|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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. | | * *Investiga sobre los precursores del collage.* * Presentar en un tríptico información sobre los diferentes tipos de collage. | | | |
| Buscar y acceder a  información | Generar y/o aplicar una estrategia de búsqueda para localizar información en ambiente digital. | | * Buscar información sobre los diferentes tipos de collage. * Investiga sobre los precursores del collage. | | | |
| Evaluar y seleccionar  información | Elegir una o más fuentes  de información y contenidos digitales en base a criterios de pertinencia, confiabilidad y  Validez. | | * Presentar en un tríptico información sobre los diferentes tipos de collage. | | | |
| Organizar información | Ordenar y estructurar información digital en  base a esquemas de clasificación dados o propios para recuperarla y reutilizarla. | | * Seleccionar fotos de su comunidad para luego incluirlas en el collage. | | | |
| 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. | | * *Investiga sobre los precursores del collage.* * Presentar en un tríptico información sobre los diferentes tipos de collage. | | | |
| 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 | | * Presentar en un tríptico información sobre los diferentes tipos de collage. | | | |
| 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 | | No aplica. | | | |
| 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. | | | No aplica. | | |
| 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. | | | No aplica | | |
|  | 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. | | | | No aplica. | |
| 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. | | No aplica. | | | |
|  | 4.1. CONOCIMIENTO TIC | | | | | | | | |
|  | **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | | **ACTIVIDADES** | | | |
|  | Dominar conceptos  TIC básicos | | | Demostrar entendimiento  Conceptual y práctico de los componentes del computador y sistemas informáticos. | | * Investiga sobre los precursores del collage. | | | |
|  | 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. | | * No aplica | | | |
|  | | | Utilizar las funciones básicas de herramientas de comunicación a través de internet. | | * No aplica. | | | |