

ISTE Estándar para estudiantes

TechnoKids Proyectos Grados PK-2

	Animal	Autor	Libro	Celebración	Ciudad	policia	Salud	Pintor	PC	Básico	Colores	Figuras	Letras	Números
1. Creatividad e innovación - Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construcción del conocimiento y desarrollan procesos y productos innovadores utilizando la tecnología.														
a. Aplicar los conocimientos existentes para generar nuevas ideas, productos o procesos	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Crear obras originales como un medio de expresión personal o de grupo	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Usar modelos (<i>plantillas, muestras</i>) y simulaciones para explorar sistemas complejos (<i>conceptos o ambiente de programas</i>) y relacionados	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Identificar tendencias y prever posibilidades - <i>identificar patrones, explorar herramientas de programa, hacer predicciones</i>	•	•		•	•	•		•	•	•	•	•	•	•
2. Comunicación y colaboración - Los estudiantes utilizan entornos y medios digitales para comunicarse y trabajar de manera colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de los demás.														
a. Interactuar, colaborar y publicar con compañeros, expertos u otros, empleando una variedad de entornos digitales y los medios de comunicación	•	•	•	•	•		•		•				•	•
b. Comunicar eficazmente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y formatos	•	•	•	•	•	•	•	•	•					
c. Desarrollar el entendimiento cultural y conciencia global enganchando con estudiantes de otras culturas				•										
d. Contribuir los proyectos en equipos (<i>grupos, clases</i>) para producir trabajos originales o resolver problemas							•		•				•	•
3. Investigación y flujo de información - Los estudiantes aplican herramientas digitales para recopilar, evaluar y utilizar información.														
a. Planificar estrategias para guiar la investigación	•	•												
b. Localizar, organizar, analizar, evaluar, sintetizar y éticamente usar la información de una variedad de fuentes y medios de comunicación	•	•	•	•	•	•	•	•						
c. Evaluar y seleccionar las fuentes de información y herramientas digitales basadas en la conveniencia para tareas específicas	•	•	•	•	•	•	•	•	•					
d. Procesar datos e informar los resultados	•	•	•	•	•	•	•	•						

Nota: Texto en cursiva añadido a los estándares ISTE es de TechnoKids como aclaración, interpretación, criterio o ejemplo.

ISTE Estándar para estudiantes

TechnoKids Proyectos Grados PK-2

	Animal	Autor	Libro	Celebración	Ciudad	policia	Salud	Pintor	PC	Básico	Colores	Figuras	Letras	Números
4. Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones - Los estudiantes usan habilidades de pensamiento crítico para planificar y realizar investigaciones, gestionar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas, utilizando recursos y herramientas digitales apropiadas.														
a. Identificar y definir problemas auténticos y preguntas significativas para la investigación	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Planificar y gestionar las actividades para desarrollar una solución o completar un proyecto	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Recopilar y analizar datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•				
d. Usar múltiples procesos y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas	•		•	•	•	•	•	•	•					
5. Ciudadanía digital - Los alumnos comprenden las cuestiones humanas, culturales y sociales relacionadas con la tecnología y la práctica de comportamiento ético y legal.														
a. Propiciar la práctica segura, legal y responsable el uso de información y tecnología	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Exhibir una actitud positiva hacia el uso de la tecnología que soporta la colaboración, el aprendizaje y la productividad	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Demostrar responsabilidad personal para el aprendizaje permanente	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Exhiben liderazgo para la ciudadanía digital <i>(tomar buenas decisiones, actuar como un modelo a seguir, servir de guía a los demás)</i>	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
6. Operaciones con tecnología y conceptos - Los estudiantes demuestran una sólida comprensión de conceptos de tecnología, sistemas y operaciones.														
a. Entender y utilizar sistemas de tecnología	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Seleccionar y utilizar aplicaciones efectiva y productivamente	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Solucionar problemas de sistemas y aplicaciones	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Transferir los conocimientos actuales para el aprendizaje de las nuevas tecnologías	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

Nota: Texto en cursiva añadido a los estándares ISTE es de TechnoKids como aclaración, interpretación, criterio o ejemplo.

ISTE Estándar para estudiantes

TechnoKids Proyectos Grados 3-5

	Negocio	Corresponsal	Drama	Héroe	Aventura	Enlace	Cine	Momía	Poeta	rescate	Reportero	Ventas
1. Creatividad e innovación - Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construcción del conocimiento y desarrollan procesos y productos innovadores utilizando la tecnología.												
a. Aplicar los conocimientos existentes para generar nuevas ideas, productos o procesos	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Crear obras originales como un medio de expresión personal o de grupo	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Usar modelos (<i>plantillas, muestras</i>) y simulaciones para explorar sistemas complejos (<i>conceptos o ambiente de programas</i>) y relacionados	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Identificar tendencias y prever posibilidades - <i>identificar patrones, explorar herramientas de programa, hacer predicciones</i>	•		•		•			•		•	•	•
2. Comunicación y colaboración - Los estudiantes utilizan entornos y medios digitales para comunicarse y trabajar de manera colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de los demás.												
a. Interactuar, colaborar y publicar con compañeros, expertos u otros, empleando una variedad de entornos digitales y los medios de comunicación	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Comunicar eficazmente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y formatos	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Desarrollar el entendimiento cultural y conciencia global enganchando con estudiantes de otras culturas								•		•	•	
d. Contribuir los proyectos en equipos (<i>grupos, clases</i>) para producir trabajos originales o resolver problemas	•		•		•		•	•		•		•
3. Investigación y flujo de información - Los estudiantes aplican herramientas digitales para recopilar, evaluar y utilizar información.												
a. Planificar estrategias para guiar la investigación	•	•	•	•	•	•	•			•	•	•
b. Localizar, organizar, analizar, evaluar, sintetizar y éticamente usar la información de una variedad de fuentes y medios de comunicación	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Evaluar y seleccionar las fuentes de información y herramientas digitales basadas en la conveniencia para tareas específicas	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Procesar datos e informar los resultados	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

Nota: Texto en cursiva añadido a los estándares ISTE es de TechnoKids como aclaración, interpretación, criterio o ejemplo.

ISTE Estándar para estudiantes

TechnoKids Proyectos Grados 3-5

	Negocio	Corresponsal	Drama	Héroe	Aventura	Enlace	Cine	Momia	Poeta	rescate	Reportero	Ventas
4. Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones - Los estudiantes usan habilidades de pensamiento crítico para planificar y realizar investigaciones, gestionar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas, utilizando recursos y herramientas digitales apropiadas.												
a. Identificar y definir problemas auténticos y preguntas significativas para la investigación	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Planificar y gestionar las actividades para desarrollar una solución o completar un proyecto	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Recopilar y analizar datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Usar múltiples procesos y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
5. Ciudadanía digital - Los alumnos comprenden las cuestiones humanas, culturales y sociales relacionadas con la tecnología y la práctica de comportamiento ético y legal.												
a. Propiciar la práctica segura, legal y responsable el uso de información y tecnología	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Exhibir una actitud positiva hacia el uso de la tecnología que soporta la colaboración, el aprendizaje y la productividad	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Demostrar responsabilidad personal para el aprendizaje permanente	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Exhiben liderazgo para la ciudadanía digital (<i>tomar buenas decisiones, actuar como un modelo a seguir, servir de guía a los demás</i>)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
6. Operaciones con tecnología y conceptos - Los estudiantes demuestran una sólida comprensión de conceptos de tecnología, sistemas y operaciones.												
a. Entender y utilizar sistemas de tecnología	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Seleccionar y utilizar aplicaciones efectiva y productivamente	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Solucionar problemas de sistemas y aplicaciones	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Transferir los conocimientos actuales para el aprendizaje de las nuevas tecnologías	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

Nota: Texto en cursiva añadido a los estándares ISTE es de TechnoKids como aclaración, interpretación, criterio o ejemplo.

ISTE Estándar para estudiantes

TechnoKids Proyectos Grados 6-8

	Biografía	Blog	Gerente	Detective	Comercial	Editor	Emprendedor	Ambiente	Revista	Futuro	HTML5	Inversionista	Misión	Web	Novela	Viaje
1. Creatividad e innovación - Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construcción del conocimiento y desarrollan procesos y productos innovadores utilizando la tecnología.																
a. Aplicar los conocimientos existentes para generar nuevas ideas, productos o procesos	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Crear obras originales como un medio de expresión personal o de grupo	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Usar modelos y simulaciones para explorar sistemas complejos relacionados	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Identificar tendencias y prever posibilidades			•	•			•	•	•	•		•				
2. Comunicación y colaboración - Los estudiantes utilizan entornos y medios digitales para comunicarse y trabajar de manera colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de los demás.																
a. Interactuar, colaborar y publicar con compañeros, expertos u otros, empleando una variedad de	•	•		•	•		•	•	•	•	•	•		•	•	•
b. Comunicar eficazmente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y formatos	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Desarrollar el entendimiento cultural y conciencia global enganando con estudiantes de otras culturas		•			•											
d. Contribuir los proyectos en equipos para producir trabajos originales o resolver problemas		•			•		•					•				
3. Investigación y flujo de información - Los estudiantes aplican herramientas digitales para recopilar, evaluar y utilizar información.																
a. Planificar estrategias para guiar la investigación	•	•	•		•		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Localizar, organizar, analizar, evaluar, sintetizar y éticamente usar la información de una variedad de fuentes y medios de comunicación	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Evaluar y seleccionar las fuentes de información y herramientas digitales basadas en la conveniencia para tareas específicas	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Procesar datos e informar los resultados	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
4. Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones - Los estudiantes usan habilidades de pensamiento crítico para planificar y realizar investigaciones, gestionar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas, utilizando recursos y herramientas digitales apropiadas.																

Nota: Texto en cursiva añadido a los estándares ISTE es de TechnoKids como aclaración, interpretación, criterio o ejemplo.

ISTE Estándar para estudiantes

TechnoKids Proyectos Grados 6-8

	Biografía	Blog	Gerente	Detective	Comercial	Editor	Emprendedor	Ambiente	Revista	Futuro	HTML5	Inversionista	Misión	Web	Novela	Viaje
a. Identificar y definir problemas auténticos y preguntas significativas para la investigación	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Planificar y gestionar las actividades para desarrollar una solución o completar un proyecto	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Recopilar y analizar datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Usar múltiples procesos y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas			•		•		•	•			•	•		•		
5. Ciudadanía digital - Los alumnos comprenden las cuestiones humanas, culturales y sociales relacionadas con la tecnología y la práctica de comportamiento ético y legal.																
a. Propiciar la práctica segura, legal y responsable el uso de información y tecnología	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Exhibir una actitud positiva hacia el uso de la tecnología que soporta la colaboración, el aprendizaje y la productividad	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Demostrar responsabilidad personal para el aprendizaje permanente	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Exhiben liderazgo para la ciudadanía digital	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
6. Operaciones con tecnología y conceptos - Los estudiantes demuestran una sólida comprensión de conceptos de tecnología, sistemas y operaciones.																
a. Entender y utilizar sistemas de tecnología	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
b. Seleccionar y utilizar aplicaciones efectiva y productivamente	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c. Solucionar problemas de sistemas y aplicaciones	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
d. Transferir los conocimientos actuales para el aprendizaje de las nuevas tecnologías	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

Nota: Texto en cursiva añadido a los estándares ISTE es de TechnoKids como aclaración, interpretación, criterio o ejemplo.

ISTE Estándar para estudiantes

TechnoKids Proyectos Grados 9-12

	Publicidad	Especialista	Planificador	Diversión	Flash	Photoshop	Consultor
1. Creatividad e innovación - Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construcción del conocimiento y desarrollan procesos y productos innovadores utilizando la tecnología.							
a. Aplicar los conocimientos existentes para generar nuevas ideas, productos o procesos	•	•	•	•	•	•	•
b. Crear obras originales como un medio de expresión personal o de grupo	•	•	•	•	•	•	•
c. Usar modelos y simulaciones para explorar sistemas complejos relacionados	•	•	•	•	•	•	•
d. Identificar tendencias y prever posibilidades	•	•	•	•			•
2. Comunicación y colaboración - Los estudiantes utilizan entornos y medios digitales para comunicarse y trabajar de manera colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de los demás.							
a. Interactuar, colaborar y publicar con compañeros, expertos u otros, empleando una variedad de entornos digitales y los medios de comunicación	•	•	•	•	•	•	•
b. Comunicar eficazmente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y formatos	•	•	•	•	•	•	•
c. Desarrollar el entendimiento cultural y conciencia global enganchando con estudiantes de otras culturas							
d. Contribuir los proyectos en equipos para producir trabajos originales o resolver problemas							•
3. Investigación y flujo de información - Los estudiantes aplican herramientas digitales para recopilar, evaluar y utilizar información.							
a. Planificar estrategias para guiar la investigación	•	•	•	•	•		•
b. Localizar, organizar, analizar, evaluar, sintetizar y éticamente usar la información de una variedad de fuentes y medios de comunicación	•	•	•	•	•	•	•
c. Evaluar y seleccionar las fuentes de información y herramientas digitales basadas en la conveniencia para tareas específicas	•	•	•	•	•	•	•
d. Procesar datos e informar los resultados	•	•	•	•	•	•	•
4. Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones - Los estudiantes usan habilidades de pensamiento crítico para planificar y realizar investigaciones, gestionar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas, utilizando recursos y herramientas digitales apropiadas.							

Nota: Texto en cursiva añadido a los estándares ISTE es de TechnoKids como aclaración, interpretación, criterio o ejemplo.

ISTE Estándar para estudiantes

TechnoKids Proyectos Grados 9-12

	Publicidad	Especialista	Planificador	Diversión	Flash	Photoshop	Consultor
a. Identificar y definir problemas auténticos y preguntas significativas para la investigación	•	•	•	•	•	•	•
b. Planificar y gestionar las actividades para desarrollar una solución o completar un proyecto	•	•	•	•	•	•	•
c. Recopilar y analizar datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas	•	•	•	•	•	•	•
d. Usar múltiples procesos y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas	•	•	•	•	•	•	•
5. Ciudadanía digital - Los alumnos comprenden las cuestiones humanas, culturales y sociales relacionadas con la tecnología y la práctica de comportamiento ético y legal.							
a. Propiciar la práctica segura, legal y responsable el uso de información y tecnología	•	•	•	•	•	•	•
b. Exhibir una actitud positiva hacia el uso de la tecnología que soporta la colaboración, el aprendizaje y la productividad	•	•	•	•	•	•	•
c. Demostrar responsabilidad personal para el aprendizaje permanente	•	•	•	•	•	•	•
d. Exhiben liderazgo para la ciudadanía digital	•	•	•	•	•	•	•
6. Operaciones con tecnología y conceptos - Los estudiantes demuestran una sólida comprensión de conceptos de tecnología, sistemas y operaciones.							
a. Entender y utilizar sistemas de tecnología	•	•	•	•	•	•	•
b. Seleccionar y utilizar aplicaciones efectiva y productivamente	•	•	•	•	•	•	•
c. Solucionar problemas de sistemas y aplicaciones	•	•	•	•	•	•	•
d. Transferir los conocimientos actuales para el aprendizaje de las nuevas tecnologías	•	•	•	•	•	•	•

Nota: Texto en cursiva añadido a los estándares ISTE es de TechnoKids como aclaración, interpretación, criterio o ejemplo.