

Evaluación de Conocimientos Específicos y Pedagógicos

Fundación Centro de Desarrollo e Innovación
Educativa





PROGRAMACIÓN

**Cent
Cap**
Fundación Educa



Es mejor para todos
Asesorías y Capacitaciones

Asesoría y Capacitación: Evaluación de Conocimientos Específicos y Pedagógicos

7ª Versión-2024



1

Conéctate con la
cámara encendida

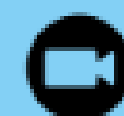
2

Participa de la clase, haz
preguntas y refuerza las áreas
descendidas en los ensayos.



Calendario de Clases

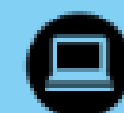
Apoyo y Calidad



Clases en vivo



Las clases quedán grabadas



Campus virtual 24/7 a tu disposición



Asesores con experiencia comprobable



Revisión y retroalimentación ensayos

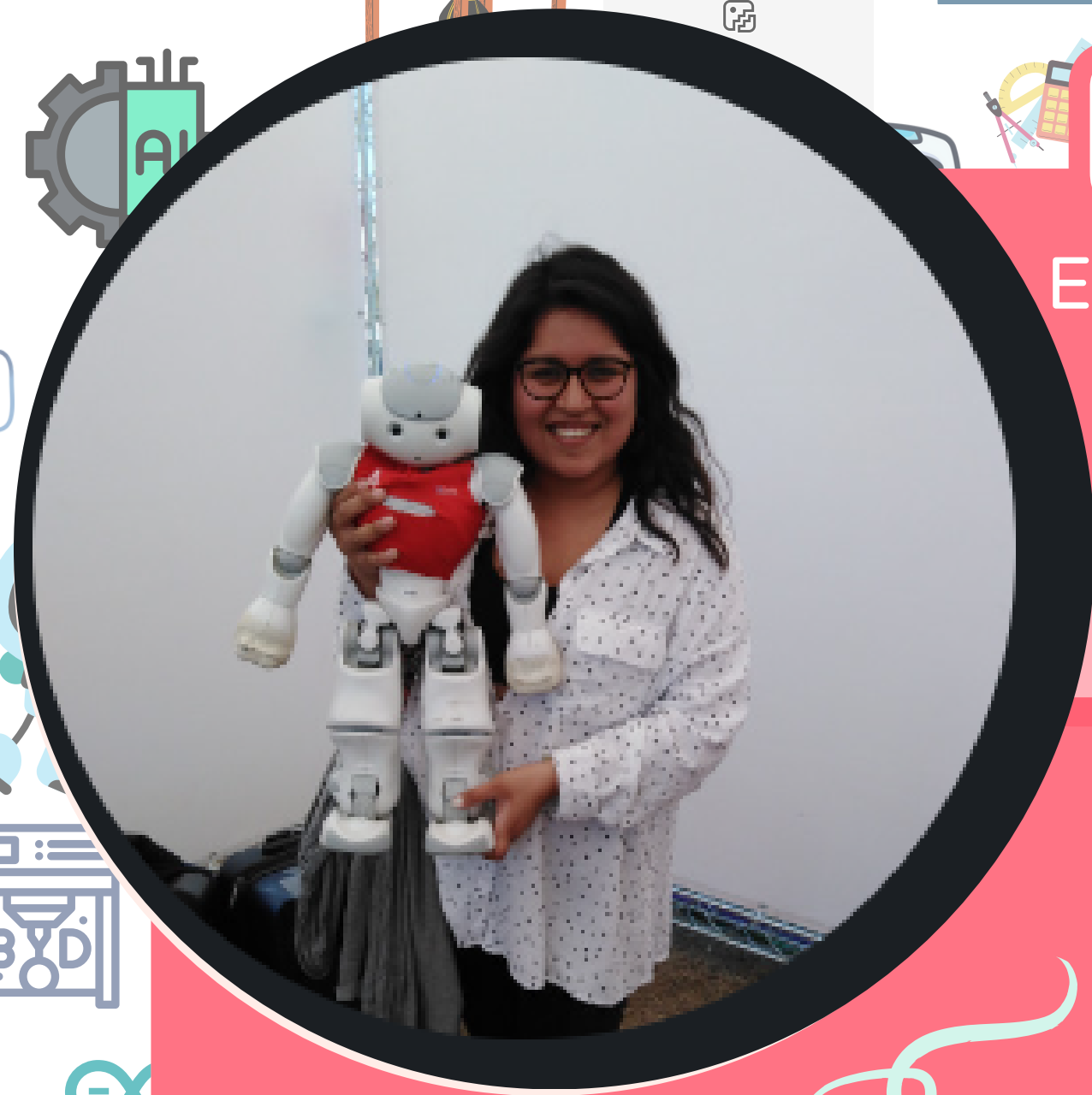


Material de apoyo

**Cent
Cap**
Fundación Educa



Es mejor para todos
Asesorías y Capacitaciones



Fabiola Peralta

Especialista en innovación educativa con
enfoque tecnológico



EdTech

www.linkedin.com/in/fabiolaperalta

Lic. en educ. matemática y
tecnológica

Diplomado en ABP

Estudiante de ing. en informática

¡Conóceme más!

¿Cuántas veces has realizado la evaluación?



¿Conoces el temario?



¿Cuál es tu nivel de conocimiento de los planes y programas del nivel?



¿Cuántos ensayos realizaremos?



¿Cuántas horas destinaremos en estudio?



La Evaluación de Conocimientos Específicos y Pedagógicos (ECEP) es aplicada anualmente por la Agencia de Calidad de la Educación. En ella se evalúan conocimientos específicos y pedagógicos para la enseñanza-aprendizaje en los distintos niveles, asignaturas y especialidades, de acuerdo con las Bases Curriculares y el Marco para la Buena Enseñanza vigente y el Marco para la Buena Enseñanza – Educación Parvularia.

Toda la información respecto a la aplicación del instrumento se publica cada año en www.evaluacionconocimientos.cl. Allí se informa el calendario, los temarios de cada prueba, lo que permite a las y los docentes revisar los conocimientos a evaluar, de acuerdo con la tabla de especificaciones respectiva y la equivalencia de instrumentos, dígase, entre Portafolio y la ECEP.

Protocolo de Conexión

- 1** CONECTARSE A CADA SESIÓN, DESDE UN PC FIJO O PORTÁTIL QUE LE PERMITA TRABAJAR.
- 2** MANTENER CÁMARA Y MICRÓFONO ACTIVOS.
- 3** CONTAR CON CONEXIÓN A INTERNET, CON CAPACIDAD PARA INTERACTUAR, COMPARTIR PANTALLA Y REPRODUCIR VIDEOS.
- 4** DISPONER DE UN ESPACIO FÍSICO QUE LE PERMITA PARTICIPAR SIN INTERRUPCIONES.
- 5** PUNTUALIDAD AL INICIO COMO AL TÉRMINO DE LAS SESIONES.

Sesión 1

Introducción y Diagnóstico Inicial

Objetivo:

Conocer la plataforma y realizar un diagnóstico inicial de los conocimientos disciplinares de los participantes en base a la red de contenidos publicados por la agencia de la calidad de la educación.



Contenidos

- Recorrido por el campus virtual y explicación de las herramientas disponibles.
- Presentación de los objetivos del programa y la metodología de trabajo.
- Diagnóstico inicial: Autoevaluación de conocimientos disciplinares, **Actividad en base a la red de contenidos**
- **Ensayo:** Aplicación del primer ensayo para evaluar los conocimientos iniciales.

Sesión 2

Análisis de Áreas de Mayor Complejidad

Objetivo

Identificar y analizar las áreas de mayor complejidad detectadas en el el ensayo número uno



Contenidos

- Revisión de resultados del primer ensayo y retroalimentación colectiva.
- Análisis detallado de los contenidos más descendidos.

Actividad clave

- Revisión de bibliografía y recursos disponibles para reforzar los temas más complejos.
- Ensayo: Segundo ensayo centrado en las áreas de mayor dificultad identificadas.

Fortalecimiento de Conocimientos Específicos

Objetivo

Reforzar los conocimientos específicos y pedagógicos identificados como áreas de mejora.



Contenidos

- Revisión de resultados del segundo ensayo y retroalimentación personalizada.
- **Actividades prácticas para aplicar los conocimientos reforzados.**
- Resolución de dudas con el especialista asignado.
- Ensayo: Tercer ensayo con preguntas enfocadas en los conocimientos específicos trabajados.

Evaluación y Retroalimentación Final

Objetivo

Evaluar el progreso y ajustar el aprendizaje antes de la evaluación final.



Contenidos

- Revisión de resultados del tercer ensayo y retroalimentación final.
- Reflexión colectiva sobre el progreso alcanzado.
- Ajustes y revisión final de los contenidos vistos. **Actividad clave**
- Ensayo: Cuarto ensayo como evaluación general de los contenidos.

Sesión 5

Cierre y Consolidación

Objetivo

Consolidar los conocimientos adquiridos y preparar a los participantes para la evaluación docente.



Contenidos

- Revisión y consolidación de los conocimientos trabajados en el programa.
- Orientación para enfrentar la evaluación docente.
- Resolución de dudas y recomendaciones finales del especialista.
- Taller con preguntas desafiantes.

Estructura clase

Inicio clase y Grabación

Clase teórica

Asistencia

Ensayo

www.centcaponline.cl





Contenido del curso

Fecha de inicio del curso: 22/08/20 Categoría: Liderazgo

Progreso general % 0



DIFERENCIAL



KARINA PALMA



Sesiones sincrónicas



Protocolo



Protocolo de Conexión



Cronograma



Programa



desde las 8:00 a las 17:30 horas

Calendario

◀ October 2024 ▶

Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Ocultar eventos de sitio

Ocultar eventos de categoría



Características y etapas de elaboración de la Evaluación de Conocimientos Específicos y Pedagógicos

En la Evaluación de Conocimientos Específicos y Pedagógicos, los instrumentos están compuestos por 60 preguntas de selección múltiple, que se distribuyen de acuerdo con las tablas de especificaciones, cumpliendo el número de preguntas por dominio y de acuerdo a su complejidad teórica, distribuyéndose en preguntas de baja, media y mayor complejidad.

En las pruebas cuya experimentación se realiza mediante prueba de campo, las preguntas también se seleccionan considerando su dificultad o porcentaje de respuestas.

Además, cada instrumento incluye un set de preguntas de anclaje (provenientes de instrumentos anteriores), que permiten contribuir a la comparabilidad de los instrumentos en cada ciclo evaluativo.

Se evalúan conocimientos específicos de acuerdo con las Bases Curriculares y conocimientos pedagógicos para la enseñanza-aprendizaje de una disciplina determinada, de acuerdo con los Estándares de Desempeño Profesional, elaborados en base a los dominios del Marco para la Buena Enseñanza.

Enlace
importante

Consultar datos



Res. Exenta N°2298
Procedimiento ECEP



Calendario



Coherencia entre
Portafolio y ECEP



Temario





Temario 2024



Rex_N2298-Procedimiento_ECEP_2024



CALENDARIO EVALUACIÓN DE CONOCIMIENTOS



¿QUÉ PRUEBA(S) RINDO DE ACUERDO CON MI PORTAFOLIO?



CONSULTAS: Agencia de Calidad de la Educación



Su progreso



3. SESIONES DE APLICACIÓN

En el proceso de evaluación ECEP 2024, se llevarán a cabo tres sesiones de aplicación, a saber:

- Sesión regular: destinada a profesionales de la educación que se validen en el periodo establecido por la Agencia de la Calidad de la Educación. **Esta sesión se llevará a cabo el sábado 14 de diciembre de 2024.**
- Sesión complementaria: destinada a profesionales de la educación que se validen en el periodo establecido por la Agencia de la Calidad de la Educación. **Esta sesión se llevará a cabo el martes 17 de diciembre de 2024.**
- Sesión adicional: destinada a profesionales de la educación que se validen en el periodo establecido por la Agencia de la Calidad de la Educación. **Esta sesión se llevará a cabo el martes 14 de enero de 2025.**

Igualmente, las fechas de aplicación, serán publicadas en la sección "Calendario" de la plataforma.

Durante el proceso de validación de datos, los y las docentes deberán seleccionar solo una de las tres sesiones de aplicación. Una vez seleccionada la fecha para la sesión de aplicación, ésta no podrá ser modificada. Por lo tanto, las y los docentes no estarán habilitados para rendir la evaluación ECEP en las otras fechas de aplicación.

4. CONSULTAR DATOS

Una vez finalizado el proceso de validación de datos, los y las docentes podrán revisar la información asociada a su aplicación en la sección "Consultar datos" de la plataforma. En esta sección podrán verificar datos personales, día de aplicación, ubicación de la sede de rendición y asignatura a rendir.

6. DÍA DE APLICACIÓN

Para las jornadas de evaluación, los y las docentes deberán presentarse en el día y lugar indicado en la sección "Consultar datos" de la plataforma. El día de aplicación los y las docentes validados deberán presentarse puntualmente en la sede de aplicación a las 10:00 hrs. con un documento de identificación, a saber, cédula de identidad, licencia de conducir, pasaporte, o bien, el recibo de documento de identificación en trámite del Servicio de Registro Civil e Identificación.

El horario de inicio de la evaluación ECEP es a las 11:00 hrs. y la duración de la prueba es de 2 horas y 30 minutos. Por este motivo, la hora de presentación en la sede es a las 10:00 hrs.

Es importante señalar que, durante la jornada de aplicación de los instrumentos de evaluación los y las docentes **no podrán utilizar celulares, cámaras fotográficas u otros dispositivos similares**, puesto que las pruebas aplicadas son instrumentos públicos de uso reservado, quedando expresamente prohibido cualquier tipo de reproducción o apropiación indebida del material, ya sea total o parcial. En caso que la Agencia detecte el incumplimiento de lo instruido anteriormente, evaluará las medidas administrativas y/o judiciales que procedan en cada caso, junto con derivar los antecedentes al CPEIP.

¿QUÉ PRUEBA(S) RINDO DE ACUERDO CON MI PORTAFOLIO?

Ed. Básica Asignaturas 1° a 6°



Pruebas de Ed. Básica en la asignatura inscrita:

- Matemática
- Lenguaje y Comunicación
- Historia, Geografía y Ciencias Sociales
- Ciencias Naturales
- Artes Visuales
- Educación Física y Salud
- Música
- Tecnología
- Inglés
- Francés
- Religión Evangélica
- Religión Católica

Pruebas de 7° y 8°* y Ed. Media de acuerdo con asignatura inscrita:

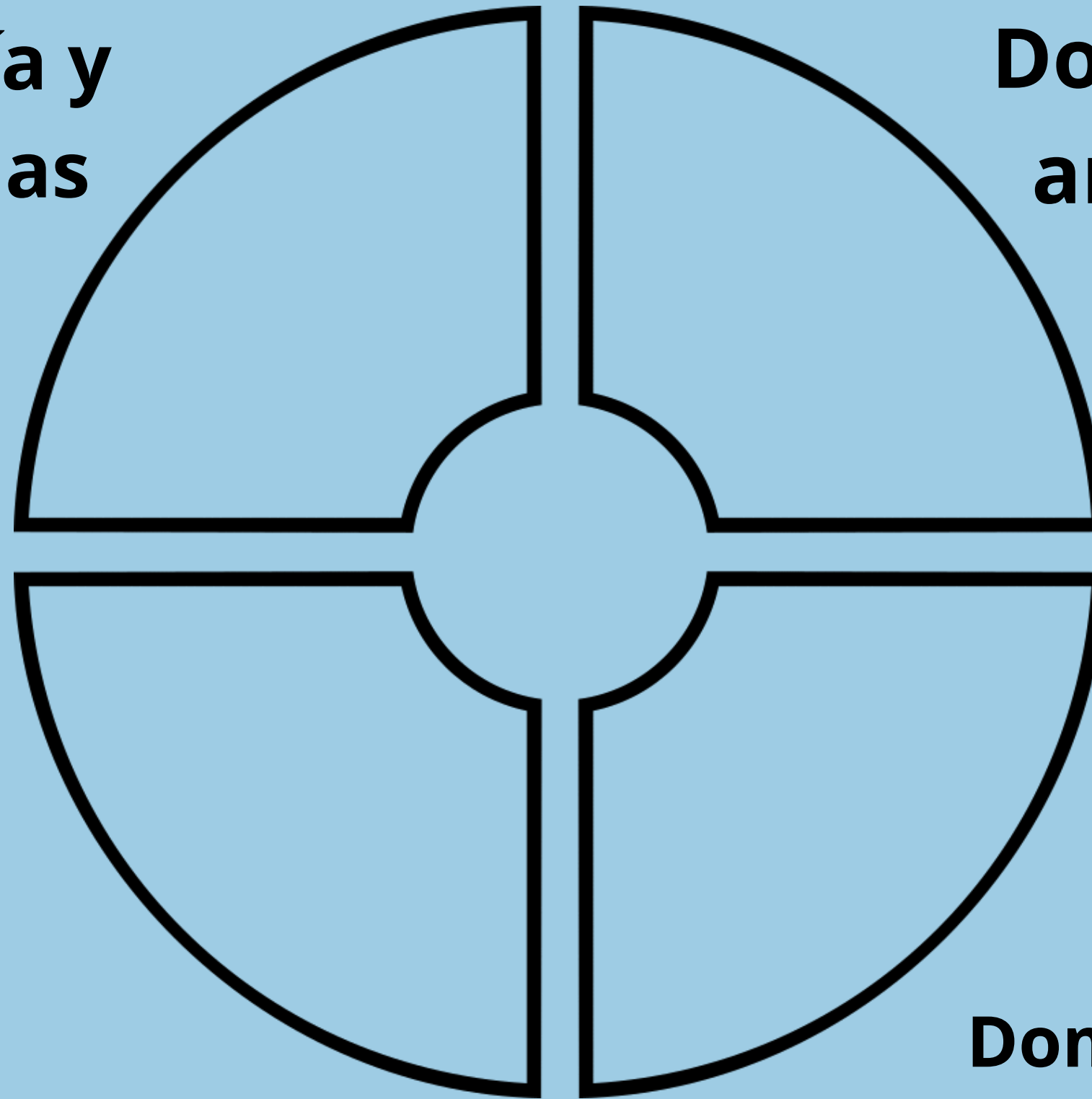
- Matemática
- Lenguaje y Literatura
- Historia Geografía y Ciencias Sociales
- Ciencias Naturales - Biología Ciencias
- Naturales - Física
- Ciencias Naturales - Química
- Artes Visuales
- Educación Física y Salud
- Música
- Tecnología
- Inglés
- Francés
- Religión Evangélica
- Religión Católica
- Filosofía
- Educación Ciudadana
- Ciencias para la Ciudadanía

Ed. Básica 7° y 8° y Ed. media



**Dominio 1: Tecnología y
solución de problemas**

**Dominio 2: Tecnología,
ambiente y sociedad**



**Dominio 3: Tecnología de la
información y comunicación**

**Dominio 4: Enseñanza-
aprendizaje de la asignatura
de tecnología**

**Dominio 1:
Tecnología y
solución de
problemas**

- 1.Necesidades humanas y tecnologías
2. Soluciones tecnológicas

- 1.Impacto de soluciones tecnológicas
- 2- Innovación tecnológica

**Dominio 2:
Tecnología,
ambiente y
sociedad**

**Dominio 3:
Tecnología de la
información y
comunicación**

BASICA

- 1.TIC para la búsqueda y diseño de soluciones
- 2- TIC para la participación, colaboración y comunicación

MEDIA

- 1.TIC para el desarrollo de soluciones

1. Estrategias de enseñanza para la asignatura de tecnología
2. Aprendizaje en la asignatura de tecnología
3. Evaluación del aprendizaje en la asignatura de tecnología

**Dominio 4:
Enseñanza-
aprendizaje de la
asignatura de
tecnología**

Instrumento de Evaluación de Conocimientos Específicos y Pedagógicos 2024

Tecnología

Educación Básica

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.
- Distinguir y explicar el desarrollo de tecnologías como respuesta a oportunidades, problemas y necesidades humanas en determinados contextos socio-históricos.

1.2. Soluciones tecnológicas

- Distinguir y aplicar criterios de evaluación de 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.
- Identificar materiales y herramientas adecuados 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.).
- Inferir impactos sociales asociados a diferentes soluciones o procesos tecnológicos determinados.
- Analizar la forma en que 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

- Distinguir soluciones tecnológicas que implican innovación, ya sea en el producto o en los procesos involucrados en su producción.
- Ejemplificar casos diversos de soluciones tecnológicas, producidos en diferentes contextos sociales e históricos, que implican distintas formas de innovación.



Instrumento de Evaluación de Conocimientos Específicos y Pedagógicos 2024

Tecnología Educación Media

DOMINIO 1: TECNOLOGÍA Y SOLUCIÓN DE PROBLEMA

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.
- Distinguir y explicar el desarrollo de tecnologías como respuesta a oportunidades, problemas y necesidades humanas en determinados contextos sociohistóricos.

1.2. Soluciones tecnológicas

- Distinguir y aplicar criterios de evaluación de 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.).
- Identificar instrumentos o procedimientos de control en el desarrollo de un servicio.
- Caracterizar las fases del desarrollo de soluciones intangibles, como, por ejemplo, servicios digitales, o propuestas de acción para la reducción de impactos tecnológicos negativos ambientales, entre otras, que incorporen aspectos de sustentabilidad e innovación.
- Identificar procesos, procedimientos y recursos apropiados para el desarrollo de soluciones intangibles específicas, como, por ejemplo, servicios digitales, o propuestas de acción para la reducción de impactos tecnológicos negativos ambientales, entre otras.

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, etc.).
- Inferir impactos sociales asociados a diferentes soluciones o procesos tecnológicos determinados.
- Analizar la forma en que 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 sobre el medio ambiente.

2.2. Innovación tecnológica

- Distinguir soluciones tecnológicas que implican innovación, ya sea en el producto o en los procesos involucrados en su producción.
- Ejemplificar casos diversos de soluciones tecnológicas, producidos en diferentes contextos sociales e históricos, que implican distintas formas de innovación.
- Inferir los posibles impactos actuales y futuros de innovaciones tecnológicas de vanguardia.
- Ejemplificar impactos positivos o negativos derivados de innovaciones tecnológicas en diferentes ámbitos o dimensiones.

DOMINIO 3: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

3.1. TIC para la búsqueda y diseño de soluciones

- Identificar las herramientas digitales adecuadas para la búsqueda de información y para el desarrollo de soluciones tecnológicas.
- Conocer lenguaje y funciones de principales herramientas digitales para la búsqueda de información.
- Reconocer criterios para evaluar la fiabilidad de la información y de las fuentes.

3.2. TIC para la participación, colaboración y comunicación

- Identificar las herramientas digitales más adecuadas para presentar información según el propósito comunicativo y audiencia.
- Diferenciar herramientas básicas de productividad en ambiente digital y sus funciones.
- Reconocer riesgos y estrategias de protección y resguardo personal necesarios en la comunicación de información, en la colaboración 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

- Determinar estrategias metodológicas y/o actividades para abordar objetivos o habilidades propias de la asignatura.
- Responder con lenguaje comprensivo y con precisión conceptual preguntas y dudas que surgen en los estudiantes en torno a los contenidos.
- Identificar, en situaciones de aula, decisiones e intervenciones del docente que favorecen el aprendizaje en Tecnología durante el desarrollo de la clase.
- Seleccionar recursos didácticos apropiados para abordar diferentes objetivos de aprendizaje de la asignatura.
- Diseñar estrategias o actividades de aprendizaje en función de los énfasis curriculares de la asignatura.
- Distinguir estrategias para enfrentar las dificultades de aprendizaje de los estudiantes, de modo que estas puedan ser superadas.
- Describir las etapas de la metodología de proyectos identificando el propósito de cada una de ellas.

4.2. Aprendizaje en la asignatura de Tecnología.

- Identificar los conocimientos previos requeridos para abordar los distintos aprendizajes de la asignatura.
- Inferir la dificultad en el proceso de aprendizaje de uno o varios estudiantes, a partir de respuestas erradas o muestras del desempeño que denotan confusiones, omisiones o comprensión equívoca de ciertos contenidos.

4.3. Evaluación de los aprendizajes en la asignatura de Tecnología

- Identificar los indicadores de evaluación y desempeños que dan cuenta de los distintos objetivos de aprendizaje de la asignatura de Tecnología.
- Seleccionar actividades y determinar el uso de instrumentos de evaluación para evaluar los aprendizajes de la asignatura de Tecnología.
- Caracterizar prácticas e interacciones pedagógicas que contribuyen a retroalimentar formativamente el aprendizaje de los estudiantes ante muestras de su desempeño.

DOMINIO 3: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

3.1. TIC para el desarrollo de soluciones

- Identificar las herramientas, recursos y procesos digitales adecuados para el desarrollo de soluciones tecnológicas.
- Conocer el uso y alcance de las TIC al servicio de la comunicación de información y la colaboración en ambiente digital.
- Identificar las herramientas digitales más adecuadas para presentar información según el propósito comunicativo y audiencia.
- Reconocer riesgos y estrategias de protección y resguardo personal necesarios en la comunicación de información, en la colaboración 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

- Determinar estrategias metodológicas y/o actividades para abordar objetivos o habilidades propias de la asignatura.
 - Disponer de diversas (variadas) formas de representar y formular los contenidos de modo de hacerlos comprensibles para todos los estudiantes. Por ejemplo: analogías, ilustraciones, explicaciones, metáforas, ejemplos, contraejemplos, demostraciones, etc.
 - Responder con lenguaje comprensivo y con precisión conceptual preguntas y dudas que surgen en los estudiantes en torno a los contenidos.
 - Identificar, en situaciones de aula, decisiones e intervenciones del docente que favorecen el aprendizaje en Tecnología durante el desarrollo de la clase.
-
- Diseñar estrategias o actividades de aprendizaje en función de los énfasis curriculares de la asignatura.
 - Distinguir estrategias para enfrentar las dificultades de aprendizaje de los estudiantes, de modo que estas puedan ser superadas.
 - Describir las etapas de la metodología de proyectos identificando el propósito de cada una de ellas.

4.2. Aprendizaje en la asignatura de Tecnología

- Identificar los conocimientos previos requeridos para abordar los distintos aprendizajes de la asignatura.
- Inferir la dificultad en el proceso de aprendizaje de uno o varios estudiantes, a partir de respuestas erradas o muestras del desempeño que denotan confusiones, omisiones o comprensión equívoca de ciertos contenidos.

4.3. Evaluación de los aprendizajes en la asignatura de Tecnología

- Identificar los indicadores de evaluación y desempeños que dan cuenta de los distintos objetivos de aprendizaje de la asignatura de Tecnología.
- Seleccionar actividades y determinar el uso de instrumentos de evaluación para evaluar los aprendizajes de la asignatura.
- Caracterizar prácticas e interacciones pedagógicas que contribuyen a retroalimentar formativamente el aprendizaje de los estudiantes ante muestras de su desempeño.

9

Un profesor de un 1 Medio, en la unidad "Desarrollo e implementación de un servicio digital", ha solicitado a los estudiantes desarrollar proyectos que atiendan a necesidades detectadas en el colegio. Para iniciar el proyecto, los estudiantes definieron la necesidad de saber cuáles son los materiales almacenados en el Taller de Arte, para desechar los que no fueron utilizados por estar guardados y, por ende, caducaron. Luego, guiados por el profesor, discutieron posibles soluciones para evitar el problema de desperdiciar materiales, y decidieron realizar un inventario digital. Después, para diseñar su propia solución, analizaron diferentes aplicaciones que permitan crear un inventario.

Para presentar la propuesta de diseño del servicio utilizando herramientas TIC, ¿qué conocimiento previo es necesario que los estudiantes hayan adquirido?

- A Saber vincular la solución digital con el problema detectado.
- ☒ B Manejar recursos digitales de edición de imágenes y de texto.
- C Conocer lenguaje básico de programación para desarrollar la aplicación.
- D Saber utilizar un software de diseño asistido para realizar dibujos técnicos 2D y 3D.

Tabla de progresión

Tabla de progresión de Objetivos de Aprendizaje

Eje	7° básico	8° básico	1° medio	2° medio
Resolución de problemas tecnológicos	(OA 1) Identificar necesidades personales o grupales del entorno cercano que impliquen soluciones de reparación, adaptación o mejora, reflexionando acerca de sus posibles aportes.	(OA 1) Identificar oportunidades o necesidades personales, grupales o locales que impliquen la creación de un producto tecnológico, reflexionando acerca de sus posibles aportes.	(OA 1) Identificar oportunidades o necesidades personales, grupales o locales que impliquen la creación de un servicio, utilizando recursos digitales u otros medios.	(OA 1) Identificar necesidades que impliquen la reducción de efectos perjudiciales relacionados con el uso de recursos energéticos y materiales en una perspectiva de sustentabilidad.
	(OA 2) Diseñar e implementar soluciones que respondan a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, haciendo uso eficiente de recursos materiales, energéticos y digitales.	(OA 2) Diseñar y crear un producto tecnológico que atienda a la oportunidad o necesidad establecida, respetando criterios de eficiencia y sustentabilidad y utilizando herramientas TIC en distintas etapas del proceso.	(OA 2) Desarrollar un servicio que implique la utilización de recursos digitales u otros medios, considerando aspectos éticos, sus potenciales impactos y normas de cuidado y seguridad.	(OA 2) Proponer soluciones que apunten a resolver necesidades de reducción de efectos perjudiciales relacionados con el uso de recursos energéticos y materiales en una perspectiva de sustentabilidad, utilizando herramientas TIC colaborativas de producción, edición, publicación y comunicación.

Tabla de progresión de Objetivos de Aprendizaje

Eje	7° básico	8° básico	1° medio	2° medio
Resolución de problemas tecnológicos	(OA 3) Evaluar soluciones implementadas como respuesta a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, aplicando criterios propios y técnicos.	(OA 3) Evaluar el producto tecnológico creado, aplicando criterios propios y técnicos, y proponer mejoras asociadas tanto a los procesos como al producto final.	(OA 3) Evaluar el servicio desarrollado considerando criterios propios, técnicos y valóricos, y proponer mejoras asociadas tanto a los procesos como al producto final.	(OA 3) Evaluar las propuestas de soluciones que apunten a resolver necesidades de reducción de efectos perjudiciales relacionados con el uso de recursos energéticos y materiales, considerando aspectos o dilemas éticos, legales, económicos, ambientales y sociales.
	(OA 4) Comunicar el diseño, la planificación u otros procesos de la resolución de necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, utilizando herramientas TIC y considerando el objetivo, la audiencia y aspectos éticos.	(OA 4) Comunicar el diseño, la planificación u otros procesos de la creación de productos tecnológicos, utilizando herramientas TIC, considerando diferentes tipos de objetivos y audiencias y teniendo en cuenta aspectos éticos.	(OA 4) Comunicar el diseño, la planificación u otros procesos del desarrollo de un servicio, utilizando herramientas TIC, considerando diferentes tipos de objetivos y audiencias y teniendo en cuenta aspectos éticos.	(OA 4) Comunicar propuestas de soluciones de reducción de efectos perjudiciales proyectando posibles escenarios de cambio y sus impactos, utilizando herramientas TIC, considerando diferentes tipos de objetivos y audiencias, teniendo en cuenta aspectos éticos y aplicando normas de cuidado y seguridad.

Tabla de progresión de Objetivos de Aprendizaje

Eje	7° básico	8° básico	1° medio	2° medio
Tecnología, ambiente y sociedad	(OA 5) Contrastar soluciones tecnológicas existentes de reparación, adaptación o mejora, identificando las necesidades a las que respondieron y el contexto en que fueron desarrolladas.	(OA 5) Examinar soluciones tecnológicas existentes que respondan a las oportunidades o necesidades establecidas, considerando los destinatarios y los aspectos técnicos y funcionales.	(OA 5) Analizar las formas en que los productos tecnológicos y los entornos evolucionan, caracterizando los diversos factores que influyen en ese cambio.	(OA 5) Evaluar críticamente cómo las innovaciones tecnológicas actuales afectan a la sociedad y el ambiente, considerando criterios éticos, económicos, ambientales y sociales.
	(OA 6) Caracterizar algunos de los efectos que han tenido las soluciones tecnológicas existentes de reparación, adaptación o mejora, considerando aspectos sociales y ambientales.	(OA 6) Establecer impactos positivos o negativos de las soluciones tecnológicas analizadas, considerando aspectos éticos, ambientales y sociales, entre otros.	(OA 6) Inferir, basándose en la evolución de los productos tecnológicos y los entornos, los efectos positivos o negativos que estos han tenido en la sociedad.	(OA6) Proyectar escenarios de posibles impactos positivos o negativos de las innovaciones tecnológicas actuales en ámbitos personales, sociales, ambientales, legales, económicos u otros.

Ev. anteriores

ID ev. --> https://drive.google.com/file/d/1MqIR7rdCmSwSLdwh2V6djl1d2Zlda_b8/view

Ev. 2017 --> https://drive.google.com/drive/folders/1L03bjHpBucUenzpjgsXkTf_fkpwRkxfU

Ev. 2018 --> <https://drive.google.com/drive/folders/1KRQtaIGdrfjYFa-EWbVhoRT9QRWkTDOk>

Ev. 2019 --> <https://drive.google.com/drive/folders/1curOaOZEhvCSWFeretaGI8NPE2LV4ga4>

Ev. 2020 --> <https://drive.google.com/drive/folders/1pib8VVcXikEAZ0tF5z7ip4jsd7ym7UCi>

Ev. 2021 --> <https://drive.google.com/drive/folders/1zFj5x2II-TrLcW52ivn9wx59R4UP93oT>

Ev. 2022 --> <https://drive.google.com/drive/folders/1UAWKAixQZeDyDuEsZzPBN5dDrYHK7HCX>

Ev. 2023 ---> <https://drive.google.com/drive/folders/1aWt1OLYYQ3wqtGBIPZ35sQnlwqUg0iTE>

Término	Definición
Necesidad	Carencia, problema o requisito fundamental que busca ser satisfecho. Es el punto de partida de cualquier proyecto tecnológico o servicio.
Oportunidad	Situación o nicho que puede ser explotado o mejorado (no necesariamente una carencia grave), donde la tecnología o un servicio puede generar valor.
Servicio	Acción o conjunto de actividades destinadas a satisfacer una necesidad a un usuario o cliente, sin entregar un producto físico tangible (ej. educación, transporte, <i>streaming</i>).
Producto Tecnológico	Objeto físico tangible (como una herramienta, una máquina o un dispositivo) creado para satisfacer una necesidad específica.
Solución Tecnológica	Respuesta práctica (puede ser un producto, un servicio, o un proceso) a un problema o necesidad detectada, utilizando conocimiento y herramientas técnicas.
Detección de Necesidades	Proceso sistemático de investigación (observación, encuestas, entrevistas) para identificar y definir con precisión los problemas o carencias en un entorno.
Propuesta de Valor	El valor único y diferenciador que un producto o servicio ofrece a un segmento de clientes para resolver su problema o necesidad.
Segmento de Mercado	Grupo específico de personas u organizaciones con características, necesidades y/o comportamientos similares al que está dirigido un servicio o producto.

Término	Definición
Innovación	Aplicación exitosa de ideas nuevas que resultan en la mejora de un producto, un servicio o un proceso, o en la creación de uno completamente nuevo.
Innovación Incremental	Pequeñas mejoras o cambios continuos realizados sobre un producto, servicio o proceso ya existente (ej. un auto con mejor rendimiento de gasolina).
Innovación Radical o Disruptiva	Creación de un producto o servicio que crea un mercado completamente nuevo y desplaza o hace obsoleto al mercado existente, alterando radicalmente el modelo de negocio (ej. el paso del teléfono fijo al móvil).
I+D (Investigación y Desarrollo)	Conjunto de actividades sistemáticas y creativas llevadas a cabo para aumentar el conocimiento y usar este conocimiento para idear nuevas aplicaciones.
Obsolescencia	Situación en la que un producto, tecnología o servicio deja de ser útil, adecuado o actual. Puede ser programada (diseñada para fallar) o percibida (por moda o novedad).
Patente	Derecho exclusivo concedido sobre una invención (producto o proceso) que permite a su titular impedir que otros la utilicen comercialmente por un tiempo limitado.

Término	Definición
Sustentabilidad	Capacidad de satisfacer las necesidades del presente sin comprometer la habilidad de las futuras generaciones para satisfacer sus propias necesidades.
Desarrollo Sustentable	Modelo de desarrollo que busca el equilibrio entre los aspectos económico, social y ambiental de las acciones humanas.
Impacto Antrópico	Cualquier efecto o alteración provocado por la actividad humana sobre el medio ambiente (ej. contaminación, deforestación, cambio climático).
Eficiencia Energética	Uso de una menor cantidad de energía para obtener el mismo resultado o servicio (ej. usar bombillas LED para la misma iluminación que antes).
Ética Tecnológica	Conjunto de principios y valores morales que guían el diseño, desarrollo, uso y consecuencias de la tecnología en la sociedad.
Privacidad de Datos	Derecho de los individuos a controlar cómo se recopila, almacena, comparte y utiliza su información personal. Un criterio ético central en servicios digitales.
Responsabilidad Social	Compromiso voluntario de una organización o individuo con el bienestar de la sociedad y el medio ambiente, más allá de sus obligaciones legales.