

Año escolar 2026

ÁREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
Conjunto de grados	Octavo a Noveno

COMPETENCIA

Aplicar herramientas informáticas y tecnológicas de manera racional en el diseño de proyectos para resolver problemas cotidianos, utilizando pensamiento computacional y optimizando soluciones con aplicaciones de ofimática.

PERÍODO 2

Meta de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Habilidades/Conocimientos
	(Evidencia de Producto - Conocimiento - Desempeño)	
1 <i>Diseño proyectos que resuelvan problemas cotidianos mediante el uso racional de herramientas tecnológicas y ofimáticas. Integra principios de pensamiento computacional (algoritmos y descomposición) y cumple con las normas de seguridad, mantenimiento y derechos de autor.</i>	Aplica procesos de mantenimiento y uso seguro de artefactos, empleando herramientas ofimáticas y algoritmos para optimizar soluciones. Demuestra capacidad para estructurar problemas eficientemente y respeta la legalidad en el uso de software y recursos TIC.	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.