



Departamento de Tecnología

UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 5° BÁSICO 2021
I	<p>"Conozcamos las Herramientas Digitales" Buenas prácticas y uso responsable de herramientas digitales de comunicación" CONOCER Y USAR DE FORMA CORRECTA, LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE COMUNICACIÓN, REGISTRO DE PROCESO DE INFORMACIÓN Y ALMACENAMIENTO DE RECURSOS DIGITALES BÁSICOS.</p> <p>Aprendizaje y uso básico de herramientas digitales favorables para la organización y desarrollo de trabajos escolares o futuros, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Classroom (revisión de tareas, respuestas, mensajes, calendario) ● Drive (organización de archivos personales y compartidos) ● Documento de texto en línea (edición de texto, uso de imagen, índice interactivo) <p>- Crear un registro en Cuaderno Digital n° 1 del grupo en Presentación de Google (Drive) este registro presentará el proceso y registros periódicos del trabajo realizado por los estudiantes.</p> <p>- Evaluación sumativa de proceso/ auto y coevaluación.</p>
II	<p>"¡Atrapad@ en las redes?" Ciudadanía Digital Responsable" INVESTIGAR, CONOCER Y APLICAR LAS CARACTERÍSTICAS QUE DEBE TENER UN CIUDADANO DIGITAL RESPONSABLE.</p> <p>- Crear Video con avatar en Animaker, de ciudadano digital responsable. - Preparar Caricatura en un recurso digital para de ciudadano digital responsable - Diseñar Infografía en Canva. - Registros de proceso del trabajo en pareja. - Evaluación sumativa de proceso/ auto y coevaluación.</p>
III	<p>"Credo, gioco, imparo" Tecnología de los Materiales, Teatro Lambe</p> <p>INVESTIGAR, CONOCER Y COMPRENDER LAS CUALIDADES QUE TIENEN LOS DIVERSOS RECURSOS MATERIALES PARA LA CREACIÓN DE UN OBJETO .</p> <p>"- Investigar y almacenar la información con las características de los materiales de construcción de Tecnofactos (Documentos o Presentación de Google). - Preparar y posteriormente armar un Libro Álbum Muestrario de recursos materiales.</p>



	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar un juego simple de Adivina qué Material es.- Registros de proceso del trabajo en pareja/tríos.- Evaluación sumativa de proceso/ auto y coevaluación. <p>(9 hrs)"</p>
IV	<p>"Diseña un ""X"" nuevo Diseño de Tecnofactos, identificando los recursos materiales y objetos tecnológicos que nos rodean."</p> <p>DISEÑAR, COMUNICAR, USO DE LA INFORMACIÓN, APLICAR CONTENIDOS DE OTRAS ASIGNATURAS.</p> <p>"-Preparar guión/mapa mental para crear propuesta de Diseño de Tecnofacto (Documento de Google) - Diseñar/dibujar un Tecnofacto digital a partir del uso de Tinkercad. (8hrs)"</p>



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 6° BÁSICO 2021
I	<p>"¡Qué no te atrape el anzuelo digital!" Ciudadanía digital responsable</p> <p>TOMAR CONCIENCIA DEL ADECUADO USO DE FUENTES CONFIABLES Y EL IMPACTO QUE GENERA LA HUELLA DIGITAL.</p> <p>"Crear una presentación, que permita almacenar;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una investigación, con los Pro y Contra del uso de Fuentes de Investigación Confiables. - Aprender a hacer un Mapa Conceptual, con apoyo teórico desde Lenguaje. - Preparar una infografía que resume lo aprendido. "
II	<p>"... e l'ippogrifo come fa?" Proyecto interdisciplinario, Italiano, Storia y Tecnología"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preparar y definir el concepto de Simbología Iconográfica del arte de la Edad Media. - Reconocen, identifican las características humanas representadas por animales y la simbología (desde los bestiarios medievales hasta la favola y la fiaba). <p>en la cosmovisión medieval por medio de dibujos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear un guión para aplicar en un LAMBE LAMBE. - Diseñar y organizar la ambientación y recursos necesarios para representar las características humanas representadas por animales y su entorno."
III	<p>"Envuelve ideas" Producto Tecnológico</p> <p>"CONOCER CÓMO SE GENERA UN CARTA FORMAL DE SERVICIO Y OFRECER SOLUCIONES DIGITALES DE DISEÑO A EMPRENDEDORES DE LA COMUNIDAD SCUOLA. COLABORAR Y COMUNICAR."</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar una carta formal para dar a conocer un servicio de la comunidad Scuola. - Preparar un registro de presentación digital (recurso a elección) con el proceso, diseños, enlaces y conclusiones de lo ejecutado. - Crear una propuesta de Diseño de Packaging para producto del emprendedor asignado. - Exponer ante el curso y desarrollar las capacidades de oralidad al dar a conocer el trabajo realizado."



IV	<p>"Creando un Museo Virtual" Proyecto interdisciplinario, Storia, Arte, Música y Tecnología</p> <p>DESARROLLAR LA METACOGNICIÓN AL TRABAJAR EN UN PRODUCTO INTERDISCIPLINARIO, APORTANDO LOS TRABAJOS Y CREACIONES DERIVADAS DE OTRAS ASIGNATURAS, AL SERVICIO DEL RECURSO DIGITAL PROPUESTO.</p> <p>"- Conocer y experimentar la experiencia de uso del recurso digital Cospaces. - Preparar un guión de trabajo que contenga las directrices significa representar el futuro Museo. - Preparar la ambientación y definir los recursos ambientales del museo. - Insertar los productos de las asignaturas asociadas al proyecto. - Evidenciar mediante el uso de informe de proceso, el trabajo de cada integrante y su aporte al grupo. - Exponer ante el curso y desarrollar las capacidades de oralidad al dar a conocer el trabajo realizado."</p>
----	---



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 7° BÁSICO 2021
I	<p>Paso a paso, sigo la instrucción, introducción al pensamiento computacional</p> <p>El propósito de esta unidad es que los estudiantes comprendan y apliquen el pensamiento computacional este se refiere a un proceso mental que permite formular problemas que son resueltos por medio de una plataforma digital como Scratch.</p> <p>De esta forma estarán aprendiendo sobre resolución de problemas, lo que implica pensar en términos de abstracción, modelar y descomponer problemas en subproblemas, desarrollando habilidades de pensamiento lógico, creativo, trabajo colaborativo.</p>
II	<p>Relatos que cambiaron el mundo Proyecto interdisciplinario con lenguaje</p> <p>El propósito de esta unidad es que los estudiantes investigan sobre personajes y obras representativas en contexto de DDHH, para elaborar una página web, que logre informar, representar y comunicar distintos enfoques del tema, con el propósito de crear un espacio de reflexión, discusión y análisis crítico con énfasis en la realidad nacional. Además de aprender una herramientas de diseño web, que les permita estructurar un diseño coherente y atractivo visualmente que les permita comunicar ideas propias.</p>
III	<p>¿Cómo podemos salvar el planeta?</p> <p>El propósito de esta unidad es que los estudiantes logren empatizar y generar conciencia de los problemas medio ambientales que afectan a su entorno, contrastar y evaluar soluciones tecnológicas existentes y cómo por medio de la tecnología, los avances tecnológicos con mirada de sustentabilidad podemos mejorar estos efectos. Los estudiantes realizarán una investigación sobre Internet de los objetos, sostenibilidad medioambiental y economía circular</p>
IV	<p>Activando a la Scuola, el “pequeño” libro</p> <p>El propósito de esta unidad es que los estudiantes a partir de la investigación realizada en la unidad 3 puedan construir un libro gigante interactivo donde enseñan como cuidar el planeta abordando la temática medio ambiental y conceptos como LOT, sustentabilidad y economía circular.</p>



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 8° BÁSICO 2021
I	<p>Viajando por Chile, una vista al turismo y el patrimonio del país.</p> <p>El propósito de esta unidad es los estudiantes reflexionen y analicen críticamente su entorno más cercano, sean capaces de detectar problemas y necesidades de las personas o de la comunidad se pretende que discutan y opinen basándose en la información de sus investigaciones, que deben ser de fuentes seguras y confiables.</p> <p>conceptos a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - turismo en la economía del país - patrimonio cultural - patrimonio natural - Turismo sustentable.
II	<p>Tu propia agencia de viajes "proyecto interdisciplinario lenguaje".</p> <p>El propósito de esta unidad es que las y los estudiantes identifiquen una zona del país y diseñen una agencia turística para promover el turismo de la zona. Por medio del diseño de marca "brand". Investigando y potenciando turismo sustentable.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseñan el formato de un folleto. -Planifican la escritura tipografías y composición de un folleto turístico. - Buscan y seleccionan información relevante para la Producción de texto, real, fuentes confiables. <p>comunicativas por medio del diseño de marca ideas propias</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplican técnicas de búsqueda avanzada de información en red, siguiendo los criterios de ciudadanía digital. - Producen un folleto turístico siguiendo técnicas de diagramación en diseño
III	<p>Pensamiento computacional</p> <p>"El propósito de esta unidad es que los estudiantes comprendan y apliquen el pensamiento computacional este se refiere a un proceso mental que permite formular problemas que son resueltos por medio de la plataforma digital en este caso de Scratch.</p> <p>Por medio de la programación en Scratch se trabajará en el desarrollo de algoritmos que en conjunto den instrucciones para alguna tarea en específico. se trabaja con la temática de bullying o cyberbullying, ciudadanía digital. -diálogos en scratch - texto a voz - disfraces- bloques de control bucles.</p>
IV	<p>Robótica, placas y placas</p> <p>El propósito de esta unidad es que los y las estudiantes conozcan diversos tipos de placas de robótica, microcontroladores que les pueden permitir crear sus propios inventos. Aprenderán el uso, componentes y funciones de estas placas, su diversidad de usos y cómo programarlas por medio de lenguaje de bloques.</p>



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 1º MEDIO 2021
I	<p>¿Cómo funciona un computador?</p> <p>El propósito de esta unidad es que los estudiantes comprendan el funcionamiento de un computador, señalan las partes que componen el hardware y como este se relaciona con el software, identificarán los componentes internos y externos y sus funciones específicas. logrando armar, identificar, describir y definir, para luego volver a armar el computador.</p>
II	<p>Brecha digital, el desafío de una nueva alfabetización</p> <p>El propósito de esta unidad es que los estudiantes sean capaces de, analizar, discutir cómo las tecnologías computacionales han cambiado el mundo y expresar cómo esas tecnologías influyen y están influenciadas por prácticas culturales. Entender que es ser un ciudadano digital y las buenas prácticas éticas en las redes sociales e internet, se analizará en esta unidad el concepto de brecha digital y profesiones del futuro. Se espera que los estudiantes comprendan por qué la brecha digital es un problema hoy, y comprender la importancia de quebrar esta brecha fomenta la inclusión.</p>
III	<p>Robótica</p> <p>El propósito de esta unidad es que los y las estudiantes conozcan diversos tipos de placas de robótica, microcontroladores que les pueden permitir crear sus propios inventos. Aprenderán el uso, componentes y funciones de estas placas, su diversidad de usos y cómo programarlas por medio de lenguaje de bloques.</p>
IV	<p>Juego libro La Iliada Proyecto interdisciplinario con lenguaje</p> <p>El propósito de esta unidad es que los y las estudiantes a partir de un segmento del libro “La Iliada”, planifiquen, diseñen y construyan un juego de mesa. Asimismo, producen un manual de instrucciones que refleje las habilidades discursivas y lingüísticas orientadas a comunicar información algorítmica.</p> <p>Proceso de trabajo: concepción-diseño-planificación- elaboración- pruebas</p>



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO IIº MEDIO 2020
I	<p>Conociendo y rescatando el recetario de la nonna</p> <p>El propósito de esta unidad es que los y las estudiantes investiguen sobre recetas significativas de sus familias y comunidad Scuola, identificando cuál de estas recetas presenta un rescate cultural. entrevistan, redactan y registran video y fotográficamente. Construyan un blog de recetas con software digital. -diseñar por medio de un software de diseño un blog- diagramar con software de edición - trabajo colaborativo - editar imágenes</p>
II	<p>Vídeo Ed. física</p> <p>El propósito de esta unidad es que los y las estudiantes promuevan las actividades físicas que los estudiantes practican y en la cual destacar y así mostrar lo que hacen fuera del colegio para lo cual se grabará un video en las clases de ed. física y se editará en tecnología.</p>
III	<p>Arduino- programación con arduino.</p> <p>El propósito de esta unidad es que los y las estudiantes se introduzcan en el conocimiento de la robótica por medio del uso de la placa arduino, comprender el funcionamiento de un microcontrolador, proponer posibles usos que apunten a soluciones con perspectiva de sustentabilidad.</p>
IV	<p>Programación y algoritmos</p> <p>El propósito de esta unidad es que los estudiantes comprendan y apliquen el pensamiento computacional este se refiere a un proceso mental que permite formular problemas. El desarrollo del pensamiento computacional involucra desarrollar habilidades de conceptualización, análisis y desarrollo de soluciones de problemas complejos, por medio de la selección y aplicación de estrategias y herramientas propias de las Ciencias de la Computación. Implica pensar en términos de abstracción y generalización; modelar y descomponer los problemas en subproblemas; analizar procesos y datos.</p>



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO III° MEDIO 2021
I	<p>Entorno y conceptos claves</p> <p>Presentar las características del curso, indicando los conceptos claves del pensamiento computacional, para integrar un lenguaje de programación dentro de su entorno de desarrollo.</p> <p>Comprender los fundamentos de los lenguajes de programación y las estructuras de datos que lo componen, para desarrollar aplicaciones específicas.</p> <p>Analizar las características de la programación orientada a objetos e identificar las excepciones y manejo de errores en las estructuras de programación.</p>
II	<p>Microcontroladores</p> <p>Identificar las características principales de la programación de microcontroladores usando el lenguaje de programación específico.</p> <p>Desarrollar programaciones con lenguaje Python para manipular datos y microcontroladores de entrada y salida.</p>
III	<p>Inteligencia Artificial</p> <p>Reconocer los alcances de la inteligencia artificial, identificando las características del aprendizaje automático y las redes neuronales que la conforman.</p>
IV	<p>Análisis y visualización de bases de datos</p> <p>Manipular datos filtrando y seleccionando la información relevante para luego procesar y transformarla por medio de un lenguaje de programación establecido.</p> <p>Analizar diversos datos mediante un lenguaje de programación, que permita evaluar eficientemente la información y tomar decisiones respecto a un contexto específico.</p>



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO IV° MEDIO 2021
I	<p>Entorno y conceptos claves</p> <p>Presentar las características del curso, indicando los conceptos claves del pensamiento computacional, para integrar un lenguaje de programación dentro de su entorno de desarrollo.</p> <p>Comprender los fundamentos de los lenguajes de programación y las estructuras de datos que lo componen, para desarrollar aplicaciones específicas.</p> <p>Analizar las características de la programación orientada a objetos e identificar las excepciones y manejo de errores en las estructuras de programación.</p>
II	<p>Microcontroladores</p> <p>Identificar las características principales de la programación de microcontroladores usando el lenguaje de programación específico.</p> <p>Desarrollar programaciones con lenguaje Python para manipular datos y microcontroladores de entrada y salida.</p>
III	<p>Inteligencia Artificial</p> <p>Reconocer los alcances de la inteligencia artificial, identificando las características del aprendizaje automático y las redes neuronales que la conforman.</p>
IV	<p>Análisis y visualización de bases de datos</p> <p>Manipular datos filtrando y seleccionando la información relevante para luego procesar y transformarla por medio de un lenguaje de programación establecido.</p> <p>Analizar diversos datos mediante un lenguaje de programación, que permita evaluar eficientemente la información y tomar decisiones respecto a un contexto específico.</p>