

## Instrumento de Evaluación de Conocimientos Específicos y Pedagógicos 2026

### EDUCACIÓN MEDIA TECNOLÓGÍA

#### 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.
- Describir cómo el desarrollo de tecnologías permite dar respuesta a problemas y necesidades humanas en determinados contextos sociohistóricos.

##### 1.2. Soluciones tecnológicas.

- Proponer criterios de evaluación pertinentes para soluciones tecnológicas (objetos, servicios y sistemas) de acuerdo con categorías como las siguientes: técnicos, estéticos, funcionales, de seguridad, económicos, éticos, de eficiencia y sustentabilidad.
- Seleccionar criterios para la evaluación de procesos tecnológicos en función de elementos éticos, energéticos, medioambientales, sociales, de seguridad, de 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.
- Determinar las fases del desarrollo de soluciones intangibles, por ejemplo, servicios digitales, o propuestas de acción para la reducción de impactos tecnológicos negativos ambientales, entre otras, que incorporen aspectos de sustentabilidad, innovación y otros afines.
- 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 ha influido en la sociedad (la educación, las comunicaciones, la empleabilidad, los modos de interacción, etc.).
- Evaluar impactos sociales asociados a diferentes soluciones o procesos tecnológicos determinados.
- Determinar 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.**

- Proponer 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 el desarrollo de soluciones.**

- Identificar las herramientas, recursos y procesos digitales adecuados para el desarrollo de soluciones tecnológicas.

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

- Identificar las herramientas digitales más adecuadas para presentar información según el propósito comunicativo y audiencia.
- Contrastar 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 en la asignatura de Tecnología.**

- Determinar estrategias metodológicas y/o actividades para abordar objetivos o habilidades propias de la asignatura.
- Seleccionar variedad de estrategias de enseñanza para hacer accesible el aprendizaje a todos/as los/as estudiantes, por ejemplo: analogías, ilustraciones, explicaciones, metáforas, ejemplos, contraejemplos, demostraciones, entre otras.
- Retroalimentar con lenguaje comprensible y precisión conceptual.
- Identificar intervenciones pedagógicas que favorecen el aprendizaje de la asignatura.
- Diseñar estrategias o actividades de aprendizaje en función de los énfasis curriculares de la asignatura.
- Identificar estrategias para enfrentar las dificultades de aprendizaje de los estudiantes, de modo que estas puedan ser superadas.
- Describir metodologías activas para la enseñanza de la asignatura, como la metodología basada en proyectos.

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

- Identificar los conocimientos previos requeridos para abordar los distintos aprendizajes de 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.**

- Identificar los indicadores de evaluación y 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 de aprendizajes de la asignatura.
- Caracterizar prácticas e interacciones pedagógicas que contribuyen a retroalimentar formativamente el aprendizaje de los/as estudiantes ante evidencias de desempeños.