

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA I EM

Unidades MINEDUC	CONOCIMIENTOS BÁSICOS DEL PROFESOR
Determinación de un proyecto práctico para la elaboración de un objeto	El profesor domina conocimientos generales, conceptos y/o técnicas referidos a:
	Las diferencias entre; Tecnología y ciencia Tecnología y técnica
	Aspectos básicos para el diseño de objetos y solución de problemas constructivos elementales.
	Historia, que le permitan reconocer diferentes hitos en la evolución de las ciencias, como elemento base para su aprovechamiento práctico; Tecnología
Determinación de las necesidades del usuario	El profesor domina conocimientos generales, conceptos y/o técnicas referidos a:
	<ul style="list-style-type: none"> • Mercado • Consumidor • Producto • Producción • Oportunidad
	Información de mercadeo <ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas • Encuestas • Observación • Experimentación
	Programas de computación a nivel de usuario y las técnicas para la búsqueda y manejo de información en la red.
Diseño de un objeto	El profesor domina conocimientos generales, conceptos y/o técnicas referidos a:
	Las principales normas de dibujo técnico industrial. <ul style="list-style-type: none"> • Planos • Vistas • Acotación • Planos de despiece • Diagramas de conexiones • Simbología.

	<p>Formas y técnicas para adquirir y manejar información de mercadeo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas • Encuestas • Observación • Experimentación
<p>Diseño de un objeto</p>	<p>Manejar conceptos de reciclaje y cuidado de los recursos naturales</p> <hr/> <p>El profesor domina conocimientos generales, conceptos y/o técnicas referidos a:</p> <p>Aspectos relevantes sobre el cuidado del medio ambiente</p> <p>Impacto ambiental y sus clasificaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • positivos o negativos • efectos sociales • efectos económicos • efectos tecnológico-culturales
<p>Producción</p>	<p>El profesor domina conocimientos generales, conceptos y/o técnicas referidos a:</p> <p>Conocer las diferentes fases de procesos productivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materias primas • Mano de obra • Maquinarias • Producto <p>Conocer métodos de programación de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenamiento secuencial de actividades • Estimación de rendimientos y duración de actividades • Calendarización de actividades. <p>Herramientas de programación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carta Gantt • Métodos del camino crítico (CPM, PERT) <p>Elementos para el análisis de costos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costos de producción • Costo administrativo • Costo fijo • Costo variable • Precio de venta • Margen de utilidad <p>Programas computacionales para</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planillas de calculo • Procesadores de texto • Bases de datos • Dibujo • Diseño Gráfico

	<p>Diferentes técnicas de medición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcado • Trazado • Cortado • Pegado • Plegado • doblado, etc.
	<p>Diferentes herramientas su origen y los usos para las que están diseñadas</p>
Producción	<p>El profesor domina conocimientos generales, conceptos y/o técnicas referidos a:</p> <p>Las características básicas de diferentes materiales,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origen • Dureza • Textura • Resistencia • Elasticidad • Plasticidad • Ductilidad • Aplicaciones • Diferentes aleaciones • Aplicaciones, etc.
	<p>Los principales alcances de la ley de accidentes del trabajo y enfermedades profesionales.</p>
	<p>Reciclaje y cuidado de los recursos naturales</p>
Distribución	<p>El profesor domina conocimientos generales, conceptos y/o técnicas referidos a:</p> <p>Elementos de diseño gráfico publicitario y técnicas de marketing</p> <p>Las normas legales existentes en el país para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • obtención de patentes, • registro de propiedad intelectual, • iniciación de actividades.

CAPACIDADES Y/O HABILIDADES DEL PROFESOR COMUNES A TODAS LAS UNIDADES

- Creatividad
- Obtiene y elabora informaciones de fuentes diversas: textos, prensa, Internet, películas, videos, software
- Establece relaciones entre las ciencias, artes y tecnología
- Organiza y conduce trabajos en grupo de los alumnos
- Detecta material de prensa, o TV para ser utilizado en clases
- Establece fortalezas y debilidades en el desarrollo del pensamiento divergente de sus alumnos
- Emplea PC's y recursos informáticos para la docencia
- Realiza comparaciones y extra conclusiones
- Utiliza razonamientos inductivos
- Hace inferencias
- Posee los conocimientos suficientes para fundamentar con hechos las afirmaciones que haga, las conclusiones que exponga
- Propicia trabajos prácticos que induzcan al desarrollo de la creatividad en sus estudiantes.
- Motiva la generación de preguntas relacionadas con el tema, en sus alumnos y alumnas
- Esta actualizado en acontecer nacional acerca de los temas del Programa de Estudios
- No impone sus propios puntos de vista u opiniones en temas valóricos, socio-afectivos
- Erradica, con tino y respeto, los prejuicios de sus alumnos referidos a los temas del programa
- Organiza la docencia y las actividades inherentes con mapas conceptuales
- Toma en cuenta los factores de eficiencia de la docencia en Enseñanza Media