



El currículo desde las competencias en tecnología

Ruth Molina Vásquez

Especialización en Educación en Tecnología

Elementos de partida



Competencias para el S.XXI

Proyecto de investigación ATC21S (Intel, Microsoft y Cisco)



Competencias para el S.XXI

UNESCO

Educación del siglo XXI y las 4 Cs



Competencias para el S.XXI

ISTE
International
Society for
Teachet
Technical
education



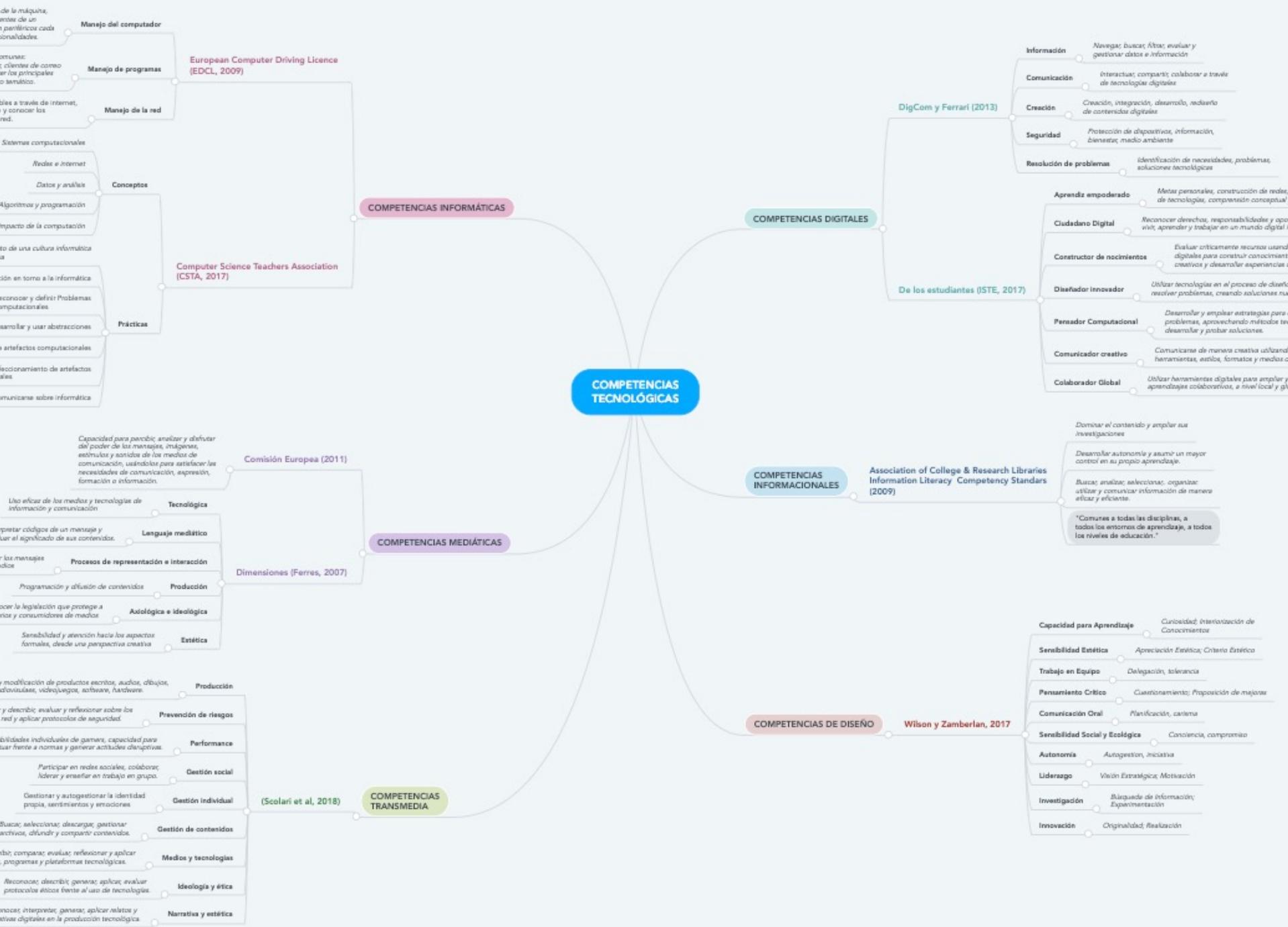
Competencias para el S.XXI

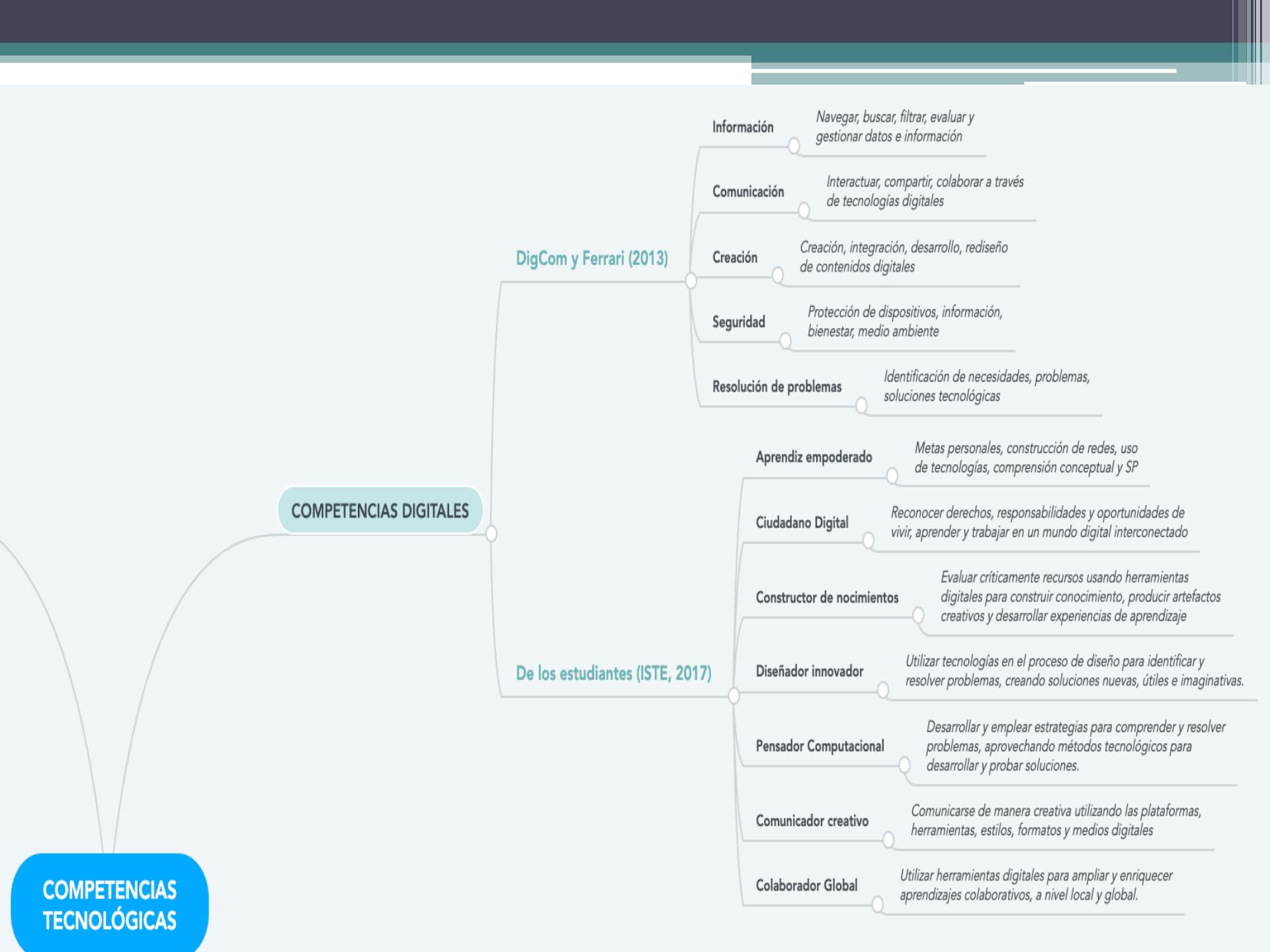
21 COMPETENCIAS

5 ÁREAS

ISTE
International
Society for
Teachet
Technical
education







COMPETENCIAS INFORMACIONALES

Association of College & Research Libraries Information Literacy Competency Standards (2009)

Dominar el contenido y ampliar sus investigaciones

Desarrollar autonomía y asumir un mayor control en su propio aprendizaje.

Buscar, analizar, seleccionar, organizar, utilizar y comunicar información de manera eficaz y eficiente.

"Comunes a todas las disciplinas, a todos los entornos de aprendizaje, a todos los niveles de educación."

COMPETENCIAS DE DISEÑO

Wilson y Zamberlan, 2017

Capacidad para Aprendizaje

Curiosidad; Interiorización; Conocimientos

Sensibilidad Estética

Apreciación Estética; Criterio Estético

Trabajo en Equipo

Delegación, tolerancia

Pensamiento Crítico

Cuestionamiento; Proposición de alternativas

Comunicación Oral

Planificación, carisma

Sensibilidad Social y Ecológica

Conciencia, compromiso

Autonomía

Autogestión, iniciativa

Liderazgo

Visión Estratégica; Motivación

Investigación

Búsqueda de Información; Experimentación

Innovación

Originalidad; Realización

Creación y modificación de productos escritos, audios, dibujos, videos, audiovisuales, videojuegos, software, hardware.

Producción

Reconocer y describir, evaluar y reflexionar sobre los riesgos en red y aplicar protocolos de seguridad.

Prevención de riesgos

Habilidades individuales de gamers, capacidad para actuar frente a normas y generar actitudes disruptivas.

Performance

Participar en redes sociales, colaborar, liderar y enseñar en trabajo en grupo.

Gestión social

Gestionar y autogestionar la identidad propia, sentimientos y emociones

Gestión individual

Buscar, seleccionar, descargar, gestionar archivos, difundir y compartir contenidos.

Gestión de contenidos

Reconocer, describir, comparar, evaluar, reflexionar y aplicar medios, recursos, programas y plataformas tecnológicas.

Medios y tecnologías

Reconocer, describir, generar, aplicar, evaluar protocolos éticos frente al uso de tecnologías.

Ideología y ética

Reconocer, interpretar, generar, aplicar relatos y narrativas digitales en la producción tecnológica.

Narrativa y estética

(Scolari et al, 2018)

**COMPETENCIAS
TRANSMEDIA**

Entender las partes más comunes de la máquina, identificar y entender los componentes de un ordenador personal, y trabajar con periféricos cada día más complejos y con más funcionalidades.

Instalar y configurar aplicaciones comunes: aplicaciones ofimáticas, navegador, clientes de correo electrónico, antivirus, etc.; y conocer los principales programas a utilizar en cada ámbito temático.

Conocer los recursos disponibles a través de internet, buscar y navegar eficazmente y conocer los beneficios y los riesgos de la red.

Manejo del computador

Manejo de programas

Manejo de la red

European Computer Driving Licence
(EDCL, 2009)

Sistemas computacionales

Redes e internet

Datos y análisis

Algoritmos y programación

Impacto de la computación

Conceptos

Fomento de una cultura informática inclusiva

Colaboración en torno a la informática

Reconocer y definir Problemas computacionales

Desarrollar y usar abstracciones

Creación de artefactos computacionales

Prueba y perfeccionamiento de artefactos computacionales

Comunicarse sobre informática

Prácticas

COMPETENCIAS INFORMÁTICAS

Computer Science Teachers Association
(CSTA, 2017)



¿Preguntas?