

## **Instrumento de Evaluación de Conocimientos Específicos y Pedagógicos 2026**

### **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 cómo el desarrollo de las tecnologías da respuestas a problemas y necesidades humanas en determinados contextos sociohistóricos.

##### **1.2. Soluciones tecnológicas.**

- Evaluar soluciones tecnológicas (objetos, servicios y sistemas) de acuerdo con 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.
- Evaluar 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 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.
- Decidir el uso de 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 ha 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.**

- Determinar soluciones tecnológicas que implican innovación, ya sea en el producto o en los procesos involucrados en su producción.
- Determinar cómo 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.**

- Determinar 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 promover la participación, colaboración y comunicación.**

- Señalar herramientas digitales adecuadas para presentar información según el propósito comunicativo y audiencia.
- Sugerir herramientas básicas de productividad en ambiente digital y sus funciones.
- Identificar 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 en 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.
- Identificar, en situaciones de aula, decisiones e intervenciones pedagógicas que favorecen el aprendizaje en la asignatura.
- Seleccionar recursos didácticos pertinentes para abordar los diferentes objetivos de aprendizaje de la asignatura.
- Diseñar estrategias o actividades de aprendizaje en función de los énfasis curriculares de la asignatura.
- Implementar estrategias que permitan enfrentar dificultades de aprendizaje de los estudiantes, de modo que estas puedan ser superadas.
- Conocer e implementar metodologías activas 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.**

- Reconocer los aprendizajes previos necesarios para la preparación de la enseñanza en la asignatura.
- Identificar errores comunes en la asignatura con el fin de retroalimentar y promover el aprendizaje a partir del error.

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

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