



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL HERNÁN VENEGAS
CARRILLO
TOCAIMA – CUNDINAMARCA



GUÍA DE APRENDIZAJE N° 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nombre del Estudiante:	Grado: NOVENOS	Grupo: 901 – 902 – 903
Asignaturas integradas: INFORMATICA		
Nombre de Los Docentes: Álvaro R	WhatsApp: Álvaro R.	Correo: Álvaro R:
Fecha de Inicial: 13 abril / 2026	Fecha de terminación:	19 jun /2026

Componente : APROPIACION Y USO de la tecnología

Competencia : tengo en cuenta la utilización de artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro

DESEMPEÑOS

- Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para recolectar, seleccionar, organizar y procesar información para la solución de problemas
- Adapto soluciones tecnológicas E informáticos a nuevos contextos y problemas
- Trabajo en equipo para la generación de soluciones tecnológicas e informáticos.
- identifica un programa de diseño gráfico y ver su potencialidad que podemos aplicar en temas laborales
- identifica herramientas para diseño gráfico, su uso y funcionalidad visualizando su practicidad en su entorno personal, laboral y estudiantil
- Despertar la creatividad en dibujos como son logos, caricaturas, gráficos de la vida cotidiana usando el conocimiento las herramientas del programa de diseño gráfico que se está trabajando.
- Desarrollo de sus destrezas en dibujos de nivel básico e intermedio
- Crear mapas conceptuales de lecturas de otras áreas y poder visualizarlas en el programa de diseño gráfico que se esta trabajando

OBJETIVOS:

TECNOLOGIA E INFORMATICA

Maneja la tecnología acorde a su entorno a nivel social, familiar y empresarial, en donde acopla las herramientas tecnológicas como solución a problemas en cualquier área. Analiza el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades con una actitud favorable hacia el uso de la TECNOLOGÍA Y la PROGRAMACIÓN .

¿QUÉ VOY A APRENDER?

La teoría base de las herramientas y consulta de Corel draw están el guía del primer periodo.

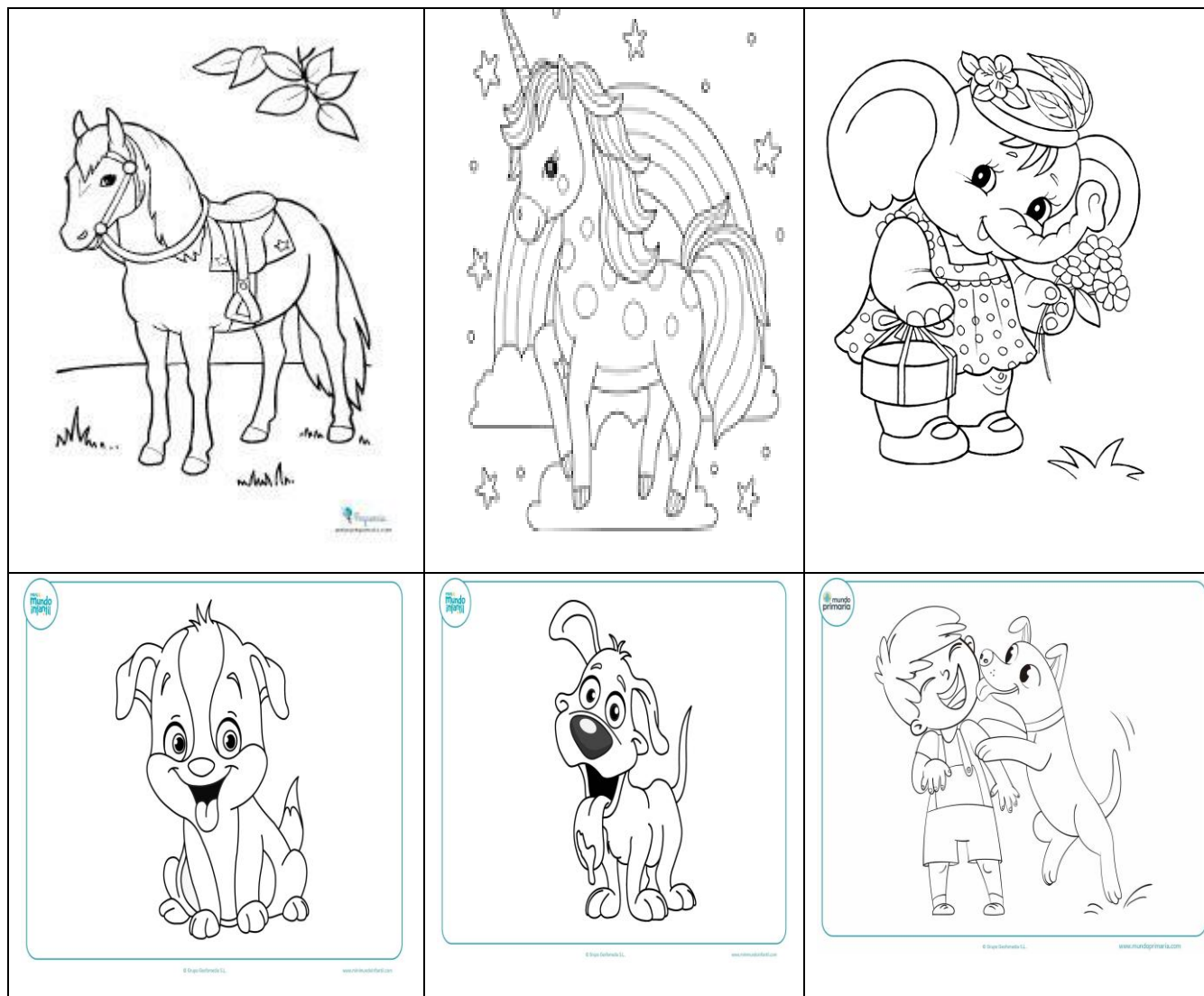
¿CÓMO VOY A APRENDER?

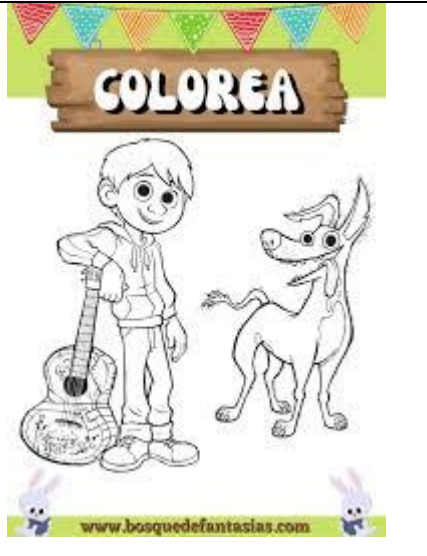
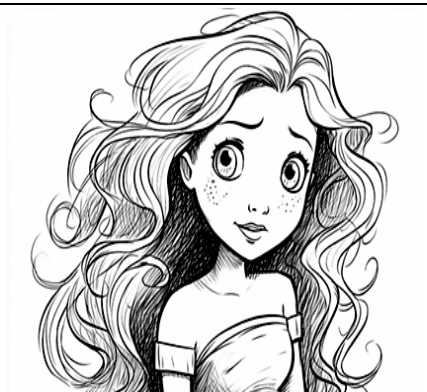
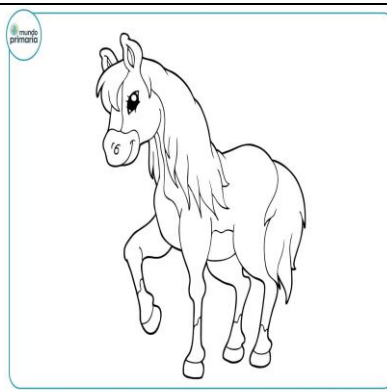
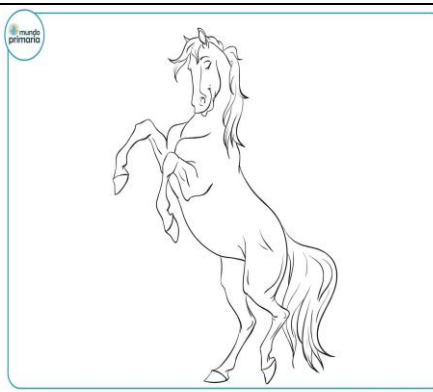
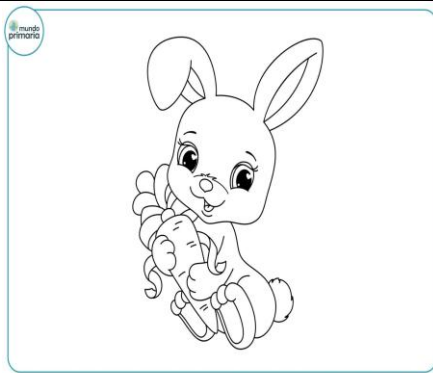
INFORMATICA

La informática es apoyo a cualquier área del saber o de nuestro entorno. **LA INFORMATICA POR SI SOLA NO TENDRIA UNA UTILIDAD PRACTICA, SIEMPRE ESTA ORIENTADO A SOLUCIONAR O MEJORAR RESULTADOS HACIA ALGO ESPECIFICO.** En este caso las actividades de esta guía usaran los programas vistos en clase como son CORELDRAW O PAINT O WORD, incluyendo uso de tecnología como son computador y/o celular. Con estos programas podemos afianzar conocimientos y temas de otras áreas. En este caso se desea vincular INFORMATICA con los conocimientos dados en la guías de OTRAS ASIGNATURAS COMO SON media técnica , contabilidad ,emprendimiento, matemáticas, trigonometría y las que requieran USO DE GRAFICAS Y DE DISEÑO GRAFICO.

PARA LOS JOVENES DE FUNDACION - PIAR O DESESCORALIZADO

en hojas o en un cuaderno realizaran los dibujos correspondientes que a continuación se mostrara:





Paisajes





El alumno hará un escrito de un cuento , donde involucre los animales, y las figuras que haya dibujado. Si por algún motivo no puede, hacer un paisaje colocando todos los otros dibujos en un solo grafico o dibujo.

Solo mostrara lo hecho en el cuaderno u hojas, sin necesidad de sustentar (SOLO PARA FUNDACION O PIAR). SE harán seguimientos de sus procesos de trabajo.

Semana NRO 1

1. Se revisara todos los trabajos hechos en el primer periodo.
2. Se revisara firmas del primer encuadre pedagógico primer periodo
3. Se socializa el segundo encuadre pedagógico, para que sean firmados por su acudiente y el estudiante aceptando las reglas y los temarios a realizar en el periodo.

Frase para reflexionar

Primero La actitud lo es todo

Tema: REALIZAR MAPAS CONCEPTUALES EN TEORIA Y EN UN PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO.

Del siguiente texto , realizar un mapa conceptual en el cuaderno. Debe mostrarlo al docente.

Los 5 Sentidos (Cuáles son, sus Funciones y Órganos)

Los sentidos son los **medios por los que el cuerpo humano recibe información de su entorno** y la procesa para interpretar lo que está a su alrededor. Esto lo hace a través de órganos especiales u órganos sensoriales que transforman los estímulos externos en señales eléctricas que son enviadas al cerebro para su procesamiento y posterior interpretación.

Los cinco sentidos principales son **la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto**. Cada uno de estos cumple una función específica fundamental para nuestra supervivencia y para nuestra capacidad de interactuar con el mundo que nos



rodea.

Existen otros sentidos menos conocidos como el sentido de la **propiocepción, el equilibrio, y la percepción del dolor y la temperatura**. Ellos también son importantes para poder relacionarnos con nuestro entorno y nuestro propio cuerpo. Por ejemplo, la propiocepción nos permite saber dónde se encuentra nuestra mano sin tener que mirarla, el equilibrio nos permite balancearnos sin caernos y la nocicepción nos ayuda a detectar estímulos dañinos para el cuerpo.

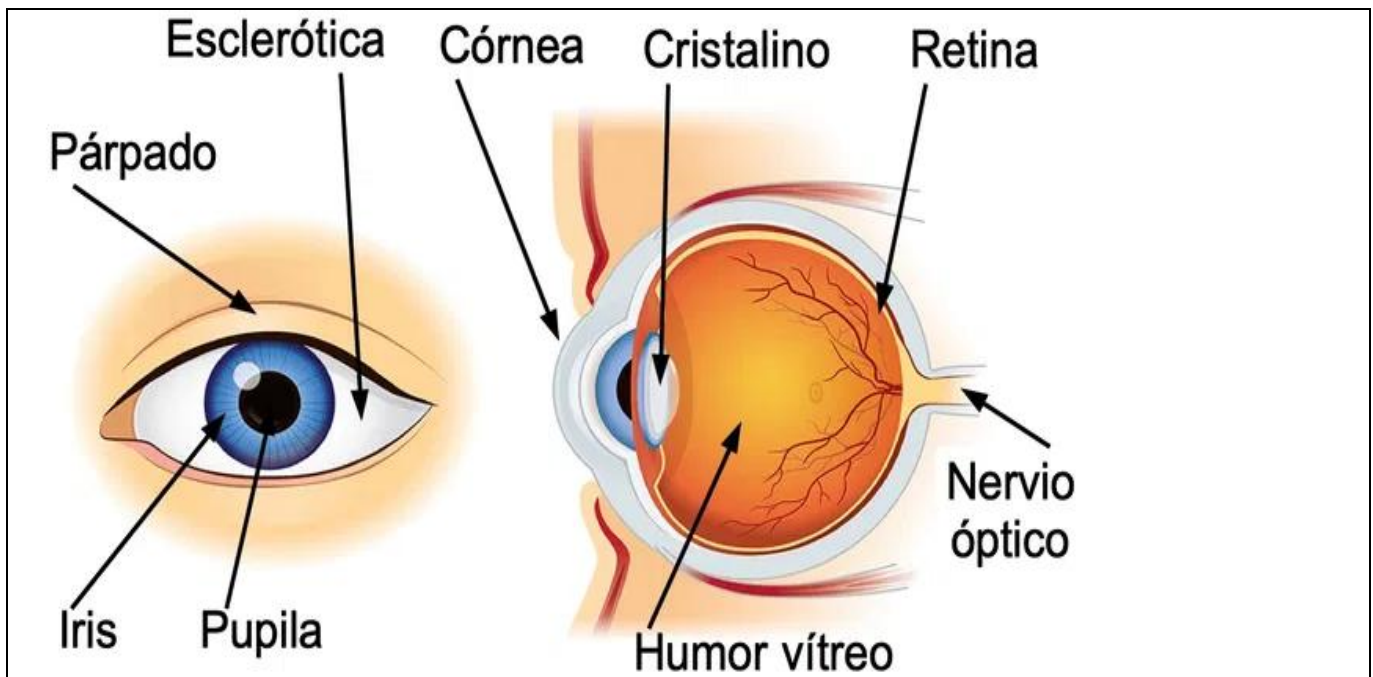
Todos los sentidos se caracterizan por tener ciertos elementos en común. Empiezan con un estímulo que actúa sobre un receptor. Este receptor convierte el estímulo en una señal que es enviada a través de los nervios hasta el sistema nervioso central, donde se produce la interpretación.

En este artículo exploraremos cada uno de los sentidos del cuerpo humano y su importancia en nuestra vida diaria.

Sentido de la vista

La vista o visión es el sentido que se encarga de captar la luz del exterior. A través de la vista podemos ver lo que nos rodea, los colores, los objetos y su localización con respecto a nosotros.

El **órgano que recibe los estímulos visuales es el ojo**. Este actúa como una cámara fotográfica, con varias lentes que enfocan la imagen en una superficie sensible a la luz.



Cómo funciona el sentido de la vista

La luz entra en el ojo por la pupila y pasa por varias lentes, dentro de las cuales está el cristalino. El cristalino enfoca la imagen en la retina, donde se encuentran los fotorreceptores, receptores que se activan con la luz.

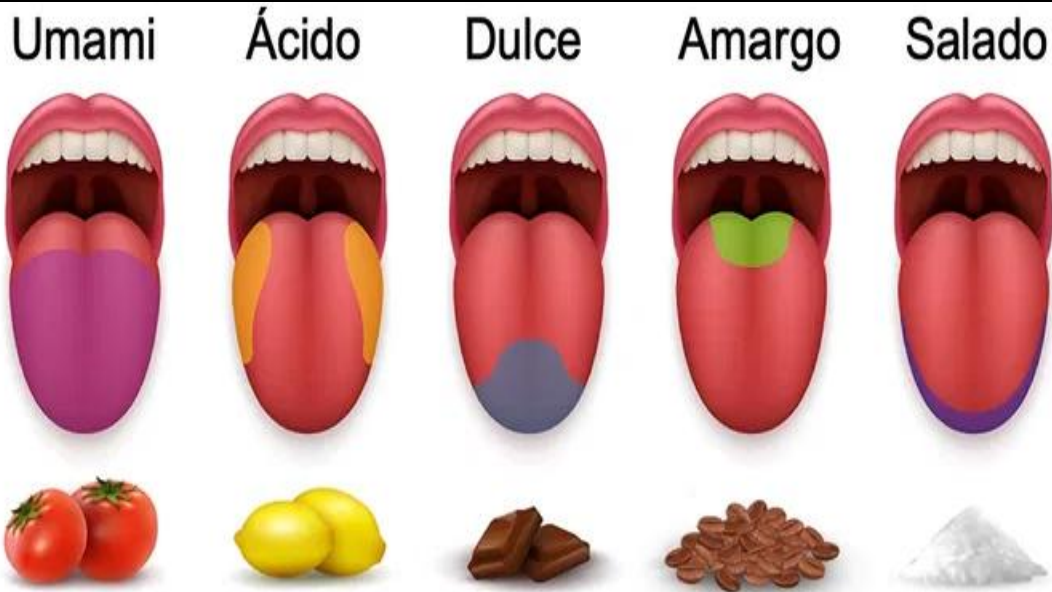
Desde los fotorreceptores se origina el impulso nervioso que viaja por el nervio óptico. Este llega hasta la parte de atrás del cerebro, en el lóbulo occipital, donde se encuentra el centro de procesamiento de las imágenes.

Sentido del gusto

El sentido del gusto sirve para discernir los sabores de las sustancias. De esta forma podemos reconocer si la sustancia es nutritiva o potencialmente dañina.

El **órgano involucrado en el sentido del gusto es la lengua**. En la lengua se localizan las papilas gustativas, donde se encuentran los receptores químicos del gusto.

Los diferentes sabores que se pueden reconocer son el **salado, ácido, amargo, dulce y umami**. Los sabores salados y ácido están relacionados con las necesidades de pH y electrolitos del cuerpo. Los sabores dulces y umami están asociados con alimentos nutritivos y el sabor amargo es reconocido por el cuerpo como una señal de alerta.



La lengua y dónde se localizan los sabores.

Cómo funciona el sentido del gusto

Cuando comemos algo, las moléculas se disuelven en la saliva y se ponen en contacto con las papilas gustativas. Dependiendo del tipo de sustancia, estimularán ciertas papilas destinadas a los diferentes sabores.

Las señales del sabor llegan al sistema nervioso central y se activan muchos procesos, como la producción de saliva y la activación del proceso de digestión.

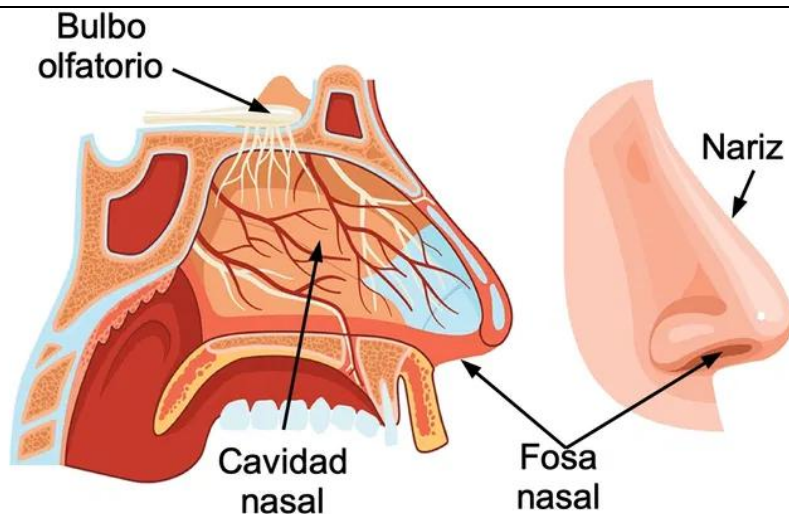
La pérdida del gusto está asociado con una disminución en el apetito y en la ingesta de alimentos.

Sentido del olfato

El sentido del olfato se encarga de percibir los olores que están en el ambiente. Los humanos podemos distinguir más de varios millones de olores, haciendo del olfato el sentido que mejor discrimina los estímulos.

El olfato es considerado el más primitivo de los sentidos. Está estrechamente relacionado con el sentido del gusto, por lo que dejamos de percibir los sabores de las comidas cuando por alguna causa no podemos oler.

El **órgano del olfato es la nariz**. Dentro de la nariz se encuentra una "alfombra" de receptores o neuronas sensoriales olfatorias encargadas de recibir la información que luego será procesada por el cerebro.



Cómo funciona el sentido del olfato

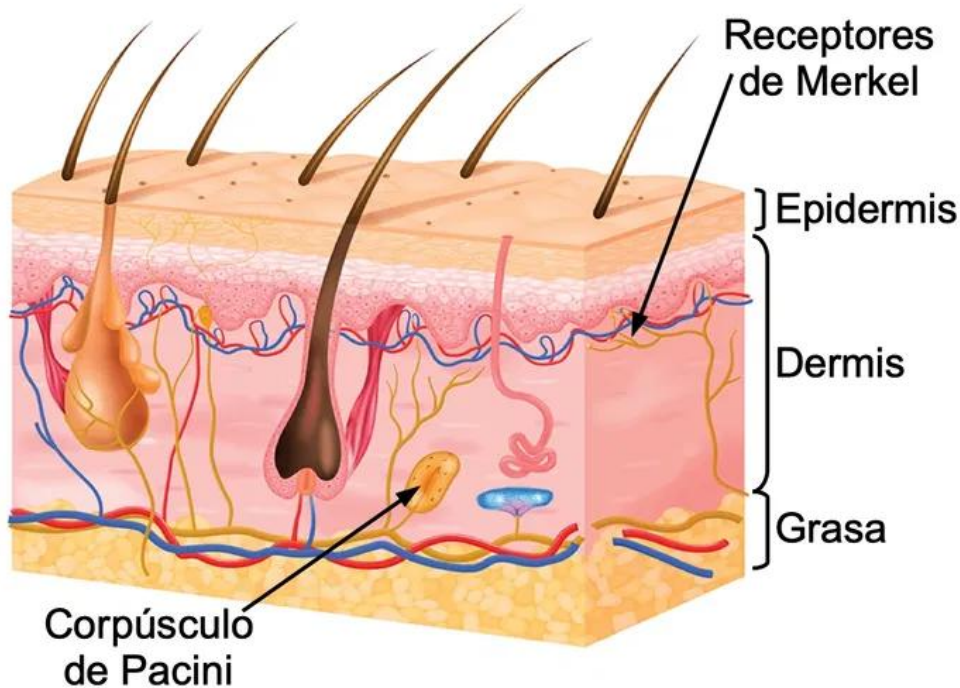
Cuando respiramos, los compuestos olorosos entran a la cavidad nasal donde se unen a los receptores olfatorios. Estos transforman el estímulo químico en una señal nerviosa que viaja por el nervio olfatorio hasta el bulbo olfatorio. Luego la información pasa a la corteza olfatoria en el cerebro, que la procesa para crear la percepción de los diferentes olores.

Sentido del tacto

El tacto es el sentido que nos permite reconocer las formas y las texturas cuando tocamos los objetos, aún en la oscuridad. En los humanos está mejor desarrollado en las manos y es la principal herramienta de muchos profesionales, como los cirujanos, los músicos y los artesanos.

El principal **órgano sensorial del tacto es la piel**. En ella se encuentran los receptores que responden a diferentes clases de estímulos físicos, como el estiramiento, la presión constante, la caricia, la vibración y la textura. Entre estos tenemos los corpúsculos de Pacini, que responden a la vibración, y los receptores de Merkel, que son muy sensibles a la presión y se encuentran en las puntas de los dedos.

En la piel también se encuentran los receptores para la temperatura y el dolor, por lo que por mucho tiempo se consideraban estas sensaciones como parte del sentido del tacto. Hoy en día se reconocen la nocicepción y la termocepción como sentidos aparte.



La piel y sus partes.

Cómo funciona el sentido del tacto

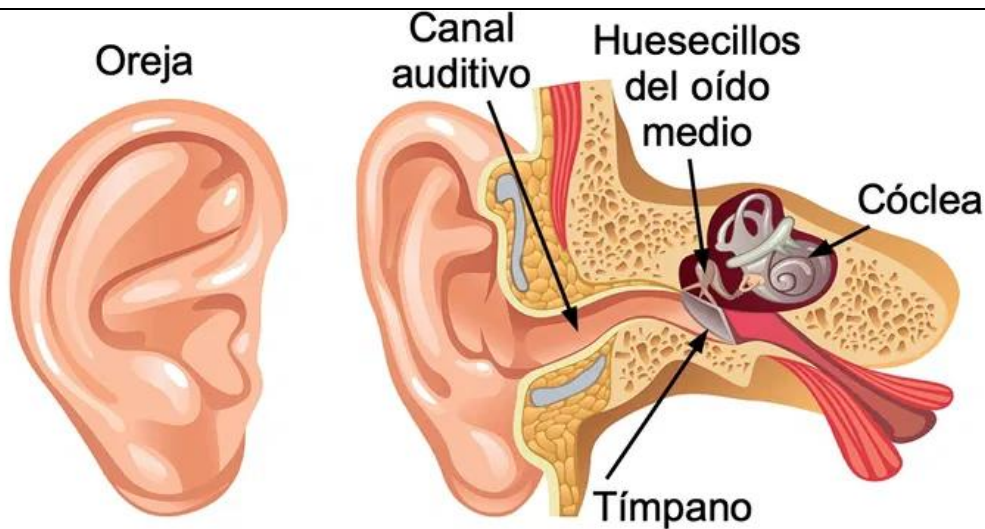
Cuando la piel entra en contacto con alguna superficie, los mecanorreceptores detectan los estímulos de presión y/o vibración. Estos receptores transforman un estímulo mecánico en una señal eléctrica. La señal va por los nervios hasta la médula espinal, que luego sube al encéfalo. Se procesa la información en la corteza somatosensitiva del cerebro.

Sentido del oído

El sentido del oído o audición nos permite oír, esto es, percibir los sonidos, las voces y ruidos a nuestro alrededor. Es uno de los sentidos más importantes para la comunicación y alertarnos de algún peligro.

El **órgano encargado de la audición es el oído**. Este se divide en tres partes: el oído externo, el oído medio y el oído interno.

El **oído externo** está compuesto por la oreja y el canal auditivo. La oreja capta las ondas sonoras del ambiente que pasan por el canal auditivo hasta el tímpano, una membrana fina que funciona como un tambor. El **oído medio** está compuesto por tres huesecillos que amplifican la señal del sonido. El **oído interno** es el que conecta con el nervio, que envía el mensaje eléctrico al lóbulo temporal del cerebro.



El oído y las partes involucradas en el proceso auditivo.

Cómo funciona el sentido del oído

Las ondas sonoras hacen que el tímpano vibre, transmitiendo estas vibraciones a los huesecillos del oído medio y luego al oído interno. De allí pasa a la corteza auditiva en el cerebro donde se interpreta el sonido.

El sentido del oído es complejo. Las ondas sonoras que son captadas por la oreja y enviada al tímpano a través del canal auditivo, se transforman en vibraciones mecánicas en el tímpano y los huesecillos del oído medio. Luego, dentro de la cóclea se forman ondas en el fluido interno que activan los receptores auditivos de las células ciliadas. Estas envían señales eléctricas por medio del nervio coclear hasta el centro auditivo en el cerebro.

Otros sentidos del cuerpo humano

Nuestro cuerpo se vale de otros sentidos para percibir el espacio, el movimiento y el balance del cuerpo, así como las sensaciones térmicas y dañinas. Aunque menos conocidos, estos sentidos son muy importantes para relacionarlos con el ambiente que nos rodea.

Propiocepción

La propiocepción es la capacidad de darse cuenta de del movimiento del cuerpo y la posición en el espacio. Esto se realiza a través de receptores sensoriales en los músculos y articulaciones llamados **propioceptores**. Por ejemplo, si cierras tus ojos y levantas un brazo por arriba de la cabeza, te das cuenta de eso porque se activan los propioceptores del brazo.

Termocepción o percepción de la temperatura

Los receptores de la temperatura o **termorreceptores** responden a los cambios en la temperatura exterior e interior. Se encuentran en todo el cuerpo, en la piel, los músculos, los órganos internos y el sistema nervioso central. Los termorreceptores en el cerebro son fundamentales para la regulación de la temperatura corporal.

Los receptores del frío son sensibles a temperaturas por debajo de la temperatura corporal.

Los receptores calientes son estimulados por temperatura por arriba de 37 °C hasta los 45 °C. Hay más receptores del frío que del calor en el cuerpo.

Los termorreceptores se activan entre los 20 y los 40 °C. Fuera de este rango, se puede producir daño y entran en funcionamiento los receptores del dolor.

Un dato curioso es que los receptores del frío también son estimulados por la menta y los productos que la contienen. Por eso sentimos frío cuando comemos algo con sabor a menta.

Nocicepción o percepción del dolor

Los receptores para el dolor se llaman **nociceptores**. Estos son neuronas que responden a los estímulos que pueden provocar daño en los tejidos, como temperaturas extremas, químicos y golpes.

Los nociceptores se encuentran en la piel, las articulaciones, los músculos, los huesos, en varios órganos internos, excepto en el sistema nervioso central.

Cuando los nociceptores se activan, se produce las respuestas de adaptación y protección.

Este sentido es importante para protegernos, por ejemplo, cuando tocamos la hornilla caliente y por acto reflejo retiramos la mano.

Equilibrio

El sentido del equilibrio es el estado de balance o de posición del cuerpo en el espacio. Este es el sentido que nos permite saber si estamos subiendo o bajando, si aceleramos o frenamos o si estamos dando vueltas. En este caso, los estímulos son la gravedad y la aceleración.

El órgano encargado del equilibrio es el oído, específicamente en el oído interno, en una estructura llamada complejo vestibular. El complejo o sistema vestibular está compuesto por canales revestidos de células ciliadas y lleno de líquido. Estos receptores responden a los cambios en la rotación, aceleración vertical u horizontal y el posicionamiento.

DEBE PRESENTARLO AL DOCENTE. EL DOCENTE DEBE OBSERVAR Y DETERMINAR SI ESTA BIEN LO QUE ES UN MAPA CONCEPTUAL. DEBE FIRMAR EL DOCENTE O EL MONITOR QU ESTA BIEN PARA HACERLO EN LA PRACTICA

semana 2

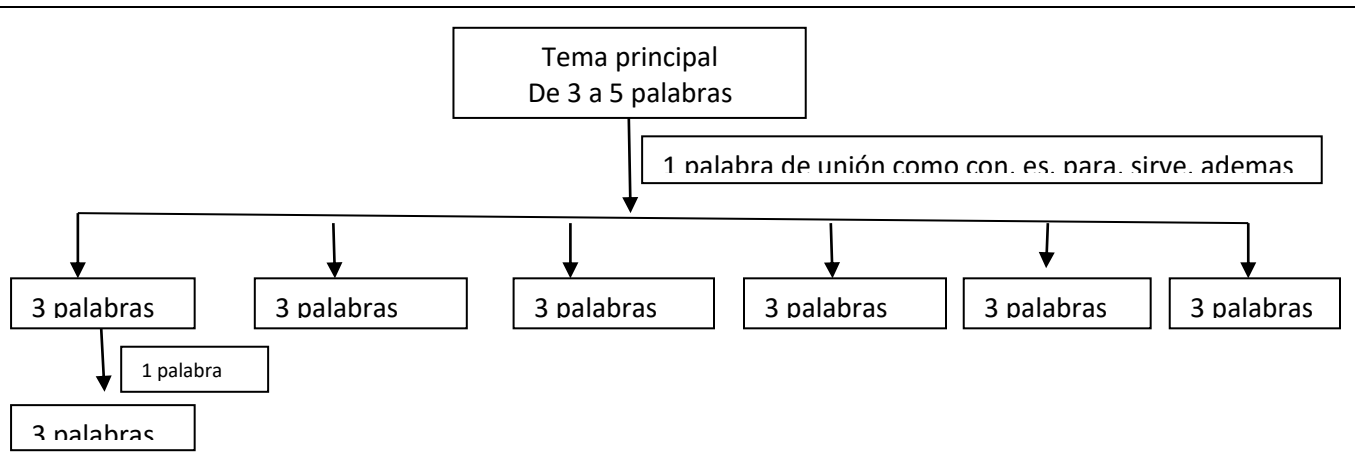
Frase para reflexionar

dos.....Cuando nada es seguro, todo es posible

TEMA

- IDENTIFICAR Y USAR OBJETOS (RECTANGULO), MOVER, TAMAÑO, GIROS, COPIAR, DUPLICAR
- USAR PALETA DE COLORES PARA APLICARLOS AL RELLENO O CONTORNO
- USAR LA HERRAMIENTA TEXTO PARA INCORPORARLA EN LOS OBJETOS.
- USAR HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO

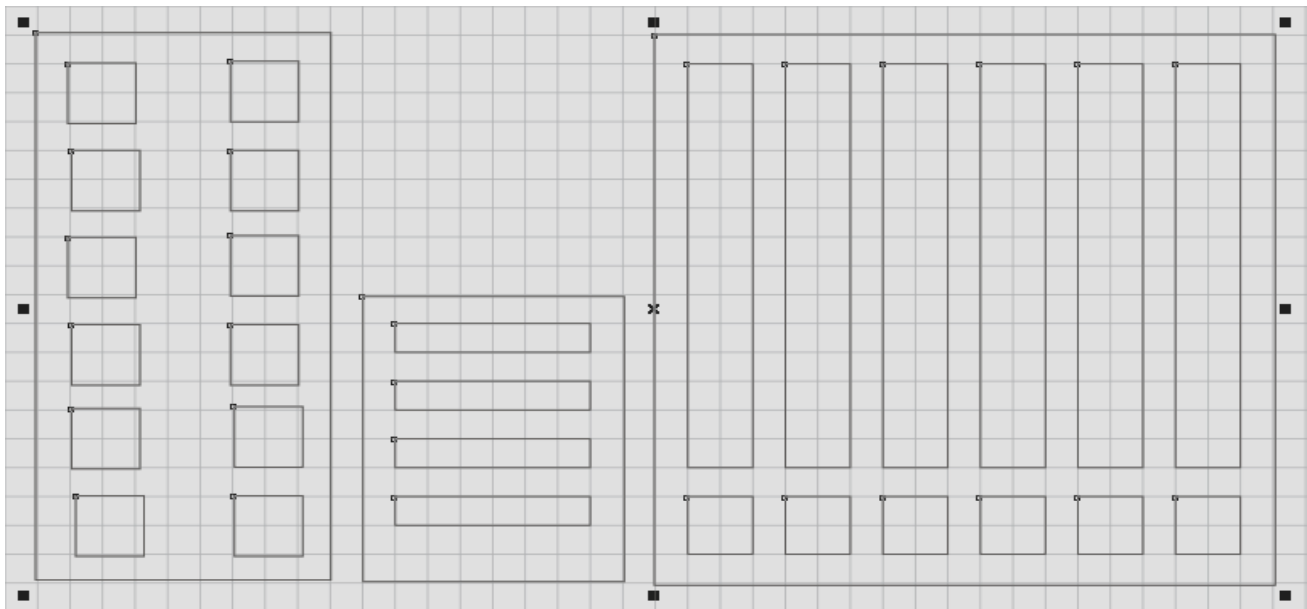
4. Usando un programa de diseño gráfico (en clase coreldraw), haga el mapa conceptual en el computador. (use las herramientas de rectángulos, líneas, mano alzada, textos, relleno, paleta de colores)



Escriba los pasos como desarrollo este mapa practico. (mostrar al docente o monitores el mapa conceptual en computador. Se debe firmar en el cuaderno. Y al docente muéstrelle los pasos y como uso las herramientas)

Semana 3

MANEJO DE CUADRADOS Y RECTANGULOS. COLOR RELLENO



Cada rectangulo debe darle un color diferente. La parte practica debe mostrarlo al docente o monitor para verificar y firmar. En el cuaderno debe registrar el uso de rectangulos (como usa la herramienta, color, mover, tamaño entre otros)

Se desarrolla el siguiente ejercicio.

Semana 4

Frase para reflexionar

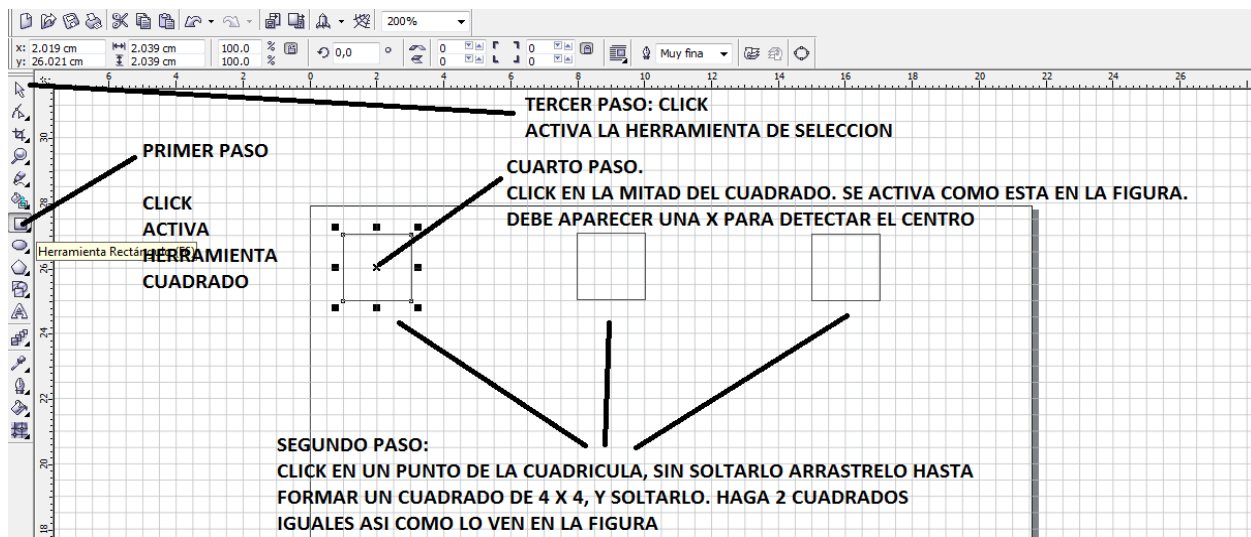
cuatro.....Eres más fuerte que ayer, pero menos que mañana.

- IDENTIFICAR Y USAR OBJETOS (RECTANGULO), MOVER, TAMAÑO, GIROS, COPIAR, DUPLICAR
- USAR PALETA DE COLORES PARA APLICARLOS AL RELLENO O CONTORNO

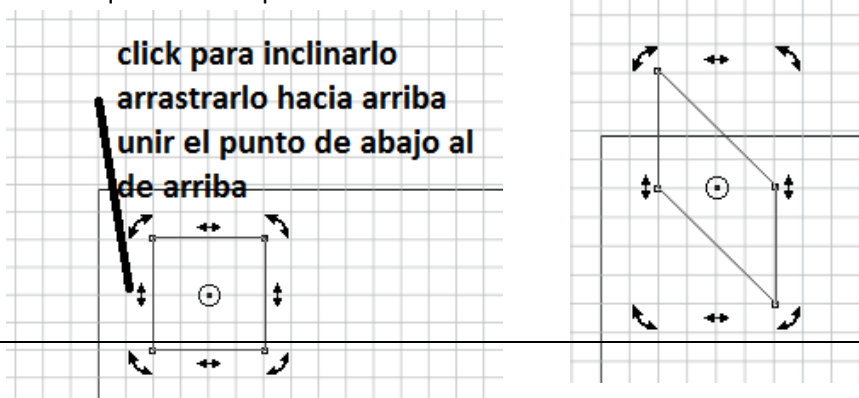
10. PROPIEDADES DE LOS OBJETOS

Lo primero es configurar la pagina para que aparezca la cuadrícula para realizar objetos de mayor precision. Adicionalmente el zoom en 200%. Esto que se esta hablando se encuentra en el taller 2. si no se acuerda leerlo nuevamente.

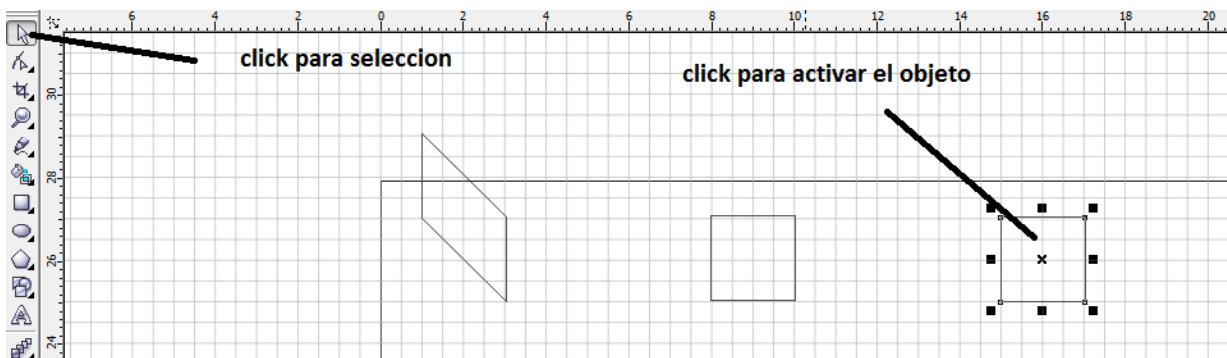
1. Para iniciar el cubo se deben realizar 3 cuadrados perfectos. Para ello mire la figura y realice los pasos que se definen en la figura.



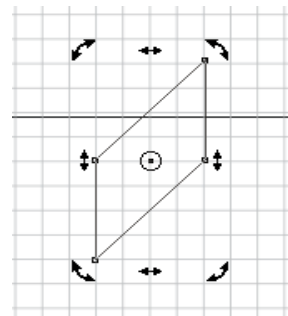
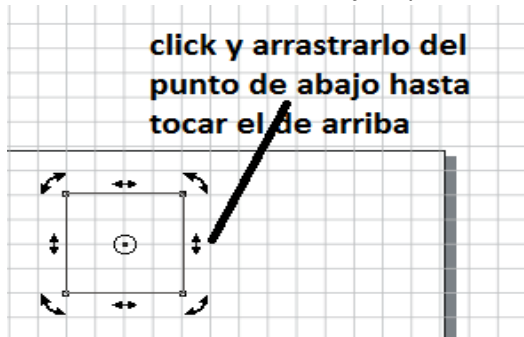
2. Con la herramienta selección (flecha blanca). click sobre la figura que ya esta seleccionada y debe aparecer las propiedades de giros de la figura seleccionada(rectángulo).comience con el cuadrado de la izquierda de la pantalla.



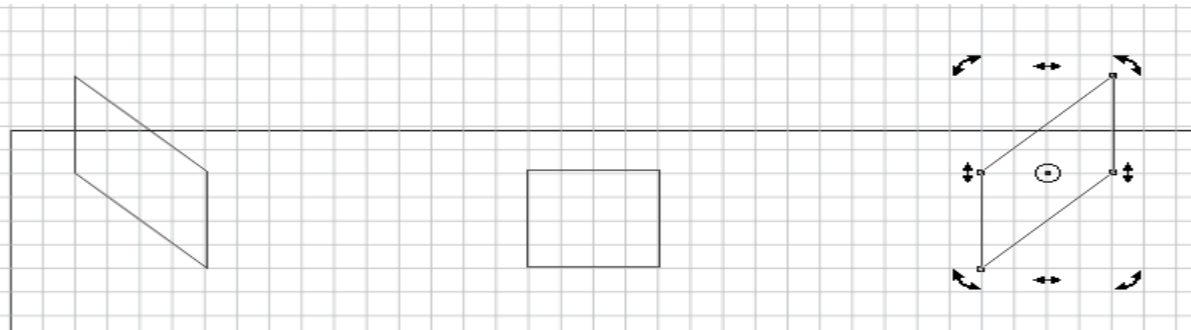
3. Hacer lo mismo con el cuadrado de la derecha. Asi como esta en la imagen.



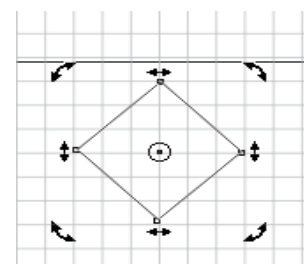
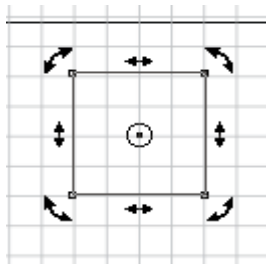
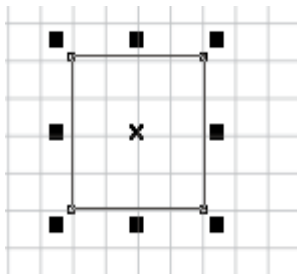
Click nuevamente sobre el objeto para habilitar los giros y poder inclinarlo



Asi debió de quedar las tres piezas:



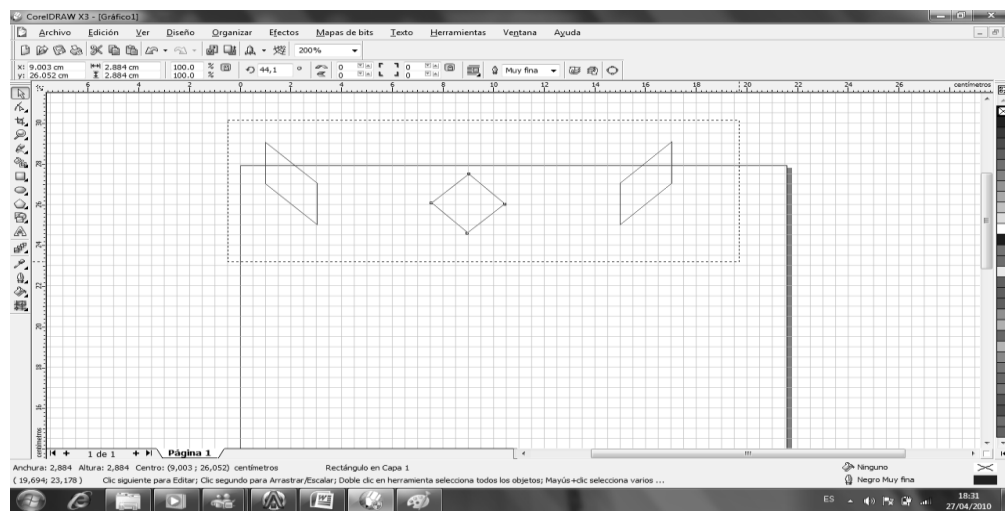
A la pieza del centro: con la herramienta de selección se activa el cuadrado.... Después click para que aparezca los giros..... después en la click en la esquina con la flechitasy arrastrarlo para hacer giro hasta obtener un rombo... asi como esta en la grafica:



Si los objetos se encuentran por fuera del area de trabajo: debe realizar una selección de todos los objetos. Debe usar la herramienta selección(flecha blanca). Click sostenido y seleccionar todas los objetos.

Si lo hizo correctamente debe aparecer una equis(X) en medio de los tres elementos y da un click en ella y sin

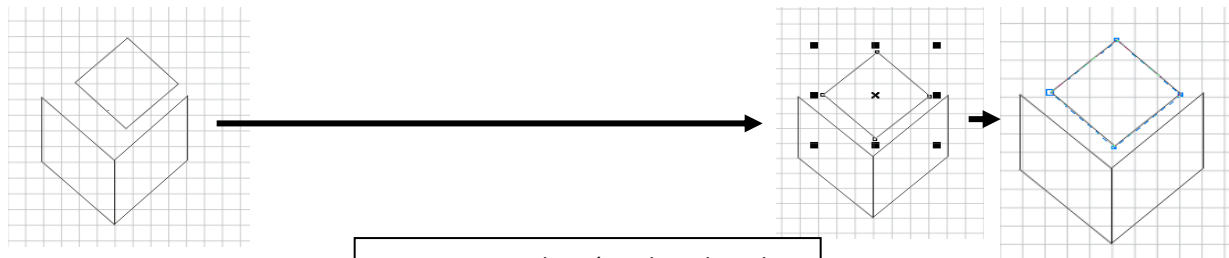
soltarla arrastrarla hasta el area de la pagina.



click sostenido
arrastrarlo
para moverlo

4. Se unen los rectángulos
inclinados. Debajo del
rombo.

Recordar: para moverlo use la
herramienta selección. Click y en la
equis(X) arrastrar



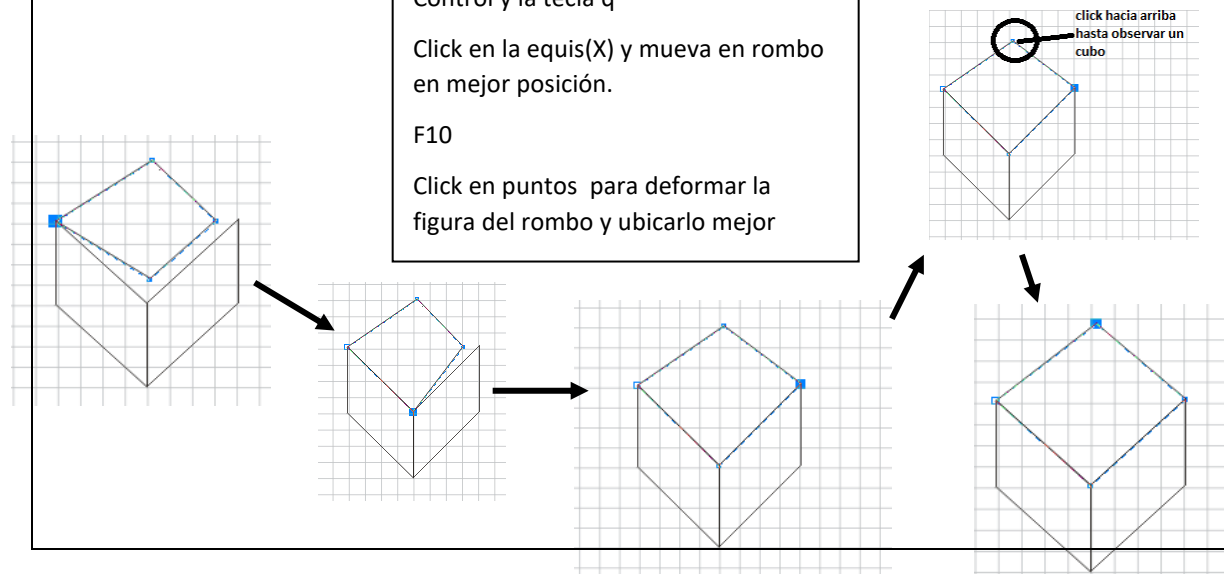
Herramienta selección sobre el rombo.

Control y la tecla q

Click en la equis(X) y mueva en rombo
en mejor posición.

F10

Click en puntos para deformar la
figura del rombo y ubicarlo mejor



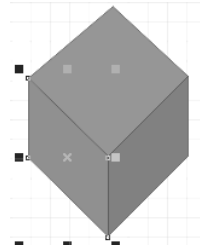
5. Dar color a cada cara del cubo.

Herramienta selección

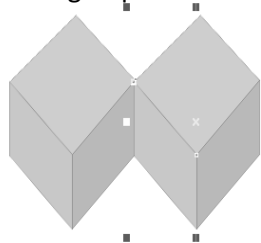
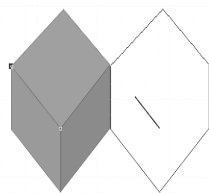
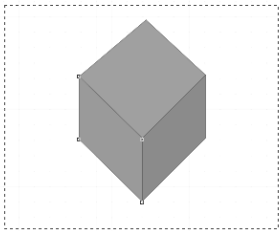
Click sobre la cara del cubo que desea colocarle color

Click en el color de la paleta de colores

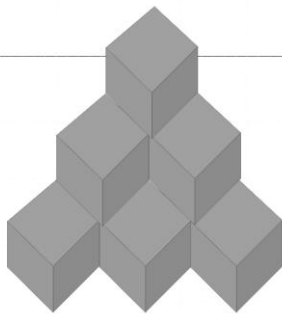
Y repita los pasos anteriores en las otras caras.



6. Seleccione todo el cubo con la herramienta selección
7. Agrupar los 3 objetos oprimiendo las teclas CONTROL Y LA G
8. Probar si quedaron unidas las piezas.. click en la cuadrícula y click en cualquier cara y debe activarse toda la pieza.
9. Copiar ese objeto unido al lado de esa primera pieza. Para copiar es click sostenido como si fuera a mover la pieza y cuando ubique la pieza al mismo tiempo con click derecho del mouse y suelta los botones del mouse ... debe aparecer una copia en el lugar que usted ha definido.



Debe continuar copiando para formar la pirámide que esta en la grafica:



click en el menú de archivo. Después en la opción guardar como
Digitar un nombre al archivo ejemplo pirámide 1 unido nombre de uno de los integrantes

Click en el menú archivo y click en la opción nuevo

Realizar los siguientes ejercicios teniendo en cuenta los conceptos de este ejercicio.

En el cuaderno debe dibujar la pirámide, escribir con que herramientas, como hizo la pirámide, que problemas tuvo, que dudas tiene:

La parte practica debe mostrarlo a los monitores y al docente para firmarles y colocarles su nota.

Semana 5 y 6

Frase para reflexionar

8 9..... Caer siete veces, pero levantarse ocho

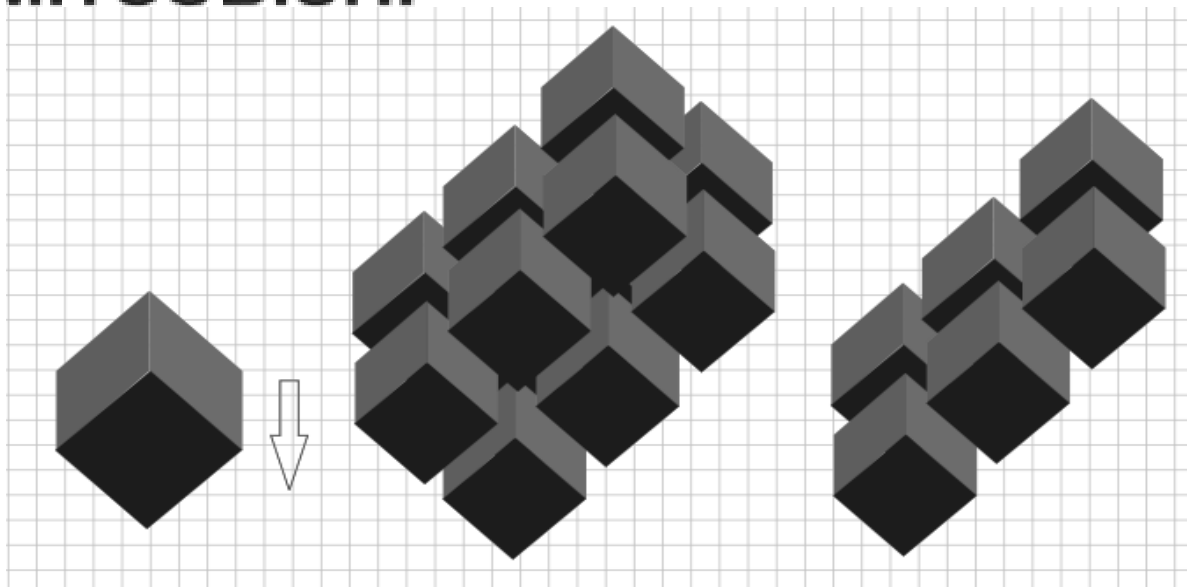
TEMA:

- Usar las herramientas del programa de diseño grafico creando logos empresariales basicos

EJERCICIOS SOBRE POPIEDADES DEL OBJETO

Para realizar estos ejercicios debe configurar la pagina. Tamaño del papel carta con medidas en centímetros. Debe definir cuadrícula con una frecuencia de 2,0 tanto vertical y horizontal , verificar que esta activado para mostrar la cuadrícula.

Además para ver mas nítido la cuadrícula colocar el zoom en 200%



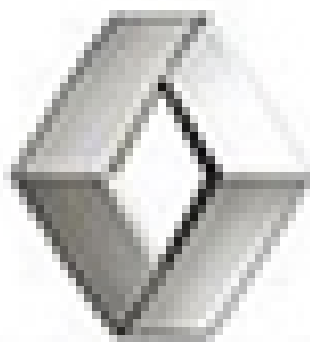
El taller se desarrollara en su cuaderno o en hojas ordenadas y organizadas en una carpeta. El taller se sustentara con el docente o se definirá un audio para dar soporte a la sustentación.

Semana 7

El alumno deberá hacer su práctica en el computador. Firma del monitor o docente para verificar su proceso y terminación del logotipo. Debe dibujar este dibujo en el cuaderno con sus respectivos procesos para desarrollarlo.



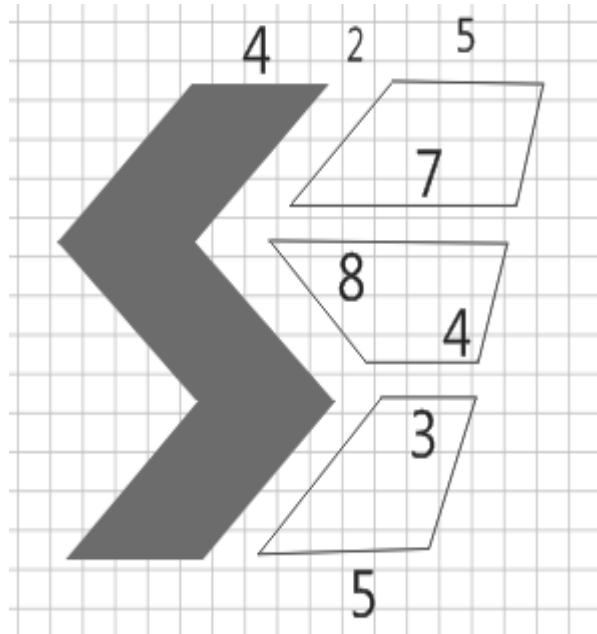
PANAMERICANA
T E L E V I S I O N



RENAULT

Semana 8

El alumno deberá hacer su práctica en el computador. Firma del monitor o docente para verificar su proceso y terminación del logotipo. Debe dibujar este dibujo en el cuaderno con sus respectivos procesos para desarrollarlo.



CLASE 9

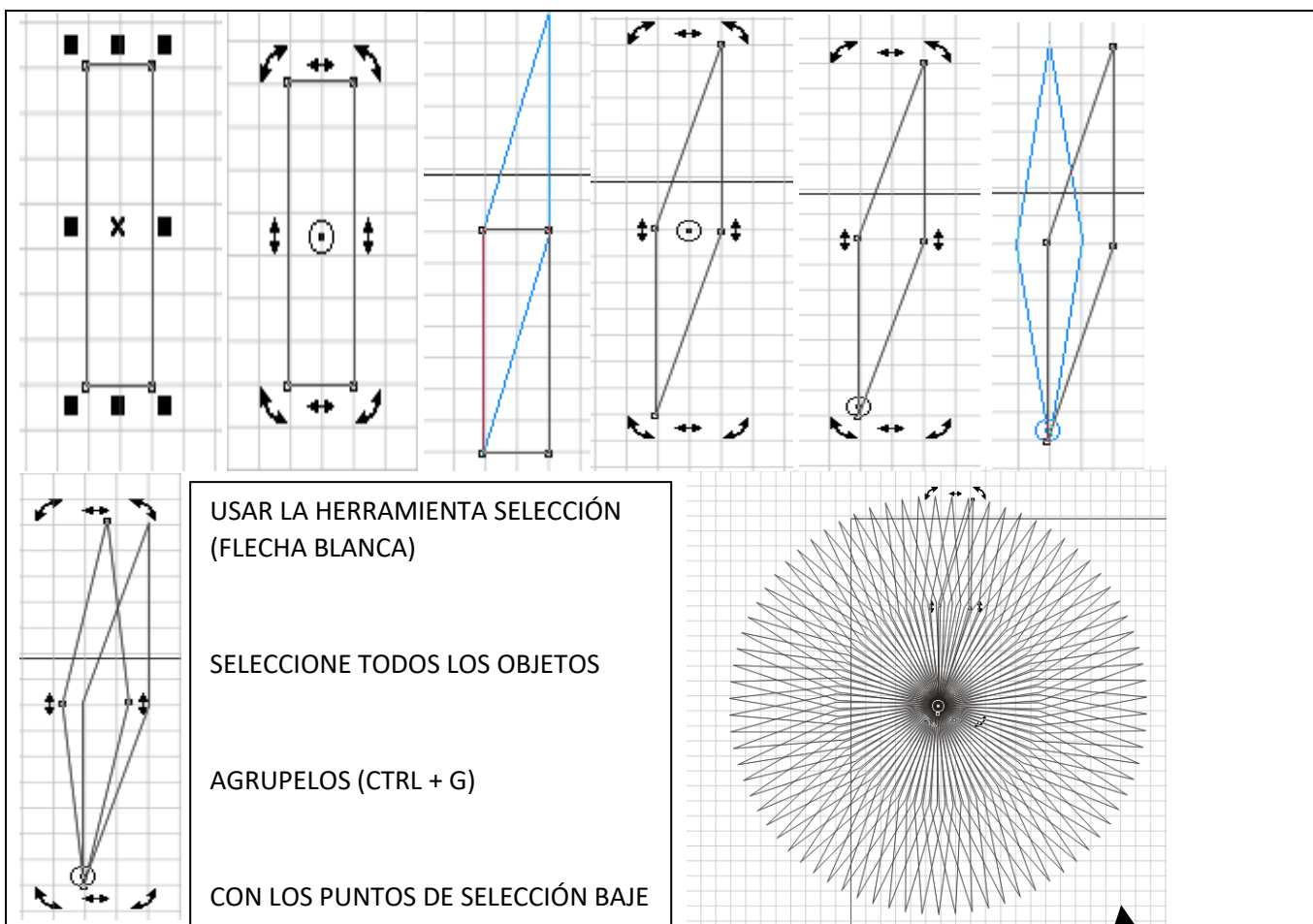
Tema:

- manejo de herramienta mano alzada, bezier, polilínea, propiedades de líneas y convertir línea en curva

Manejo de LINEAS RECTAS Y CURVAS

1. CREAR LA PUPILA

primero es crear un rectangulo de 2 por 7 cuadrados. aparecen los puntos de selecci3n. despues un click para que aparezca los giros del objeto.. click en la flecha lateral derecha y subirla hasta el otro punto . **mover el centro a una esquina**. click en un giro rotarlo un poco y click con el boton derecho para copiar el rectangulo con la rotacion establecida. despues ctrl y r para repetir estos ultimos procedimientos.



TRABAJO:

para obtener otro tipo de figura el truco es el mover el centro de la figura a otra posición. Y se realiza los mismos pasos anteriores. Pruebe varias posiciones y obtendrá varias formas.

Dibuje en su cuaderno todas las figuras del taller y explíquelas con sus palabras como los hizo y para que sirve cada elemento.

En el cuaderno debe colocar en que posición está el centro del rectángulo y dibuje la figura que se obtuvo.

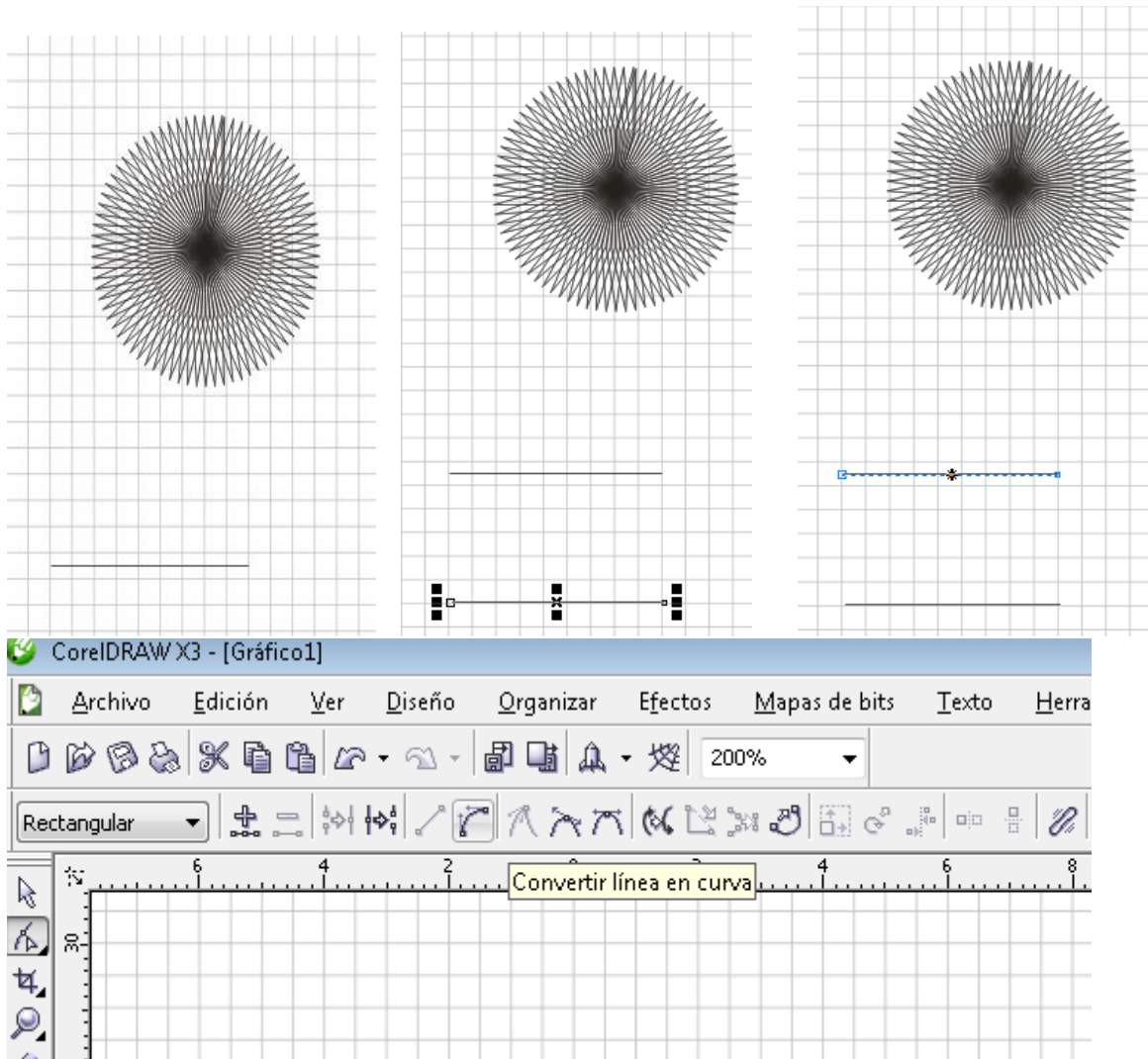
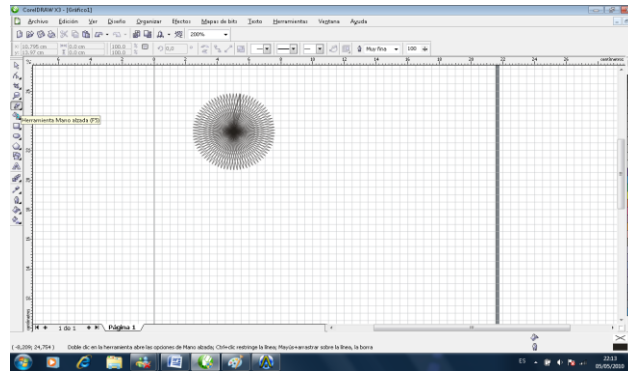
Hacer unas 6 figuras más.

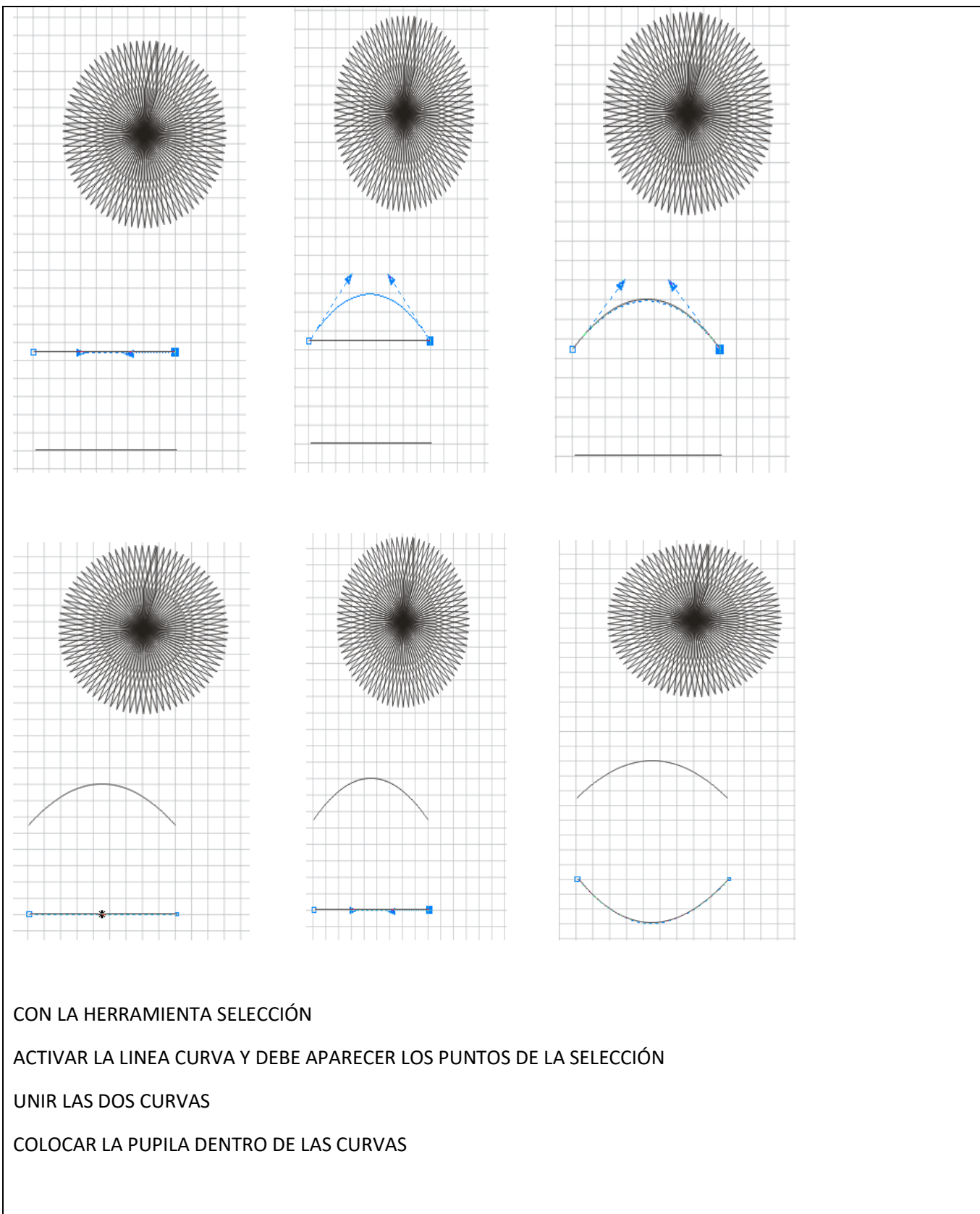
CREAR EL RESTO OJO

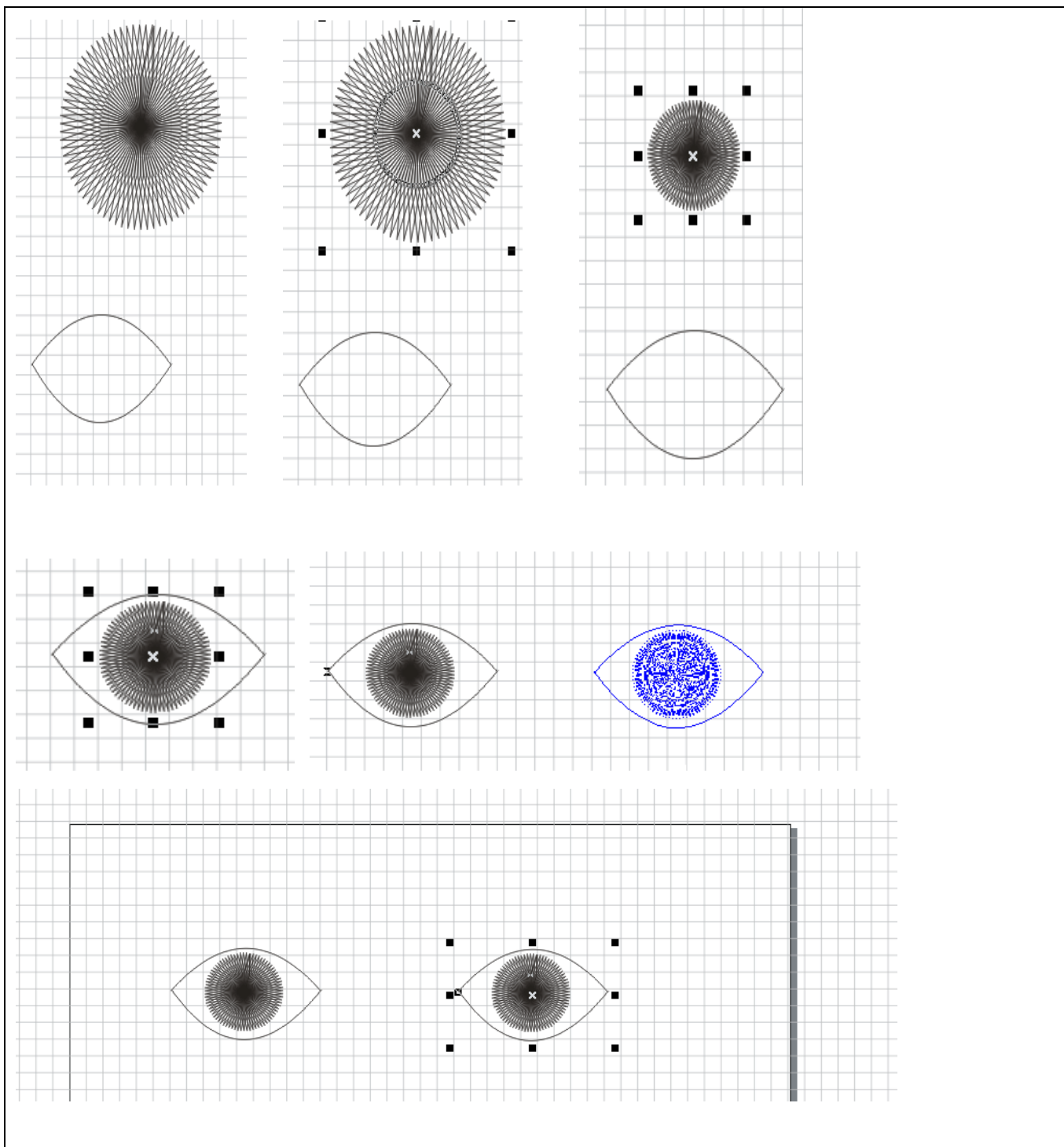
Debe realizar la figura que denominamos pupila. Puede abrir el del taller 5 o volverlo hacer si no aparece en su carpeta que está grabando

1. ACTIVAR LA HERRAMIENTA ALZADA(CLICK)
2. CLICK PARA EL PRIMER PUNTO Y CLICK EN EL PUNTO FINAL FORMANDO UNA LINEA RECTA. LA LONGITUD UNOS 9 CUADRADOS.
3. COPIAR DICHA LINEA RECTA MÁS ABAJO
4. HERRAMIENTA SELECCIÓN. ACTIVAR LA LINEA RECTA DE ARRIBA.

5. OPRIMIR LA TECLA F10
6. CLICK EN LA MITAD DE LA LINEA RECTA. APARECE UN ASTERISCO.
7. EN LA BARRA DE PROPIEDADES APARECE UNOS ELEMENTOS : UNO DE ELLOS ES CONVERTIR LA LINEA EN CURVA.
8. EL ASTERISCO SE CONVIERTE EN DOS PUNTOS.
9. CLICK EN MEDIO DE LOS DOS PUNTOS Y ARRASTRELO HACIA ARRIBA PARA DARLE LA CURVA A LA LINEA
10. HERRAMIENTA SELECCIÓN.
11. SELECCIONE LA OTRA LINEA RECTA
12. Y REPITA LOS PASOS A PARTIR DE OPRIMIR LA TECLA F10.







Clase 10

Recuperaciones y notas finales DEL PERIODO

¿QUÉ APRENDÍ?

Saber y hacer

Recuerde que el alumno deberá:

Hacer el dibujo en computador y los monitores le firmaran como realizado.

El alumno en el cuaderno deberá dibujar la figura y explicarla como sustentación de la practica

El docente revisara las firmas de practica y la sustentacion escrita. También se revisa firmas entradas y salidas las cuales se colocaran en todas las clases.

Si muestra la practica con la firma de los monitores tiene un 2,5. Si hace la parte de sustentación con el dibujo de la grafica y los pasos a paso de cada figura obtendrá otro 2,5 para una nota final de 50.

Si hay evaluación escrita u oral o en computador , la nota obtenida ira para el saber. Esta nota es la sustentación de su trabajo realizado y del conocimiento que aprendio del manejo del programa.

SER

Concepto	Puntos
RESPONSABILIDAD – manual de convivencia	10
COMPROMISO – entrega de actividades – uso adecuado tiempo y recursos	10
CUMPLIMIENTO – reglas del acuerdo pedagogico	10
Recursividad de la tecnología adecuadamente	20
TOTAL	50