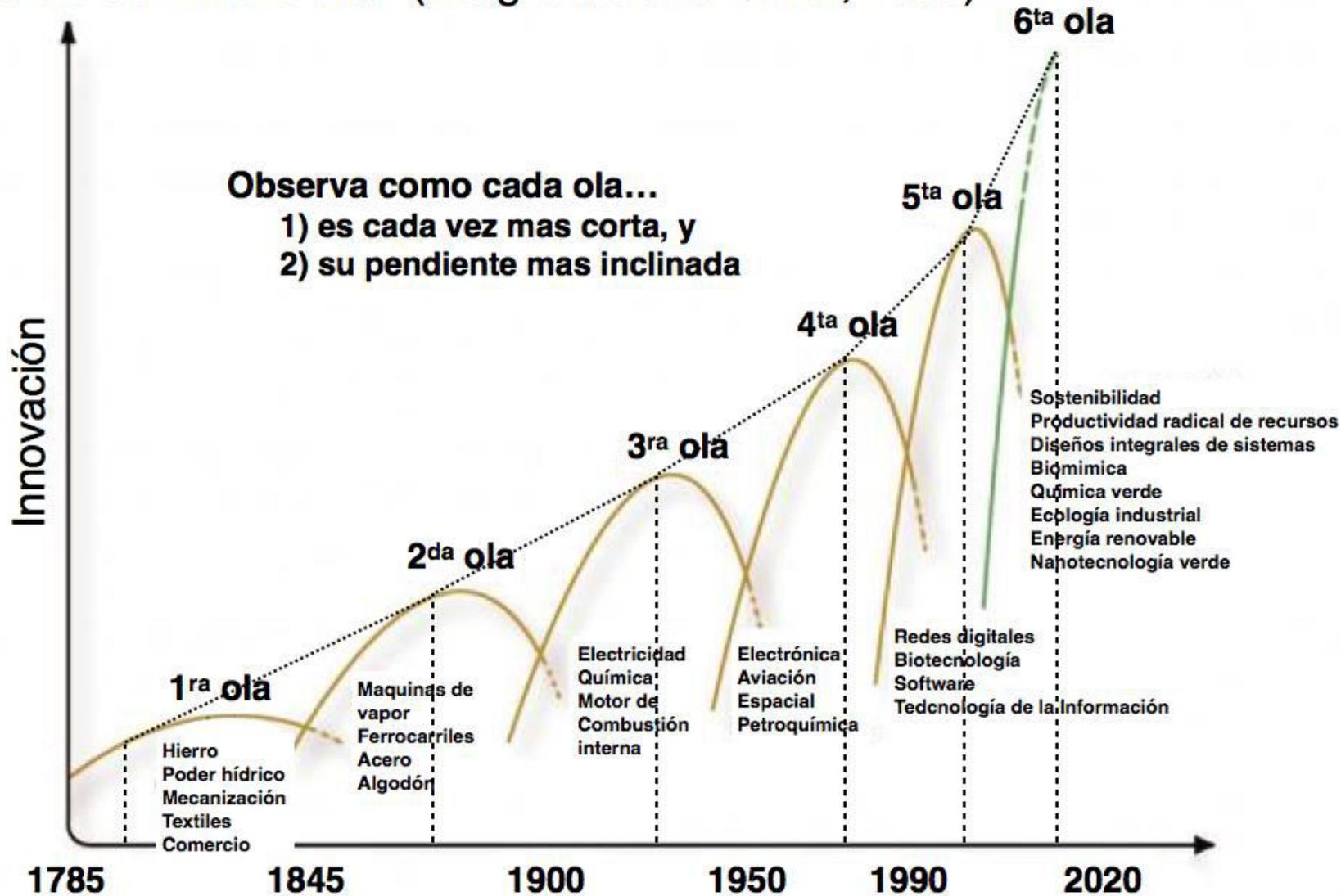




nap^{del}
caribe

**TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN INTERNACIONAL**

Olas de Innovación (Hargroves and Smith, 2005)



Resultados

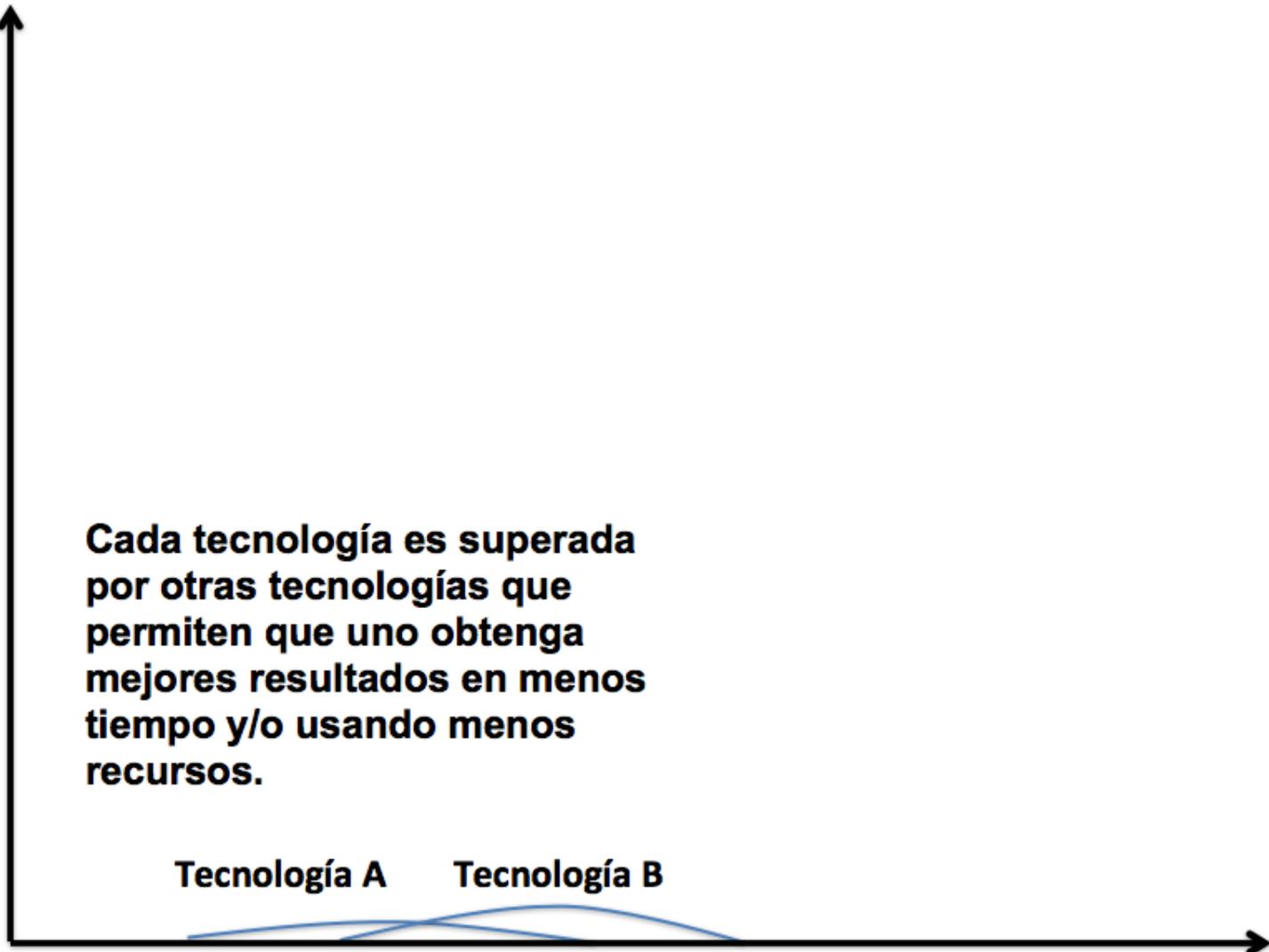
Capacidad / Impacto

Cada tecnología es superada por otras tecnologías que permiten que uno obtenga mejores resultados en menos tiempo y/o usando menos recursos.

Tecnología A

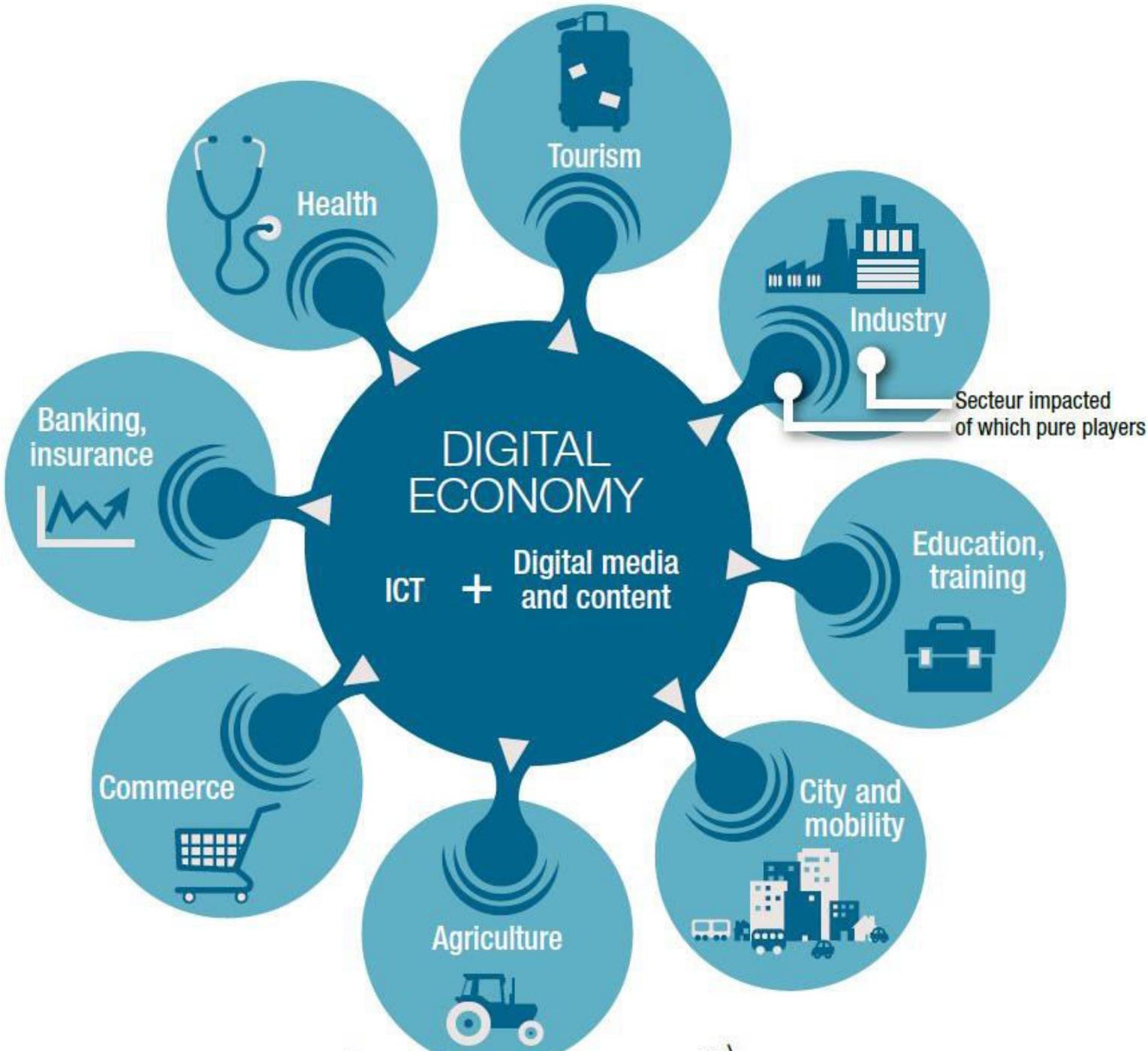
Tecnología B

Tiempo





¿Dónde estamos?



HECHOS

JAN
2016

GLOBAL DIGITAL SNAPSHOT

A SNAPSHOT OF THE WORLD'S KEY DIGITAL STATISTICAL INDICATORS



TOTAL
POPULATION



we
are
social

7.395
BILLION

URBANISATION: 54%

FIGURE REPRESENTS TOTAL GLOBAL
POPULATION, INCLUDING CHILDREN

INTERNET
USERS



we
are
social

3.419
BILLION

PENETRATION: 46%

FIGURE INCLUDES ACCESS VIA
FIXED AND MOBILE CONNECTIONS

ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS



we
are
social

2.307
BILLION

PENETRATION: 31%

FIGURE BASED ON ACTIVE USER
ACCOUNTS, NOT UNIQUE INDIVIDUALS

UNIQUE
MOBILE USERS



we
are
social

3.790
BILLION

PENETRATION: 51%

FIGURE REPRESENTS
UNIQUE MOBILE PHONE USERS

ACTIVE MOBILE
SOCIAL USERS



we
are
social

1.968
BILLION

PENETRATION: 27%

FIGURE BASED ON ACTIVE USER
ACCOUNTS, NOT UNIQUE INDIVIDUALS

OPORTUNIDADES

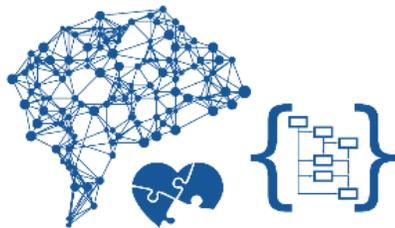
Según las previsiones de la Unión Europea, en diez años habrá **700,000 puestos de trabajo** más en este sector que profesionales disponibles para ocuparlos; se calcula que, a escala mundial, este déficit se acercará a los dos millones

- **UNA OPORTUNIDAD PARA NUESTRA SOCIEDAD:** El sector de las TIC, que se calcula emplea a 700 000 personas en Europa, 800 000 en Estados Unidos y 200 000 en Brasil, espera contratar al menos a 1,7 millones de personas en los próximos años.

Top 10 skills

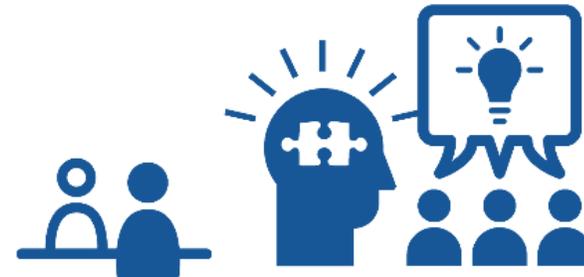
in 2020

1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgment and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility



in 2015

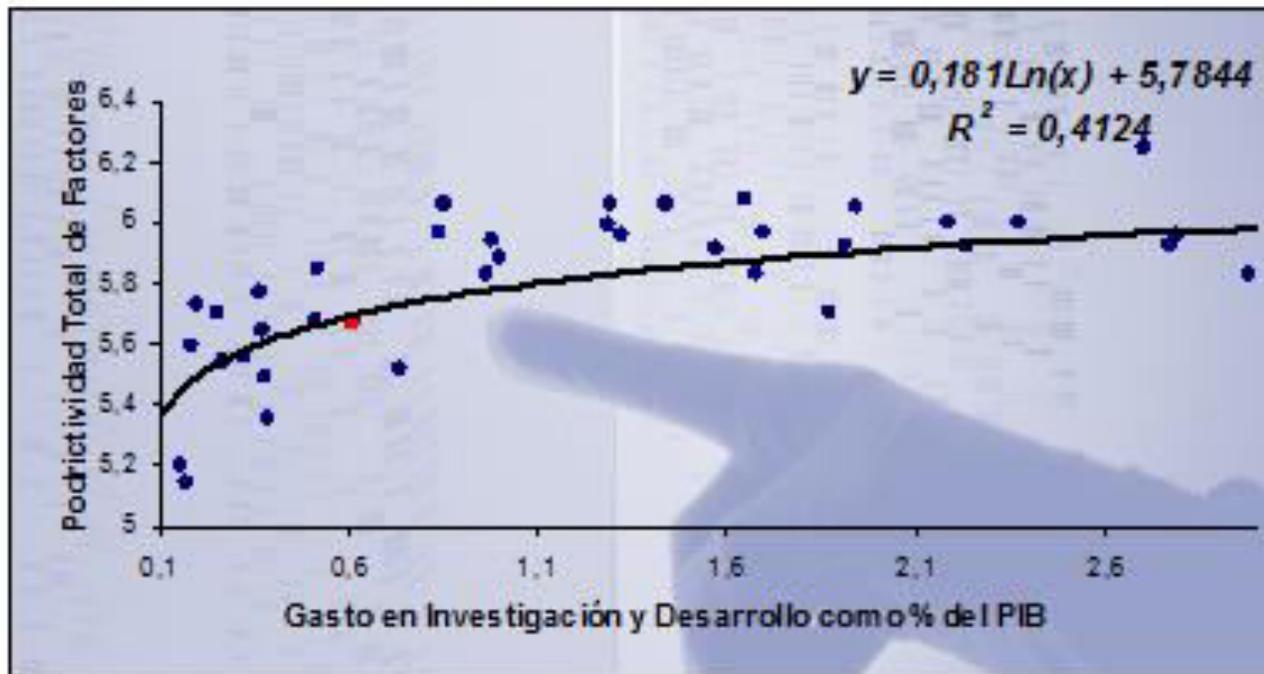
1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality Control
7. Service Orientation
8. Judgment and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity



EL ROL DE LAS UNIVERSIDADES EN LA PROMOCIÓN DE LA INNOVACIÓN

Inspiración : Ciencia, Tecnología e Innovación

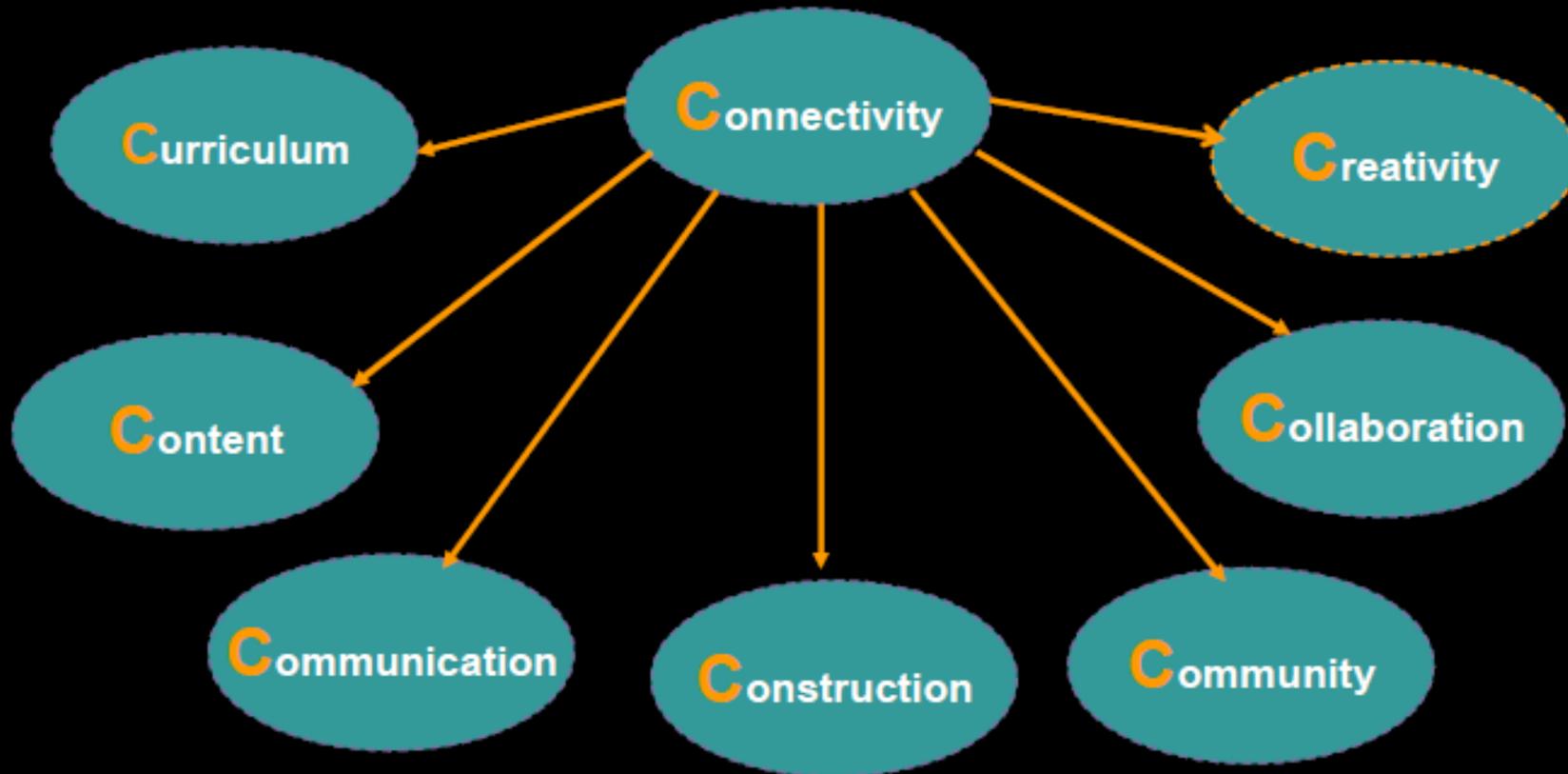
Esfuerzo del país en financiar nuevas ideas, capital humano avanzado e infraestructura científico-tecnológica.



Baja participación privada en I+D y poca gente trabajando en generación de conocimiento.

Poco esfuerzo innovador y mucho incorporado en equipos y maquinaria.

Elearning to **C**onnecting Learning



ICT applications and software

- **Models and simulations to support greater conceptual understanding, correct misconceptions and promote logical thinking**
- **Email and e-forums to develop communication and collaborations skills and promote global awareness, cultural understanding and empathy**
- **Construction tools to develop problem solving skills and to highlight misunderstandings**
- **Drawing tools to develop graphical skills and to express understanding**
- **Presentation, animation and video editing software to develop multimedia literacy, story telling, metacognition and logical thinking**

“Nuestra visión del futuro determina cuáles son nuestras acciones hoy, por lo que, al cambiar nuestra forma de actuar hoy, cambiamos nuestro futuro”.

GRACIAS

POR: MARIA WALESKA ALVAREZ

www.napdelcaribe.net.do

