|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MATRIZ PARA EL DESARROLLO**  **DE HABILIDADES DEL SIGLO XXI** | | | | | | | | | |
| 1. Información | 1.1. INFORMACIÓN COMO FUENTE | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | |
|  | | **HABILIDAD** | **DEFINICIÓN** | | **ACTIVIDADES** | | | |
|  | | Sintetizar información  digital | Precisar la información  requerida con el fin de orientar y acotar la búsqueda en ambiente digital. | | Para la búsqueda de esta información los estudiantes debe acceder a la siguientes paginas.WWW.WEEBLY.COM  [WWW.DIPITY.COM](http://WWW.DIPITY.COM)  [WWW.VOKI.COM](http://WWW.VOKI.COM) | | | |
| Comprobar modelos  o teoremas en  ambiente digital | . Generar y/o aplicar una estrategia de búsqueda para localizar información en ambiente digital. | | Esta técnica lo realizará en grupo de 3 estudiantes apoyando con el contenido copiado ,libro revista y también acceder a [www.sistema](http://www.sistema) nervioso .com para obtener mas información. | | | |
| Generar un nuevo  Producto de información | Elegir una o más fuentes  de información y contenidos digitales en base a criterios de pertinencia, confiabilidad y  Validez. | | Según el contexto de la ubicación del centro educativa la información recopilada del tema queda plasmada en su diario. | | | |
| Organizar información | Ordenar y estructurar información digital en  Base a esquemas de clasificación dados o propios para recuperarla y reutilizarla. | | Después de haber culminado los estudiante asumirá su rol sobre un socio drama o power point aplicando la importancia que tiene el sistema nervioso para la vida del ser humano. | | | |
| 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. | | No aplica | | | |
| 1.2. INFORMACIÓN COMO PRODUCTO | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | |
| **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | | **ACTIVIDADES** | | | |
| Utilizar protocolos  sociales en ambiente  digital | | | Combinar e integrar información en ambiente digital para crear un nuevo producto de información | | Mapa conceptual es una de la actividad que los estudiantes va a realizar en el aula clases | | | |
| Comprobar modelos  o teoremas en  ambiente digital | | | Verificar supuestos y reglas  usando software especializado | | <http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_nervioso> | | | |
| Generar un nuevo  Producto de información | | | Representar, diseñar y generar nuevos productos  en ambiente digital | | Entrevista( lo presentara en power point que es más accesibles para ellos ´presentar) | | | |
| 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. | | | Crear en los estudiantes un ambiente solidaridad y confianza | | |
| 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. | | | Los criterio que se aplicara son : autoevaluación coevaluación y Heteroevaluacion. | | |
| 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. | | | Destacar esta información atreves correo electrónica como evidencia especifica | | |
|  |  | | | | | | | | |
| **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | |  | | | |
| 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. | | Este producto se desarrollara con los mismo estudiantes del plantel para llegar a una decisión | | | |
| Desarrollar contenidos a distancia y publicarlos con pares, profesores u otras personas, usando herramientas digitales. | | Este contenido será publicado por medio escrito a los demás escuela cercana. | | | |
| 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. | | En la estrategia de técnica de pregunta los estudiante los estudiantes dará expresa su riego propio de su ambiente. | | | |
|  | | | Aplicar estrategias de protección de la información personal y de los otros en ambiente digital. | |  | | | |
|  |  | | | | | | | | |
| **HABILIDAD** | | |  | | | |  | |
| Respetar la propiedad  intelectual | | |  | | | | Inculcar los valores en los estudiantes. | |
| 4. Tecnología |  | | | | | | | | |
| **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | |  | | | |
| 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. | | Tener comprensión a evaluar los estudiantes porque ellos encuentra en una sociedad de escaso recurso, ya sea económica sociales y culturales para expresar su su ideas. | | | |
|  |  | | | | | | | | |
|  | **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | |  | | | |
|  | Dominar conceptos  TIC básicos | | | Demostrar entendimiento  Conceptual y práctico de los componentes del computador y sistemas informáticos. | | Explicar los estudiantes lo más básico del uso de la computadora. En caso del wok y los teclado entre otro | | | |
|  |  | | | | | | | | |
|  | **HABILIDAD** | | | **DEFINICIÓN** | |  | | | |
|  | Seguridad en el  uso (cuidado de  equipos) | | | Conocer y aplicar normas básicas de cuidado y seguridad en el uso del computador. | | Poner un alto a los estudiantes en cuanto al uso de la computadora: tratar que ellos no juegue con ese equipos que es tan importantes para la vida profesional. | | | |
| Resolución de  Problemas técnicos | | | Diagnosticar y resolver problemas básicos de hardware, software y redes utilizando los sistemas de ayuda de las aplicaciones e Internet. | | Para cualquier problema accedemos al internet para ayuda. | | | |
| Dominar aplicaciones  De uso más extendido | | | Utilizar funciones básicas de  herramientas de productividad. | | Los estudiantes tiene que conocer los básico del uso de la herramienta tecnológica. | | | |
|  | | | Utilizar las funciones básicas de herramientas de comunicación a través de internet. | | Para finalizar también los niños debe tener comunicación atreves de internet tales como :faceebot wasap envió de mensaje de texto entre otro , que hoy días ya conocen. | | | |