

# Progresión de objetivos de aprendizaje de Tecnología de 1º a 6º básico

## EJE 1: DISEÑAR

Emprendimiento

### NIVEL 1º BÁSICO

Crear diseños de objetos tecnológicos, representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada o modelos concretos, desde sus propias experiencias y tópicos de otras asignaturas, con orientación del profesor.

### NIVEL 2º BÁSICO

Crear diseños de objetos tecnológicos, representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada o modelos concretos, desde ámbitos cercanos y tópicos de otras asignaturas, con orientación del profesor.

### NIVEL 3º BÁSICO

Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas:

- › desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas
- › representando sus ideas por medio de dibujos a mano alzada, modelos concretos o usando TIC
- › explorando y combinando productos existentes

## EJE 2: HACER

Materiales, herramientas y equipos

### NIVEL 1º BÁSICO

Distinguir las tareas para elaborar un objeto tecnológico, identificando los materiales y las herramientas necesarias en cada una de ellas para lograr el resultado deseado.

### NIVEL 2º BÁSICO

Organizar las tareas para elaborar un objeto tecnológico, distinguiendo las acciones, los materiales y las herramientas necesarias para lograr el resultado deseado.

### NIVEL 3º BÁSICO

Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado.

Elaborar un objeto tecnológico según las indicaciones del profesor, seleccionando y experimentando con:

- › técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras
- › materiales como papeles, fibras, plásticos, desechos, entre otros

Elaborar un objeto tecnológico según indicaciones del profesor, seleccionando y experimentando con:

- › técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras
- › materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, desechos, entre otros

Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de:

- › técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras
- › materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, cerámicos, desechos, entre otros

NIVEL 4º BÁSICO	NIVEL 5º BÁSICO	NIVEL 6º BÁSICO
<p>Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas</li> <li>› representando sus ideas por medio de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC</li> <li>› explorando y transformando productos existentes</li> </ul>	<p>Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas</li> <li>› representando sus ideas por medio de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC</li> <li>› analizando y modificando productos</li> </ul>	<p>Crear diseños de objetos y sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› desde diversos ámbitos tecnológicos determinados y tópicos de otras asignaturas</li> <li>› representando sus ideas por medio de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC</li> <li>› innovando con productos</li> </ul>

NIVEL 4º BÁSICO	NIVEL 5º BÁSICO	NIVEL 6º BÁSICO
<p>Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado, y discutiendo las implicancias ambientales de los recursos utilizados.</p>	<p>Planificar la elaboración de objetos tecnológicos, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias o alternativas para lograr el resultado deseado, discutiendo las implicancias ambientales y sociales de los recursos utilizados.</p>	<p>Planificar la elaboración de objetos o servicios tecnológicos, incorporando la secuencia de acciones, tiempos, costos y recursos necesarios o alternativos para lograr el resultado deseado, y discutiendo las implicancias ambientales y sociales de los elementos considerados.</p>
<p>Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, unir, pintar, perforar, serrar, plegar y pegar, entre otras.</li> <li>› materiales como papeles, cartones, maderas, fibras, plásticos, cerámicos, desechos, entre otros</li> </ul>	<p>Elaborar un producto tecnológico para resolver problemas y aprovechar oportunidades, seleccionando y demostrando dominio en el uso de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, unir, pegar, mezclar, lijar, serrar, perforar y pintar, entre otras</li> <li>› materiales como papeles, cartones, maderas, fibras, plásticos, cerámicos, metales, desechos, entre otros</li> </ul>	<p>Elaborar un producto tecnológico para resolver problemas y aprovechar oportunidades, seleccionando y demostrando dominio en el uso de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, unir, pegar, perforar, mezclar, lijar, serrar y pintar, entre otras</li> <li>› materiales como papeles, cartones, maderas, fibras, plásticos, cerámicos, metales, desechos, entre otros</li> </ul>

**EJE 3: PROBAR**

**NIVEL 1º BÁSICO**

Probar y explicar los resultados de los trabajos propios y de otros, de forma individual o en equipos, dialogando sobre sus ideas e identificando lo que podría hacerse de otra manera.

**NIVEL 2º BÁSICO**

Probar y explicar los resultados de los trabajos propios y de otros, de forma individual o en equipos, dialogando sobre sus ideas y señalando cómo podría mejorar el trabajo en el futuro.

**NIVEL 3º BÁSICO**

Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios técnicos, medioambientales y de seguridad y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento.

**EJE 4: TIC**

**NIVEL 1º BÁSICO**

Usar software de dibujo para crear y representar ideas por medio de imágenes, guiados por el docente.

**NIVEL 2º BÁSICO**

Usar software de dibujo para crear y representar diferentes ideas por medio de imágenes.

**NIVEL 3º BÁSICO**

Usar software de presentación para organizar y comunicar ideas para diferentes propósitos.

Explorar y usar una variedad de software educativos (simuladores, libros digitales, interactivos y creativos, entre otros) para lograr aprendizajes significativos y una interacción apropiada con las TIC.

Usar procesador de textos para crear, editar y guardar información.

Usar procesador de textos para crear, editar, dar formato y guardar información.

Usar internet para acceder y extraer información, siguiendo las indicaciones del profesor y considerando la seguridad de la fuente.

Usar internet y buscadores para localizar, extraer y almacenar información, considerando la seguridad de la fuente.

NIVEL 4º BÁSICO	NIVEL 5º BÁSICO	NIVEL 6º BÁSICO
<p>Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios de funcionamiento, técnicos, medioambientales y de seguridad, y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento.</p>	<p>Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios de funcionamiento, técnicos, medioambientales, estéticos y de seguridad, y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento.</p>	<p>Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios de funcionamiento, técnicos, medioambientales, estéticos y de seguridad, dialogando sobre sus resultados y aplicando correcciones según corresponda.</p>
NIVEL 4º BÁSICO	NIVEL 5º BÁSICO	NIVEL 6º BÁSICO
<p>Usar software para organizar y comunicar ideas e información con diferentes propósitos, mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› programas de presentación para mostrar imágenes, diagramas y textos, entre otros</li> <li>› hojas de cálculo para ordenar datos y elaborar gráficos simples</li> </ul>	<p>Usar software para organizar y comunicar los resultados de investigaciones e intercambiar ideas con diferentes propósitos, mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› programas de presentación para mostrar imágenes, diagramas y textos, entre otros</li> <li>› hojas de cálculo para elaborar tablas de doble entrada y elaborar gráficos de barra y línea, entre otros</li> </ul>	<p>Usar software para organizar y comunicar los resultados de investigaciones e intercambiar ideas con diferentes propósitos, mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› programas de presentación para mostrar imágenes, diagramas y textos, entre otros</li> <li>› hojas de cálculo para elaborar tablas de doble entrada y diseñar gráficos de barra simple y doble, circulares y de línea, entre otros</li> </ul>
<p>Usar procesador de textos para crear, editar, dar formato, incorporar elementos de diseño y guardar un documento.</p>	<p>Usar procesador de textos para crear, editar, dar formato, incorporar elementos de diseño y guardar un documento.</p>	<p>Usar procesador de textos para crear, editar, dar formato, incorporar elementos de diseño, revisar y guardar un documento.</p>
<p>Usar internet y buscadores para localizar, extraer, evaluar y almacenar información, considerando la seguridad de la fuente.</p>	<p>Usar internet y comunicación en línea para compartir información de diferente carácter con otras personas, considerando la seguridad de la fuente y las normas de privacidad.</p>	<p>Usar internet y comunicación en línea para compartir y publicar información de diferente carácter con otras personas, considerando la seguridad de la fuente y las normas de privacidad y de uso.</p>