



COLEGIO QUIROGA ALIANZA

"Construyendo en y para la diversidad y el progreso social con calidad humana"



AREA	ASIGNATURA	NIVEL DE FORMACIÓN
TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA / 2HS	BASICA SECUNDARIA
GRADO	PERIODO ACADÉMICO	AÑO LECTIVO
OCTAVO (8°)	PRIMERO (I)	2026

PROPOSITOS PARA EL GRADO	Desarrollar competencias para reconocer conceptos interdisciplinarios presentes en productos tecnológicos.
---	--

COMPETENCIAS INSTITUCIONALES	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	NÚCLEOS / EJES TEMÁTICOS	PREGUNTAS ORIENTADORAS
Comunicación y gestión de la información Trabajo en equipo y liderazgo Orientación ética y solución de problemas	Naturaleza y Evolución de la TI Reconocer conceptos y principios de otras disciplinas que contribuyen a productos TI actuales	- Naturaleza y Evolución de la tecnología -Principios causa-efecto en sistemas -Sistemas tecnológicos relaciones dependientes entre componentes tecnológicos -Fuentes y transformación de energía.	¿Cómo los principios de otras disciplinas, hacen posible el funcionamiento de productos tecnológicos cotidianos?

ESTRATEGIA DIDÁCTICA (METODOLOGÍA/ACTIVIDADES /RECURSOS)

NOS PROPONEMOS:

1. Explico un sistema tecnológico de uso diario identificando entradas, proceso, salidas y retroalimentación, y describo relaciones causa-efecto entre sus componentes para justificar por qué funciona o falla.
2. Reconozco y describo transformaciones de energía presentes en artefactos tecnológicos e informáticos (por ejemplo, solar→eléctrica o mecánica→eléctrica), relacionándolas con los componentes que realizan la conversión y con la eficiencia del proceso.

ACTUEMOS

Durante el desarrollo de las clases el estudiante debe

1. Desarrollar las actividades (guías o talleres) propuestas durante la clase publicadas en Pagina Web EDUTECH
2. Presentación de tareas y trabajos
3. Actividades sobre transformación de energía.
4. Guías sobre sistemas tecnológicos
5. Comportamiento y puntualidad en clase.
6. Trabajos en equipo.

EVALUEMOS

La evaluación se plantea como un proceso integral y continuo, combinando evidencias del saber (conceptos), del saber hacer (procedimientos y productos) y del ser (actitudes). Se valora el trabajo por situaciones o proyectos.

La nota de final del periodo incluye elaboración de talleres y ejercicios de clase relacionados con los ejes temáticos, revisión de tareas sobre temas tratados, participación en clase, manejo y cuidado del computador y la sala de informática, uso de las diferentes herramientas que nos ofrecen las TICs, autoevaluación, coevaluación, asistencia y convivencia.

RECURSOS PARA EL GRADO

Hardware y Equipamiento

- Computadores compartidos por parejas con acceso a internet de calidad
- Acceso a navegador web actualizado y herramientas colaborativas en línea
- Proyector para presentación de contenidos
- Lápices 3D con filamento PLA de varios colores (para grados 9°, 10° y 11°)
- Bases de trabajo y plantillas para lápices 3D

Materiales Escolares: Materiales reciclables: cartón, botellas plásticas, cables, batería.

Herramientas Básicas: Destornilladores (estrella y plana), Pinzas, Martillo pequeño.

Software y Plataformas Digitales: Microsoft Office, navegador web, OneDrive/Office 365

REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

Ministerio de Educación Nacional (2022). Orientaciones Curriculares para el Área de Tecnología e Informática en la Educación Básica y Media. Bogotá, Colombia.

MATRIZ CRITERIOS DE EVALUACIÓN

NIVELES DE DESEMPEÑO

BAJO		BÁSICO		ALTO	SUPERIOR
0.0 - 3.4	0.0 - 3.4	3.5 - 3.9	3.5 - 3.9	4.0 - 4.5	4.6 - 5.0

No cumple los requerimientos mínimos para alcanzar el logro de desempeños necesarios en el área y/o asignatura. Presenta un nivel INSUFICIENTE y CON DIFICULTADES, su actitud es ADECUADA y comportamiento aceptable con los valores y principios propuestos por la institución en el Manual de Convivencia (MC)	No alcanza los requerimientos mínimos para alcanzar los logros necesarios en el área y no supera los desempeños. Presenta un nivel INSUFICIENTE y CON DIFICULTADES, su actitud es INADECUADA y comportamiento inaceptable con los valores y principios propuestos por la institución en el Manual de Convivencia (MC)	Cumple los requerimientos mínimos para alcanzar los logros necesarios en el área y supera los desempeños con un nivel SATISFACTORIO con ALGUNAS DIFICULTADES, mostrando una actitud ADECUADA y comportamiento aceptable con los valores y principios propuestos por la institución en el Manual de Convivencia (MC)	Cumple los requerimientos mínimos para alcanzar los logros necesarios en el área y supera los desempeños con un nivel SATISFACTORIO y con ALGUNAS DIFICULTADES, evidenciando una actitud INADECUADA y comportamiento regular con los valores y principios propuestos por la institución en el Manual de Convivencia (MC)	Alcanza los logros propuestos, en su proceso de aprendizaje y supera los desempeños con un nivel SATISFACTORIO de competencia con ALGUNAS DIFICULTADES, manteniendo una actitud ADECUADA y un comportamiento sobresaliente dentro de los valores y principios propuestos por la institución en el Manual de Convivencia (MC)	Alcanza las metas propuestas y supera los desempeños con un nivel ÓPTIMO de competencia SIN DIFICULTAD, asumiendo una actitud ADECUADA, un comportamiento excelente y acorde con los valores y los principios propuestos por la institución en el Manual de Convivencia (MC) favoreciendo su aprendizaje y el de sus compañeros.
--	---	---	--	--	--

DESEMPEÑO		%	EVIDENCIAS Y/O ACTIVIDADES		
Explica sistemas tecnológicos indicando principios, componentes y relaciones causa-efecto		80%	COGNITIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
			- Identifica componentes y relaciones causa-efecto desmontando un artefacto simple. -Elaborar diagrama de los componentes -Construye con materiales escolares (cartón, cables, LED) un circuito simple explicando principios de funcionamiento		
			COGNITIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Argumenta las relaciones entre componentes que hacen posible el funcionamiento de productos tecnológicos de uso diario			-Analizar electrodoméstico del hogar (licuadora, ventilador, tostador) documentando componentes interdependientes.		
Reconoce principios tecnológicos e informáticos en fuentes de energía y su transformación			COGNITIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
			-Investigar sobre fuentes de energía renovables (solar, eólica, hidráulica), organizan información en mapa conceptual digital. Crea una presentación multimedia sobre transformación de energía en aparatos cotidianos usando herramientas informáticas.		
HETERO-EVALUACIÓN - CO-EVALUACIÓN	80%		OBSERVACIONES Se presentará prueba de suficiencia (práctica) al finalizar el periodo, para ser tenida en cuenta como plan de mejoramiento o nivelación el estúdiante debe presentar mínimo el 70 % de las actividades de clase.		
COHEVALUACION	10%				
AUTO-EVALUACIÓN	10%				
VALORACIÓN TOTAL PERIODO		100			

DOCENTE	FIRMA
<i>Lady Rocío Domínguez Ospina</i>	