

I.- Datos Generales

Código **Título:**
EC0337 Uso educativo de dispositivos móviles

Propósito del Estándar de Competencia

Servir como referente para la evaluación y certificación de las personas que se desempeñan en un ámbito educativo, que son sobresalientes y que requieren innovar estrategias educativas con el uso de dispositivos móviles, en donde sus competencias requieran incluir el conocimiento, uso y manejo de diversos dispositivos móviles y las diversas aplicaciones de las que podrán hacer uso en éstos.

Asimismo, puede ser referente para el desarrollo de programas de capacitación y de formación basados en Estándares de Competencia (EC).

El presente EC se refiere únicamente a funciones para cuya realización no se requiere por disposición legal, la posesión de un título profesional. Por lo que para certificarse en este EC no deberá ser requisito el poseer dicho documento académico.

Descripción general del Estándar de Competencia

El Estándar de Competencia describe los desempeños y conocimiento que deben saber ejecutar y aplicar aquellas personas interesada en innovar su actividad como instructor con el apoyo de dispositivos móviles; cuyas competencias se basan en conocer y utilizar diversos dispositivos móviles, así como la selección y descarga de aplicaciones con fines educativos, que servirán para reforzar un tema en una planeación didáctica. También establece los conocimientos teóricos, básicos y prácticos con los que debe contar para realizar un trabajo, así como las actitudes relevantes en su desempeño.

El presente EC se fundamenta en criterios rectores de legalidad, competitividad, libre acceso, respeto, trabajo digno y responsabilidad social.

Nivel en el Sistema Nacional de Competencias: Tres

Desempeña actividades tanto programadas rutinarias como impredecibles. Recibe orientaciones generales e instrucciones específicas de un superior. Requiere supervisar y orientar a otros trabajadores jerárquicamente subordinados.

Comité de Gestión por Competencias que lo desarrolló

Tecnologías de la información y la Comunicación para la Educación del ILCE

Fecha de aprobación por el Comité Técnico del CONOCER:

6 marzo 2013

Periodo de revisión/actualización del EC:

Fecha de publicación en el Diario Oficial de la Federación:

24 de mayo de 2013

Tiempo de Vigencia del Certificado de competencia en este EC:

1 año

2 años

Ocupaciones relacionadas con este EC de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones (SINCO)

Grupo unitario

Capacitadores e Instructores

Ocupaciones asociadas

Capacitador, Facilitador e Instructor

Ocupaciones no contenidas en el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones y reconocidas en el Sector para este EC

Clasificación según el sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN)

Sector:

61 Servicios educativos

Subsector:

611 Servicios educativos

Rama:

6117 Servicios de apoyo a la educación

Subrama:

61171 Servicios de apoyo a la educación

Clase:

611710 Servicios de apoyo a la educación

El presente EC, una vez publicado en el Diario Oficial de la Federación, se integrará en el Registro Nacional de Estándares de Competencia que opera el CONOCER a fin de facilitar su uso y consulta gratuita.

Organizaciones participantes en el desarrollo del Estándar de Competencia

- Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa

Relación con otros estándares de competencia

Estándares relacionados

- EC0084 Uso didáctico de las tecnologías de información y comunicación en procesos de aprendizaje: nivel básico.
- EC0121 Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

Aspectos relevantes de la evaluación

Detalles de la práctica:

- La evaluación será de manera simulada, a través de un gabinete, para la observación de los desempeños y aplicación del instrumento de evaluación de conocimientos, enfocado a

la realización del desarrollo de un producto final.

Apoyos/Requerimientos:

- Para el desempeño de la práctica, se requerirá de equipo de cómputo para el desarrollo del producto, al menos un dispositivo móvil con conexión a internet

Duración estimada de la evaluación

3 horas en campo y 30 minutos en gabinete, totalizando 3 horas con 30 minutos.



II.- Perfil del Estándar de Competencia

Estándar de Competencia

Uso educativo de Dispositivos Móviles

Elemento 1 de 3

Manejo de dispositivos móviles

Elemento 2 de 3

Descarga de aplicaciones

Elemento 3 de 3

Uso educativos de las aplicaciones

III.- Elementos que conforman el Estándar de Competencia

Referencia	Código	Título
1 de 3	E1134	Manejo de dispositivos móviles

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

- Opera un dispositivo móvil:
 - Encendiendo el dispositivo, y
 - Describiendo el uso de los programas y aplicaciones existentes en el dispositivo móvil.
- Manipula información de la Web:
 - Verificando el estado de conexión a una red inalámbrica (Wi – Fi),
 - Abriendo un navegador, y
 - Buscando información sobre aplicaciones educativas y sitios seguros de descarga.

La persona es competente cuando posee los siguientes:

CONOCIMIENTOS

- Tipos y funciones de un dispositivo móvil.
- Reconoce las ventajas y desventajas de su uso.
- Tipos de conexiones.

NIVEL

Comprensión
Aplicación
Aplicación

GLOSARIO

- Dispositivo móvil
Un aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales.
- Wi – Fi
Es un mecanismo de conexión de dispositivos electrónicos de forma inalámbrica sin necesidad de conexión física (cables), ésta se da por medio de ondas electromagnéticas, permitiendo la transmisión y recepción de datos a través de puertos.

Referencia	Código	Título
2 de 3	E1135	Descarga de aplicaciones

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

- Localiza aplicaciones (App) diseñadas para dispositivos móviles:
 - Ingresando al proveedor de aplicaciones,
 - Utilizando aplicaciones (App), dependiendo de sus características y limitaciones,

- Identificando los detalles de la App, en cuanto a categoría, costo, duración y requerimientos de instalación, y
- Ejecutando el proceso de instalación y configuración.

2. Descarga aplicaciones educativas:
- Ingresando a la tienda del sistema operativo,
 - Buscando aplicaciones de descargas, y
 - Seleccionando la aplicación a descargar.

La persona es competente cuando posee los siguientes:

CONOCIMIENTOS

- 1- Tipos de aplicaciones App.
- 2- Tiendas virtuales de aplicaciones

NIVEL

Conocimiento
Conocimiento

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1. Responsabilidad La manera en que se informa la autenticidad y seguridad de uso de las aplicaciones que se desea descargar.

GLOSARIO

1. Sistema Operativo Es un programa/conjunto de programas que en un sistema informático gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación, ejecutándose en modo privilegiado respecto de los restantes

Referencia	Código	Título
3 de 3	E1136	Uso educativos de las aplicaciones

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Maneja aplicaciones de dispositivos móviles para el logro de un aprendizaje:
 - Descargando aplicaciones móviles educativas, y
 - Utilizando la aplicación.

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

- 1.- Elaborando la justificación del uso de una aplicación en un ámbito educativo específico.
 - Indicando la asignatura y tema que se abordará a través de la aplicación,
 - Describiendo el uso de un dispositivo móvil para el desarrollo del tema, y
 - Valorando el uso del dispositivo móvil en el aprendizaje.

CONOCIMIENTOS

- 1- Categorías de Aplicaciones

NIVEL

Conocimiento

GLOSARIO.

1. Aplicaciones móviles
Una aplicación es un programa informático, diseñado específicamente para realizar determinadas funciones o actuar como herramienta para acciones puntuales del usuario, permitiendo al usuario realizar una tarea específica, de manera rápida, accesible y de fácil uso.
2. Aprendizaje
Proceso a través del cual se adquieren o modifican conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia o la instrucción