



**FICHAS PEDAGÓGICAS PARA LA PRIORIZACIÓN CURRICULAR**  
**Formación Diferenciada Técnico Profesional**

# Programación

Unidad de Currículum y Evaluación  
Junio 2020

El Propósito de estas fichas pedagógicas es relevar estrategias didácticas pertinentes para abordar los objetivos de la Priorización Curricular. A su vez, ser una guía que propone actividades, recursos y evaluaciones seleccionadas, principalmente del Programa de Estudio, y otros recursos disponibles en la página web de currículum nacional. Se ofrece al docente como una ayuda para realizar su labor de enseñanza, que sirva de guía para la planificación y organización de los objetivos de acuerdo con el tiempo disponible y las particularidades de su contexto escolar.

Al igual que la Priorización Curricular, estas fichas están organizadas por niveles como se describe en el cuadro a continuación:



Es importante considerar que estas estrategias se pueden ajustar flexiblemente para cubrir las necesidades de todos nuestros estudiantes; aquellos con los cuales nos podemos contactar presencialmente como de modo remoto. En la educación remota, ya sea que dispongamos de medios tecnológicos utilizando diferentes tipos de plataforma, o por otras vías como teléfono, mensajería instantánea, correo electrónico, chat, video llamadas, fotografías, entre otras.

En relación con los Objetivos de Aprendizaje Genéricos de la Formación Diferenciada Técnico-Profesional, se consideran todos priorizados, y por tanto en estas fichas pedagógicas, la mayoría se encuentran asociados a los Objetivos de Aprendizajes de las especialidades y menciones. Los objetivos relacionados con Normas Laborales, Aprender a Aprender, Emprendimiento y Educación Financiera (**OA F, OA G, OA J, OA L**) se abordan en el módulo de Emprendimiento y Empleabilidad.

### Precauciones para trabajar en aulas, talleres, laboratorios, terrenos en el escenario de emergencia sanitaria:

- Las medidas y protocolos sanitarios de COVID-19 se consideran incorporados en el Objetivo de Aprendizaje genérico de seguridad (**OA K**), por tanto, el establecimiento debe velar porque se integre al proceso de enseñanza-aprendizaje de las especialidades que imparta.
- Para el aprendizaje de desempeños prácticos se sugiere dividir el curso en grupos organizados de tal manera que se mantenga el distanciamiento social (1,0 a 1,5 m). Además, se recomienda iniciar el proceso de aprendizaje por los aspectos teóricos, seleccionando las estrategias pertinentes para los aprendizajes, estudiantes y condiciones del entorno, postergando en lo posible las actividades prácticas hacia el final del año escolar.
- En la medida de lo posible los docentes pueden grabar las demostraciones de procedimientos en sus teléfonos u otros dispositivos, y compartirlas con sus estudiantes para facilitar el estudio y práctica individual y/o en pequeños grupos. Si esta práctica se realiza en espacios escolares se debe mantener siempre la distancia social y el uso de mascarillas. Se puede incentivar la práctica en las casas, si es factible y no implique riesgos para los estudiantes.
- Se debe evitar el traspaso de materiales, recursos didácticos y documentos entre estudiantes, por tanto, el establecimiento debe tomar las medidas para asegurar que cada uno tenga un set de recursos asignado para la realización de la actividad.
- Tomar precauciones en el uso, manipulación e higienización de las aulas y otros espacios educativos, máquinas, equipos, herramientas, implementos, mobiliario e insumos, siguiendo los protocolos establecidos por el Ministerio de Salud.

## Fichas pedagógicas nivel 1

### FICHA 1

<b>¿Qué aprenderán?</b>	<p><b>OA 1:</b> Desarrollar programas y rutinas de baja y mediana complejidad que involucren estructuras y bases de datos de acuerdo a los requerimientos de la empresa.</p> <p>Objetivos de Aprendizaje Genéricos: <b>OA C; OA D; OA K.</b></p>
<b>¿Qué estrategias utilizo?</b>	<p>Este objetivo es trabajado en el módulo 1. "Programación y base de datos", en 3° medio (Programa, p. 34).</p> <p>Esta competencia es fundamental porque integra los conocimientos y habilidades necesarios para desarrollar el pensamiento algorítmico que permite elaborar una estructura lógica. Se recomienda utilizar estrategias de aprendizaje que ayuden a desarrollar el pensamiento creativo y la innovación, como: <b>aprendizaje basado en proyectos, método de caso, aprendizaje + servicio, practica guiada</b>, entre otras.</p> <p><b>Ejemplo Aprendizaje Basado en Proyectos</b></p> <p>En primer lugar, se sugiere diseñar una situación real que requiera el desarrollo de un proyecto, que incluya la planificación y diseño de un producto final. Por ejemplo, se puede utilizar el desarrollo de programas simples que permitan integrar sistemas de información. Se recomienda utilizar el ejemplo de la sesión N° 16 del texto Programación, Módulo 1, que se encuentra en los recursos de apoyo (págs., 208 a 211). Luego, comunique las características de la situación de trabajo y entregue indicaciones del procedimiento que los estudiantes deben realizar; el objetivo, es que cada grupo de trabajo diseñe un producto asociado a una mejora de un proceso considerando las características del contexto y requerimientos del mundo del trabajo. En esta etapa, se recomienda informar a los grupos de trabajo consideren los riesgos ocupacionales, que pueden tener al momento de elaborar el proyecto, además, considera los riesgos que pueden tener los clientes en el uso del producto al momento de utilizar el programa (<b>OA K</b>)</p> <p>Después, los grupos de trabajo organizan y planifican el proyecto, en todas sus etapas: planteamiento, propósito, objetivos, producto, ejecución y evaluación que considere focalizar el trabajo, haciendo hincapié en coordinar las acciones y que cada uno de los integrantes asuma un rol para el buen cumplimiento de las tareas asociadas al cargo (<b>OA D</b>). Puede considerar el formato de diseño de proyecto del texto recurso de Metodología ABP (págs. 16 a 18). A continuación de la planificación, los grupos continúan con la implementación del proyecto. Para ver los resultados preliminares sugiera a los estudiantes que, realicen pruebas simuladas, considerando los estándares de calidad propios de la especialidad buscando alternativas y soluciones cuando se presenten situaciones complejas (<b>OA C</b>).</p> <p>Finalice este proceso, con una etapa de reflexión y autoevaluación en base al trabajo realizado por cada grupo.</p>

<b>¿Cómo puedo verificar si aprendió?</b>	<b>Sugerencias para la evaluación formativa</b> Los logros esperados de desempeño de los estudiantes en la actividad de aprendizaje basado en proyectos son: <ul style="list-style-type: none"><li>• Seleccionan el lenguaje de programación apropiado en función del área de aplicación y recursos disponibles.</li><li>• Codifican un programa, según el orden y estructura de un algoritmo y/o diagrama de flujo simple.</li><li>• Solucionan problemas de error en programación, haciendo uso de herramientas de software.</li><li>• Desarrollan un programa básico en forma modular, de acuerdo a protocolo, en un lenguaje apropiado al área de aplicación del problema a resolver.</li></ul> <p>Tenga reuniones periódicas en cada etapa con los estudiantes, registrando en una pauta cada procedimiento que los grupos estén llevando a cabo, de tal forma que los estudiantes puedan observar el avance de su proyecto. En el texto de Metodología de ABP (págs. 20 a 29), hay ejemplos de rúbricas para monitorear el avance de los proyectos de cada grupo. Se sugiere utilizar la rúbrica de pensamiento creativo e innovación en la pág. 25.</p> <p>Finalmente, se recomienda elaborar una rúbrica para evaluar del proyecto, con los siguientes criterios: Definición del desafío, fuentes de información, generación y selección de ideas, presentación del trabajo, originalidad, valor, estilo.</p>
<b>Recursos de apoyo</b>	<b>Bibliografía Técnica</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Metodología de Aprendizaje Basado en Proyecto <a href="https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/w3-article-140166.html">https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/w3-article-140166.html</a></li><li>• Módulo 1. Programación y base de datos. INACAP <a href="https://link.curriculumnacional.cl/https://portales.inacap.cl/cedem/publicaciones/recursos-pedagogicos/index">https://link.curriculumnacional.cl/https://portales.inacap.cl/cedem/publicaciones/recursos-pedagogicos/index</a></li><li>• Recursos Modulo 1. Programación y base de datos. <a href="https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/w3-article-82128.html">https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/w3-article-82128.html</a></li></ul>

## FICHA 2

<b>¿Qué aprenderán?</b>	<p><b>OA 3:</b> Desarrollar aplicaciones y rutinas para el mantenimiento y actualización de bases de datos de acuerdo a los requerimientos de la empresa.</p> <p>Objetivos de Aprendizaje Genéricos: <b>OA A; OA B; OA H.</b></p>
<b>¿Qué estrategias utilizo?</b>	<p>El presente objetivo es trabajado en el módulo 7. “Administración de base de datos”, en 4° medio (Programa de Estudio, pág. 94).</p> <p>Esta competencia permite a los estudiantes desarrollar habilidades para la construcción de unidades de proyecto, elementos dinámicos de una web y unidades de programación utilizando lenguaje SQL y PL/SQL, utilizando SQL developer como entorno de desarrollo y un motor instalado de ORACLE, de uso mayoritario en las empresas que prestan servicios informáticos (<b>OA H</b>). Para esto se recomienda el uso de estrategias didácticas que simulen contextos laborales asociados a la especialidad como, aprendizaje basado en problemas, simulación, análisis de casos, prácticas guiadas, entre otras.</p> <p><b>Ejemplo Aprendizaje Basado en Problema</b></p> <p>En primer lugar, defina el problema a los estudiantes, para esto puede describir una situación que implique el desarrollo de unidades de programación complejas en una base de datos (ver Programa, págs. 97 y 98). Puede utilizar como ejemplo para diseñar o adaptar el problema las hojas de actividades de la sesión N° 3 del texto de Programación, Módulo 7 de INACAP (ver, Recursos de apoyo, págs. 38 a 40).</p> <p>Luego de la presentación de las características del problema, defina las restricciones que del trabajo con los estudiantes y solicite que señalen sus primeras impresiones para analizar la situación de trabajo. Para esta actividad se puede utilizar la lluvia de ideas y consensuar una solución inicial. Posteriormente, en una segunda etapa, cada grupo de trabajo lista los elementos que conocen y desconocen del problema para buscar información al respecto (<b>OA B</b>).</p> <p>Con esta información los estudiantes podrán realizar un Plan de Trabajo para dar con una posible solución. En esta etapa, sugiera a los estudiantes planificar el análisis para la solución del problema, por ejemplo, con un esquema similar al siguiente:</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;"> <pre>             graph LR             A[<b>Generación de ideas</b> • lluvia de ideas • búsqueda de información para generar nuevas ideas • ampliar ideas] --&gt; B[<b>Manejo de la información</b> • juicio de la credibilidad de las fuentes • juzgar puntos de vista • juzgar la relevancia de la información]             B --&gt; C[<b>Solución a la problemática</b>]             </pre> </div> <p>A continuación, guíe el trabajo de los estudiantes hacia la obtención de información relevante para generar la solución al problema. Así los grupos podrán aclarar la solución inicial, para presentar los resultados del tipo de arquitectura de una base de datos y dar con un desarrollo de unidades de programación complejas (<b>OA A</b>).</p>

<p><b>¿Cómo puedo verificar si aprendió?</b></p>	<p><b>Sugerencias para la evaluación formativa</b></p> <p>Los logros esperados de desempeño de los estudiantes en la actividad de aprendizaje basado en problemas son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollan rutinas de programación estructurada, realizando operaciones básicas (sumas, operadores aritméticos, declaración de variables básicas y asignación).</li><li>• Construyen unidades de programación, según requisitos de la lógica de negocios y de información solicitada, para diferentes tipos de datos a mantener o actualizar.</li></ul> <p>Retroalimente de manera oportuna a los equipos de trabajo, en cada etapa del desarrollo de la solución del problema dado, para ello, puede elaborar pautas de reuniones con los grupos en base las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>¿Cuál es el problema?</li><li>¿Cuáles son las posibles soluciones?</li><li>¿Cuál sería el resultado con cada una de estas soluciones?</li><li>¿Cuál es la mejor solución?</li></ul> <p>En estas reuniones puede ahondar en los desafíos con los que se han encontrado los estudiantes y en las decisiones que han tomado al respecto. Se sugiere, en estos casos explicitar lo que está logrado como equipo y aquello que falta por lograr para llegar a una posible solución. (ver, Recursos de apoyo, Evaluación Formativa en el Aula, pág. 36).</p>
<p><b>Recursos de apoyo</b></p>	<p><b>Bibliografía técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Swartz, R., A. Costa, B. Beyer, R. Reagan &amp; B. Kallick. Cap. 1. <i>El aprendizaje basado en el pensamiento</i>. <a href="https://link.curriculumnacional.cl/https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2013/05/Elaprendizaj-basadoenelpensamiento.pdf">https://link.curriculumnacional.cl/https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2013/05/Elaprendizaj-basadoenelpensamiento.pdf</a></li><li>• <i>Evaluación Formativa en el Aula: Orientaciones para docentes</i> <a href="https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/articles-89343_archivo_01.pdf">https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/articles-89343_archivo_01.pdf</a></li><li>• Programación: Modulo 7. Administración de base de datos. INACAP <a href="https://link.curriculumnacional.cl/https://portales.inacap.cl/cedem/publicaciones/recursos-pedagogicos/index">https://link.curriculumnacional.cl/https://portales.inacap.cl/cedem/publicaciones/recursos-pedagogicos/index</a></li></ul>

## FICHA 3

<b>¿Qué aprenderán?</b>	<b>OA 7:</b> Dar soporte técnico a usuarios de un sistema computacional en forma local o remota, cumpliendo con las exigencias técnicas y de los usuarios.  Objetivos de Aprendizaje Genéricos: <b>OA C; OA D OA E.</b>
<b>¿Qué estrategias utilizo?</b>	<p>Este objetivo es trabajado en el módulo 3. “Soporte a usuarios y productividad”, en 3° medio (Programa de Estudio, pág. 54).</p> <p>Esta competencia permite al estudiante desarrollar aprendizajes que son fundamentales en la especialidad, puesto que trabajan procedimientos claves, no solamente en empresas informáticas, sino que en todas aquellas que utilicen sistemas computacionales conectados en una red de área local. Por lo tanto, se recomienda utilizar estrategias didácticas que otorguen la oportunidad a los estudiantes de trabajar en escenarios similares a aquellos que puede encontrar en el mundo del trabajo, como: demostración guiada, simulación, método de caso, práctica guiada, entre otras.</p> <p><b>Ejemplo Simulación</b></p> <p>Consiste en representar de la forma más real posible, una situación para demostrar un procedimiento o tarea práctica a realizar. Por ejemplo, para el trabajo de este objetivo se puede considerar la práctica de un soporte remoto para resolver un problema de operación de un equipo que afecta la productividad del trabajo. Para este procedimiento se recomienda que utilice un ambiente de prueba, a través de una máquina virtual o sistema operativo virtual. Un ejemplo de este proceso puede encontrarlo en el libro de Programación, módulo 3 (págs. 225–235) de INACAP.</p> <p>En primer lugar, planifique y diseñe con anticipación el ambiente simulado, entregue una IP por cada equipo que será utilizado por los estudiantes, procure tener los softwares a utilizar instalados previamente. Luego, entregue las instrucciones del procedimiento a realizar, y organice a los estudiantes, indicando que hagan un Plan de Trabajo, que puede ser un diagrama de flujo. Se recomienda, entregar roles, en caso de que la actividad se realice de forma colaborativa (<b>OA D</b>), para lo cual puede utilizar los siguientes roles: soporte, administrador de red, programador, supervisor, entre otros. A continuación, guíe el proceso de ejecución del procedimiento de asistencia remota resguardando que cada paso sea realizado manera prolija, para atender a los estándares de calidad necesarios en el mundo del trabajo (<b>OA C</b>). Cuando los estudiantes finalicen el proceso, realice una verificación, entregando el visto bueno a cada asistencia realizada.</p> <p>Para finalizar la experiencia, solicite que los estudiantes expliquen cada procedimiento realizado, acentuando las oportunidades de aprendizaje que dejó esta experiencia. Puede indicar solicitar que presenten cada paso realizado como si fueran reportados al supervisor en terreno, de forma respetuosa y sin hacer alguna distinción (<b>OA E</b>)</p>



<p><b>¿Cómo puedo verificar si aprendió?</b></p>	<p><b>Sugerencias para la evaluación formativa:</b></p> <p>Los logros esperados de desempeño de los estudiantes en la actividad de simulación son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recaban información de problemas frecuentes, de tipo operativo (hardware)</li><li>• Instala y configura aplicaciones de gestión para administrar las atenciones de soporte técnico local de forma remota.</li><li>• Construyen un plan de soporte informático, para controlar atenciones de software y hardware.</li><li>• Asisten al usuario solucionando problema de hardware, desempeñando tareas propias de la mesa de ayuda</li><li>• Asisten a usuario y resuelve problema de software, en forma remota utilizando recursos en línea y documentando en un sistema HelpDesk</li></ul> <p>En la fase de evaluación de la actividad, puede plantear preguntas que guíen la reflexión de los estudiantes respecto al desempeño en la simulación. En el texto de <i>Evaluación Formativa en el Aula</i> (pág. 25), se describe cómo plantear preguntas que sirven de apoyo para evidenciar el aprendizaje de los estudiantes. Por ejemplo, pueden ser las siguientes:</p> <p>¿Qué factores determinaron el plan de trabajo que se propusieron? ¿Hubo algún problema técnico en la aplicación del software? ¿Cómo solucionaron los obstáculos que surgieron en el proceso? ¿Qué otras opciones tenían para realizar la asistencia remota?, entre otras.</p>
<p><b>Recursos de apoyo</b></p>	<p><b>Bibliografía técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Evaluación Formativa en el Aula</i> <a href="https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/articles-89343_archivo_01.pdf">https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/articles-89343_archivo_01.pdf</a></li><li>• Programación: Modulo 3. Soporte a usuarios y productividad. INACAP <a href="https://link.curriculumnacional.cl/https://portales.inacap.cl/cedem/publicaciones/recursos-pedagogicos/index">https://link.curriculumnacional.cl/https://portales.inacap.cl/cedem/publicaciones/recursos-pedagogicos/index</a></li></ul>

## Fichas pedagógicas nivel 2

### FICHA 4

<b>¿Qué aprenderán?</b>	<b>OA 4:</b> Construir aplicaciones computacionales basadas en programación orientada a objetos, de manera de cumplir con las exigencias técnicas y de los usuarios.  Objetivos de Aprendizaje Genéricos: <b>OA A; OA C; OA I.</b>
<b>¿Qué estrategias utilizo?</b>	<p>Este objetivo es trabajado en el módulo 6. "Programación orientada a objetos", en 4° año medio (Programa de Estudio, pág. 84).</p> <p>Esta competencia involucra los aprendizajes para el desarrollo de aplicaciones, que son demandadas en las empresas informáticas. Se recomienda utilizar estrategias didácticas que simulen posibles escenarios cercanos a sus realidades laborales. La construcción de aplicaciones conlleva que los estudiantes analicen de forma periódica diversos escenarios y desafíos que deben enfrentar para resolver las necesidades de los clientes. Por lo anterior, se sugieren estrategias como: <b>toma de decisiones, aprendizaje basado en problema, análisis de casos, detección de fallas</b>, entre otras.</p> <p><b>Ejemplo Toma de Decisiones</b></p> <p>Esta estrategia permite a los estudiantes, pensar en forma crítica sobre las acciones que deben realizar para llevar a cabo un procedimiento, llegando a determinar la mejor opción. Por ejemplo, se puede trabajar este objetivo a través de la detección de fallas de codificación, analizando el comportamiento del código de programación.</p> <p>En primer lugar, introduzca la información respecto al contexto de la tarea, puede utilizar como ejemplo la actividad del Programa (págs. 89, 90) o la sesión 7 "Chequeo de errores básicos en códigos de programación O.O en Java del texto del Módulo 6 de INACAP (págs. 109–116, Recursos de apoyo). Entregue el material diseñado con diferentes casos de codificación, con el propósito que los estudiantes puedan elegir la mejor ruta a seguir para identificar el error de codificación. Se recomiendan los siguientes pasos para introducir la toma de decisión: a) indique a los estudiantes que piensen en algún momento en el que hayan tenido que tomar una decisión y no estaban seguros de cómo actuar; b) luego, pídale que compartan esos ejemplos; c) incentive que comuniquen sus acciones frente a una situación y que piensen sobre las consecuencias de sus opciones.</p> <p>Presente la forma en la cual los estudiantes puedan trabajar el procedimiento, indique que es necesario que lean manuales e informes con datos técnicos para llevar a cabo cada etapa del proceso de corrección de códigos (<b>OA I</b>).</p> <p>En segundo lugar, pida a sus estudiantes que hagan un esquema para la toma de decisión, que tenga los siguientes elementos: opciones para actuar sobre el escenario, opción que considero que es la mejor, consecuencias de esa decisión, evidencia (tipos de errores de codificación, y valor (importancia de esta consecuencia) (ver ejemplos en Recurso de apoyo, pág. 115 o video). A continuación, solicite a los estudiantes que realicen el tratamiento de cada error detectado en el código, teniendo en cuenta este procedimiento y posteriormente, pídale que ejecuten el correcto funcionamiento de la aplicación para verificar que el código se encuentra sin errores (<b>OA C</b>). Este proceso permite trabajar de manera prolija, para cumplir los estándares del mundo del trabajo.</p>

	<p>En una tercera etapa, plantéeles que reflexionen sobre si estas acciones fueron las mejores respecto de otras que tenían pensado hacer y compartan su reflexión con sus compañeros (OA A).</p>
<p><b>¿Cómo puedo verificar si aprendió?</b></p>	<p><b>Sugerencias para la evaluación formativa:</b></p> <p>Los logros esperados de desempeño de los estudiantes en la actividad de toma de decisiones son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizan la herramienta de depuración de un entorno de desarrollo, para revisar la codificación de clases programadas.</li> <li>• Revisan y corrigen las variables, del programa desarrollado para la solución de un caso.</li> <li>• Revisan las variables de una función de clases programadas, utilizando opciones del lenguaje empleado</li> </ul> <p>Se sugiere utilizar estrategias que permitan fomentar la reflexión y el análisis en los estudiantes. Para esto, elabore preguntas que los desafíen y que tengan un propósito claro, de manera que presten atención a los aspectos claves y que estimulen su pensamiento para generar ideas, clarificarlas y evaluarlas si estas son razonables de realizar, (se recomienda ver los pasos para este proceso en el video de Educar Chile en los recursos de apoyo) Puede utilizar las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuáles son mis opciones?          ¿Cuáles son los pro y los contra de las consecuencias probables de cada opción?          ¿Qué importancia tienen las consecuencias?          ¿Qué opción es la mejor a la luz de las consecuencias?</p>
<p><b>Recursos de apoyo</b></p>	<p><b>Bibliografía técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Swartz, R., A. Costa, B. Beyer, R. Reagan &amp; B. Kallick. Cap. 1. <i>El aprendizaje basado en el pensamiento</i>.  <a href="https://link.curriculumnacional.cl/https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2013/05/Elaprendizaj-basadoenelpensamiento.pdf">https://link.curriculumnacional.cl/https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2013/05/Elaprendizaj-basadoenelpensamiento.pdf</a></li> <li>• Módulo: Programación orientada a objetos  <a href="https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/articles-82133_recurso_pdf.pdf">https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/articles-82133_recurso_pdf.pdf</a></li> <li>• Programación: Modulo 6. Programación orientada a objetos. INACAP  <a href="https://link.curriculumnacional.cl/https://portales.inacap.cl/cedem/publicaciones/recursos-pedagogicos/index">https://link.curriculumnacional.cl/https://portales.inacap.cl/cedem/publicaciones/recursos-pedagogicos/index</a></li> </ul> <p><b>Videos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Destrezas del pensamiento crítico–toma de decisiones, Educar Chile.  <a href="https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=pkeymxaKe34">https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=pkeymxaKe34</a></li> </ul>



**Para dudas ingresa a**  
**[Curriculumnacional.mineduc.cl](http://Curriculumnacional.mineduc.cl)**