



## EDUCACIÓN BÁSICA TECNOLOGÍA

### DOMINIO 1: TECNOLOGÍA Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

#### 1.1. Necesidades humanas y tecnología.

- Identificar necesidades de distinta índole que pueden ser atendidas mediante la creación, reparación, adaptación o mejora de objetos tecnológicos o servicios.
- Exponer como el desarrollo de las tecnologías dan respuestas a problemas y necesidades humanas en determinados contextos socio-históricos.

#### 1.2. Soluciones tecnológicas.

- Evaluar soluciones tecnológicas (objetos, servicios y sistemas) de acuerdo a categorías como las siguientes: técnicos, estéticos, funcionales, de seguridad, económicos, éticos, de eficiencia y sustentabilidad.
- Aplicar criterios para la evaluación de procesos tecnológicos en función de criterios éticos, energéticos, medioambientales, sociales, de seguridad, eficiencia, etc.
- Justificar la selección de un proceso o de una solución tecnológica a partir de distintos criterios (técnicos, estéticos, funcionales, de seguridad, económicos, éticos, de eficiencia y sustentabilidad, etc.).
- Distinguir las fases del proceso de elaboración de una solución tecnológica tangible (preparación de piezas, corte de piezas, unión de piezas y acabado de piezas) o intangible.
- Seleccionar materiales y herramientas pertinentes para la elaboración de productos tecnológicos.
- Determinar normas o medidas de seguridad e higiene que deben ser consideradas en el desarrollo de un producto tecnológico.

## **DOMINIO 2: TECNOLOGÍA, AMBIENTE Y SOCIEDAD.**

### **2.1. Impacto de las soluciones tecnológicas.**

- Ejemplificar cómo el desarrollo de soluciones tecnológicas (productos, procesos, sistemas) puede influir o han influido en la sociedad (la educación, las comunicaciones, la empleabilidad, los modos de interacción, etc.).
- Evaluar el impacto que determinadas soluciones o procesos tecnológicos provocan en el contexto social y/o ambiental.
- Evaluar en qué medida los requerimientos sociales impactan en el desarrollo tecnológico.
- Ejemplificar situaciones en que el desarrollo tecnológico se ve limitado por la disposición de recursos naturales.
- Ejemplificar impactos de distintos desarrollos tecnológicos (productos o procesos) sobre el medio ambiente.

### **2.2. Innovación tecnológica.**

- Proponer soluciones tecnológicas que implican innovación, ya sea en el producto o en los procesos involucrados en su producción.
- Establecer como la innovación surge a partir de soluciones tecnológicas que se implementan en diferentes contextos sociales e históricos.

## **DOMINIO 3: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.**

### **3.1. TIC para la búsqueda y diseño de soluciones.**

- Proponer una selección de herramientas digitales pertinentes para la búsqueda de información y, para el desarrollo de soluciones tecnológicas.
- Utilizar lenguaje y funciones de las principales herramientas digitales para la búsqueda de información.
- Determinar criterios para evaluar la fiabilidad de la información y de las fuentes.

### **3.2. TIC para la participación, colaboración y comunicación.**

- Proponer herramientas digitales adecuadas para presentar información según el propósito comunicativo y audiencia.
- Identificar herramientas básicas de productividad en ambiente digital y sus funciones.
- Proponer estrategias para la protección y resguardo de información en ambiente digital y en redes sociales.

## **DOMINIO 4: ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE TECNOLOGÍA.**

### **4.1. Estrategias de enseñanza para la asignatura de Tecnología.**

- Implementar estrategias metodológicas y/o actividades para potenciar los conocimientos, habilidades y actitudes que se desprenden de los objetivos de la asignatura.
- Comunicar con precisión disciplinar las orientaciones relativas a la asignatura.
- Identificar, en situaciones de aula, decisiones e intervenciones del docente que favorecen el aprendizaje en Tecnología durante el desarrollo de la clase.
- Proponer recursos didácticos pertinentes para abordar los diferentes objetivos de aprendizaje de la asignatura.
- Diseñar estrategias y actividades de aprendizaje dirigidas a favorecer el aprendizaje de conocimientos, habilidades y actitudes propuestas en la asignatura.
- Proponer estrategias que permitan enfrentar dificultades de aprendizaje de los estudiantes, de modo que estas puedan ser superadas.
- Implementar metodología de proyectos identificando sus etapas y el propósito de cada una de ellas, para promover el aprendizaje de los conocimientos, habilidades y actitudes correspondientes a la asignatura.

### **4.2. Aprendizaje en la asignatura de Tecnología.**

- Evaluar los saberes previos para la adecuada planificación de la asignatura.
- Inferir debilidades en el proceso de aprendizaje de uno o varios estudiantes, a partir de respuestas erradas o muestras del desempeño que evidencian confusiones, omisiones o comprensión equívoca de ciertos contenidos.

#### **4.3. Evaluación de los aprendizajes en la asignatura de Tecnología.**

- Establecer los indicadores de evaluación y los desempeños que dan cuenta de los distintos objetivos de aprendizaje de la asignatura de Tecnología.
- Determinar procedimientos, estrategias e instrumentos de evaluación pertinentes a los Objetivos propuestos en la asignatura de Tecnología.
- Caracterizar prácticas formativas e interacciones pedagógicas que propician la retroalimentación de los aprendizajes.