

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
<i>1. Analiza 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</i>	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.