

Año escolar 2024

ÁREA

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Conjunto de grados Décimo a Undécimo

COMPETENCIA

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

PERÍODO 3

Meta de Aprendizaje	Criterios de Evaluación (Evidencia de Producto - Conocimiento - Desempeño)	Habilidades/Conocimientos
Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, evaluando rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado, así como también las implicaciones éticas, sociales y ambientales de la manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, evalúo críticamente los alcances limitaciones y beneficios de estas, y tomo decisiones responsables relacionadas con sus aplicaciones. Empleo herramientas ofimáticas para plantear y resolver problemas de aplicación	Representa ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos (simulador de circuitos, representaciones en físico de circuitos)	Información: agrupa 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.