Año escolar 2026	
ÁREA	**TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**
Conjunto de grados	**Octavo a Noveno**

COMPETENCIA

Usar adecuadamente y de forma racional la informática y tecnología en la elaboración de proyectos que permitan solucionar problemas cotidianos, involucrando diversas aplicaciones desde la ofimática para sustentar las propuestas.

PERÍODO 2

Meta de Aprendizaje	Criterios de Evaluación (Evidencia de Producto - Conocimiento - Desempeño)	Habilidades/Conocimientos
Analizo y explico los principios científicos y leyes en las que se basa el funcionamiento de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma eficiente y segura. Aplico herramientas ofimáticas en la resolución de problemas	Interpreta el conocimiento científico involucrado en determinados artefactos tecnológicos de su entorno, (celular, bicicleta, tv, radio, entre otros). Presenta diapositivas donde evidencia animación y aspectos elementales de diseño e interactividad para cualquier público.	Información: Aplica las habilidades relacionadas con buscar, seleccionar, evaluar y organizar información digital. El estudiante debe ser capaz de transformarla o adaptarla para hacer un nuevo producto o desarrollar una nueva idea. Comunicación y colaboración: agrupa las habilidades que tienen relación con transmitir, intercambiar ideas y trabajar con otros a distancia usando la tecnología. Convivencia digital: las habilidades apoyan la formación ética de los estudiantes: saber usar las TIC de forma responsable, comprender los riesgos y oportunidades de internet y ser capaz de decidir los límites de compartir información.