



## Departamento de Tecnología

UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 1° BÁSICO
I	<b>Unidad Digital</b>  Usar de forma adecuada herramientas digitales para crear, editar, dar formato, y guardar documentos. Evidenciar el trabajo realizado en clase a través del uso adecuado de las herramientas de Google (Classroom, Correo Electrónico). Desarrollar las competencias necesarias para la formación de ciudadanos digitales responsables.
II	<b>Unidad Manual</b>  Conocer y aplicar recursos , herramientas y técnicas básicas de construcción manual. Participar en el desarrollo de los proyectos ABP.



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 2° BÁSICO
I	<b>Unidad Digital</b>  Usar de forma adecuada herramientas digitales para crear, editar, dar formato, y guardar documentos. Evidenciar el trabajo realizado en clase a través del uso adecuado de las herramientas de Google (Classroom, Correo Electrónico). Desarrollar las competencias necesarias para la formación de ciudadanos digitales responsables.
II	<b>Unidad Manual</b>  Conocer y aplicar recursos , herramientas y técnicas básicas de construcción manual. Participar en el desarrollo de los proyectos ABP.



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 3° BÁSICO
I	<b>Unidad Digital</b>  Usar de forma adecuada herramientas digitales para crear, editar, dar formato, y guardar documentos. Evidenciar el trabajo realizado en clase a través del uso adecuado de las herramientas de Google (Classroom, Correo Electrónico). Desarrollar las competencias necesarias para la formación de ciudadanos digitales responsables.
II	<b>Unidad Manual</b>  Diseño, construcción y análisis de objetos tecnológicos en base a mecanismos simples. Participar en el desarrollo de los proyectos ABP.



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 4° BÁSICO
I	<b>Unidad Digital</b>  Usar de forma adecuada herramientas digitales para crear, editar, dar formato, y guardar documentos. Evidenciar el trabajo realizado en clase a través del uso adecuado de las herramientas de Google (Classroom, Correo Electrónico). Desarrollar las competencias necesarias para la formación de ciudadanos digitales responsables.
II	<b>Unidad Manual</b>  Diseño, construcción y análisis de objetos tecnológicos en base a mecanismos simples. Participar en el desarrollo de los proyectos ABP.



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 5° BÁSICO
I	<p><b>"Máquinas de Leonardo"</b></p> <p>En esta unidad, los estudiantes investigarán y construirán modelos de máquinas diseñadas por Leonardo Da Vinci, comprendiendo sus principios mecánicos y su aplicación en el mundo moderno. Se fomentará el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo mediante la experimentación con materiales diversos.</p>
II	<p><b>Diseño de sitio web</b></p> <p>En esta unidad, los estudiantes diseñarán un sitio web básico sobre un tema de interés personal o asignado. A través de actividades guiadas, explorarán conceptos de diseño digital, organización de contenido y colaboración en equipo. Esta experiencia permitirá que comprendan la estructura de un sitio web, aprendan a gestionar herramientas digitales y desarrollen habilidades de comunicación visual</p>



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 6° BÁSICO
I	<p><b>"Favole e miti"</b></p> <p>En esta unidad, los estudiantes explorarán por medio de un Proyecto Interdisciplinario, el mundo de las favole y fiabe medievales para comprender sus elementos narrativos y culturales, aplicados desde las manualidades, el trabajo digital y la puesta en escena final. Utilizarán herramientas tecnológicas y profundizará el uso de técnicas de construcción manual para desarrollarlo, complementando el diseño y construcción final de un mini teatro, permitiendo fomentar la creatividad y el trabajo en equipo.</p>
II	<p><b>Representación digital</b></p> <p>Los estudiantes deberán trabajar en grupos asignados por acuerdo de las profesoras de las asignaturas involucradas.</p> <p>El Producto Final para ser evaluado, será todo el proceso de indagación , diseño, construcción, prueba y ensayo para construir y programar un Museo Virtual que contenga trabajos de las disciplinas de Arte, Historia, Inglés, Música, Storia y Tecnología.</p>



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 7° BÁSICO
I	<p><b>¿Cómo podemos salvar el planeta?</b></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>
II	<p><b>Pensamiento computacional</b></p> <p>En esta unidad, los estudiantes desarrollarán y aplicarán el pensamiento computacional, un proceso mental que permite analizar y formular problemas de manera que puedan ser resueltos utilizando herramientas digitales. Para ello, trabajarán con la plataforma CODE.org para aprender conceptos fundamentales de programación y resolución de problemas computacionales. Además, aplicarán estos conocimientos en el diseño y desarrollo de una página web, integrando elementos de creatividad, funcionalidad y lógica.</p>



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO 8° BÁSICO
I	<p><b>Tablero de aprendizaje</b></p> <p>Esta unidad tiene como objetivo que los estudiantes comprendan el concepto de emprendimiento sostenible y su impacto en la sociedad, aplicando principios de diseño y fabricación en la creación de un tablero sensorial con materiales reciclados. A lo largo de la unidad, los estudiantes desarrollarán habilidades de gestión, creatividad, resolución de problemas y trabajo en equipo, fomentando un pensamiento innovador y sustentable. Se promoverá la experimentación, el análisis crítico y la presentación efectiva de proyectos emprendedores.</p>
II	<p><b>Pensamiento computacional y Arduino</b></p> <p>En esta unidad los estudiantes aprenderán conceptos de ciencias de la computación por medio del programa Scratch donde podrán en práctica la programación por bloques, además podrán robotizar sus programación por medio de la placa de arduino.</p>





UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO I° MEDIO
I	<p><b>Juego de mesa</b></p> <p>Planificación, diseño y construcción de un juego digital o físico con todos sus componentes, tales como piezas, tablero o soporte y un manual de instrucciones que refleje las habilidades lingüísticas orientadas a comunicar información algorítmica; basado en una obra de la literatura universal, promoviendo una cultura participativa e incentivado un pensamiento crítico y creativo. Este proyecto se trabaja en conjunto con la asignatura de inglés.</p>
II	<p><b>Proyecto STEM</b></p> <p>En esta unidad, los estudiantes desarrollan un proyecto STEM, incorporando el uso de instrumentos y control de variables, considerando un proceso de análisis estadístico de la información recopilada, por medio de un trabajo colaborativo, asumiendo diferentes roles y responsabilidades para el cumplimiento de las metas.</p>



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO II° MEDIO 2020
I	<p><b>Análisis y visualización de datos básica</b></p> <p>En esta unidad, los alumnos, a partir de un volumen de datos, hacen relaciones, establecen criterios de búsqueda y consultas para levantar información, contribuyendo de esta manera a otras disciplinas que les permitirá sacar conclusiones sobre la información para poder tomar decisiones o ampliar los conocimientos sobre diversos temas desde un enfoque interdisciplinario.</p>
II	<p><b>Programación y algoritmos</b></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
I	<p><b>Análisis y visualización de datos aplicada</b></p> <p>En esta unidad, los alumnos, a partir de un volumen de datos, hacen relaciones, establecen criterios de búsqueda y consultas para levantar información, contribuyendo de esta manera a otras disciplinas que les permitirá sacar conclusiones sobre la información para poder tomar decisiones o ampliar los conocimientos sobre diversos temas desde un enfoque interdisciplinario centrado en el área de la salud.</p>
II	<p><b>Programación de tarjetas lógicas</b></p> <p>Los estudiantes diseñarán e implementarán sistemas automatizados utilizando herramientas como Arduino, Raspberry Pi, sensores y actuadores. El enfoque estará en comprender conceptos avanzados de programación, electrónica básica y su aplicación en problemas cotidianos.</p>



UNIDAD	TECNOLOGÍA. TEMARIO IV° MEDIO
I	<p data-bbox="261 302 574 338"><b>Inteligencia Artificial</b></p> <p data-bbox="261 390 1497 632">Los estudiantes desarrollarán un proyecto tecnológico innovador enfocado en resolver un problema social o ambiental, aplicando habilidades avanzadas de programación, diseño digital y prototipado. El proceso incluye la investigación del problema, planificación, creación del prototipo y presentaciones finales. El objetivo es fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo. El producto final contempla la habilitación de un chatbot.</p>