

The background of the image shows a classroom setting with several students. In the foreground, a young woman with long brown hair, wearing a pink shirt, is focused on her laptop. Behind her, other students are visible, some also working on laptops. The scene is dimly lit, with the primary light source being the screens of the laptops. A large, stylized pink 'K' logo is superimposed over the center of the image.

K

kodea

<TALENTOS PARA EL MUNDO DIGITAL>



**¿Dónde están
los niños y
jóvenes ?**

10.3
años

Promedio de edad
en que niños
chilenos reciben su
primer celular

6.8
Hrs.

Uso diario del
celular

87%

Lleva el celular a la
escuela todos los
días

80%

Usa Internet
para hacer
tareas escolares

34%

Pasa más de 7
horas al día en
Internet

40%

De los niños de
5 años ya tiene
celular

Fuentes:
Manual de buenas prácticas U. Andes
Educación del siglo XXI CISCO
Encuesta educación TI , LG Electronics
Global Kids Online





¿Quién está
creando este
mundo digital?



Israel

el Gasto en I + D como
porcentaje del PIB más
alto del mundo

India

el La industria del software
equivale al 60% de su PIB

En todo el mundo

Todas las industrias
están buscando
desesperadamente
contratar y atraer capital
humano con
competencias digitales

*“Nuestra política en Facebook es,
literalmente, contratar tantos
talentosos ingenieros como los
que podemos encontrar.
Simplemente no hay suficientes
personas que estén capacitadas y
tengan estas habilidades hoy”*

MARK ZUCKERBERG
FUNDADOR DE FACEBOOK





Nº	Empresa	País
1	Apple	Estados Unidos
2	Alphabet	Estados Unidos
3	Microsoft	Estados Unidos
4	Amazon	Estados Unidos
5	Facebook	Estados Unidos
6	Berkshire Hathaway	Estados Unidos
7	Exxon Mobil	Estados Unidos
8	Johnson & Johnson	Estados Unidos
9	Jpmorgan Chase & Co	Estados Unidos

Las empresas más ricas del mundo son **empresas tecnológicas**



Muchas industrias
se encuentran en
proceso de
transformación digital



Latinoamérica
aporta el **2% de**
la inversión
en software
mundial

El año **2020 habrá**
más de 1,4
millones de
vacantes laborales en
desarrollo de software
que no serán
ocupadas en USA

En América Latina,
Asia Pacífico, China,
Medio Oriente y África
tenemos una escasez
de más de **1.3**
millones de
profesionales TI

En Chile

Somos líderes en latam en **consumo de tecnología**

25%

Déficit de profesionales TI y estancamiento en las matrículas

5%

Participación laboral femenina TI y poco interés en las carreras

31

Colegios TP de un total de 948 imparten la especialidad de programación

2020

Tendremos una brecha de 65.000 profesionales TIC y el déficit anual es de 5.000 profesionales

62%

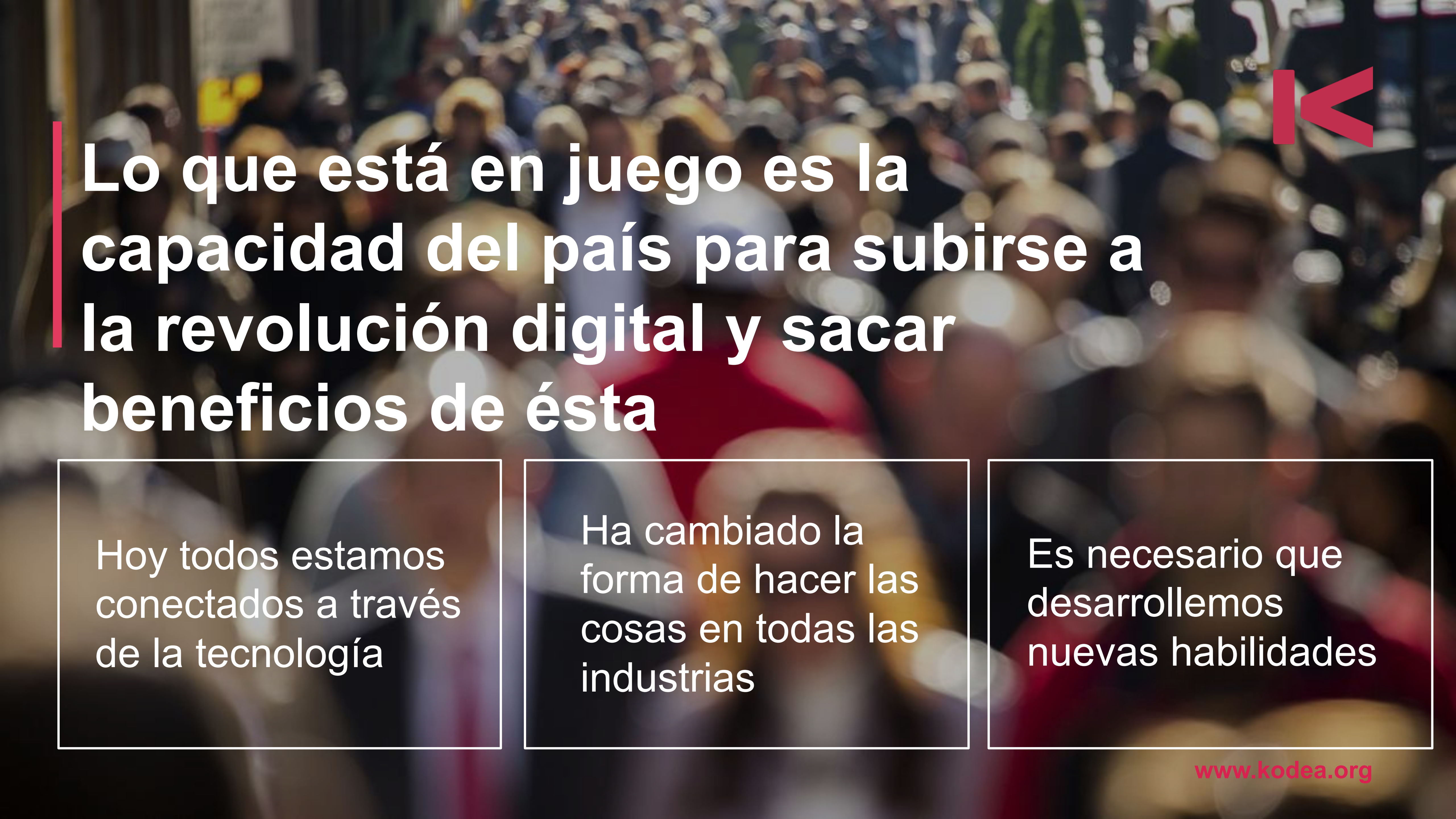
Adultos poseen bajo desempeño en razonamiento matemático (PIACC)

92%

Estudiantes tienen acceso a Internet en su colegio

1,4%

De nuestros jóvenes tienen las habilidades del siglo XXI (PISA)

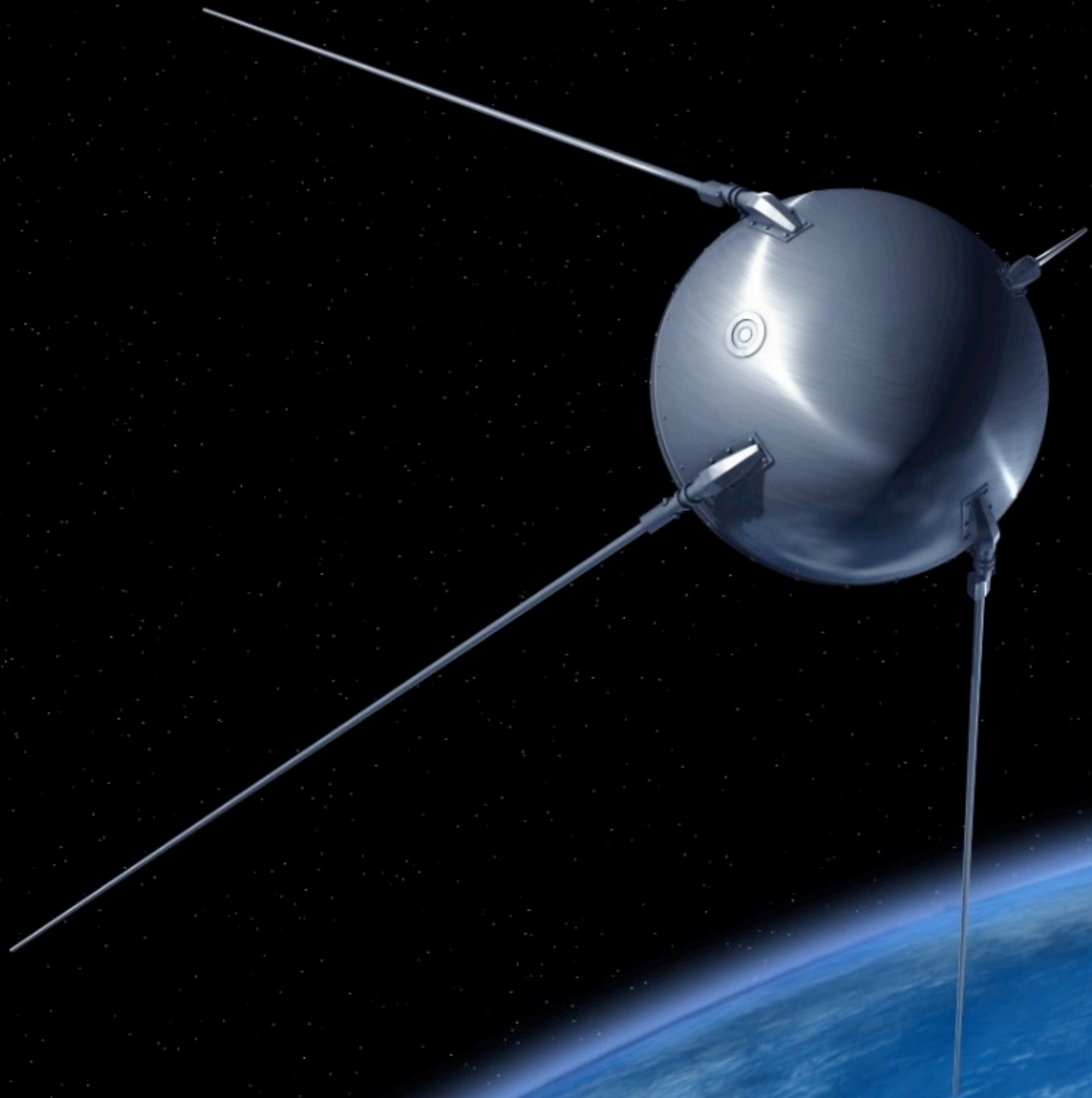


Lo que está en juego es la capacidad del país para subirse a la revolución digital y sacar beneficios de ésta

Hoy todos estamos conectados a través de la tecnología

Ha cambiado la forma de hacer las cosas en todas las industrias

Es necesario que desarrollemos nuevas habilidades





**¿Qué están
haciendo los
países para
hacerse cargo
de esta brecha?**

Infraestructura

Adaptar leyes e institucional

Preparar capital humano

Intervenir la educación



[Capital humano]

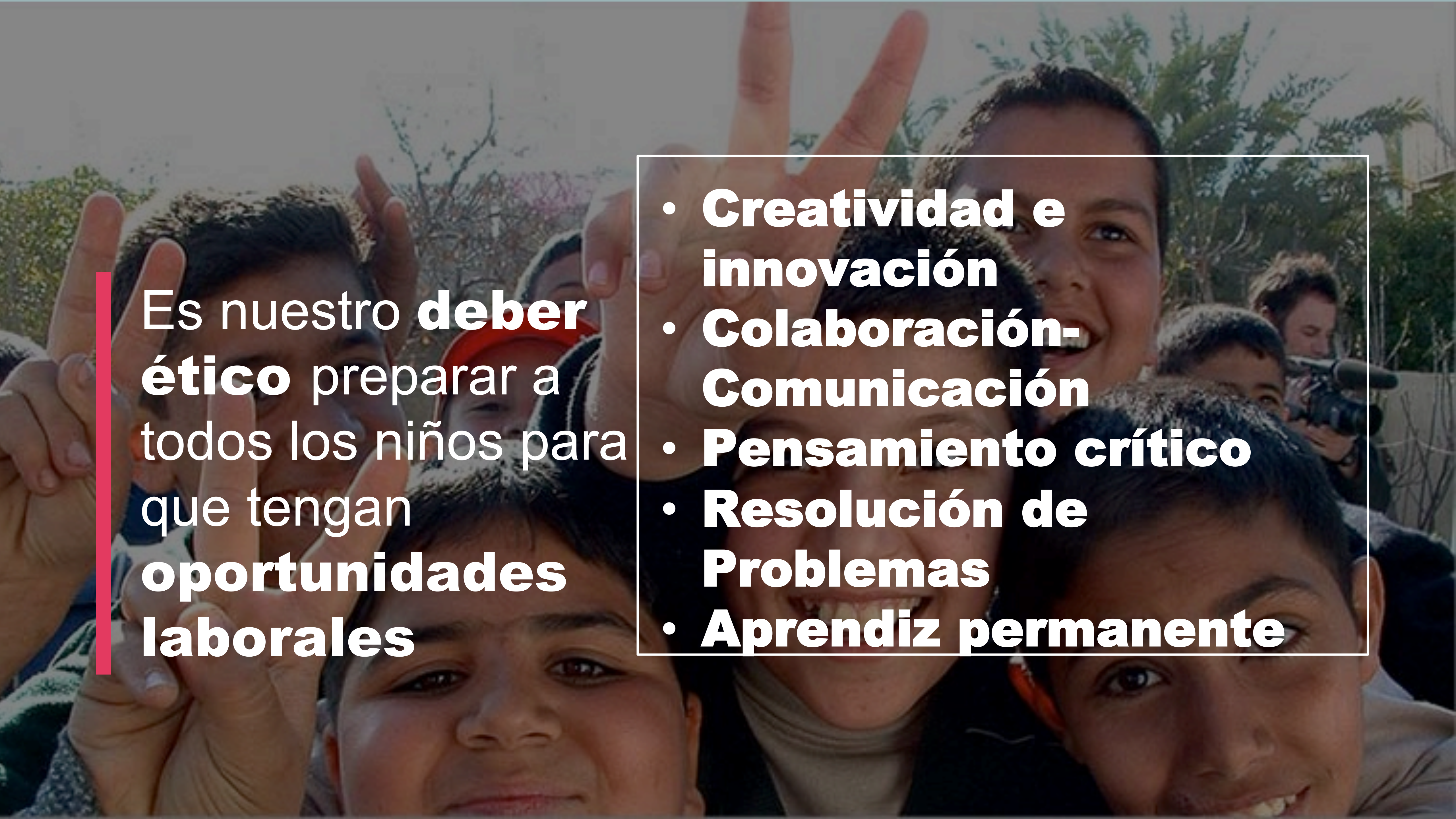


¿ Qué
está en juego en
la educación ?

A photograph of a classroom with several students sitting at wooden desks. In the foreground, a boy in an orange shirt and a girl in a light blue shirt are resting their heads on their hands, looking bored. Other students in the background are also showing signs of disengagement. A large red 'K' logo is in the top right corner.

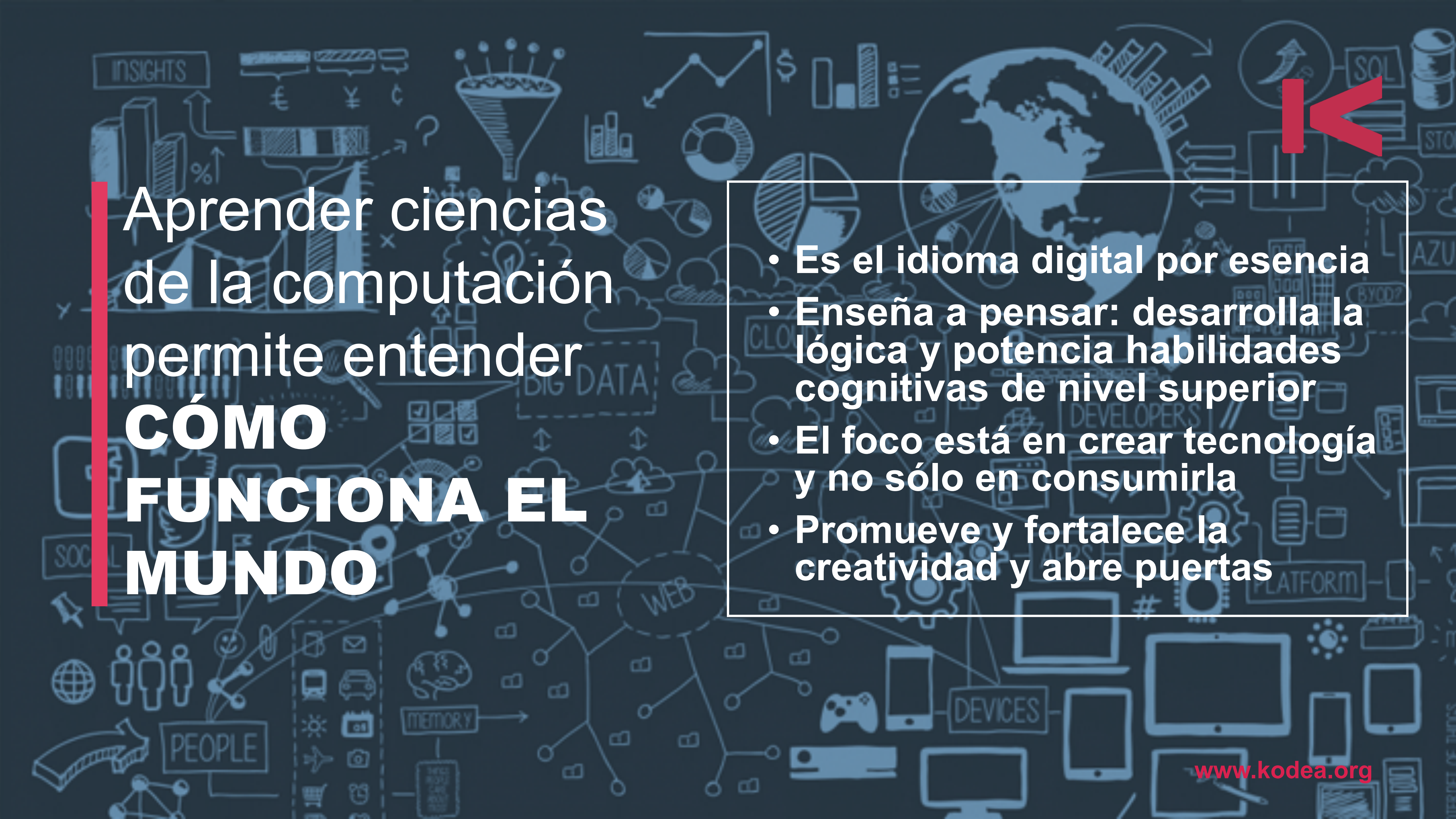
Chile tiene el mismo modelo de enseñanza desde principios del siglo XX

Profesor erudito
Clase expositiva



Es nuestro **deber ético** preparar a todos los niños para que tengan **oportunidades laborales**

- **Creatividad e innovación**
- **Colaboración-Comunicación**
- **Pensamiento crítico**
- **Resolución de Problemas**
- **Aprendiz permanente**



Aprender ciencias de la computación permite entender **CÓMO FUNCIONA EL MUNDO**

- Es el idioma digital por esencia
- Enseña a pensar: desarrolla la lógica y potencia habilidades cognitivas de nivel superior
- El foco está en crear tecnología y no sólo en consumirla
- Promueve y fortalece la creatividad y abre puertas

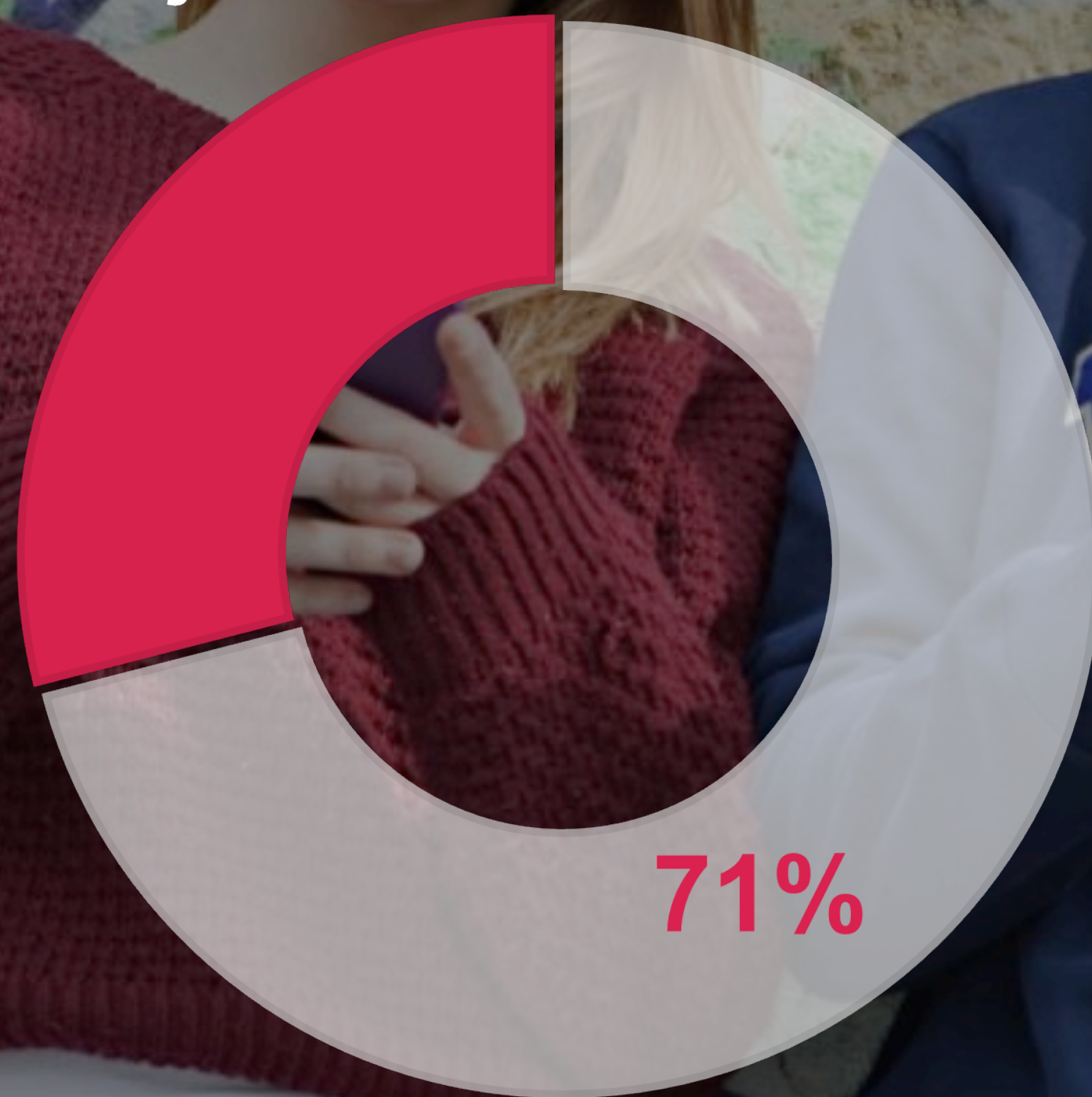
¿Por qué es tan **importante** la **T** de STEM?



■ CS jobs ■ Other STEM

71%

de los nuevos trabajos en STEM son en computación

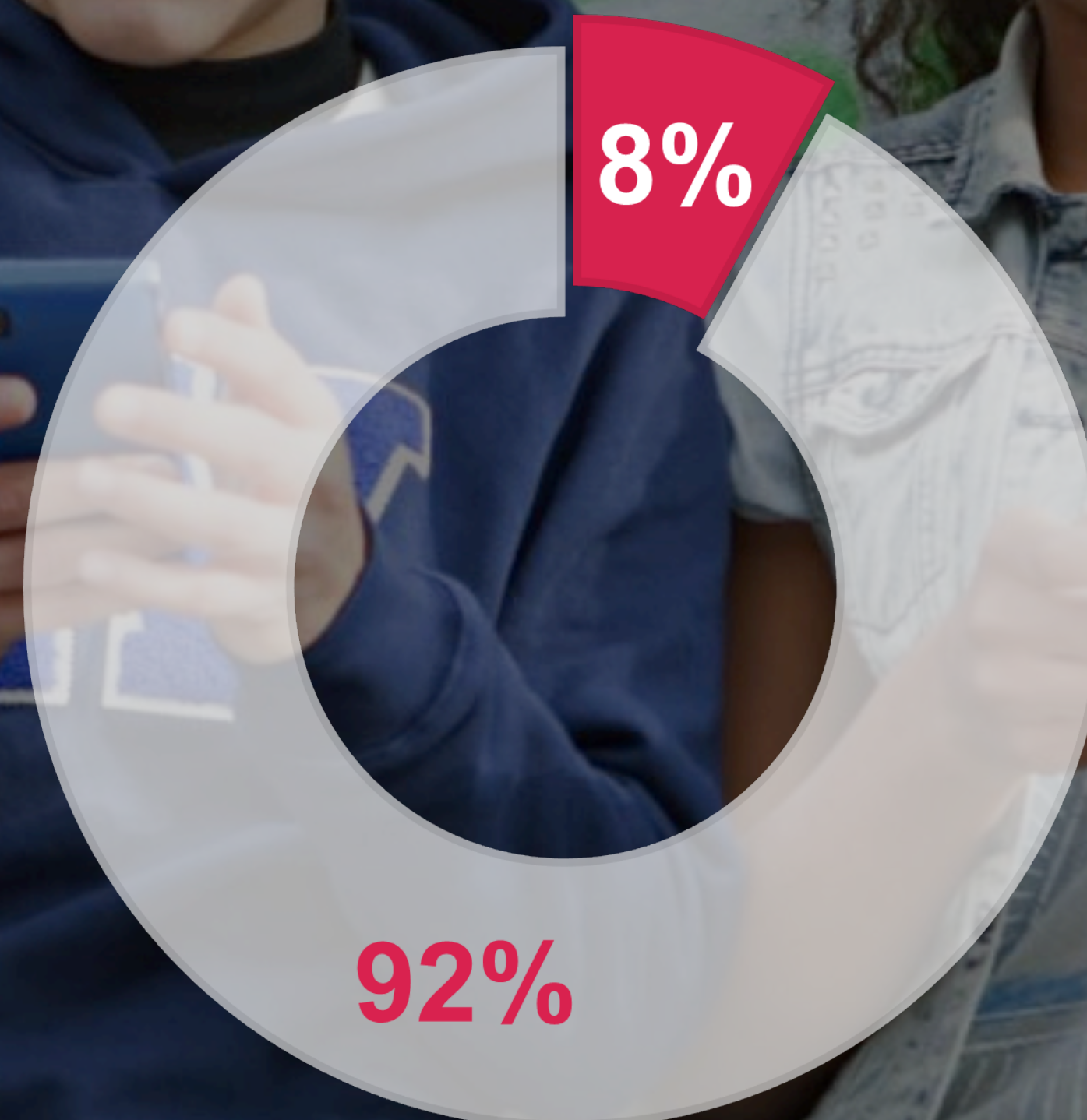


■ CS jobs ■ Other STEM

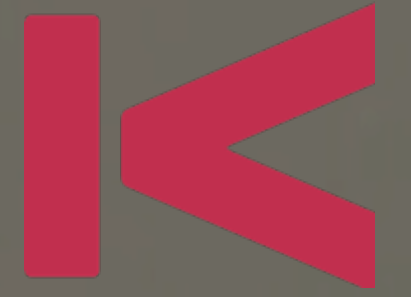
8%

8%

de los titulados en carreras STEM son en computación



En educación



Europa

Alemania, Dinamarca, Estonia, Bulgaria, Chipre, República Checa, Grecia, Irlanda Italia, Lituania, Polonia y Portugal

Han introducido la programación en los currículos escolares

Canadá

Invertirá 50USD para enseñar programación a 500.000 niños

Australia

CC y P desde 5° básico

Japón

la programación será una asignatura obligatoria en las escuelas primarias en 2020, en la escuela media en 2021, y en las escuelas secundarias en 2022

India

Desde 2011 las CC son parte del plan de estudios

Finlandia

Desde 2016 CC y P son parte obligatoria de los planes de estudio en escuelas

China

Todos los estudiantes secundarios deben tomar 1 semestre de programación

Estados Unidos

15% de las escuelas imparten CC; 72.000 profesores han asistido a talleres de Code.org

¿Qué es lo que
creemos en Kodea?







HARVARD MUSEUM
— OF —
NATURAL HISTORY





< Talentos para el mundo digital >

www.kodea.org