE tiene tres partes: el escenario, las tareas y los inventarios de corrección.

El **“escenario”** es el estímulo, la situación significativa del contexto que utilizamos para movilizar los conocimientos. En ningún caso puede convertirse en el objeto de la evaluación. El escenario se describe utilizando un formato verbal (texto escrito) y otro no verbal (imágenes, tablas, cuadros, gráficos, etc.) que se extraen de cualquier fuente documental.

Las **“tareas”** nos permiten conocer, mediante la movilización de los conocimientos, cual es la competencia alcanzada en el uso de los procesos

¹ Ver: Evaluación de diagnóstico de las Competencias básicas en Castilla-La Mancha, 2009-2011. Marco teórico (2009) pp 112-120.

² En las Programaciones didácticas se hace referencia al uso de procedimientos variados: análisis de documentos (revisión de los cuadernos de trabajo y otras producciones del alumnado), observación directa, entrevistas, etc.

cognitivos, afectivos, sociales y funcionales, y el nivel de logro de los aprendizajes. Para que la información obtenida sea completa (saber, hacer y querer) la Unidad de Evaluación debe incluir tareas que valoren aprendizajes receptivos, productivos y valorativos.

El proceso de evaluación en las UdE concluye con la **corrección de las tareas**. La corrección, realizada por el propio alumno o por el profesorado, exige la definición previa de los criterios de corrección.

Con carácter general, las tareas utilizadas en las Unidades de Evaluación se definen con distintos formatos de respuesta y criterios de corrección.

- La respuesta abierta a las cuestiones planteadas que puede ser corta o amplia.

En ambos casos, la corrección incluye contemplar una respuesta correcta, una o dos respuestas aproximadas y las respuestas incorrectas. La puntuación es de 2, 1 y 0 para las respuestas cortas y de 3, 2, 1 y 0 para las respuestas amplias.

Los criterios de corrección de las preguntas abiertas anticipan y puntúan posibles respuestas para garantizar la homologación de las puntuaciones pero, en ningún caso, cierran todas las posibilidades de respuestas correctas. En la corrección se valoran esas posibles respuestas sin que por ello se interprete lo que el alumnado quiso decir.

- La elección de la respuesta verdadera entre cuatro posibles.

En este caso el procedimiento de respuesta consiste en marcar la letra que va delante de la respuesta que se considera correcta. La puntuación es de 1, 0 o N.

La puntuación definitiva en el conjunto de estas respuestas se obtiene restando al número de aciertos (A), el número de errores (E) dividido por número de opciones (N=4) menos uno. No se tiene en cuenta la ausencia de respuesta.

$$R = A - \frac{E}{N - 1}$$

- La elección de varias respuestas posibles de entre un listado de opciones. La puntuación es equivalente a las respuestas cortas, 2,1 y 0.

La puntuación total es la suma de las puntuaciones obtenidas en cada una de las tareas y se transforma en “nota” utilizando los Criterios de Calificación.

Nota: Esta Unidad de Evaluación se presenta como un modelo posible de evaluación competencial, en ningún caso pretende ser algo más que una ejemplificación que estimule la creación de materiales para la evaluación de las competencias básicas de los propios docentes.

2 DEFINICIÓN.

TÍTULO. PASEO POR CABAÑEROS³.

REFERENTE: DECRETO 68/2007, DE 28 DE MAYO, POR EL QUE SE ESTABLECE EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

ÁREAS Y BLOQUES DE CONTENIDO:

CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL. 2. CONOCIMIENTO, CONSTRUCCIÓN Y CONSERVACIÓN DEL ENTORNO. 3. LA VIDA Y CONVIVENCIA EN SOCIEDAD.

LENGUA CASTELLANA: COMPOSICIÓN ESCRITA: LEER Y ESCRIBIR.

MATEMÁTICAS: 3. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA VIDA COTIDIANA.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA: 1. OBSERVACIÓN, EXPRESIÓN Y CREACIÓN PLÁSTICA.

TEMPORALIZACIÓN: SEGÚN PROGRAMACIÓN.

3 INDICADORES⁴.

Se definen como indicadores para la evaluación:

1. Crear carpetas y ficheros
2. Manejar carpetas, archivos
3. Editar y usar procesadores de texto.
4. Crear listas de favoritos o marcadores
5. Usar de Internet como fuente de información.
6. Representar dibujos y editar imágenes.
7. Valorar el uso de las TIC.
8. Imprimir documentos.
9. Crear copias de seguridad.
10. Copiar ficheros para compartir

4 CONTEXTO O CONDICIONES DE APLICACIÓN.

Esta Unidad de Evaluación “Paseo por Cabañeros”, se realiza íntegramente en el ordenador pues su escenario es una situación de búsqueda y gestión de información asociada a un proyecto de trabajo escolar. Tiene un carácter intercompetencial e incorpora componentes receptivos, productivos y valorativos. A través de las diez tareas programadas se valoran indicadores

³ Esta UdE fue elaborada por la Oficina de Evaluación para su aplicación en la primera fase de la Evaluación de Diagnóstico de 4º de Educación Primaria (2009).

⁴ Aprendizajes que vamos evaluar con la UdE.

relacionados con el uso de herramientas informáticas del Tratamiento de la Información y Competencia Digital y la Competencia en el Conocimiento e Interacción con el Mundo Físico.

Para su completa aplicación y desarrollo, es necesario:

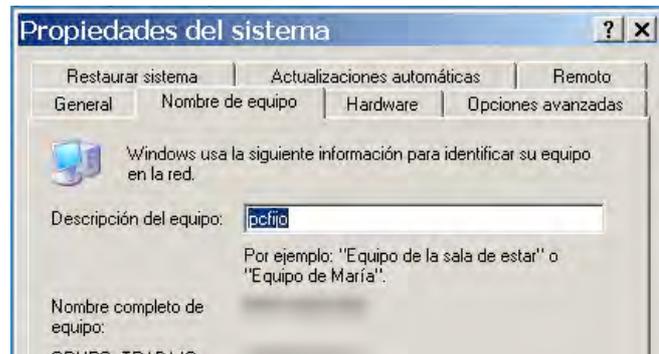
Con carácter previo a la prueba:

Comprobar que cada puesto cuenta con:

- Procesador de textos.
- Editor de imágenes simple.
- Navegador Web.
- Conexión a Internet funcional.
- Conexión con la impresora del aula y el funcionamiento correcto de la misma con tinta suficiente y carga de papel.

Comprobar que cada ordenador tiene un nombre único y diferenciado en el aula.

Clic derecho ratón en Mi PC>Propiedades>Nombre equipos (pestaña)>Descripción del equipo.



Borrar el contenido del Historial y de los Favoritos o Marcadores en cada puesto, en caso de que la configuración del aula lo precise.

Organizar la distribución de los alumnos de acuerdo con el número de ordenadores operativos y de contar con un tiempo que va delante para preparar la aplicación y final para copiar y eliminar los ficheros elaborados y comprobar las acciones realizadas en los puestos.

La prueba tiene una duración de 60 minutos desde el momento en el que se inicia la lectura de las instrucciones.

Antes de la entrada de alumnos al aula es necesario:

Encender los puestos.

Copiar en el Escritorio de cada uno de los puestos el documento "FicheroAlumnoUdE15EP".

Crear en "D" del puesto del profesor una carpeta denominada "Ejercicios" y compartirla en red.

Asignar los puestos a los alumnos y anotarlos en un "Registro de puestos y alumnos".

En el inicio y durante el proceso:

- La prueba se inicia con la lectura de las instrucciones que vienen en el cuaderno del alumno.
- Debe indicarse a los alumnos de forma explícita que no apaguen los puestos cuando finalicen.
- **ATENCIÓN:** Las dos primeras tareas se realizan de forma guiada por el aplicador. En el caso hipotético de que algún alumno no sepa realizar el primer ejercicio, debe encargarse el responsable de la aplicación y tomar nota en las incidencias.

Durante la realización de las pruebas, el aplicador sólo podrá responder a las preguntas y dudas que tengan que ver con el procedimiento de respuesta, en ningún caso con aquellas que tengan que ver con su contenido.

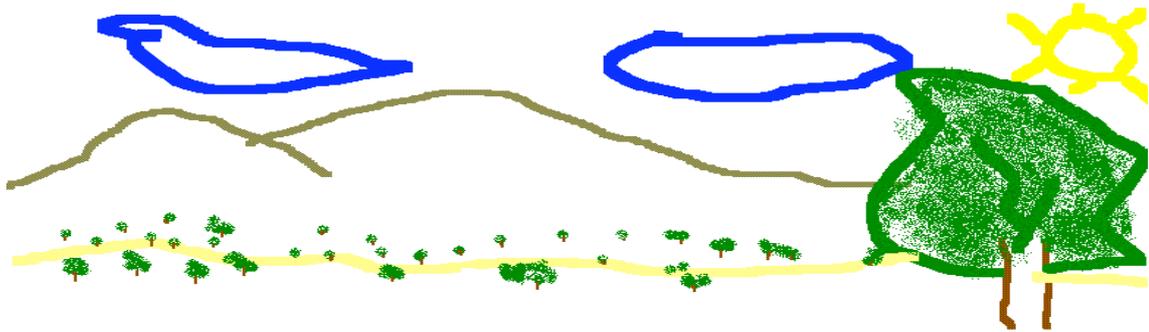
Al concluir el tiempo establecido:

- Se recogen los documentos impresos y se comprueba si quedan trabajos pendientes en cola de impresión.
- Se consulta el Historial de cada puesto para recoger información de las acciones realizadas en la tabla “Registro de tareas y puntuaciones”.
- Se guardan los trabajos de los alumnos en una carpeta que identifique al grupo.
- Se borran los archivos de realización de la prueba de los alumnos.
- Se borra el contenido del Historial y de los Favoritos o Marcadores.
- Se guardan los archivos de trabajo de los alumnos y la carpeta “Ejercicios” del puesto del profesor, en una carpeta que identifique al grupo.
- Se borran los archivos de realización de la prueba de los alumnos y el contenido de la carpeta “Ejercicios” (no la carpeta).
- Se comprueba que en todos los puestos aparece el archivo “FicheroAlumnoUdE15EP” para el siguiente grupo de alumnos.
- Para la posterior corrección se utilizarán los archivos rescatados de cada puesto y del puesto del profesor, el documento impreso y las acciones realizadas en cada puesto y en el ordenador del profesor.

5 CUADERNO DEL ALUMNO.

5.1 Instrucciones y escenario.

En clase la maestra ha presentado un proyecto de trabajo que se titula “Paseo por Cabañeros”.



Y nos ha planteado algunos interrogantes:

¿Te gusta la naturaleza? ¿Conoces el Parque Nacional de Cabañeros?
Vamos a dar un paseo por el parque.

En esta actividad vas a aprender algo más sobre el Parque Nacional de Cabañeros.

Las primeras tareas las vamos a realizar juntos y las restantes tendrás que contestarlas en el fichero.

Es muy importante que no olvides GUARDAR el documento cada vez que respondas para evitar que lo escrito se pueda borrar.

Al terminar lo tendrás que compartir con tus compañeros y lo tendrás que imprimir.

RECUERDA:

Tienes 60 minutos para realizar todas las tareas.

NO APAGUES EL ORDENADOR AL TERMINAR.

5.2 Cuestionario de tareas.

Tareas que guía el aplicador al inicio de la prueba.

1. Crea una carpeta en D y la nombras con tu nombre y apellidos para poder localizar con facilidad los documentos.
2. Renombra el documento “FicheroAlumnoUdE15EP” que encontrarás en tu escritorio con tus iniciales seguido del número de tu ordenador y guárdalo en la carpeta que has creado antes.

Tareas del alumno

(Se reproduce el contenido del fichero en el que trabaja el alumno).

Antes de abrir este archivo has realizado dos tareas que forman parte de esta prueba.

Vas a continuar realizando el resto.

3. Escribe dentro del recuadro tu nombre y apellidos. Después de escribirlo, ponlo en negrita y centrado.

4. Entra en Google (<http://www.google.com>) y busca la página del Parque nacional de Cabañeros poniendo (entre comillas) “red de parques nacionales” y pincha en el enlace Cabañeros.

Añádela a la lista de tus favoritos o tus marcadores.

5. Una vez en la página de Cabañeros. En la parte derecha, menú de contenidos, aparece dentro del apartado de “Visita virtual”, la palabra “fauna”.

Pincha en él, elige un animal, copia y pega aquí, su imagen en el siguiente cuadro y después, copia y pega el texto escrito que describe al animal y que aparece debajo de la fotografía.

Imagen
Texto

6. Vuelve a la página Web al menú de contenidos, pincha en la “Guía del visitante”. En el espacio de localización encontrarás el mapa de Castilla-La Mancha y señalada en rojo la situación del Parque.

Fíjate bien en el mapa que has visitado y representa, utilizando un programa de dibujo (Paint, Gimp, ...), el contorno de Castilla- La Mancha.

Pon después una cruz en el lugar donde se encuentra el Parque Nacional de Cabañeros. Cuando lo tengas, copia y pega tu dibujo aquí.

7. Has realizado una visita virtual por el Parque Nacional de Cabañeros y conoces el enlace para visitar otros parques. Responde ¿Recomendarías esta visita a tus amigos?

En la siguiente tabla tienes cuatro opciones, pon una “X” en la columna de la derecha en la opción con la que estás más de acuerdo.

A	No, pues lo que dice carece de interés y es difícil.	
B	No, la información es de mal gusto y no deberíamos verla.	
C	Si, me resulta interesante y fácil de utilizar.	
D	Si, porque es bastante divertida aunque sea difícil.	

Por último, realiza las siguientes tareas.

8. Imprime el documento en formato de borrador.

9. Copia tu fichero y pégalo en “D” como medida de seguridad para que no se pierda el trabajo que estás realizando.

10. Copia y pega tu fichero en la carpeta “Ejercicios” que se encuentra dentro de “D” en el ordenador del profesor.

5.3 REGISTRO.

6 CRITERIOS.

6.1 Corrección.

Tareas que guía el aplicador al inicio de la prueba

1. Crea una carpeta en D y la nombras con tu nombre y apellidos para poder localizar con facilidad los documentos.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para crear la carpeta y nombrarla (I.1). Se tiene en cuenta el nivel de autonomía con el que desarrolla la tarea.

a) *Crea la carpeta y la ubica en el sitio correcto.*

b) *La nombra.*

2 puntos, cuando cumple los dos criterios y lo hace de manera autónoma.

1 punto, cuando crea la carpeta aunque necesita ayuda para nombrarla.

0 puntos, cuando necesita ayuda en ambas tareas.

2. Renombra el documento “FicheroAlumnoUdE15EP” que encontrarás en tu escritorio con tus iniciales seguido del número de tu ordenador y guárdalo en la carpeta que has creado antes.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para gestionar el fichero y la carpeta (I2) cuando:

a) *Lo renombra de forma correcta y sin ayuda.*

b) *Lo guarda en la carpeta propia.*

La comprobación se realiza una vez concluido el trabajo en el puesto de cada alumno.

2 puntos, cuando abre, renombra y guarda el fichero en la ubicación correcta.

1 punto, cuando abre, renombra y guarda el fichero pero no lo ubica en la carpeta.

0 puntos, cuando no cambia el nombre del fichero ni lo ubica en la carpeta.

Tareas que realiza el alumno en su fichero

3. Escribe dentro del recuadro tu nombre y apellidos. Después de escribirlo, ponlo en negrita y centrado.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para utilizar los distintos formatos del procesador de texto (I3).

a) *Uso del estilo de la fuente.*

b) *Alineación del párrafo.*

2 puntos, cuando cumple dos criterios.

1 punto, cuando utiliza uno.

0 puntos, cuando no utiliza ningún formato o no responde.

4. Entra en Google (<http://www.google.com>) y busca la página del Parque nacional de Cabañeros poniendo (entre comillas) “red de parques nacionales” y pincha en el enlace Cabañeros.

Añádela a la lista de tus favoritos o tus marcadores.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para crear o añadir una dirección Web a lista propia de marcadores o favoritos (I4).

1 punto, cuando se comprueba en el puesto que ha incluido la página en la lista de favoritos o marcadores.

0 puntos, cuando, aunque se comprueba la visita a la página en el historial del puesto, no incluye el enlace en su lista de favoritos o marcadores o no responde.

5. Una vez en la página de Cabañeros. En la parte derecha, menú de contenidos, aparece dentro del apartado de “Visita virtual”, la palabra “fauna”.

Pincha en él, elige un animal, copia y pega aquí, su imagen en el siguiente cuadro y después, copia y pega el texto escrito que describe al animal y que aparece debajo de la fotografía.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para utilizar Internet como fuente de información (I5).

a) *Localiza la información (se comprueba en el puesto).*

b) *Copia la imagen.*

c) *Copia el texto.*

Por ejemplo:



El buitre.

Es una de las aves más grandes del mundo con un plumaje muy oscuro. Es menos gregario que el buitre leonado y se le suele ver en solitario o formando pequeños grupos. La envergadura puede llegar hasta los 2,90 m y puede llegar a pesar hasta 12 kilos. Habita principalmente en terrenos montañosos y bosques de sierras. Es muy abundante en montes de matorral denso con árboles dispersos. En España son sedentarios pero los jóvenes que han aprendido a volar pueden alejarse mucho de su punto de origen. Se alimenta de carroña de todo tipo de animales que encuentra volando en solitario o en grupos reducidos. También comparten cadáveres con el buitre leonado cuando aquellos se encuentran en terreno despejado. A diferencia del buitre común pueden bajar a comer en terrenos con vegetación muy densa, y si el cadáver es muy grande, vuelven hasta terminarlo durante varios días. Sus colonias son

poco densas y construye su nido sobre pinos, encinas, alcornoques, en las copas para facilitar la llegada y el despegue. Se encuentra en el cuadrante sudoccidental de la península, llegando hasta la provincia de Ávila y también en Mallorca.

3 puntos, cuando cumple todos los criterios.

2 puntos, cuando cumple el criterio a) y al menos uno de los otros dos.

1 punto, cuando cumple con el criterio a) pero pega toda la página sin seleccionar.

0 puntos, cuando no incorpora ninguna información al documento aunque accede o pega una información diferente a la solicitada.

6. Vuelve a la página Web, al menú de contenidos, pincha en la “Guía del visitante”. En el espacio de localización encontrarás el mapa de Castilla-La Mancha y señalada en rojo la situación del Parque.

Fijate bien en el mapa que has visitado y representa, utilizando un programa de dibujo (Paint, Gimp, ...), el contorno de Castilla- La Mancha.

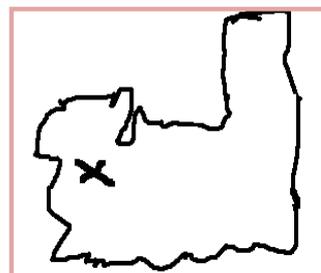
Pon después una cruz en el lugar donde se encuentra el Parque Nacional de Cabañeros. Cuando lo tengas, copia y pega tu dibujo aquí.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para utilizar un programa de dibujo (16).

a) Abre el programa de dibujo y traza.

b) Inserta la imagen.



2 puntos, cuando realiza y concluye todo el proceso.

1 punto, cuando utiliza el programa de dibujo aunque el contorno sea aproximado, no localice el Parque o se equivoca en la localización.

0 puntos, cuando realiza otras acciones distintas a las solicitadas o no responde.

7. Has realizado una visita virtual por el Parque Nacional de Cabañeros y conoces el enlace para visitar otros parques. Responde ¿Recomendarías esta visita a tus amigos?

En la siguiente tabla tienes cuatro opciones, pon una “X” en la columna de la derecha en la opción con la que estás más de acuerdo

A	No, pues lo que dice carece de interés y es difícil.	
B	No, la información es de mal gusto y no deberíamos verla.	
C	Si, me resulta interesante y fácil de utilizar.	
D	Si, porque es bastante divertida aunque sea difícil.	

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para enjuiciar el uso de las TIC (18).

1 punto, cuando la respuesta es C).

0 puntos, en el resto de los casos o cuando selecciona más de una opción.

N cuando no responde.

Por último, realiza las siguientes tareas.

8. Imprime el documento en formato de borrador.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para imprimir (I8) utilizando alguna de las opciones.

a) *Imprime.*

b) *Imprime con la opción de borrador.*

2 puntos, cuando cumple los dos criterios.

1 punto, cuando cumple el criterio a).

0 puntos, cuando no se imprime.

Se contempla como válido que el documento se encuentre en cola de impresión.

9. Copia tu fichero y pégalo en “D” como medida de seguridad para que no se pierda el trabajo que estás realizando.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para crear una copia de seguridad (I9).

1 punto, cuando crea la copia aunque la ubique en otro lugar.

0 puntos, cuando no lo hace.

10. Copia y pega tu fichero en la carpeta “Ejercicios” que se encuentra dentro de “D” en el ordenador del profesor.

Criterio de corrección. (se comprueba en el puesto).

Se valora la competencia para usar la red (I10).

a) *Copia el archivo en el ordenador del profesor.*

b) *Lo hace en la carpeta adecuada.*

2 puntos, cuando guarda el archivo donde se le indica.

1 punto, cuando lo guarda en otro espacio.

0 puntos, cuando no lo hace.

6.2 Calificación.

Niveles de desarrollo	1	2	3	4	5	6
		0-2	3-5	6-9	10-12	13-15
Puntuación máxima total.						18 puntos

7 ESPECIFICACIONES.

Tabla 1: Relaciones entre tareas, indicadores, formatos y puntuación con las competencias básicas, capacidades y objetivos que evalúa.

Tarea N°	Indicadores		Formato	Puntuación	Competencia
	N°	Descriptor			
1	1	Creación de carpetas y ficheros.	RC	2,1,0	5
2	2	Gestión de carpetas y ficheros.	RC	2,1,0	5
3	3	Edición y uso de procesadores de texto.	RC	2,1,0	5
4	4	Crea la lista de favoritos o marcadores.	RC	1,0	5
5	5	Uso de Internet como fuente de información.	RA	3, 2,1,0	3 y 5
6	6	Representación de dibujos y edición de imágenes.	RC	2,1,0	5
7	7	Valora el uso de las TIC.	EM	1,0	3

8	8	Imprime el documento.	RC	2,1,0	5
9	9	Crea la copia de seguridad.	RC	1,0	5
10	10	Uso de la red	RC	2,1,0	5

Tabla 2: Relaciones entre indicadores de evaluación, procesos y capacidades.

Tarea	Indicadores		Procesos		Capacidades	
Nº	Nº	Descriptor.	Nº	Descriptor.	Nº	Descriptor.
1	1	Creación de carpetas y ficheros.	4	Funcionales	27	Utilizar herramientas de apoyo
2	2	Gestión de carpetas y ficheros.	4	Funcionales	27	Utilizar herramientas de apoyo
3	3	Edición y uso de procesadores de texto.	4	Funcionales	27	Utilizar herramientas de apoyo
4	4	Crea la lista de favoritos o marcadores.	4	Funcionales	27	Utilizar herramientas de apoyo.
5	5	Uso de Internet como fuente de información.	4	Funcionales	27	Utilizar herramientas de apoyo
6	6	Representación de dibujos y edición de imágenes.	4	Funcionales	27	Utilizar herramientas de apoyo
7	7	Valora el uso de las TIC.	3	Sociales	20	Actuar de acuerdo con los valores.
8	8	Imprime el documento.	4	Funcionales	27	Utilizar herramientas de apoyo.
9	9	Crea la copia de seguridad.	4	Funcionales	27	Utilizar herramientas de apoyo.
10	10	Uso de la red	4	Funcionales	28	Trabajar en entornos colaborativos.

Tabla 3: Relaciones entre indicadores de evaluación y objetivos generales de la etapa.

Tarea	Indicadores		Objetivos generales de etapa	
Nº	Nº	Descriptor.	Nº	Descriptor.
1	1	Creación de carpetas y ficheros.	i	Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación.
2	2	Gestión de carpetas y ficheros.	i	Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación.
3	3	Edición y uso de procesadores de texto.	i	Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación.
4	4	Crea la lista de favoritos o marcadores.	i	Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación.
5	5	Uso de Internet como fuente de información.	i	Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación.
6	6	Representación de dibujos y edición de imágenes.	i	Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación.
7	7	Valora el uso de las TIC.	a 2	Obrar de acuerdo con los valores y las normas de convivencia.
8	8	Imprime el documento.	i	Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación.
9	9	Crea la copia de seguridad.	i	Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación.
10	10	Uso de la red	i	Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación.

8 PLANTILLA DE CORRECCIÓN.

Registro	Alumno					
Tarea N°	Indicadores.	N	0	1	2	3
1	Creación de carpetas y ficheros					
2	Manejo de carpetas, archivos					
3	Edición y uso de procesadores de texto.					
4	Crea la lista de favoritos o marcadores					
5	Uso de Internet como fuente de información.					
6	Representación de dibujos y edición de imágenes.					
7	Valora el uso de las TIC.					
8	Imprime el documento.					
9	Crea la copia de seguridad.					
10	Copia el fichero para compartir					