|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MATRIZ PARA EL DESARROLLO**  **DE HABILIDADES DEL SIGLO XXI** | | | | | | | | | |
| 1. Información | 1.1. INFORMACIÓN COMO FUENTE | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | |
|  | | **HABILIDAD** | **DEFINICIÓN** | | **ACTIVIDADES** | | | |
|  | | Definir la información  Que se necesita | Precisar la información  requerida con el fin de orientar y acotar la búsqueda en ambiente digital. | | Busca información en internet sobre ¿Qué es una hipótesis? Consultando:  <http://www.slideshare.net/olivaresmtro/formulacion-de-hipotesis>  <http://es.slideshare.net/RodFig29>  Analicen la viabilidad de su propuesta seleccionada, destacando las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, por medio de un análisis FODA para validar el Contenido de la misma.  Consulta la siguiente dirección:  [**http://www.unap.cl/~setcheve/cdeg/CdeG%20(2)-115.htm**](http://www.unap.cl/~setcheve/cdeg/CdeG%20(2)-115.htm) | | | |
| Buscar y acceder a  información | Generar y/o aplicar una estrategia de búsqueda para localizar información en ambiente digital. | | Búsqueda de información utilizando varios buscadores o Browsers.  Búsqueda de contenidos utilizando comillas, palabras claves, etec | | | |
| Evaluar y seleccionar  información | Elegir una o más fuentes  de información y contenidos digitales en base a criterios de pertinencia, confiabilidad y  Validez. | | Valida la información encontrada completando la siguiente tabla:   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | *Nombre del Autor o entidad responsable* | *Fecha de creación* | *Fecha de actualización* | *Buscadores utilizados* | *Importancia de la información encontrada* | |  |  |  |  |  | | | | |
| Organizar información | Ordenar y estructurar información digital en  base a esquemas de clasificación dados o propios para recuperarla y reutilizarla. | | * Compara a través de la técnica del PNI las 5 síntesis presentadas, a fin de seleccionar la más acertada, de acuerdo al tema, mediante consenso. * Seleccionar de entre las 10 hipótesis planteadas y escritas en OneNote, 2 cuyo contenido esté enfocado al tema y no esté repetido, por medio de una [matriz de clasificación](Matriz%20de%20Clasificación.docx) que permita descartar las que no cumplan con esta condición. * En grupo, Tabula los datos obtenidos por cada encuestador. Utilizando una [tabla en Excel](tabla%20para%20tabular.xlsx), dada, a partir de la cual crearán 3 gráficas; una sobre hombres y mujeres desempleados en un rango de edad de 18 a 62 años, otra sobre cantidad de personas desempleadas en la comunidad y la última acerca de personas desempleadas por nivel educativo.   Compara, mediante un [cuadro](Cuadro%20comparativo.docx), las 3 hipótesis 1 ( sobre posibles soluciones) sobre posibles soluciones al desempleo planteadas por el grupo en la actividad 1-Tarea: 9 con los todos datos obtenidos en la parte **B y C** de la encuesta, ***a fin de identificar posibles soluciones viables que permitan idear una propuesta que se le presente a la comunidad como medio de generar fuentes de empleo e ingresos.*** | | | |
| Planificar la elaboración de  un producto de información | Especificar los pasos requeridos de un plan de trabajo para la elaboración de un producto usando herramientas digitales. | | * ***Tarea 5:*** Por equipo, Plasma la propuesta final, usando 3 herramientas de Pil-network. Escoge las herramientas tecnológicas que se adecuen a la propuesta  ***(***puedes elegir entre estas StickySorter, OneNote, Songsmith, Photosynth, Cliplets, WindowsMovieMaker, Montage, Autocollage, DeepZoom Composer, Kodu).   Para la selección de las 3 herramientas debes tener presente:  El objetivo o utilidad de cada una  Manejo de la herramienta  Adecuación de la herramienta a la propuesta  **Especificaciones del producto:**   * En una herramienta tecnológica, debe plasmarse la propuesta en sí, en su totalidad para darla a conocer al público. Debe tener evidencias como: información (propuesta por escrito), datos, gráficas, fotografías, videos. * En otra herramienta tecnológica, hacer un video del proceso (inicio, desarrollo y final) de confección de la propuesta. Debe incluir el testimonio de un alumno sobre la importancia de la propuesta para solucionar el problema abordado. * En otra herramienta tecnológica, debe elaborarse un jingle para la promoción de la propuesta al público. En la que se mencionen los elementos fundamentales de la propuesta, además debe tener un slogan que represente la propuesta. * En otra herramienta tecnológica, se dará a conocer la región, sus aspectos geográficos, los productos que son posibles materias primas para la producción de un producto de venta e imágenes de sus habitantes.   ***Tarea 6:*** Individualmente, Realiza un ejercicio de autoevaluación y coevaluación sobre el grado o calidad de participación y colaboración de cada miembro en las actividades del proyecto. Para ello, utiliza las rúbricas que a continuación se presentan: | | | |
| 1.2. INFORMACIÓN COMO PRODUCTO | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | |
| **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | | **ACTIVIDADES** | | | |
| Sintetizar información  digital | | | Combinar e integrar información en ambiente digital para crear un nuevo producto de información | |  | | | |
| Comprobar modelos  o teoremas en  ambiente digital | | | Verificar supuestos y reglas  usando software especializado | | NO APLICA | | | |
| Generar un nuevo  Producto de información | | | Representar, diseñar y generar nuevos productos  en ambiente digital | | * ***Tarea 5:*** Por equipo, Plasma la propuesta final, usando 3 herramientas de Pil-network. Escoge las herramientas tecnológicas que se adecuen a la propuesta  ***(***puedes elegir entre estas StickySorter, OneNote, Songsmith, Photosynth, Cliplets, WindowsMovieMaker, Montage, Autocollage, DeepZoom Composer, Kodu). | | | |
| 2. Colaboración |  | 2.1. COMUNICACIÓN EFECTIVA | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | |
| **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | | | **ACTIVIDADES** | | |
| Utilizar protocolos  sociales en ambiente  digital | | | Reconocer y aplicar reglas y normas sociales para comunicar información en ambiente digital, según un propósito, medio digital y audiencia específica. | | | NO APLICA | | |
| Presentar  información  en función  de una  audiencia | | | Aplicar criterios de diseño y formato en la elaboración de  un documento, presentación u  otro en función de una audiencia y finalidad específica. | | | * En una herramienta tecnológica, debe plasmarse la propuesta en sí, en su totalidad para darla a conocer al público. Debe tener evidencias como: información (propuesta por escrito), datos, gráficas, fotografías, videos. | | |
| Transmitir  información  considerando  objetivo  y audiencia | | | Reconocer y destacar la información relevante e identificar el medio digital más adecuado para enviar un mensaje de acuerdo a un propósito y audiencia específica. | | | * En una herramienta tecnológica, debe plasmarse la propuesta en sí, en su totalidad para darla a conocer al público. Debe tener evidencias como: información (propuesta por escrito), datos, gráficas, fotografías, videos. | | |
|  | 2.2. COLABORACIÓN | | | | | | | | |
| **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | | **ACTIVIDADES** | | | |
| Colaborar con otros  a distancia para  elaborar un producto  de información | | | Intercambiar información, debatir, argumentar y acordar decisiones con otros a distancia para lograr objetivos comunes en ambiente digital. | | NO APLICA | | | |
| Desarrollar contenidos a distancia y publicarlos con pares, profesores u otras personas, usando herramientas digitales. | | NO APLICA | | | |
| 3. Éticas |  | 3.1. ËTICA Y AUTOCUIDADO | | | | | | | | |
|  | **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | | **ACTIVIDADES** | | | |
|  | Identificar oportunidades y  Riesgos en ambiente  digital, y aplicar  estrategias de  protección personal  y de los otros | | | Distinguir oportunidades y riesgos propios del ambiente digital y aplicar estrategias de seguridad emocional. | | NO APLICA | | | |
|  | | | Aplicar estrategias de protección de la información personal y de los otros en ambiente digital. | | NO APLICA | | | |
|  | 3.1. ÉTICA Y AUTOCUIDADO | | | | | | | | |
| **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | | | | **ACTIVIDADES** | |
| Respetar la propiedad  intelectual | | | Reconocer dilemas éticos y consecuencias legales de no respetar la creación de otros y aplicar prácticas de respeto a la propiedad intelectual en el uso de recursos de información. | | | | Ciudadanía digital, validación de la información | |
| 4. Tecnología | 3.2. TIC Y SOCIEDAD | | | | | | | | |
| **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | | **ACTIVIDADES** | | | |
| Comprender el impacto  Social de las TIC | | | Entender y evaluar la capacidad que tienen las TIC de impactar positiva o negativamente en los individuos y la sociedad en problemáticas sociales, económicas y culturales. | |  En otra herramienta tecnológica, debe elaborarse un jingle para la promoción de la propuesta al público. En la que se mencionen los elementos fundamentales de la propuesta, además debe tener un slogan que represente la propuesta. | | | |
|  | 4.1. CONOCIMIENTO TIC | | | | | | | | |
|  | **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | | **ACTIVIDADES** | | | |
|  | Dominar conceptos  TIC básicos | | | Demostrar entendimiento  Conceptual y práctico de los componentes del computador y sistemas informáticos. | | NO APLICA | | | |
|  | 4.2. SABER OPERAR LAS TIC | | | | | | | | |
|  | **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | | **ACTIVIDADES** | | | |
|  | Seguridad en el  uso (cuidado de  equipos) | | | Conocer y aplicar normas básicas de cuidado y seguridad en el uso del computador. | | NO APLICA | | | |
| Resolución de  Problemas técnicos | | | Diagnosticar y resolver problemas básicos de hardware, software y redes utilizando los sistemas de ayuda de las aplicaciones e Internet. | | NO APLICA | | | |
| Dominar aplicaciones  De uso más extendido | | | Utilizar funciones básicas de  herramientas de productividad. | | SÍ | | | |
|  | | | Utilizar las funciones básicas de herramientas de comunicación a través de internet. | | SÍ | | | |