



**T4.3.2 Biblioteca de Habilidades Técnicas –
Curso de Cómic**

ORANGE: PROYECTO CREATIVIDAD, INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA
Erasmus+ Programme 2014-2020
KNOWLEDGE ALLIANCE 2018



TABLA DE RESUMEN

nº de WP y título	WP4. Kit de herramientas innovador
nº de tarea y título	T4.3. Recopilación de buenas prácticas y creación de nuevos módulos formativos hasta un total de 6 validando el proceso con diferentes elementos, procesos o modelos de negocio.
nº de resultado y título	R4.2. MÓDULOS DE ENTRENAMIENTO
Título completo del documento	T4.3.2 Biblioteca de habilidades técnicas - curso de Comic
Breve descripción	Este documento presenta el curso de Cómic, que forma parte del Módulo 2. Habilidades técnicas. El objetivo del curso es que el profesor adquiera las competencias técnicas sobre cómo desarrollar un cómic, que es un lenguaje donde las imágenes y el texto se encuentran en una forma única de comunicación, capaz de contar cualquier tipo de historia. Los cómics se basan en un pacto secreto con el lector. En este curso aprenderemos y entenderemos el uso del dibujo dentro de las dinámicas narrativas.
Fecha de Entrega Estimada	10 de Mayo de 2021
Fecha de entrega real	5 de Mayo de 2021
Versión nº1	
Fecha de la última versión publicada	8 de Abril de 2021
Colaboradores	Plantilla proporcionada por la UPV, adaptada al curso COMIC de MateraHub
Próximos pasos esperados	Revisión interna

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo del contenido que refleja únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Contenido

Módulo II Biblioteca Técnica - Curso II.4 Comic	3
Capítulo 1. Introducción	3
Capítulo 2. Objetivos de aprendizaje	4
Capítulo 3. Tipos de materiales educativos	5
Capítulo 4. Metodologías de aprendizaje innovadoras	6
Aprendizaje basado en proyectos	6
“Flip-teaching o Enseñanza movida (opcional)”	6
Aprendizaje mixto	6
E-SCRUM (opcional)	6
Capítulo 5. Contenidos del curso	8
Tema 2. Historias en imágenes	12
Tema 3. Contar historias usando signos	15
Capítulo 6. Cómo implementar E-SCRUM	18
Capítulo 7. Requisitos del cómic multimedia	25
Capítulo 8. Herramientas útiles	25
Capítulo 9. Evaluación	26
Evaluación docente para obtener el certificado Europass	26
Propuesta de evaluación para los estudiantes a utilizar por los profesores	26
Capítulo 10. Pasos para subir los multimedia implementados en el aula	28
La ciudad está en la plataforma O-City World	28
La ciudad no está en la plataforma O-City World	28
Capítulo 11. Ruta para adquirir competencias	29
Competencias DIGCOMP	29
Competencias de ENTRECOMP	29
E-SCRUM: Competencias adicionales de DIGCOMP y ENTRECOMP	34
Capítulo 12. Otras formaciones relacionadas con el cómic	35
Módulo I. Patrimonio y Propiedad Intelectual	35
Módulo III. Negocio	35
Módulo IV. Habilidades blandas	35
Bibliografía	36
Anexo I. DIGCOMP: marco para desarrollar y comprender las competencias digitales	38

Anexo II. EntreComp: el marco de competencias empresariales	44
Anexo III. Plantilla de carta de invitación para incluir una ciudad en O-City	61

Módulo II Biblioteca Técnica - Curso II.4

Comic

Capítulo 1. Introducción

El propósito del proyecto O-City es descubrir y promover el patrimonio natural y cultural de nuestras ciudades y, al mismo tiempo, estimular la economía naranja inyectando conocimientos técnicos y profesionales en la promoción natural y cultural de las ciudades involucradas. Por un lado, la promoción del patrimonio natural y cultural de las ciudades se conseguirá mediante la creación de elementos multimedia creativos (foto, vídeo, cómic, animación, podcast...) de cada ciudad y subirlos a la [plataforma O-City World](#). Por otro lado, con el objetivo de desarrollar la economía creativa de las ciudades, se han desarrollado diferentes cursos para docentes sobre los elementos creativos multimedia que se ubicarán en la plataforma O-City. Estos cursos incluyen recursos sobre cómo poner en práctica los contenidos con sus estudiantes. De esta forma, profesores y estudiantes crearán nuevos elementos multimedia creativos de sus propias ciudades que, tras ser validados, se subirán a la [plataforma O-City World](#).

Además, el desarrollo de habilidades culturales, sociales y comerciales también es necesario para los nuevos profesionales de la economía naranja. Por este motivo, el plan de formación de O-City consta de los siguientes 4 módulos de habilidades:

1. Módulo I. Patrimonio y propiedad intelectual (PI): Contenidos básicos relacionados con el patrimonio natural y cultural (definición, clasificación, importancia, etc.) y la protección de la propiedad intelectual (definición, categorías, métodos, etc.)
2. Módulo II. Técnico: Contenidos básicos necesarios para desarrollar elementos multimedia (fotografía, video, animación, etc.) sobre patrimonio.
3. Módulo III. Empresa: Contenidos básicos relacionados con las competencias empresariales y emprendedoras en la economía naranja (creación de modelos de negocio, marketing digital, etc.)
4. Módulo IV. Habilidades blandas: Contenidos para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y en general las habilidades interpersonales como herramientas para mejorar la integración profesional.

Este documento presenta el curso de Cómic, que forma parte del Módulo 2. Habilidades técnicas. El objetivo del curso es que el profesor adquiera las competencias técnicas sobre cómo desarrollar un cómic, que es un lenguaje donde las imágenes y el texto se encuentran en una forma única de comunicación, capaz de contar cualquier tipo de historia. Los cómics se basan en un pacto secreto con el lector. En este curso aprenderemos y entenderemos el uso del dibujo dentro de las dinámicas narrativas. El curso está disponible en formato abierto en: <https://poliformat.upv.es/portal/directtool/27457a82-d8a7-446c-acd9-bcd8ac82464d/>.

Todo el curso permitirá a los participantes crear una historia a partir de imágenes, aprender técnicas de dibujo y cómo construir una historia. Por último, entender que cada historia y por tanto cómic se refiere a un target de personas que lo leerán. El profesor subirá los multimedia producidos en su aula a la plataforma O-City World después de la evaluación de su calidad.

Este documento está estructurado de la siguiente manera. El capítulo 2 detalla los objetivos de aprendizaje del curso. El capítulo 3 describe los tres tipos de materiales de aprendizaje desarrollados: T2L- Profesor para aprender, T2T- Profesor para enseñar y S2P- Estudiante para practicar. El capítulo 4 informa de las metodologías de aprendizaje innovadoras que se utilizan en el curso propuesto (aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje combinado) y las que los profesores pueden decidir utilizar (“flip-teaching” o enseñanza movida y E-Scrum). El capítulo 5 está dedicado a dar los contenidos del curso, que se divide en tres temas, cada uno de los cuales consta de tres lecciones. Para cada lección, todos los materiales (T2T, T2L y S2P) están vinculados y se dan recomendaciones sobre cómo planificar las lecciones. El Capítulo 6 describe cómo aplicar E-SCRUM para desarrollar el cómic multimedia utilizando los recursos del Capítulo 5. El capítulo 7 indica los requisitos técnicos para que el cómic multimedia se cargue en la [Plataforma O-City World](#). El capítulo 8 incluye enlaces a algunas herramientas útiles para desarrollar el multimedia basado en cómics y, también, algunas pautas para implementar E-Scrum en este curso. El capítulo 9 está dedicado a la evaluación: los profesores serán evaluados a través de pruebas sobre los materiales T2T; y se proporcionan algunas rúbricas a los maestros para facilitar la evaluación de los estudiantes. El capítulo 10 describe los pasos a seguir por los profesores para subir a la plataforma [Plataforma O-City World](#) aquellos cómics multimedia que tengan la calidad requerida. El capítulo 11 define el camino para adquirir competencias identificando las competencias marco DIGCOMP (Ferrari, 2013) y ENTRECOMP (Bacigalupo, Kampylis, Punie, & Van den Brande, 2016) que los estudiantes trabajarán con cada una de las actividades propuestas del curso de contenido de cómics. Finalmente, en el Capítulo 12 los profesores pueden encontrar más materiales de aprendizaje de otros módulos de O-City con actividades relacionadas con los cómics. Los profesores pueden decidir qué recursos son más adecuados o útiles para su aula en función de su realidad docente (nivel educativo, asignatura, ...). De esta manera, los profesores adaptarán la ruta de aprendizaje de sus estudiantes centrándose en la técnica, la cultura, la propiedad intelectual, los negocios y / o las habilidades blandas.

Capítulo 2. Objetivos de aprendizaje

El objetivo general del proyecto O-City es proporcionar una serie de herramientas virtuales que permitan a los docentes formarse en temas multimedia, otorgando conocimientos técnicos y artísticos para obtener un producto audiovisual coherente con los requisitos del proyecto. El objetivo final es que los profesores transmitan todo este conocimiento en el aula, para que sus estudiantes generen productos de audio y/o visuales que alimenten la plataforma O-City World.

Después de tomar el curso de cómic, el profesor (y sus estudiantes cuando el curso se lleve al aula) podrán:

1. Aplicar los fundamentos de las técnicas de dibujo
2. Escribir y crear una historia a partir de imágenes
3. Reconocer la importancia de la estética al servicio de la legibilidad
4. Comprender cómo componer los elementos necesarios para la historia en la forma correcta.

5. Comprender la funcionalidad de la composición, el uso de la cuadrícula como herramienta narrativa
6. Generar el cómic multimedia final para subirlo a la plataforma O-City World.

Capítulo 3. Tipos de materiales educativos

Uno de los propósitos de O-City es que los profesores utilicen nuestro programa de formación, no solo para aprender, sino también para incorporar el proyecto O-City en sus actividades académicas diarias en el aula, donde sus alumnos crearán multimedia basada en el cómic. En este sentido, los profesores elegirán qué contenidos del curso de cómic (y otros cursos relacionados: cultura, PI, empresa y habilidades blandas) les serán útiles en función de su formación previa; y qué contenidos llevar a su aula, en función del tipo de asignatura o nivel de sus alumnos.

En general, los materiales educativos desarrollados se clasifican en tres tipos.

Profesor para aprender (T2L): Contenidos (vídeos, ppts, pdfs, ...) para proporcionar a los profesores unos conocimientos técnicos básicos aplicados al patrimonio cultural y natural. Los profesores transmitirán estos conocimientos a sus alumnos (pueden utilizar los mismos contenidos en el aula).

Profesor para enseñar (T2T): Contenidos (vídeos, ppts, pdfs, ...) y actividades preparadas para que los profesores las utilicen en el aula. Estas actividades están preparadas para ser desarrolladas directamente por el profesor en el aula y se pueden adaptar a la asignatura y al nivel educativo. Las actividades T2T son las recomendadas para conseguir que los alumnos creen multimedia basadas en cómics.

Estudiante para practicar (S2P): Actividades adicionales opcionales preparadas para que los estudiantes se adentren en algún tema. Los profesores decidirán si proponen alguna actividad S2P o no.

Capítulo 4. Metodologías de aprendizaje innovadoras

Este capítulo está dedicado a explicar las posibles metodologías de aprendizaje innovadoras que se pueden utilizar en el curso de contenido de cómics cuando el profesor lleva el curso al aula.

Aprendizaje basado en proyectos

El objetivo de este curso es que los alumnos desarrollen un proyecto específico trabajando en equipo: un multimedia basado en el cómic. Pero no solo se ofrece formación técnica, sino también formación en cultura, PI, empresas y habilidades blandas (ver Capítulo 12), por lo que se ofrece a los estudiantes una formación integral en el sector de la economía naranja. Adicionalmente, el trabajo en equipo a través del proyecto fomenta el aprendizaje colaborativo: trabajo autónomo responsable y en equipo, aumento del respeto y la tolerancia, crecimiento personal, mejora de las habilidades de comunicación, internalización de los conocimientos académicos, mayor control del alumno en el proceso de aprendizaje, trabajo en equipo, interés y motivación, mejora de la autoestima, desarrollo de habilidades intelectuales y profesionales y uso eficiente de los recursos.

“Flip-teaching o Enseñanza movida (opcional)”

La mayoría de los materiales preparados para profesores (T2L) pueden ser utilizados por los estudiantes (T2T). Los maestros pueden proponer a los estudiantes que trabajen en estos materiales en casa antes de la clase. De esta manera, el tiempo en la clase se puede utilizar para responder consultas sobre el trabajo realizado en casa o para profundizar en el tema. Esta metodología promueve la participación activa de los estudiantes. Además, ofrece la oportunidad de enfocar el tiempo de clase en las formas superiores de trabajo cognitivo (aplicación, análisis, síntesis y evaluación). Como se describe en la taxonomía revisada de Bloom, involucrando a los estudiantes en tareas complejas con el apoyo del maestro y la participación del grupo de compañeros. En el capítulo 5 se especifican las actividades que pueden proponerse utilizando esta metodología. Se puede encontrar más información sobre esta metodología en (Bergmann & Sams, 2012).

Aprendizaje mixto

Este curso combina materiales educativos en línea (como los cómics T2L descritos en el Capítulo 5) y métodos tradicionales de aula basados en el lugar. Las prácticas presenciales en el aula se combinan con actividades mediadas por computadora que los estudiantes están asignados a hacer en casa (algunas actividades T2T descritas en el Capítulo 5). Esta metodología permite a los estudiantes trabajar por su cuenta con nuevos conceptos, mientras que los profesores pueden apoyar individualmente a los estudiantes que necesitan atención especial o personalizada.

E-SCRUM (opcional)

Scrum es un marco para el desarrollo de productos complejos ampliamente utilizados en el

desarrollo de tecnología de la información (TI). Esta metodología ha sido adaptada para gestionar equipos de trabajo en entornos educativos (E-Scrum). E-Scrum se puede utilizar en el curso de cómics para desarrollar un multimedia sobre el patrimonio cultural o natural. Los roles en este proyecto son:

- **Dueño del producto** (el docente que ha seguido uno de los planes formativos de O-City) determina los objetivos de aprendizaje y es responsable del seguimiento y calificación de los resultados. También facilitará el proceso de E-Scrum y el proceso de desarrollo personal y de equipo. Utilizará los materiales de aprendizaje proporcionados en este curso.
- **El equipo Scrum** está compuesto por cuatro o cinco estudiantes que se comprometen a desarrollar un proyecto audiovisual (multimedia basado en comics).
- Uno de los miembros del equipo Scrum desempeña el rol de Maestro Scrum. El maestro Scrum es un "líder en servicio y coaching". Ayuda a su equipo a desempeñarse de manera óptima, pero no dirige al equipo.
- **Los "stakeholders" o partes interesadas** son personas involucradas en el proyecto O-City que se encargan de validar el producto final

Cada proyecto de E-Scrum comienza con la implementación del **"Backlog" de producto** o los pendientes del producto. Esta es una lista de requisitos y prioridades del proyecto. Esto lo define el **Dueño del producto** (el profesor), en colaboración con el **equipo Scrum** (los estudiantes).

El trabajo en E-Scrum se divide en Sprints. Cada Sprint tiene una duración de dos semanas. Los sprints están compuestos por cuatro eventos:

1. **Planificación de Sprint:** una reunión donde los estudiantes deben elegir qué requisitos se van a implementar en este sprint.
2. **Sprint diario:** reuniones diarias donde los estudiantes comparten sus mejoras con el resto del equipo
3. **Revisión de Sprint:** un evento donde el equipo presenta el resultado del Sprint, en forma de producto mínimo viable (PMV)
4. **Retrospectiva del Sprint:** una reunión en la que el equipo reflexiona sobre cómo ha gestionado el trabajo. Se trata de una reunión introspectiva, útil para mejorar la competencia del trabajo en equipo.

En el Capítulo 6 se dan más detalles sobre cómo hacer el backlog de productos y cómo dividir el curso en Sprints.

Capítulo 5. Contenidos del curso

Para comenzar el curso, un [vídeo introductorio](#) explica cómo se pueden utilizar historias y libros de cómics para explicar, promover y difundir los principales valores de los elementos patrimoniales, ya sean naturales y culturales. Como ejemplo, proporcionamos algunas tiras cómicas que los maestros pueden mostrar en el aula:

1. [borradores De la tira cómica "Misterios de Hydra"](#), creado por Danilo Barbarinaldi, que habla de Matera (Italia).
2. [Historieta sobre los cascos romanos](#) encontrados cerca de Novi Sad (Servia).

La Tabla 1 muestra los tres temas, cada uno dividido en tres lecciones:

TEMA	LECCIÓN
T1. Entendiendo los cómics	L1. El espacio en blanco
	L2. De la tira a la página
	L3. Ruidos y palabras
T2. Historias en imágenes	L1. Sin conflicto no hay historia
	L2. Los personajes son el espejo del lector
	L3. Guión gráfico y dialéctica de encuadre
T3. Contar historias usando signos	L1. El orden y la legibilidad son mejores que los hermosos
	L2. Acerca de la legibilidad del panel, la página y la fluidez general
	L3. Signos y color

Tabla 1. Estructura del curso en temas y lecciones

El **primer tema** trata de los elementos clave que componen una tira, un tablero y luego toda una historieta. La combinación de palabras, signos y dibujos crea la tira cómica y en este primer tema se explicarán estos elementos y su composición para crear una historia de historieta con el objetivo de ilustrar y narrar el Patrimonio Cultural.

El **segundo tema** trata el tema general de la construcción de la historia: personajes, ambientación, estructura, planos, la búsqueda de referencias cómicas de lugares y personas. Todos estos elementos tienen como objetivo crear un guión gráfico y luego proceder a la escritura de los diálogos con el fin de dar vida a los personajes y crear en el lector la cercanía emocional a la historia, para identificar y apasionarse por la historia que está leyendo.

Finalmente, el **tercer tema** nos lleva a la realización final de la historia de la tira cómica. Después de haber imaginado, concebido, creado, dibujado y hecho tangible la historia, ahora es el momento de hacerla definitiva y lista para ser leída. Para ello entraremos en los detalles de la composición, las tomas, el dibujo de los personajes y sus habilidades actorales y finalmente la revisión de los dibujos finales y su coloración. Todo esto nos ayudará a que la historia sea lo más veraz posible, teniendo lugares, personajes y diálogos que correspondan a la realidad y narración de un lugar. De esta manera, la tira cómica nos ayuda a hacer accesibles a todos los grupos de edad incluso temas complejos y aparentemente aburridos o difíciles de contar.

En las siguientes secciones se describirá en detalle cada tema y sus lecciones.

Tema 1. Entendiendo los cómics

Este tema explora los elementos clave de la escritura de historias de cómics. Analizaremos los elementos técnicos básicos necesarios para escribir y dibujar una historieta que sobre Patrimonio Cultural. Los principales objetivos del tema se describen en un [video](#).

1. **El espacio en blanco:** ayuda a entender el mecanismo básico que da vida a la tira cómica y cómo los cómics son un pacto secreto entre autor y lector y cómo la secuencialidad de palabras e imágenes es de hecho la base de esta herramienta narrativa.
2. **De la tira a la página:** nos ayuda a entender la funcionalidad de la composición y el sentido de leer una tira cómica. Los elementos técnicos como viñetas, cuadrículas, espacio y formato narrativo son la base para empezar a construir la historia.
3. **Ruidos y palabras:** aprendemos la relación correcta entre texto e imágenes en los medios, su complementariedad y funcionalidad. ¿Cómo usar palabras para contar historias? Los globos son el símbolo de la conversación y su forma puede ser diferente dependiendo de lo que queramos contar. Agregue a esto letras, símbolos, líneas y otros elementos visuales necesarios para dar vida a las palabras.

Las tablas 2, 3 y 4 describen los materiales proporcionados al maestro para cada lección. Cada lección corresponde a una clase del profesor con sus alumnos. Los materiales (vídeos y píldoras) preparados para que el profesor aprenda (T2L) también se pueden utilizar directamente en el aula (profesor para enseñar – T2T), o se puede asignar una tarea para los alumnos, que consiste en ver los vídeos en casa antes de la clase (en color verde en las tablas). Esta última opción se conoce como flip-teaching, en la que el tiempo en clase se utiliza para resolver dudas e ir más allá en el proyecto. Los videos explican los conceptos teóricos de una lección, mientras que las píldoras muestran ejemplos prácticos de estos conceptos teóricos para ayudar en la comprensión. Para lograr este objetivo se recomiendan varias actividades para cada lección (T2T- en color azul) y se detalla si los alumnos necesitan trabajar en el aula, en la calle (la mayoría de ellas) o en casa. Se proponen actividades extra (S2P – en color salmón) para aquellos profesores que quieran profundizar en el tema de la lección. Además, se incluyen recomendaciones de qué hacer en clase en cada lección. Todos los materiales preparados (contenido de la lección en pdf, videos, contenidos de videos en pdf y hojas informativas de actividades en pdf) están vinculados en las tablas. Los alumnos deberán entregar todas las actividades propuestas antes de la siguiente lección, cuando el profesor resolverá sus dudas (si los alumnos no realizan/imparten la actividad, no tendrán dudas). Después de resolver sus dudas, los estudiantes deben corregir sus actividades y entregarlas nuevamente al maestro. Aunque trabajar en equipo para desarrollar el multimedia es muy recomendable, la mayoría de las actividades propuestas se pueden realizar de forma individual para obtener mejores resultados.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	¿Qué hacer en clase?
1 El espacio blanco	T2L/T2T	Vídeo T1. L1. Introducción a los cómics y comprensión del mecanismo básico (contenido de la lección en pdf , contenido de video en pdf)	Explicación sobre cómo se puede utilizar el cómic como medio para gestionar y difundir los principales valores del patrimonio	15'	en casa (antes de la lección -flip-teaching) o en el aula	Presente la plataforma O-city World (vea algunos ejemplos)
	T2T	Píldora Comics en el mundo	Explicación sobre el mundo que relatan eventos históricos o tratar el tema de los viajes y el descubrimiento de lugares en el mundo	5'	En casa	Explicar el video T1. L1 o resolver dudas (si se hace flip-teaching)
	T2T	Actividad A.T1. L1.1. Inventar un Personaje(video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Empieza a inventar historias a partir de la construcción de personajes	3h	en casa, en las calles	Explique la actividad A.T1.L1.1 (para que los estudiantes la hagan en casa).

Tabla 2. Materiales proporcionados para la Lección 1. El espacio en blanco del Tema 1. Entendiendo los cómics.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	¿Qué hacer en clase?
2 De la tira a página	T2L/T2T	Vídeo T1. L2. Comprender la funcionalidad de la composición (Contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Explicación sobre cómo crear una tira	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas/discusión grupal de la Actividad A.T1. L1.1
	T2T	Actividad A.T1. L2.1 Inventa una historia! (video , Contenido de video pdf , Hoja informativa de actividad en pdf) buscando referencias en su ciudad	Inventa y dibuja un personaje simple y reconocible con unos pocos signos, estilo de dibujos animados.	4h	En casa	Explicar el video T1. L2 o resolver dudas (si se hace flip-teaching) Explicar actividades A.T1. L2.1 (para que los estudiantes lo hagan en casa)

Tabla 3. Materiales proporcionados para la Lección 2. De tiras a páginas del Tema 1. Entendiendo los cómics.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	¿Qué hacer en clase?
3 Ruidos y palabras	T2L/T2 T	Vídeo T1. L3. Comprender el uso de palabras en cómics (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Explicación sobre cómo Para utilizar algún gráfico elementos para agregar palabras a dibujos	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas/discusión grupal de la Actividad A.T1.L2.1
	T2T	Actividad A.T1. L3.1 Uso del materiales de la anterior ejercicio empezar a agregar diálogos (videos , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Crear y agregar globos a tu historia	4h	En casa	Explicar el video T1. L3 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza- flip-teaching) Explicar la actividad A.T1. L3.1 (para que los estudiantes lo hagan en casa)

Tabla 4. Materiales proporcionados para la Lección 3. Ruidos y palabras del Tema 1. Entendiendo los cómics.

Tema 2. Historias en imágenes

El segundo tema entra en detalle sobre los elementos necesarios para la construcción de la historia, de hecho, comenzaremos a acercarnos a la concepción y construcción de los personajes que serán fundamentales en la relación con el Patrimonio Cultural con el fin de hacerlo vivo y narrable de manera dinámica. Los principales objetivos del tema se describen en un [video](#).

1. **Sin conflicto no hay historia:** en esta lección entenderemos cómo la escritura creativa aplicada a los cómics nos ayuda a dinamización de historias. Abordaremos la temática, las inspiraciones y la forma de las novelas gráficas. Comenzaremos a acercarnos a los personajes y la estructura básica del viaje del héroe.
2. **Los personajes son el espejo del lector:** cómo usar herramientas para crear personajes que sean atractivos tanto gráfica como psicológicamente. Nos preguntaremos quién es el lector de nuestras historias y cómo hacer que participe en la lectura a través de personajes fuertemente caracterizados y capaces de expresar emociones y vidas reales, para crear interés e identificación.
3. **Storyboard (guión gráfico) y dialéctica de encuadre:** conocer las herramientas prácticas necesarias para la narración de cómics. Desde la teoría hasta la práctica, ahora es el momento de comenzar a desarrollar la historia, escribiendo el esquema y el guión gráfico, para que podamos verificar directamente en la página si la historia que hemos ideado funciona.

Las Tablas 5, 6 y 7 describen los materiales proporcionados al maestro para cada lección, utilizando la misma nomenclatura (T2T, T2L, STP) y recomendaciones para usar este tema en el aula que las tablas en el Tema 1.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	¿Qué hacer en clase?
1 Sin conflicto no hay historia	T2L/T2 T	Video T2.L1. Cómo se aplicó la escritura creativa a los cómics (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Cómo utilizar la escritura creativa para crear cómics sobre el patrimonio cultural	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas sobre actividad previa T1. L3.1. Explicar el video T2. L1 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza - flip-teaching)
	T2T	Actividad A.T2. L1.1 Identificar las características del bien cultural o natural que debe transmitirse y escribir un cuento (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Investigar el elemento cultural o natural para identificar solo lo que es relevante para la historia.	4h	En casa	Explicar la actividad A.T2. L1.1 (para que los estudiantes lo hagan en casa)

Tabla 5. Materiales proporcionados para la Lección 1. Sin conflicto no hay historia del Tema 2. Historias en imágenes.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	¿Qué hacer en clase?
2 Los personajes son el espejo del lector	T2L/T2 T	Vídeo T2. L2. Personaje refleja al lector (Contenido de la lección en pdf , video , Contenido de video en pdf)	Explicación de la importancia y creación de personajes	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas sobre actividad previa A.T2. L1.1 Explicar el video T2. L2 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza)
	T2T	Actividad A.T2. L2.1. Quiénes son los personajes de la historia (video , contenido de cómics en pdf , hoja informativa de actividades en pdf)	A partir de la historia escrita en el ejercicio anterior	4h	En casa	Explicar la actividad A.T2. L2.1 (para que los estudiantes lo hagan en casa)

Tabla 6. Materiales proporcionados para la Lección 2. Los personajes son el espejo del lector del Tema 2. Historias en imágenes.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	¿Qué hacer en clase?
3 Guión gráfico y Enmarcar dialéctica	T2L/T2T	Vídeo T2. L3. Qué es un storyboard (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Explicación sobre cómo configurar la apertura	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas sobre actividad previa A.T2. L2.1
	T2L/T2T	Píldora T2. L3.1. Cómo crear un guión gráfico (video)	Creación guiada de un guión gráfico	5'	En casa	Explicar el video T2. L3 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza)
	T2L/T2T	Actividad A.T2. L3.1 Crear un guión gráfico (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Inicio desde la historia escrita en el ejercicio anterior	4h	En casa	Explicar la actividad A.T2. L3.1 (para que los estudiantes lo hagan en casa)

Tabla 7. Materiales proporcionados para la Lección 3. Guión gráfico y dialéctica de encuadre del Tema 2. Historias en imágenes.

Tema 3. Contar historias usando signos

El tercer tema explora los elementos necesarios para que la historia que quieres contar sea dinámica e interesante, y lo haremos a través de la herramienta de escritura creativa.

Entenderemos cómo dar vida a los diversos personajes de la historia, tratando de encontrar elementos y características que mejor los representen, para dar a los personajes de la historia un alma real. Los principales objetivos del tema se describen en un [video](#).

1. **El orden y la legibilidad es mejor que la belleza:** esta lección nos ayuda a entender el uso del dibujo dentro de la dinámica narrativa. Pasamos a aspectos del dibujo, a saber, la percepción visual, la simetría, la composición y la disposición de los elementos - dibujos y textos - dentro de la viñeta y el panel.
1. **Sobre la legibilidad del panel, la página y la fluidez general:** comprender cómo componer los elementos necesarios de la historia en la forma correcta. Todos los elementos del dibujo deben mantenerse juntos, desde la figura humana hasta su expresividad, desde la actuación del cuerpo hasta la profundidad y el uso de la luz y la sombra para hacer que los dibujos sean vivos y creíbles.
1. **Signos y color:** estética al servicio de la legibilidad. Estamos en la etapa final de la escritura de nuestra historia de tira cómica y tenemos que finalizar los dibujos, calibrar la revisión de tinta y concluir con un colorido que pueda generar emociones y ser fieles a los elementos del patrimonio cultural incluidos en la historia.

Las Tablas 8, 9 y 10 describen los materiales proporcionados al maestro para cada lección, utilizando la misma nomenclatura (T2T, T2L, STP) y recomendaciones para usar este tema en el aula que las tablas en el Tema 1 y 2.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	¿Qué hacer en clase?
1 El orden y la legibilidad son mejores que la belleza	T2L/T2 T	Video T3. L1. Empieza a dibujar detalles (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Concéntrate en el dibujo, los lugares, ambientación interior y exterior	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas sobre actividad previa A.T2. L3.1
	T2L/T2 T	Píldora T3. L1.1. Ejemplos (video)	Ejemplos de cómics sobre patrimonio cultural	5'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Explicar el video T3. L1 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza - flip-teaching)
	T2T	Actividad A.T3. L1.1. Dibuja en detalle tu entorno (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividades en pdf)	Identificar las principales características de su entorno utilizando real referencias y entrar en detalle con el dibujo	2h	En casa	Explicar la actividad A.T3. L1.1.

Tabla 8. Materiales proporcionados para la Lección 1. El orden y la legibilidad son mejores que hermosos del Tema 3. Contar historias usando signos.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	¿Qué hacer en clase?
2 sobre la legibilidad del panel, la página y la fluidez general	T2L/T2T	Video T3. L2. Centrarse en dibujar personajes (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video pdf)	Cómo dibujar personajes	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas sobre la Actividad A.T3 anterior. L1.1
	T2T	Actividad A.T3. L2.1. Cómo componer todos los elementos (video , Contenido de video en pdf , Hoja informativa en pdf)	Dibujos, palabras, ajustes cómo todo se mantiene unido	4h	En casa	Explicar el video T3. L2 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza) Explicar la actividad A.T3. L2.1

Tabla 9. Materiales proporcionados para la Lección 2. Sobre la legibilidad del panel, la página y la suavidad general del Tema 3. Contar historias usando signos.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	¿Qué hacer en clase?
3 Signos y color	T2L/T2T	Video T3. L3. Colores y Emociones (contenido de lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Uso de colores para evocar Emociones	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas sobre la Actividad A.T3 anterior. L2.1
	T2T	Actividad A.T3. L3.1. Finalizar el trabajo (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Finaliza la historia con colores y diseño	2h	En casa	Explicar el video T3. L3 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza) Explicar la actividad A.T3. L3.1

Cuadro 10. Materiales proporcionados para la Lección 3. Signos y color del Tema 3. Contar historias usando signos.

Capítulo 6. Cómo implementar E-SCRUM

En esta sección se dan más detalles sobre el uso de E-Scrum. Este capítulo se divide en tres secciones:

1. **El equipo:** en esta sección se describe cómo formar un equipo equilibrado y se proponen algunas herramientas para trabajar en colaboración.
2. **La metodología:** en esta sección se presenta un caso de uso en el que aplicamos la metodología E-Scrum con el objetivo de implementar un concepto de comic multimedia.
3. **Las rúbricas de evaluación:** esta sección muestra algunas rúbricas que se pueden utilizar para evaluar cada sprint de la metodología E-Scrum.

El equipo

E-Scrum implica **trabajo en equipo**, por lo que el profesor debe dividir a los alumnos en equipos, hasta cinco miembros en cada equipo (Equipos Scrum). Si el profesor conoce a los estudiantes, es fácil para él crear grupos equilibrados. Estos grupos deben contener, al menos, los siguientes personajes:

- **Maestro Scrum:** una persona con habilidades de liderazgo. Coordina el equipo y es la persona de contacto del Dueño de Producto (el profesor, como se explica a continuación).
- **Secretario:** una persona con habilidades organizativas que se encargará de informar de las reuniones, hacer un seguimiento del trabajo y mantener actualizadas las herramientas del equipo.
- **Innovador:** una persona creativa capaz de introducir el pensamiento lateral en el trabajo en equipo.
- **Técnico:** una persona con altas competencias digitales, que puede aprender a usar el nuevo software rápidamente.

Independientemente del personaje de cada miembro, todos ellos tienen que trabajar en la implementación del producto.

Desafortunadamente, no siempre es posible crear un equipo tan equilibrado, por lo que el profesor hará todo lo posible.

Los equipos de E-Scrum son **auto-organizados**; esto significa que pueden elegir las herramientas para realizar su trabajo, como el software colaborativo para mantener el trabajo actualizado. Algunas herramientas interesantes están disponibles en el mercado, como las incluidas en Office365 (OneDrive, Word, Excel, Planner, Calendar...), las proporcionadas por google (GoogleDrive, Docs, Sheets, Jamboard, Calendar...) u otras incluidas en el paquete Altassian (Jira, Trello, Bitbucket...). De cualquier manera, es importante utilizar herramientas de colaboración para mantener la transparencia en el trabajo en curso. Estas herramientas deben incluir al menos:

1. Una canva o tabla donde el estado del proyecto siempre se actualiza
2. Un repositorio donde todos los archivos están disponibles
3. Un calendario donde se marcan los eventos

La metodología

Utilizamos un ejemplo para entender mejor algunos escenarios en los que se pueden desarrollar cómics para contar sobre territorios. En este ejemplo, trabajamos con una profesora de un instituto de secundaria que quiere desarrollar con sus alumnos una serie de cómics presentando diferentes informaciones y datos sobre la historia y el patrimonio cultural de la ciudad de Matera.

Con el objetivo de hacer más realista la obra, la profesora asume el papel de editor de una tira cómica con charla sobre Matera, llamada "Los misterios de Hydra". Al profesor le gustaría crear

una serie de cómics que hablen sobre ciertos lugares de la ciudad y eventos históricos con el fin de atraer a más visitantes. En este caso el **Dueño del producto** es el profesor, asumiendo el papel de editor de cómics.

El **primer paso** es presentar el proyecto a la clase en forma de Epopeya. Esta es una historia para mostrar el contexto, las necesidades y las expectativas. En nuestro ejemplo, la epopeya podría ser la siguiente:

El cómic debe contar sobre algunos lugares de la ciudad de Matera, y debe ser una continuación del cómic "Los misterios de Hydra". El cómic habla sobre un niño Teo que va a experimentar no solo un viaje a Matera con su familia, sino un verdadero viaje de descubrimiento a través del tiempo. De hecho, el niño, para perseguir una gota de agua, corre el riesgo de quedar atrapado en los siglos de esta ciudad, pero su encuentro con una misteriosa chica, que será su compañera de viaje, le ayudará a desentrañar misterios y enfrentarse a atrevidas pruebas. A su lado está Hydra, un espíritu de agua y un monstruo a derrotar".

Para dar a conocer este cómic y atraer a más visitantes a la ciudad de Matera, el profesor quiere crear una secuela del cómic.

Cada alumno debe crear una tira cómica, que debe presentar una historia relacionada con el cómic "Los Misterios de Hydra", teniendo en cuenta que debe contar sobre un lugar característico de la ciudad.

Después de presentar la epopeya, es hora de crear el Backlog de producto, es decir, la lista de funcionalidades que el producto debe satisfacer. Esta tarea es desarrollada por el Dueño de producto (el profesor) en colaboración con el Equipo Scrum (los alumnos).

El Backlog de producto consta de una hoja para cada característica (denominada Historia de usuario) y cada una contiene los siguientes campos:

- Un **identificador** (este es un número para identificar cada historia de usuario)
- Una **descripción** de la historia de usuario. Esta descripción debe seguir la plantilla "Como un(a) < tipo de usuario >, quiero < algún objetivo > para que < alguna razón >".
- La **prioridad** de la historia de usuario, esto informa sobre la importancia de esta característica para el propietario del producto. Es un número, cuanto mayor sea su valor, mayor será su prioridad.
- **Estimación de tiempo**, cuánto tiempo se tarda en completar esta historia de usuario
- Lista de comprobación para **validar** la historia de usuario

La siguiente tabla muestra un ejemplo de backlog de productos. Se han incluido sólo dos historias de usuario, pero podría contener más. Una buena práctica podría ser que cada equipo desarrolle solo una historia de usuario. La prioridad nos informa sobre la importancia de cada historia de usuario, por lo que los equipos deben elegir la más importante en primer lugar.

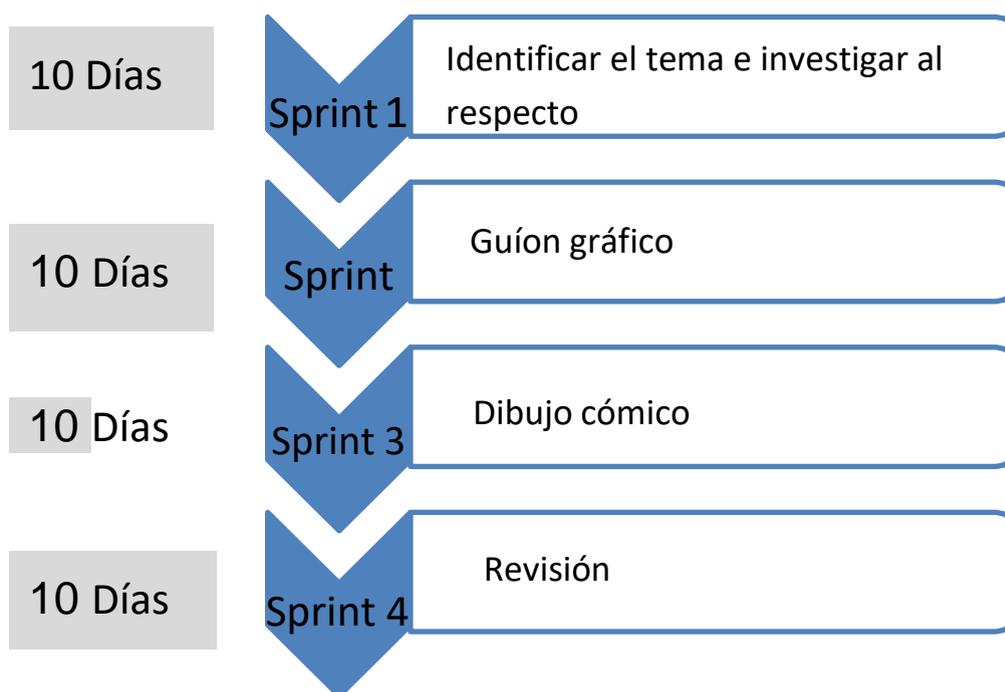
Identificador	Descripción	Prioridad	Tiempo	Lista de validación
01	Como editor de cómics quiero que un cómic presente algunos lugares culturales en Matera	100	30 h	¿El cómic muestra las características principales de la historia "Los misterios de Hydra"? ¿La narración resalta las características principales de los lugares donde se desarrolla la historia? ¿La narración presenta el contexto social en el que se desarrolla la historia?

Tabla 11. Ejemplo de backlog de producto para un multimedia basado en podcast

Algunas recomendaciones sobre el Backlog de Producto:

- Tiene que ser dirigido por el Dueño del Producto para asegurar que la lista de verificación de validación contenga los elementos principales que deben aparecer en el multimedia. Es una forma de enfocar el trabajo de los estudiantes.
- Esta lista de validación no es una rúbrica para la evaluación. En la rúbrica el profesor incluirá todos los aspectos técnicos que considere importantes evaluar, mientras que en la lista de validación se incluyen las características del producto, sin detallar la calidad.

La implementación del contenido multimedia del comic se puede dividir en cuatro sprints, como se puede ver en la Figura 1. El profesor propone cada sprint y entrega a los alumnos todos los materiales que necesitan para desarrollar su resultado, que se detallan en la Tabla 12. Las rúbricas para la evaluación de cada sprint (Tablas 13 - 16) también se comparten con los estudiantes para que sepan dónde poner el foco de su trabajo. Los profesores pueden continuar con su programa en el aula, mientras que los estudiantes pueden trabajar en el proyecto por su cuenta en casa.



Los eventos de cada Sprint son:

1. **Planificación de Sprint:** esta es la primera reunión de cada sprint. En esta reunión, el equipo decide qué hacer durante el sprint y cómo organizar las tareas, incluido quién es responsable de cada tarea. Es muy importante definir cuándo el equipo considera que una tarea está hecha, y esta definición se establece siguiendo los criterios dados en la lista de validación. Se debe hacer un informe minucioso para resaltar las tareas a realizar, la responsabilidad de cada miembro y la planificación. Este informe minucioso tiene que estar disponible para la revisión del maestro.
2. **Sprint diario:** todos los días del sprint, el equipo se reúne cinco minutos con el fin de revisar el trabajo realizado y planificar el trabajo a realizar. Se tiene que hacer un informe minucioso y tiene que estar disponible para la revisión del profesor.

3. **Revisión del Sprint:** una vez finalizado el sprint, el equipo presenta al Dueño de producto y a otras partes interesadas (stakeholders) el resultado del Sprint en forma de producto mínimo viable. Revisan el producto para demostrar que cumple con la lista de validación. El profesor y las otras partes interesadas son espectadores, pero pueden hacer cualquier pregunta y proponer modificaciones.
4. **Retrospectiva del sprint:** después de la revisión del sprint, el profesor se reúne con el equipo y le ayuda a pensar en la forma en que ha gestionado el trabajo. Se trata de un encuentro en el que el equipo **reflexiona** sobre su forma de trabajar. Para ello, el profesor puede:
 - a. revisar los informes de actas para detectar malas conductas o problemas en la organización del grupo;
 - b. preguntar sobre los roles y proponer cambios si lo considera necesario;
 - c. preguntar acerca de las tareas realizadas para cada miembro;
 - d. preguntar si hay algunos problemas en el grupo; Intentar detectar si algún miembro no funciona lo suficiente;
 - e. proponer algunos cambios en la organización, forma de trabajar, etc..

Esta reunión también se puede utilizar para revisar el producto técnicamente; el profesor utiliza las rúbricas para evaluar el trabajo y dar retroalimentación al equipo. Las rúbricas para cada sprint se pueden encontrar en la siguiente sección (Tablas 13-16).

La Figura 2 muestra los eventos de Scrum, detallando los roles que están involucrados en cada uno.



Figura 2. Eventos y roles de Scrum involucrados en cada uno

Recursos y rúbricas para la evaluación

La Tabla 12 incluye la descripción de cada sprint, su resultado, los recursos a utilizar por los estudiantes, dónde encontrar estos recursos y dónde encontrar las rúbricas para evaluar el sprint.

Las tablas 13 a 16 incluyen las rúbricas para evaluar el sprint 1 al 4, respectivamente. Los profesores deben calificar cada criterio específico de una rúbrica en una escala del 1 al 5, según el grado de cumplimiento en el que 5 corresponde al cumplimiento total y 1 indica incumplimiento. Para obtener la evaluación final, la tasa de cada criterio se convierte en puntos y se suman todos los puntos, obteniendo un número final de puntos. Los estudiantes deben

obtener más de 12 puntos por su trabajo en el sprint para ser aceptables.

Sprint	Descripción	Resultado	Recursos	Links	Rúbrica
1	Identificar el tema e investigar al respecto	Documento, debe contener: - una descripción del tema; - una descripción del conflicto; - una descripción de los personajes;	A T2.L1.1-Identificar las características del bien cultural o natural que se debe transmitir y escribir un cuento A T2.L2.1-Quiénes son los personajes de la historia	Tabla 5 y Tabla 6	Tabla 13
2	Guión gráfico	Guión gráfico (primer borrador)	A T2.L3.1- Crear un guión gráfico	Tabla 7	Tabla 14
3	Dibujo cómico	Dibuja detalles y diálogos	A T3.L1.1- Dibuja en detalle tu configuración	Tabla 8	Tabla 15
			A T3.L2.1- Cómo componer todos los elementos	Tabla 9	
			A T3.L3.1. Finalizar el trabajo	Tabla 10	
4	Revisión	Revisión en aula	EA T3.L3.1-Mira los proyectos de cómics de los estudiantes con los estudiantes, de manera que sean ellos los que analicen las diferentes partes y reconozcan los errores y aciertos. Revisión de grupo	Tabla	Tabla1 6

Tabla 12. División del proyecto en sprints.

CRITERIOS ESPECÍFICOS para evaluar el Sprint 1- Identificar el tema e investigar al respecto	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentarios
1. El tema se ha descrito correctamente	X					1	
1. Está contextualizado		X				2	
1. Los estudiantes han presentado ideas originales y creativas			X			3	
1. Los personajes se describen correctamente		X				2	
Total: 20 puntos (Aceptado: 12-25 puntos; Rechazado: 0-12 puntos)						8	

Tabla 13. Rúbricas para evaluar el Sprint 1 – Identificar el tema e investigar al respecto (ejemplo de uso)

CRITERIOS ESPECÍFICOS para evaluar el Sprint 2- Guión gráfico	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentarios
1. La selección de los paneles es adecuada	X					1	
2. El guión gráfico contiene todas las escenas necesarias para contar la historia		X				2	
3. El paisaje y los accesorios están directamente relacionados con el tema o el propósito del cómic y mejoran la comprensión de la escena.			X			3	
4. El patrimonio cultural se ilustra con un número preciso de detalles					X	5	
Total: 20 puntos (Aceptado: 12-25 puntos; Rechazado: 0-12 puntos)						11	

Tabla 14. Rúbricas para evaluar Sprint 2 – Guión gráfico (ejemplo de uso)

CRITERIOS ESPECÍFICOS para evaluar el Sprint 3- Dibujo cómico	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentarios
1. Las escenas contienen detalles que ayudan a contextualizar el tema					X	5	
2. Las técnicas de dibujo utilizadas mejoran la comprensión de la escena		X				2	
3. No hay errores ortográficos o gramaticales en el texto			X			3	
4. Las imágenes y los subtítulos reflejan un grado excepcional de creatividad de los estudiantes.					X	5	
Total: 20 puntos (Aceptado: 12-25 puntos; Rechazado: 0-12 puntos)						15	

Tabla 15. Rúbricas para evaluar sprint 3 – dibujo cómico (ejemplo de uso)

CRITERIOS ESPECÍFICOS para evaluar el Sprint 3 - Revisión	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentarios
1. Los estudiantes evalúan adecuadamente la corrección de su proyecto					X	5	
1. Los estudiantes destacan los éxitos cómicos de su compañero		X				2	
2. Los estudiantes pueden proponer mejoras en el cómic de su compañero			X			3	
1. Los estudiantes son capaces de reconocer algunos referentes en el cómic de su compañero					X	5	
Total: 20 puntos (Aceptado: 12-25 puntos; Rechazado: 0-12 puntos)						15	

Tabla 16. Rúbricas para evaluar Sprint 4 – Revisión (ejemplo de uso)

Capítulo 7. Requisitos del cómic multimedia

Los cómics multimedia desarrollados en el aula deben cumplir dos tipos de requisitos para ser subidos a la plataforma [O-City World](#):

1. Calidad: los profesores deben utilizar las rúbricas del capítulo 9 para garantizar la calidad de los multimedia antes de subirlos (instrucciones del capítulo 10).
2. Técnico:
 - a. Logotipos en la página inicial: use los logos de [O-City](#) y el de [la UE](#) centrados.

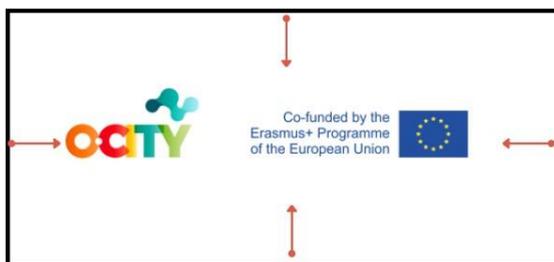


Figura 3. Inicio de un multimedia basado en cómics.

- b. Logotipos en la página final: agregue el logotipo de su institución como en el ejemplo de la Figura 4. Si es necesario, coloque los créditos antes de los logotipos finales (fuente: Calibri, tamaño: 12 pts, fondo blanco y letras negras)



Figura 4. Fin de un multimedia basado en cómics.

- c. Texto:
 - i. Opción 1: idioma local e inglés en el mismo archivo
 - ii. Opción 2: 2 archivos, uno en el idioma local y el otro en inglés
 - d. Comics:
 - i. Formato de archivo: JPG, PGN, PDF.
 - ii. Los cómics no pueden ser de más de 300MB

Capítulo 8. Herramientas útiles

Este capítulo incorpora recursos complementarios y herramientas recomendadas para el curso:

1. [Clip Studio Paint Pro](#)
2. Tableta gráfica
3. Computador
4. marvel.com/games/play/34/create_your_own_comic

Capítulo 9. Evaluación

Este capítulo se divide en dos secciones, la evaluación del profesor y la evaluación de sus estudiantes.

Evaluación docente para obtener el certificado Europass

El curso de concepto de video está disponible en formato abierto en <https://poliformat.upv.es/portal/directtool/27457a82-d8a7-446c-acd9-bcd8ac82464d>, para que los docentes cuenten con todos los recursos para implementar el proyecto en su aula.

Si los docentes están interesados en obtener un certificado, deben inscribirse en una de las ediciones del curso ofrecido por CFP UPV (Centro de Formación de Postgrado de la Universitat Politècnica de València <http://www.cfp.upv.es/>), que se anunciará en nuestra [web](#).

Los docentes serán evaluados a través de pruebas, que aseguran que los contenidos (T2L) han sido asimilados correctamente. De esta manera, los docentes pueden demostrar la correcta comprensión de los materiales del módulo y obtener el certificado Europass.

Propuesta de evaluación para los estudiantes a utilizar por los profesores

Los profesores pueden usar rúbricas en las Tablas 13-16 para evaluar el trabajo de sus estudiantes y darles retroalimentación al respecto:

- Tabla 13: rúbricas para evaluar la identificación del tema e investigar al respecto
- Tabla 14: rúbricas para evaluar el guión gráfico
- Tabla 15: rúbricas para evaluar el dibujo del cómic
- Cuadro 16: rúbricas para revisar el proyecto completo

Una vez finalizado el cómic, los profesores deben utilizar rúbricas de la Tabla 17 para evaluarlo y garantizar que se cumplen todos los requisitos para ser subido a la plataforma O-City World (Capítulo 7). Los profesores deben calificar cada criterio específico en una escala del 1 al 5, según el grado de cumplimiento en el que 5 corresponde al cumplimiento total y 1 indica incumplimiento. Para obtener la valoración final, la tasa de cada criterio se convierte en puntos y se suman todos los puntos, obteniendo un número final de puntos. El multimedia debe obtener al menos 3 puntos en cada criterio y una evaluación final superior a 25 puntos para ser subido a la plataforma O-City World. El siguiente capítulo está dedicado a explicar cómo los profesores pueden subir los multimedia desarrollados en sus aulas.

ETIQUETA		CRITERIOS ESPECÍFICOS	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentario
1	Caracterización patrimonial	El elemento patrimonial está correctamente caracterizado y explicado			X			3	
2	Personajes	Hay un estilo visual consistente en los personajes que apoya el tema y la historia.			X			3	
3	Escenas	Las escenas se apropian y añaden interés al cómic				X		4	
4	Texto	No hay errores ortográficos o gramaticales en el texto				X		4	
5	Combinación de recursos	Los recursos (tiras, fotos y logotipos) se combinan adecuadamente para generar el cómic final, de modo que el mensaje se transmita.			X			3	
6	Creatividad	El multimedia destaca por su creatividad			X			3	
7	Inicio	Los logotipos de O-City y de la UE se colocan centrados en el fondo blanco al comienzo de los cómics.					X	5	
8	Final	Los logotipos y créditos de su institución se colocan centrados en el fondo blanco al final de los cómics. El tipo de fuente es calibri, tamaño 12 pts y letras negras.					x	5	
Total: 40 (Aceptado: 25-40 puntos; Rechazado: 0-24puntos)								30	

Tabla 17. Rúbricas para evaluar el multimedia final basado en cómics

Capítulo 10. Pasos para subir los multimedia implementados en el aula

Se deben seguir diferentes pasos en función de la existencia o no en la plataforma O-City World de la ciudad donde se establece el patrimonio natural o cultural que promueve el multimedia.

La ciudad está en la plataforma O-City World

Después de haber decidido qué multimedia son apropiados en términos de contenido y calidad para ser subidos a la plataforma O-City World, el profesor tiene que:

1. Comprobar si el patrimonio que promueve el multimedia está registrado en la plataforma O-City World (debería porque hay una actividad propuesta para esto). Si no, proponga el patrimonio.
2. Registrarse como usuario creador. Este usuario podrá subir elementos multimedia y evaluar el trabajo de sus propios alumnos.
3. Cargar el elemento mediante el menú Contenido. El profesor tiene que especificar el nombre de los autores del artículo.
4. Una vez subido el artículo, un validador (del municipio) lo revisará y publicará en la plataforma si es de calidad adecuada.

La ciudad no está en la plataforma O-City World

En este caso, se deben realizar algunos pasos antes de poder cargar el multimedia:

1. Buscar una Universidad o una organización cultural/educativa a nivel regional y pedirles que colaboren con el proyecto O-City. Esta organización será capaz de crear ciudades en la plataforma O-City World y asignar personas responsables del contenido de estas ciudades en la plataforma (validadores)
2. La Universidad u organización regional tiene que enviar una carta de invitación al alcalde de la ciudad para solicitar su permiso para incorporar la ciudad a la plataforma. En el anexo III figura un modelo para la carta de invitación. Como este puede ser un proceso largo, especialmente en las grandes ciudades, puede continuar con el paso 3.
3. Registrarse como usuario creador. Este usuario podrá subir elementos multimedia y evaluar el trabajo de sus propios alumnos.
4. Cargar el elemento mediante el menú Contenido. El profesor tiene que especificar el nombre de los autores del artículo.
5. Una vez cargado el artículo, un validador lo revisará y lo publicará en la plataforma si es de calidad adecuada.

Capítulo 11. Ruta para adquirir competencias

En este capítulo, se define el camino en el curso de cómic para adquirir competencias. Como se concluye en WP5, estamos trabajando con las competencias DIGCOMP (Ferrari, 2013) y ENTRECOMP (Bacigalupo, Kampylis, Punie y Van den Brande, 2016).

Competencias DIGCOMP

En este apartado, identificamos las competencias DIGCOMP que los alumnos trabajarán con cada una de las actividades propuestas del curso de cómic. Las actividades propuestas ayudarán a los estudiantes a desarrollar estas competencias a través de 3 niveles de competencia: A (básico), B (intermedio) y C (avanzado). La lista de indicadores para el desarrollo de competencias digitales se incluye en las tablas A.I.1 y A.I.2, y la lista de descriptores de resultados de aprendizaje para cada competencia y nivel de competencia (tablas A.I.3-A.II.5). Utilizando los descriptores de salida de aprendizaje de las competencias digitales, se ha identificado el nivel de competencia que los estudiantes pueden desarrollar al realizar las actividades propuestas. En las tablas 18, 19 y 20 se detalla esta información para los temas 1, 2 y 3 de este curso, respectivamente. Para cada lección, las actividades (T2T) se representan en color azul y las actividades adicionales (S2P) se representan en color salmón (véase la descripción de las actividades en el capítulo 5).

Competencias de ENTRECOMP

En este apartado, identificamos las competencias de ENTRECOMP que los alumnos trabajarán con cada una de las actividades propuestas del curso de cómic. Las actividades propuestas ayudarán a los estudiantes a desarrollar estas competencias a través de 3 niveles de competencia: A (básico), B (intermedio) y C (avanzado). Estos niveles de competencia se resumen en el anexo II (tabla A.II.1). ENTRECOMP no ofrece una lista de indicadores para el desarrollo de las competencias empresariales, sino una lista detallada de descriptores de resultados de aprendizaje para cada competencia y nivel de competencia (tablas A.II.2-A.II.16). Usando estas listas de descriptores de resultados de aprendizaje, se ha identificado el nivel de competencia que los estudiantes pueden desarrollar al realizar las actividades propuestas. En la Tabla 21 se detalla esta información para los temas 1, 2 y 3 de este curso, respectivamente. Para cada lección, las actividades (T2T) se representan en color azul y las actividades adicionales (S2P) se representan en color salmón (véase la descripción de las actividades en el capítulo 5).

		Tema 1		
		Lección 1	Lección 2	Lección 3
		T1.L1.1	T1.L2.1	T1.L3.1
INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS	1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales	A	A	A
	1.2 Evaluación de datos, información y contenidos digitales		A	B
	1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales		B	A
COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales			
	2.2 Compartir información y contenido		A	B
	2.3 Participación en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales			
	2.4 Colaboración a través de tecnologías digitales	A	A	
	2.5 Netiqueta			
	2.6 Gestión de la identidad digital		A	
CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL	3.1 Desarrollo de contenido digital			
	3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales			A
	3.3 Derechos de autor y licencias			
	3.4 Programación			
SEGURIDAD	4.1 Protección de dispositivos			
	4.2 Protección de los datos personales y la privacidad			
	4.3 Proteger la salud y el bienestar			
	4.4 Protección del medio ambiente			
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	5.1 Resolución de problemas técnicos			
	5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas			
	5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales	B		
	5.4 Identificación de brechas de competencia digital			

Tabla 18. Competencias DIGICOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 1. Entendiendo los cómics

		Topic 2		
		Lección1	Lección 2	Lección 3
		T1.L1.1	T1.L2.	T1.L3.1
INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS	1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales	A	B	
	1.2 Evaluación de datos, información y contenidos digitales	B	A	
	1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales	B	B	
COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	2.1 Interacción a través de tecnologías digitales	B	B	
	2.2 Compartir información y contenido			
	2.3 Participación en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales			
	2.4 Colaboración a través de tecnologías digitales			
	2.5 Netiqueta			
	2.6 Gestión de la identidad digital			
CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL	3.1 Desarrollo de contenido digital			
	3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales	B	B	
	3.3 Derechos de autor y licencias			
	3.4 Programación			
SAFETY	4.1 Protección de dispositivos			
	4.2 Protección de los datos personales y la privacidad			
	4.3 Protección la salud y el bienestar			
	4.4 Protección del medio ambiente			
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	5.1 Resolución de problemas técnicos			
	5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas			
	5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales			
	5.4 Identificación de brechas de competencia digital			

Tabla 19. DIGICOMP competencias desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 2. Historias en imágenes

		Tema 3		
		Lección 1	Lección 2	Lección 3
		T1.L1.1	T1.L2.1	T1.L3.1
INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS	1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales			
	1.2 Evaluación de datos, información y contenidos digitales			
	1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales			
COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	2.1 Interacción a través de tecnologías digitales			
	2.2 Compartir información y contenido			
	2.3 Participación en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales			
	2.4 Colaboración a través de tecnologías digitales			
	2.5 Netiqueta			
	2.6 Gestión de la identidad digital			
CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL	3.1 Desarrollo de contenido digital			
	3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales			
	3.3 Derechos de autor y licencias			
	3.4 Programación			
SAFETY	4.1 Protección de dispositivos			
	4.2 Protección de los datos personales y la privacidad			
	4.3 Protección la salud y el bienestar			
	4.4 Protección del medio ambiente			
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	5.1 Resolución de problemas técnicos			
	5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas			
	5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales			
	5.4 Identificación de brechas de competencia digital			

Tabla 20. Competencias DIGICOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 3. Contar historias usando signos

		TEMA 1			TEMA 2			TEMA 3		
		Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 1	Lección 2	Lección 3
IDEAS Y OPORTUNIDADES	1.1 Detectar oportunidades									
	1.2 Creatividad	A	B	B	B	A	B	A	B	B
	1.3 Visión	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	1.4 Valoración de ideas	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	1.5 Pensamiento ético y sostenible									
	1.1 Detectar oportunidades	A			A			A		
RECURSOS	2.1 Autoconciencia y autoeficacia	A		A			A		A	
	2.2 Motivación y perseverancia	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	2.3 Movilización de recursos									
	2.4 Educación financiera y económica									
	2.5. Movilizar a otros									
EN ACCIÓN	3.1 Tomando la iniciativa	B		B	B	B		B	B	
	3.2 Planificación y gestión			B	B	B		B		
	3.3 Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo									
	3.4 Trabajar con otros									A
	3.5. Aprender a través de la experiencia		A			A			A	

Tabla 21. ENTRECOMP competencias desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 1. Entendiendo los cómics, Tema 2. Historias en imágenes, y Tema 3. Contar historias usando signos

E-SCRUM: Competencias adicionales de DIGCOMP y ENTRECOMP

Si la metodología E-Scrum se aplica en el aula, se desarrollarán algunas competencias a nivel superior (B):

- **Trabajar con otros** (ENTRECOMP): la Retrospectiva Sprint es una oportunidad para que el Equipo de Estudiantes se inspeccione a sí mismo sobre cómo trabajó el equipo, cómo utilizaron las herramientas colaborativas, la relación entre los miembros del equipo, ... durante el último sprint. El profesor puede ayudarles a aprender a gestionar cualquier tipo de problema.
- **Movilizar a otros** (ENTRECOMP): la movilización de los miembros del equipo es uno de los principales retos que tienen que afrontar los equipos de E-Scrum.
- **Tomar la iniciativa** (ENTRECOMP): E-Scrum requiere equipos autoorganizados; conduce a desarrollar la iniciativa de los miembros del equipo hasta un nivel más alto que en el aprendizaje tradicional.
- **Planificación y gestión** (ENTRECOMP): la planificación en E-Scrum es fundamental y los equipos tienen que definir prioridades y planes para cumplir con los criterios establecidos en cada sprint.
- El uso de herramientas colaborativas para gestionar el equipo de E-Scrum lleva a trabajar más en algunas competencias como **Interactuar a través de tecnologías digitales** (DIGCOMP), **Compartir a través de tecnologías digitales** (DIGCOMP) y **Colaborar a través de tecnologías digitales** (DIGCOMP).

Capítulo 12. Otras formaciones relacionadas con el cómic

En este capítulo, los profesores pueden encontrar más materiales de aprendizaje de otros módulos de O-City con actividades que se pueden implementar en el aula mientras implementan los multimedia basados en cómics. Los profesores decidirán qué recursos llevar a su aula en función de su realidad docente. De esta manera, los profesores adaptarán la ruta de aprendizaje de sus estudiantes centrándose en la técnica, la cultura, la propiedad intelectual, los negocios y / o las habilidades blandas.

Módulo I. Patrimonio y Propiedad Intelectual

En esta sección los profesores encontrarán recursos de aprendizaje y didácticos sobre contenidos básicos relacionados con el patrimonio y la propiedad intelectual. Este módulo se divide en dos cursos, que se pueden abrir utilizando su enlace:

- I.1 [Patrimonio](#)
- I.2 [Propiedad intelectual](#)

Módulo III. Negocio

En esta sección los profesores encontrarán recursos de aprendizaje y enseñanza sobre contenidos básicos relacionados con las habilidades empresariales y de emprendimiento. El módulo se divide en 6 cursos, que se pueden abrir utilizando su enlace:

- III.1 [Modelos de negocio](#)
- III.2 [Marketing digital](#)
- III.3 [Marca](#)
- III.4 [Finanzas empresariales](#)
- III.5 [Probar ideas de negocio](#)
- III.6 [Pitch](#).

Módulo IV. Habilidades blandas

En esta sección los profesores encontrarán recursos de aprendizaje y enseñanza para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades interpersonales como herramienta para mejorar la integración profesional. Estos son los tres cursos del módulo, que se pueden abrir utilizando su enlace:

- IV.1 [Habilidades interpersonales](#)
- IV.2 [Creatividad](#)
- IV.3 [Pensamiento crítico](#)

Bibliografía

Este curso ha sido creado por Danilo Barbarinaldi, y se basa en su propia experiencia como dibujante de cómics, no se ha utilizado bibliografía adicional.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Anexo I. DIGCOMP: marco para desarrollar y comprender las competencias digitales

DIGCOMP (Ferrari, 2013) define una lista de 5 áreas de competencia (Dimensión 1: Información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas), cada una con varias competencias como marco para desarrollar y comprender las competencias digitales en Europa. DIGCOMP nos proporciona indicadores para el desarrollo de la competencia digital, que se muestran en las Tablas A.I.1 y A.I.2., con tres niveles de competencia: A (nivel básico), B (nivel intermedio) y C (nivel avanzado). Además, DIGCOMP también describe los descriptores de resultados de aprendizaje para cada competencia, que se recogen en las Tablas A.I.3, A.I.4 y A.I.5.

	Cómo llegar a A	Pasando de A a B	Pasando de B a C
Información	<ul style="list-style-type: none"> Comprender qué es un motor de búsqueda. Descubrir cómo hacer búsquedas con palabras simples Comprender cómo guardar contenido e información Comprender qué información está cubierta por los derechos de autor Entender cómo confiar en la información en línea 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y utilizar métodos de búsqueda efectivos. Conocer cómo juzgar la información y usar estas estrategias. Conocer cómo mantener archivos y contenido regularmente e implementar prácticas. Conocer términos como “copyright, copy left y creative commons”. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y probar una gama más amplia de técnicas y estrategias de búsqueda. Averiguar cómo verificar y filtrar la información y usar estas estrategias. Conocer y probar una gama más amplia de métodos y herramientas para organizar la información. Comprender los diferentes tipos de licencias y cómo aplicarlas.
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> Conocer los diferentes canales de comunicación digital Comprender cómo usar algunas herramientas de comunicación Tomar conciencia de los principios básicos para la comunicación a través de medios digitales Tomar conciencia de cómo usar las tecnologías para cooperar con otros 	<ul style="list-style-type: none"> Descubrir y probar más formas de comunicarse con los demás. Averiguar y usar regularmente formas de compartir archivos y contenido con otros. Asegurar que las herramientas cooperativas se utilicen con la mayor regularidad posible y ver las oportunidades cuando surjan necesidades. Más información sobre los servicios en línea Más información sobre la netiqueta 	<ul style="list-style-type: none"> Descubrir y probar una amplia gama de herramientas y dispositivos de comunicación. Conocerlos y probarlos en el contexto de su coincidencia con las necesidades y el propósito. Conocer una amplia gama de dispositivos y herramientas para compartir información, e identificar cuál de estas herramientas y dispositivos se adapta mejor a las diferentes necesidades y propósitos. Involucrarse en la participación cívica en línea Comprender las diferencias culturales
Creación de contenido	<ul style="list-style-type: none"> Conocer diferentes herramientas, software y paquetes para producir contenido Comprender cómo usar algunas herramientas simples Descripción de cómo modificar el contenido 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y utilizar diferentes formas en que las TIC pueden producir contenido. Familiarícese con las herramientas multimedia Comprender cómo aplicar licencias al contenido que uno ha producido Conocer las herramientas que apoyan la creación de nuevos programas o aplicaciones 	<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar formas de producir contenido que no sea tan familiar y usarlas en contextos apropiados para las necesidades y el propósito. Conocer y usar formas de editar y refinar el contenido. Conocer y utilizar formas expertas de combinar contenido existente, como el “mash-up”. Familiarizarse con diferentes tipos de licencias. Aprender a codificar y programar.

Tabla A.I.1. Indicadores para el desarrollo de la competencia digital: Información, Comunicación, Creación de Contenidos.

	Cómo llegar a A	Pasando de A a B	Pasando de B a C
Seguridad	<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar medios simples de protección (contraseñas, antivirus, evitar compartir información) • Comprender cómo protegerse de la adicción o el acoso cibernético 	<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar detalles de la información que no debe compartirse en línea y tener oportunidades para ponerlo en práctica. • Conocer y utilizar una gama de herramientas para proteger los dispositivos digitales. • Conocer el impacto de las tecnologías en el medio ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y utilizar una amplia gama de estrategias de protección y cómo se aplican a las identidades en línea. • Saber cómo cambiar la configuración de seguridad y privacidad en línea, y monitorearlas y ajustarlas regularmente según sea necesario, comprobándolas con la práctica de expertos. • Tener acceso a fuentes expertas que detallan los diferentes problemas de privacidad y cómo abordarlos en la práctica. • Conocer el impacto de las tecnologías en la sociedad
Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar medios simples de protección (contraseñas, antivirus, evitar compartir información) • Comprender cómo protegerse de la adicción o el acoso cibernético 	<ul style="list-style-type: none"> • Tener acceso a fuentes o centros que demuestren tecnologías digitales, y tener la oportunidad de explorar su uso de acuerdo con las necesidades personales. • Tener acceso a fuentes o centros que ofrezcan asesoramiento técnico y permitan al individuo adquirir experiencia personal en la resolución de problemas técnicos. • Crear una red propia de expertos a los que recurrir en busca de ayuda 	<ul style="list-style-type: none"> • Tener acceso a una gama de asesoramiento experto relacionado con nuevas herramientas, dispositivos, aplicaciones, software y servicios, para brindar oportunidades para revisarlos en términos de necesidades y propósitos personales actuales o futuros. • Tener acceso a asesoramiento técnico experto que demuestre cómo resolver los problemas técnicos que surjan, y poder utilizarlo en la práctica. • Tener acceso a un medio para verificar la competencia personal y ser dirigido a fuentes para actualizar las áreas de competencia que se identifican como débiles. • Conocer el potencial de las tecnologías en la resolución de problemas complejos o cognitivos

Tabla A.I.2. Indicadores para el desarrollo de la competencia digital: Seguridad, Resolución de problemas

	Competencia	A-Básico	B-Intermedio	C-Avanzado
Información	Navegación, búsqueda y filtrado de información	Puedo hacer algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. Sé que diferentes motores de búsqueda pueden proporcionar diferentes resultados.	Puedo navegar por Internet en busca de información y puedo buscar información en línea. Puedo articular mis necesidades de información y puedo seleccionar la información apropiada que encuentro.	Puedo utilizar una amplia gama de estrategias de búsqueda cuando busco información y navega por Internet. Puedo filtrar y monitorear la información que recibo. Sé a quién seguir en lugares para compartir información en línea (por ejemplo, microblogging).
	Evaluación de la información	Sé que no toda la información en línea es confiable.	Puedo comparar diferentes fuentes de información.	Soy crítico con la información que encuentro y puedo verificar y evaluar su validez y credibilidad.
	Almacenamiento o recuperación de información	Sé cómo guardar archivos y contenido (por ejemplo, textos, imágenes, música, videos y páginas web). Sé cómo volver al contenido que he guardado.	Puedo guardar, almacenar o etiquetar archivos, contenido e información y tengo mi propia estrategia de almacenamiento. Puedo recuperar y administrar la información y el contenido que he guardado o almacenado.	Puedo aplicar diferentes métodos y herramientas para organizar archivos, contenido e información. Puedo implementar un conjunto de estrategias para recuperar el contenido que yo u otros han organizado y almacenado.
Comunicación	Interactuando a través de tecnologías	Puedo interactuar con otros utilizando las características básicas de las herramientas de comunicación (por ejemplo, teléfono móvil, VoIP, chat o correo electrónico).	Puedo usar varias herramientas digitales para interactuar con otros utilizando funciones más avanzadas de herramientas de comunicación (por ejemplo, teléfono móvil, VoIP, chat, correo electrónico).	Me dedico al uso de una amplia gama de herramientas para la comunicación en línea (correos electrónicos, chats, SMS, mensajería instantánea, blogs, microblogs, SNS). Puedo adoptar modos digitales y formas de comunicación que mejor se adapten al propósito. Puedo adaptar el formato y las formas de comunicación a mi audiencia. Puedo gestionar los diferentes tipos de comunicación que recibo.
	Compartir información y contenido	Puedo compartir archivos y contenido con otros a través de medios tecnológicos simples (por ejemplo, enviar archivos adjuntos a correos electrónicos, cargar imágenes en Internet, etc.)	Puedo participar en sitios de redes sociales y comunidades en línea, donde transmito o comparto conocimientos, contenido e información.	Puedo compartir activamente información, contenido y recursos con otros a través de comunidades en línea, redes y plataformas de colaboración.
	Participar en la ciudadanía en línea	Sé que la tecnología se puede utilizar para interactuar con los servicios y utilizo pasivamente algunos (por ejemplo: comunidades en línea, gobierno, hospitales o centros médicos, bancos).	Puedo utilizar activamente algunas características básicas de los servicios en línea (por ejemplo: gobierno, hospital o centros médicos, banco, servicios de administración electrónica, etc).	Estoy participando activamente en espacios en línea. Sé cómo participar activamente en la participación en línea y puedo usar varios servicios en línea diferentes.
	Colaboración a través de canales digitales	Puedo colaborar con otros utilizando tecnologías tradicionales (por ejemplo, correo electrónico).	Puedo crear y discutir resultados en colaboración con otros utilizando herramientas digitales simples.	Utilizo con frecuencia y confianza varias herramientas y medios de colaboración digital para colaborar con otros en la producción y el intercambio de recursos, conocimientos y contenidos.
	Netiqueta	Conozco las normas básicas de comportamiento que se aplican cuando se comunican con otros utilizando herramientas digitales.	Conozco los principios de la etiqueta en línea y puedo aplicarlos en mi propio contexto.	Puedo aplicar los diversos aspectos de la etiqueta en línea a diferentes espacios y contextos de comunicación digital. He desarrollado estrategias para descubrir comportamientos inapropiados.
	Gestión de la identidad digital	Soy consciente de los beneficios y riesgos relacionados con la identidad digital.	Puedo dar forma a mi identidad digital en línea y realizar un seguimiento de mi huella digital.	Puedo gestionar varias identidades digitales según el contexto y el propósito, puedo monitorear la información y los datos que produzco a través de mi interacción en línea, sé cómo proteger mi reputación digital.

Tabla A.I.3. Descriptores de resultados de aprendizaje para competencias en áreas de Información y Comunicación.

	Competencia	A-Básico	B-Intermedio	C-Avanzado
Creación de contenido	Desarrollo de contenido	Puedo crear contenido digital simple (por ejemplo, texto, o tablas, o imágenes, o audio, etc..).	Puedo producir contenido digital en diferentes formatos, incluyendo multimedia (por ejemplo, texto, tablas, imágenes, audio, etc..).	Puedo producir contenido digital en diferentes formatos, plataformas y entornos. Puedo utilizar una variedad de herramientas digitales para crear salidas multimedia originales.
	Integración y reelaboración	Puedo hacer cambios básicos en el contenido que otros han producido.	Puedo editar, refinar y modificar el contenido que yo u otros hemos producido.	Puedo combinar elementos de contenido existentes para crear otros nuevos.
	Derechos de autor y licencias	Sé que parte del contenido que uso puede estar cubierto por derechos de autor.	Tengo conocimientos básicos de las diferencias sobre derechos de autor, copy left y creative commons y puedo aplicar algunas licencias al contenido que creo.	Sé cómo los diferentes tipos de licencias se aplican a la información y los recursos que uso y creo.
	Programación	Puedo modificar alguna función simple de software y aplicaciones (aplicar configuraciones básicas).	Puedo aplicar varias modificaciones al software y las aplicaciones (configuración avanzada, modificaciones básicas del programa).	Puedo interferir con programas (abiertos), modificar, cambiar o escribir código fuente, puedo codificar y programar en varios idiomas, entiendo los sistemas y funciones que hay detrás de los programas.
Seguridad	Protección de dispositivos	Puedo usar pasos básicos para proteger mis dispositivos (por ejemplo: usar antivirus, contraseñas, etc..).	Sé cómo proteger mis dispositivos digitales, actualizo mis estrategias de seguridad.	Actualizo con frecuencia mis estrategias de seguridad. Puedo tomar medidas cuando el dispositivo está bajo amenaza.
	Protección de datos personales	Sé que solo puedo compartir ciertos tipos de información sobre mí u otros en entornos en línea.	Puedo proteger mi privacidad en línea y la de otros. Tengo una comprensión general de los problemas de privacidad y tengo un conocimiento básico de cómo se recopilan y utilizan mis datos.	A menudo cambio la configuración de privacidad predeterminada de los servicios en línea para mejorar mi protección de la privacidad. Tengo una comprensión informada y amplia de los problemas de privacidad y sé cómo se recopilan y utilizan mis datos.
	Protección de la salud	Sé cómo evitar el acoso cibernético. Sé que la tecnología puede afectar mi salud, si se usa mal.	Sé cómo protegerme a mí mismo y a los demás del acoso cibernético y entiendo los riesgos para la salud asociados con el uso de tecnologías (desde aspectos ergonómicos hasta la adicción a las tecnologías).	Soy consciente del uso correcto de las tecnologías para evitar problemas de salud. Sé cómo encontrar un buen equilibrio entre los mundos online y off-line.
	Protección del medio ambiente	Tomo medidas básicas para ahorrar energía.	Entiendo los aspectos positivos y negativos del uso de la tecnología en el medio ambiente.	Tengo una postura informada sobre el impacto de las tecnologías en la vida cotidiana, el consumo en línea y el medio ambiente.

Tabla A.I.4 Descriptores de resultados de aprendizaje para competencias en áreas de Creación de Contenidos y Seguridad.

	Competencia	A-Básico	B-Intermedio	C-Avanzado
Resolución de problemas	Resolución de problemas técnicos	Puedo solicitar apoyo y asistencia específicos cuando las tecnologías no funcionan o cuando uso un nuevo dispositivo, programa o aplicación.	Puedo resolver problemas fáciles que surgen cuando las tecnologías no funcionan.	Puedo resolver una amplia gama de problemas que surgen del uso de la tecnología
	Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas	Puedo usar algunas tecnologías para resolver problemas, pero para tareas limitadas. Puedo tomar decisiones al elegir una herramienta digital para una práctica rutinaria.	Entiendo lo que la tecnología puede hacer por mí y lo que no puede. Puedo resolver tareas no rutinarias explorando posibilidades tecnológicas. Puedo seleccionar la herramienta adecuada de acuerdo con el propósito y puedo evaluar la efectividad de la herramienta	Puedo tomar decisiones informadas al elegir una herramienta, dispositivo, aplicación, software o servicio para la tarea con la que no estoy familiarizado. Soy consciente de los nuevos desarrollos tecnológicos. Entiendo cómo funcionan y operan las nuevas herramientas. Puedo evaluar críticamente qué herramienta sirve mejor a mis propósitos.
	Innovar y utilizar creativamente la tecnología	Sé que las tecnologías y las herramientas digitales se pueden utilizar con fines creativos y puedo hacer un uso creativo de las tecnologías.	Puedo usar tecnologías para resultados creativos y puedo usar tecnologías para resolver problemas (es decir, visualizar un problema). Colaboro con otros en la creación de resultados innovadores y creativos, pero no tomo la iniciativa.	Puedo resolver problemas conceptuales aprovechando las tecnologías y herramientas digitales, puedo contribuir a la creación de conocimiento a través de medios tecnológicos, puedo participar en acciones innovadoras a través del uso de tecnologías. Colaboro proactivamente con otros para producir resultados creativos e innovadores.
	Identificación de brechas de competencia digital	Tengo algunos conocimientos básicos, pero soy consciente de mis límites a la hora de utilizar tecnologías.	Sé cómo aprender a hacer algo nuevo con las tecnologías.	Actualizo con frecuencia mis necesidades de competencia digital.

Tabla A.I.5. Descriptores de resultados de aprendizaje para competencias en el área resolución de problemas.

Anexo II. EntreComp: el marco de competencias empresariales

EntreComp (Bacigalupo, Kampylis, Punie, & Van den Brande, 2016) define una lista de 3 áreas de competencia (Ideas y oportunidades, Recursos, En acción), cada una con varias competencias como marco con descriptores de resultados de aprendizaje para promover la competencia empresarial en educación y trabajo.

El modelo de progresión de EntreComp consta de cuatro niveles principales, Básico, Intermedio, Avanzado y Experto, cada uno dividido en dos subniveles. Sin embargo, los cursos de O-City desarrollarán solo los tres primeros niveles, como en DIGCOMP: A (nivel básico), B (nivel intermedio) y C (nivel avanzado). La Tabla A.II.1 muestra una visión general de los descriptores de resultados de aprendizaje proporcionados por EntreComp, que se detallan en las Tablas A.II.2 – A.II.16.

	Competencia	A-Básico	B-Intermedio	C-Avanzado
Ideas y oportunidades	Detectar oportunidades	Los estudiantes pueden encontrar oportunidades para generar valor para los demás.	Los estudiantes pueden reconocer oportunidades para abordar necesidades que no se han satisfecho.	Los estudiantes pueden aprovechar y dar forma a las oportunidades para responder a los desafíos y crear valor para los demás.
	Creatividad	Los estudiantes pueden desarrollar múltiples ideas que crean valor para los demás.	Los estudiantes pueden probar y refinar ideas que crean valor para los demás.	Los estudiantes pueden transformar ideas en soluciones que crean valor para los demás.
	Visión	Los estudiantes pueden imaginar un futuro deseable.	Los estudiantes pueden construir una visión inspiradora que involucre a otros.	Los estudiantes pueden usar su visión para guiar la toma de decisiones estratégicas.
	Valoración de ideas	Los estudiantes pueden entender y apreciar el valor de las ideas.	Los estudiantes entienden que las ideas pueden tener diferentes tipos de valor, que se pueden utilizar de diferentes maneras.	Los estudiantes pueden desarrollar estrategias para aprovechar al máximo el valor generado por las ideas.
	Pensamiento ético y sostenible	Los alumnos pueden reconocer el impacto de sus elecciones y comportamientos, tanto dentro de la comunidad como en el medio ambiente.	Los estudiantes son impulsados por la ética y la sostenibilidad al tomar decisiones.	Los estudiantes actúan para asegurarse de que se cumplan sus objetivos éticos y de sostenibilidad.
Recursos	Autoconciencia y autoeficacia	Los estudiantes confían en su propia capacidad para generar valor para los demás.	Los estudiantes pueden aprovechar al máximo sus fortalezas y debilidades.	Los estudiantes pueden compensar sus debilidades haciendo equipo con otros y desarrollando aún más sus fortalezas.
	Motivación y perseverancia	Los estudiantes quieren seguir su pasión y crear valor para los demás.	Los estudiantes están dispuestos a poner esfuerzo y recursos en seguir su pasión y crear valor para los demás.	Los estudiantes pueden mantenerse enfocados en su pasión y seguir creando valor de los contratiempos.
	Movilización de recursos	Los estudiantes pueden encontrar y usar los recursos de manera responsable.	Los estudiantes pueden reunir y administrar diferentes tipos de recursos para crear valor para los demás.	Los estudiantes pueden definir estrategias para movilizar los recursos que necesitan para generar valor para los demás.
	Educación financiera y económica	Los estudiantes pueden elaborar el presupuesto para una actividad sencilla.	Los estudiantes pueden encontrar opciones de financiación y administrar un presupuesto para su actividad de creación de valor.	Los estudiantes pueden hacer un plan para la sostenibilidad financiera de una actividad de creación de valor.
	Movilizar a otros	Los estudiantes pueden comunicar sus ideas con claridad y entusiasmo.	Los estudiantes pueden persuadir, involucrar e inspirar a otros en actividades de creación de valor.	Los estudiantes pueden inspirar a otros y hacer que se unan a actividades de creación de valor.
En acción	Tomar la iniciativa	Los estudiantes están dispuestos a intentar resolver problemas que afectan a sus comunidades.	Los estudiantes pueden iniciar actividades de creación de valor.	Los estudiantes pueden buscar oportunidades para tomar la iniciativa de agregar o crear valor.
	Planificación y gestión	Los estudiantes pueden definir los objetivos de una actividad sencilla de creación de valor.	Los estudiantes pueden crear un plan de acción, que identifica las prioridades e hitos para lograr sus objetivos.	Los estudiantes pueden refinar las prioridades y los planes para adaptarse a las circunstancias cambiantes.
	Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	Los estudiantes no tienen miedo de cometer errores mientras prueban cosas nuevas.	Los estudiantes pueden evaluar los beneficios y riesgos de las opciones alternativas y tomar decisiones que reflejen sus preferencias.	Los estudiantes pueden sopesar los riesgos y tomar decisiones a pesar de la incertidumbre y la ambigüedad.
	Trabajar con otros	Los estudiantes pueden trabajar en equipo para crear valor.	Los estudiantes pueden trabajar junto con una amplia gama de individuos y grupos para crear valor.	Los estudiantes pueden construir un equipo y redes basadas en las necesidades de su actividad de creación de valor.
	Aprender a través de la experiencia	Los estudiantes pueden reconocer lo que han aprendido al participar en actividades de creación de valor.	Los estudiantes pueden reflexionar y juzgar sus logros y fracasos y aprender de estos.	Los estudiantes pueden mejorar sus habilidades para crear valor al aprovechar sus experiencias e interacciones anteriores con otros.

Tabla A.II.1. Descripción general de EntreComp

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Detectar oportunidades
Consejo	Usa tu imaginación y habilidades para identificar oportunidades para crear valor.		
Descriptor	Identificar y aprovechar las oportunidades para crear valor explorando el panorama social, cultural y económico. Identificar las necesidades y los desafíos que deben satisfacerse. Establecer nuevas conexiones y reunir elementos dispersos del paisaje para crear oportunidades para crear valor.		
Niveles de competencia			
	A - Básico	B - Intermedio	C - Avanzado
	<p>Puedo encontrar oportunidades para ayudar a otros / Puedo reconocer oportunidades para crear valor en mi comunidad y entorno.</p> <p>Puedo encontrar diferentes ejemplos de desafíos que necesitan soluciones / Puedo reconocer desafíos en mi comunidad y entorno que puedo contribuir a resolver.</p> <p>Puedo encontrar ejemplos de grupos que se han beneficiado de una solución a un problema determinado / Puedo identificar necesidades en mi comunidad y entorno que no se han cumplido.</p> <p>Puedo diferenciar entre diferentes áreas donde se puede crear valor (por ejemplo, en el hogar, en la comunidad, en el medio ambiente o en la economía o la sociedad) / Puedo reconocer los diferentes roles que desempeñan los sectores públicos, privado y de terceros en mi región o país.</p>	<p>Puedo explicar lo que hace que una oportunidad para crear valor / Puedo buscar proactivamente oportunidades para crear valor, incluso por necesidad.</p> <p>Puedo identificar oportunidades para resolver problemas de maneras alternativas / Puedo redefinir la descripción de un desafío, para que las oportunidades alternativas lo aborden puedan hacerse evidentes.</p> <p>Puedo reconocer los diferentes roles que desempeñan los sectores públicos, privado y de terceros en mi región o país / Puedo establecer qué grupo de usuarios y qué necesidades quiero abordar a través de la creación de valor.</p> <p>Puedo diferenciar entre contextos para crear valor (por ejemplo, comunidades y redes informales, organizaciones existentes, el mercado) / puedo identificar mis oportunidades personales, sociales y profesionales para crear valor, tanto en organizaciones existentes como mediante la creación de nuevas empresas.</p>	<p>Puedo describir diferentes enfoques analíticos para identificar oportunidades empresariales / Puedo usar mi conocimiento y comprensión del contexto para crear oportunidades para crear valor.</p> <p>Puedo desmontar las prácticas establecidas y desafiar el pensamiento dominante para crear oportunidades y ver los desafíos de diferentes maneras / Puedo juzgar el momento adecuado para aprovechar la oportunidad de crear valor.</p> <p>Puedo llevar a cabo un análisis de necesidades que involucre a las partes interesadas relevantes / Puedo identificar desafíos relacionados con las necesidades e intereses contrastantes de las diferentes partes interesadas.</p> <p>Puedo identificar los límites del sistema que son relevantes para mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo) / Puedo analizar una actividad de creación de valor existente mirándola como un todo e identificando oportunidades para desarrollarla aún más.</p>

Tabla A.II.2 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Detección de oportunidades (Ideas y oportunidades de área)

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Creatividad
Consejo	Desarrollar ideas creativas y con propósito		
Descriptor	Desarrollar varias ideas y oportunidades para crear valor, incluyendo mejores soluciones a los desafíos existentes y nuevos. Explorar y experimentar con enfoques innovadores. Combinar conocimientos y recursos para lograr efectos valiosos.		
Niveles de competencia			
	A - Básico	A - Intermedio	A - Avanzado
	<p>Puedo demostrar que tengo curiosidad por las cosas nuevas / Puedo explorar nuevas formas de hacer uso de los recursos existentes.</p> <p>Puedo desarrollar ideas que resuelvan problemas que son relevantes para mí y mi entorno / Solo y como parte de un equipo, puedo desarrollar ideas que crean valor para los demás.</p> <p>Puedo abordar problemas abiertos (problemas que pueden tener muchas soluciones) con curiosidad / Puedo explorar problemas abiertos de muchas maneras para generar múltiples soluciones.</p> <p>Puedo ensamblar objetos que crean valor para mí y para otros / puedo mejorar los productos, servicios y procesos existentes para que satisfagan mejor mis necesidades o las de mis compañeros y la comunidad.</p> <p>Puedo encontrar ejemplos de productos, servicios y soluciones innovadoras / Puedo describir cómo algunas innovaciones han transformado la sociedad.</p>	<p>Puedo experimentar con mis habilidades y competencias en situaciones que son nuevas para mí / Puedo buscar activamente nuevas soluciones que satisfagan mis necesidades.</p> <p>Puedo experimentar con diferentes técnicas para generar soluciones alternativas a los problemas, utilizando los recursos disponibles de una manera efectiva / Puedo probar el valor de mis soluciones con los usuarios finales.</p> <p>Puedo participar en dinámicas de grupo destinadas a definir problemas abiertos / Puedo remodelar problemas abiertos para que se ajusten a mis habilidades.</p> <p>Puedo identificar las funciones básicas que un prototipo debe tener para ilustrar el valor de mi idea / Puedo ensamblar, probar y refinar progresivamente los prototipos que simulan el valor que quiero crear.</p> <p>Puedo diferenciar entre los tipos de innovaciones (por ejemplo, innovación de proceso versus innovación de producto e innovación social, innovación incremental versus disruptiva) / Puedo juzgar si una idea, producto o proceso es innovador o simplemente nuevo para mí.</p>	<p>Puedo buscar activamente nuevas soluciones que mejoren el proceso de creación de valor / Puedo combinar mi comprensión de diferentes contextos para transferir conocimientos, ideas y soluciones en diferentes áreas.</p> <p>Puedo describir diferentes técnicas para probar ideas innovadoras con usuarios finales / Puedo configurar procesos para involucrar a las partes interesadas en la búsqueda, desarrollo y prueba de ideas.</p> <p>Puedo describir y explicar diferentes enfoques para dar forma a problemas abiertos y diferentes estrategias de resolución de problemas / Puedo ayudar a otros a crear valor fomentando la experimentación y utilizando técnicas creativas para abordar problemas y generar soluciones.</p> <p>Puedo crear (solo o con otros) productos o servicios que resuelvan mis problemas y mis necesidades / Puedo desarrollar y entregar valor en etapas, lanzando con las características centrales de mi idea (o la de mi equipo) y agregando progresivamente más.</p> <p>Puedo describir cómo las innovaciones se difunden en la sociedad, la cultura y el mercado / puedo describir diferentes niveles de innovación (por ejemplo, incremental, innovador o transformador) y su papel en las actividades de creación de valor.</p>

Tabla A.II.3 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Creatividad (Área de Ideas y Oportunidades)

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Visión
Consejo	Trabaja hacia tu visión de futuro		
Descriptor	Imagina el futuro. Desarrollar una visión para convertir las ideas en acción. Visualice escenarios futuros para ayudar a guiar el esfuerzo y la acción		
Niveles de competencia			
	A - Básico	A - Intermedio	A - Avanzado
	Puedo imaginar un futuro deseable / Puedo desarrollar escenarios futuros simples donde se crea valor para mi comunidad y mi entorno.	<p>Puedo desarrollar (solo o con otros) una visión inspiradora para el futuro que involucre a otros / Puedo construir escenarios futuros en torno a mi actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo explicar qué es una visión y para qué sirve / Soy consciente de lo que se necesita para construir una visión.</p> <p>Mi visión de crear valor me impulsa a hacer el esfuerzo de convertir las ideas en acción / Puedo decidir a qué tipo de visión para crear valor me gustaría contribuir.</p>	<p>Puedo usar mi comprensión del contexto para identificar diferentes visiones estratégicas para crear valor / Puedo discutir mi visión estratégica (o la de mi equipo) para crear valor.</p> <p>Puedo explicar el papel de una declaración de visión para la planificación estratégica / Puedo preparar una declaración de visión para mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo) que guía la toma de decisiones internas a lo largo de todo el proceso de creación de valor.</p> <p>Puedo identificar los cambios necesarios para lograr mi visión / Puedo promover iniciativas de cambio y transformación que contribuyan a mi visión.</p>

Tabla A.II.4 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Visión (Área de Ideas y Oportunidades)

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Valoración de ideas
Consejo	Aprovecha al máximo las ideas y oportunidades		
Descriptor	Juzgar qué valor tiene en términos sociales, culturales y económicos. Reconocer el potencial que tiene una idea para crear valor e identificar		
Niveles de competencia			
	A - Básico	B - Intermedio	C - Avanzado
	<p>Puedo encontrar ejemplos de ideas que tienen valor para mí y para los demás / Puedo mostrar cómo diferentes grupos, como empresas e instituciones, crean valor en mi comunidad y entorno.</p> <p>Puedo aclarar que las ideas de otras personas pueden ser utilizadas y actuadas, respetando sus derechos / Puedo explicar que las ideas pueden ser compartidas y circuladas para el beneficio de todos o pueden ser protegidas por ciertos derechos, por ejemplo, derechos de copia o patentes.</p>	<p>Puedo notar la diferencia entre el valor social, cultural y económico / Puedo decidir sobre qué tipo de valor quiero actuar y luego elegir el camino más apropiado para hacerlo.</p> <p>Puedo distinguir entre los tipos de licencias que se pueden utilizar para compartir ideas y proteger los derechos / puedo elegir la licencia más adecuada con el fin de compartir y proteger el valor creado por mis ideas.</p>	<p>Reconozco las muchas formas de valor que se pueden crear a través del emprendimiento, como el valor social, cultural o económico / Puedo dividir una cadena de valor en sus diferentes partes e identificar cómo se agrega valor en cada parte.</p> <p>Puedo distinguir entre marcas, derechos de diseño registrados, patentes, indicaciones geográficas, secretos comerciales, acuerdos de confidencialidad y licencias de derechos de autor, incluidas las licencias abiertas de dominio público, como las comunicaciones creativas / Al crear ideas con otros, puedo esbozar un acuerdo de difusión y explotación que beneficie a todos los socios involucrados.</p>

Tabla A.II.5 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Valoración de ideas (Área de Ideas y Oportunidades)

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Pensamiento ético y sostenible
Consejo	Evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, oportunidades y acciones		
Descriptor	Evaluar las consecuencias de las ideas que aportan valor y el efecto de la acción empresarial en la comunidad objetivo, el mercado, la sociedad y el medio ambiente. Reflexione sobre cuán sostenibles son los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo, y el curso de acción elegido. Actuar con responsabilidad.		
Niveles de competencia			
	A - Básico	A - Intermedio	C - Avanzado
	<p>Puedo reconocer comportamientos que muestran integridad, honestidad, responsabilidad, coraje y compromiso / Puedo describir con mis propias palabras la importancia de la integridad y los valores éticos.</p> <p>Puedo enumerar ejemplos de comportamiento respetuoso con el medio ambiente que beneficia a una comunidad / Puedo reconocer ejemplos de comportamiento respetuoso con el medio ambiente por parte de las empresas que crean valor para la sociedad en su conjunto.</p> <p>Puedo encontrar y enumerar ejemplos de cambios causados por la acción humana en contextos sociales, culturales, ambientales o económicos / Puedo diferenciar entre el impacto de una actividad creadora de valor en la comunidad objetivo y el impacto más amplio en la sociedad.</p>	<p>Puedo aplicar el pensamiento ético a los procesos de consumo y producción / Me impulsa la honestidad y la integridad al tomar decisiones.</p> <p>Puedo identificar prácticas que no son sostenibles y sus implicaciones para el medio ambiente / Puedo producir una declaración clara del problema cuando me enfrente a prácticas que no son sostenibles.</p> <p>Puedo identificar el impacto que la toma de oportunidades tendrá en mí y en mi equipo, en el grupo objetivo y en la comunidad circundante / Puedo identificar a las partes interesadas que se ven afectadas por el cambio provocado por mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo), incluidas las partes interesadas que no pueden hablar (por ejemplo, las generaciones futuras, el clima o la naturaleza).</p> <p>Puedo notar la diferencia entre contabilizar el uso de recursos y contabilizar el impacto de mi actividad de creación de valor en las partes interesadas y el medio ambiente.</p>	<p>Puedo argumentar que las ideas para crear valor deben estar respaldadas por la ética y los valores relacionados con el género, la igualdad, la equidad, la justicia social y la sostenibilidad ambiental / Puedo asumir la responsabilidad de promover el comportamiento ético en mi área de influencia (por ejemplo, promoviendo el equilibrio de género destacando las desigualdades y cualquier falta de integridad).</p> <p>Puedo discutir el impacto que una organización tiene en el medio ambiente (y viceversa) / Puedo discutir la relación entre la sociedad y los desarrollos técnicos, en relación con sus implicaciones para el medio ambiente.</p> <p>Puedo analizar las implicaciones de mi actividad de creación de valor dentro de los límites del sistema en el que estoy trabajando / Puedo definir el propósito de la evaluación de impacto, el monitoreo de impacto y la evaluación de impacto.</p> <p>Puedo notar la diferencia entre entrada, salida, salida e impacto / Puedo discutir una variedad de métodos de rendición de cuentas para la rendición de cuentas funcional y estratégica.</p>

Tabla A.II.6 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Pensamiento ético y sostenible (Ideas y oportunidades de área)

Área	Recursos	Competencia	Autoconciencia y autoeficacia
Consejo	Cree en ti mismo y sigue desarrollándote		
Descriptor	Reflexione sobre sus necesidades, aspiraciones y deseos a corto, mediano y largo plazo Identifique y evalúe sus fortalezas y debilidades individuales y grupales. Cree en tu capacidad para influir en el curso de los acontecimientos, a pesar de la incertidumbre, los contratiempos y los fracasos temporales		
Niveles de competencia			
A - Básico	A - Intermedio	A - Avanzado	
<p>Puedo identificar mis necesidades, deseos, intereses y metas / Puedo describir mis necesidades, deseos, intereses y metas.</p> <p>Puedo identificar cosas en las que soy bueno y cosas en las que no soy bueno.</p> <p>Creo en mi capacidad para hacer lo que se me pide con éxito / Creo en mi capacidad para lograr lo que pretendo.</p> <p>Puedo enumerar diferentes tipos de trabajos y sus funciones clave / Puedo describir qué cualidades y habilidades se necesitan para diferentes trabajos, y cuáles de estas cualidades y habilidades tengo.</p>	<p>Puedo comprometerme a satisfacer mis necesidades, deseos, intereses y metas / Puedo reflexionar sobre mis necesidades, deseos, intereses y aspiraciones individuales y grupales en relación con las oportunidades y las perspectivas futuras.</p> <p>Puedo juzgar mis fortalezas y debilidades y las de los demás en relación con las oportunidades para crear valor / Me impulsa el deseo de usar mis fortalezas y habilidades para aprovechar al máximo las oportunidades para crear valor.</p> <p>Puedo juzgar el control que tengo sobre mis logros (en comparación con cualquier control de influencias externas) / Creo que puedo influir en las personas y las situaciones para mejor.</p> <p>Puedo describir mis habilidades y competencias relacionadas con las opciones de carrera, incluido el autoempleo / Puedo usar mis habilidades y competencias para cambiar mi trayectoria profesional, como resultado de nuevas oportunidades o por necesidad.</p>	<p>Puedo traducir mis necesidades, deseos, intereses y aspiraciones en metas que me ayuden a alcanzarlas / Puedo ayudar a otros a reflexionar sobre sus necesidades, deseos, intereses y aspiraciones y cómo pueden convertirlos en metas.</p> <p>Puedo asociarme con otros para compensar nuestras debilidades y aumentar nuestras fortalezas / Puedo ayudar a otros a identificar sus fortalezas y debilidades.</p> <p>Creo en mi capacidad para llevar a cabo lo que he imaginado y planeado, a pesar de los obstáculos, las fuentes limitadas y la resistencia de los demás / Creo en mi capacidad para comprender y sacar lo bueno de las experiencias que otros pueden etiquetar como fracasos.</p> <p>Puedo discutir cómo una comprensión y evaluación realistas de mis actitudes personales, habilidades y conocimientos pueden influir en mi toma de decisiones, relaciones con otras personas y calidad de vida / Puedo elegir oportunidades de desarrollo profesional con mi equipo y organización en función de una comprensión clara de nuestras fortalezas y debilidades.</p>	

Tabla A.II.7 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Autoconciencia y autoeficacia (Recursos)

Área	Recursos	Competencia	Motivación y perseverancia
Consejo	Manténgase enfocado y no se rinda		
Descriptor	Esté decidido a convertir las ideas en acción y satisfacer su necesidad de lograrlo. Prepárese para ser paciente y siga tratando de lograr sus objetivos individuales o grupales a largo plazo. Sea resistente a la presión, la adversidad y el fracaso temporal.		
Niveles de competencia			
A - Básico	B – Intermedio		C - Avanzado
<p>Me impulsa la posibilidad de hacer o contribuir a algo que es bueno para mí o para los demás / Estoy motivado por la idea de crear valor para mí y para los demás.</p> <p>Veo las tareas como desafíos para dar lo mejor de mí / Estoy motivado por los desafíos.</p> <p>Puedo reconocer diferentes formas de motivarme a mí mismo y a los demás para crear valor.</p> <p>Muestro pasión y voluntad para lograr mis objetivos / Estoy decidido y persevero cuando trato de lograr mis objetivos (o los de mi equipo).</p> <p>No me doy por vencido y puedo seguir adelante incluso cuando me enfrento a dificultades / No tengo miedo de trabajar duro para lograr mis objetivos.</p>	<p>Puedo anticipar la sensación de lograr mis objetivos y esto me motiva / Puedo regular mi propio comportamiento para mantenerme motivado y lograr los beneficios de convertir las ideas en acción.</p> <p>Puedo establecer desafíos para motivarme / Estoy dispuesto a esforzarme y usar recursos para superar los desafíos y lograr mis objetivos (o los de mi equipo).</p> <p>Puedo reflexionar sobre los incentivos sociales asociados con tener un sentido de iniciativa y crear valor para mí y para los demás / Puedo notar la diferencia entre los factores personales y externos que me motivan a mí o a otros al crear valor.</p> <p>Puedo superar circunstancias adversas simples / Puedo juzgar cuándo no vale la pena continuar con una idea.</p> <p>Puedo retrasar el logro de mis objetivos para obtener un mayor valor, gracias al esfuerzo prolongado / Puedo mantener el esfuerzo y el interés, a pesar de los contratiempos.</p>	<p>Dirijo mi esfuerzo utilizando mi deseo de logro y la fe en mi capacidad para lograrlo / puedo entrenar a otros para que se mantengan motivados, alentándolos a comprometerse con lo que quieren lograr.</p> <p>Puedo usar estrategias para mantenerme motivado (por ejemplo, establecer metas, monitorear el desempeño y evaluar mi progreso) / Puedo usar estrategias para mantener a mi equipo motivado y enfocado en la creación de valor.</p> <p>Puedo perseverar frente a las adversidades cuando trato de lograr mis objetivos / Puedo diseñar estrategias para superar las circunstancias adversas estándar.</p> <p>Puedo celebrar los logros a corto plazo para mantenerme motivado / Puedo inspirar a otros a trabajar duro en sus metas mostrando pasión y un fuerte sentido de propiedad.</p>	

Tabla A.II.8 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Motivación y perseverancia (Recursos)

Área	Recursos	Competencia	Movilización de recursos
Consejo	Obtenga y administre los recursos que necesita.		
Descriptor	Obtener y gestionar los recursos materiales, no materiales y digitales necesarios para convertir las ideas en acción. Aprovechar al máximo los recursos limitados. Obtener y gestionar las competencias necesarias en cualquier etapa, incluidas las competencias técnicas, legales, fiscales y digitales (por ejemplo, a través de asociaciones adecuadas, redes, subcontratación y “crowdsourcing”).		
Niveles de competencia			
	A - Básico	B - Intermedio	C - Avanzado
	<p>Reconozco que los recursos no son ilimitados / puedo apreciar la importancia de compartir recursos con otros.</p> <p>Valoro mis posesiones y las uso de manera responsable / Puedo describir cómo los recursos duran más tiempo a través de la reutilización, la reparación y el reciclaje.</p> <p>Puedo reconocer diferentes usos para mi tiempo (para examinar, estudiar, jugar, descansar) / Valoro mi tiempo como un recurso escaso.</p> <p>Puedo buscar ayuda cuando tengo dificultades para aprender lo que he decidido hacer / Puedo identificar fuentes de ayuda para mi actividad de creación de valor (fo ejemplo, enseñadores, compañeros, mentores).</p>	<p>Puedo experimentar con diferentes combinaciones de recursos para convertir mis ideas en acción / Puedo obtener y administrar los recursos necesarios para convertir mi idea en acción.</p> <p>Puedo discutir los principios de la economía circular y la eficiencia de los recursos / Utilizo los recursos de manera responsable y eficiente (por ejemplo, energía, materiales en la cadena de suministro o proceso de fabricación, espacios públicos).</p> <p>Puedo discutir la necesidad de invertir tiempo en diferentes actividades de creación de valor / Puedo usar mi tiempo de manera efectiva para lograr mis objetivos.</p> <p>Puedo describir los conceptos de división del trabajo y especialización laboral / Puedo encontrar y enumerar servicios públicos y privados para apoyar mi actividad de creación de valor (por ejemplo, incubadora, asesores sociales de empresas, ángeles de nueva creación, cámara de comercio).</p>	<p>Puedo desarrollar un plan para lidiar con recursos limitados cuando establezco mi actividad de creación de valor / Puedo reunir los recursos necesarios para desarrollar mi actividad de creación de valor.</p> <p>Tomo en cuenta el costo no material del uso de recursos al tomar decisiones sobre mis actividades de creación de valor / Puedo elegir y poner en marcha procedimientos efectivos de gestión de recursos (por ejemplo, análisis del ciclo de vida, residuos sólidos).</p> <p>Puedo administrar mi tiempo de manera efectiva, utilizando técnicas y herramientas que me ayudan a mí (o a mi equipo) a ser productivo / puedo ayudar a otros a administrar su tiempo de manera efectiva.</p> <p>Puedo encontrar soluciones digitales (por ejemplo, gratuitas, de pago o de código abierto) que pueden ayudarme a administrar mis actividades de creación de valor de manera eficiente / Puedo encontrar apoyo para ayudarme a aprovechar la oportunidad de crear valor (por ejemplo, servicios de asesoramiento o consultoría, apoyo de pares o mentores).</p>

Tabla A.II.9 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Movilización de recursos (Recursos)

Área	Recursos	Competencia	Educación financiera y económica
Consejo	Desarrollar conocimientos financieros y económicos		
Descriptor	Estimar el costo de convertir una idea en una actividad creadora de valor. Planificar, poner en marcha y evaluar las decisiones financieras a lo largo del tiempo. Administrar el financiamiento para asegurarme de que mi actividad de creación de valor pueda durar a largo plazo		
Niveles de competencia			
A - Básico	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Puedo recordar terminología básica y símbolos relacionados con el dinero / puedo explicar conceptos económicos simples (por ejemplo, oferta y demanda, precio de mercado, comercio).</p> <p>Puedo juzgar para qué usar mi dinero / Puedo elaborar un presupuesto familiar simple de manera responsable.</p> <p>Puedo identificar los principales tipos de ingresos para las familias, las empresas, las organizaciones sin fines de lucro y el estado / Puedo describir el papel principal de los bancos en la economía y la sociedad.</p> <p>Puedo esbozar el propósito de la tributación / Puedo explicar cómo la tributación financia las actividades de un país y su parte en la provisión de bienes y servicios públicos.</p>	<p>Puedo usar el concepto de costos de oportunidad y ventaja comparativa para explicar por qué ocurren los intercambios entre individuos, regiones y naciones / Puedo leer estados de resultados y balances.</p> <p>Puedo elaborar un presupuesto para una actividad de creación de valor / Puedo juzgar las necesidades de flujo de efectivo de una actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo explicar que las actividades de creación de valor pueden tomar diferentes formas (una empresa, una empresa social, una organización sin fines de lucro, etc.) y pueden tener diferentes estructuras de propiedad (empresa individual, sociedad limitada, cooperativa, etc.) / Puedo identificar fuentes públicas y privadas de financiación para mi actividad de creación de valor (por ejemplo, premios, crowdfunding y acciones).</p> <p>Puedo estimar las principales obligaciones contables y fiscales que debo cumplir para cumplir con los requisitos fiscales de mis actividades.</p>	<p>Puedo explicar la diferencia entre un balance general y una cuenta de pérdidas y ganancias / puedo construir indicadores financieros (por ejemplo, retorno de la inversión).</p> <p>Puedo aplicar los conceptos de planificación financiera y previsión que necesito para convertir las ideas en acción (por ejemplo, ganancias o no con fines de lucro) / Puedo juzgar las necesidades de flujo de efectivo de un proyecto complejo.</p> <p>Puedo elegir las fuentes de financiación más adecuadas para poner en marcha o ampliar una actividad creadora de valor/ Puedo solicitar programas de apoyo a empresas públicas o privadas, planes de financiación, subvenciones públicas o licitaciones.</p> <p>Puedo estimar cómo mis decisiones financieras (inversiones, compra de activos, bienes, etc.) afectan mis impuestos / Puedo tomar decisiones financieras basadas en los esquemas de impuestos actuales.</p>	

Tabla A.II.10 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Educación financiera y económica (Recursos)

Área	Recursos	Competencia	Movilizar a otros
Consejo	Inspirar, involucrar y hacer que otros se unan		
Descriptor	Inspirar y entusiasmar a las partes interesadas relevantes. Obtener el apoyo necesario para lograr resultados valiosos. Demostrar comunicación, persuasión, negociación y liderazgo efectivos.		
Niveles de competencia			
A - Básico	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Muestro entusiasmo por los desafíos / Estoy activamente involucrado en la creación de valor para los demás.</p> <p>Puedo persuadir a otros proporcionando una serie de argumentos.</p> <p>Puedo comunicar mis ideas claramente a los demás / Puedo comunicar las ideas de mi equipo a otros de manera persuasiva mediante el uso de diferentes métodos (por ejemplo, carteles, comics, juegos de roles).</p> <p>Puedo proporcionar ejemplos de campañas de comunicación inspiradoras / Puedo discutir cómo se pueden usar diferentes medios para llegar a las audiencias de diferentes maneras.</p>	<p>No me desanimo por las dificultades / Puedo predicar con el ejemplo.</p> <p>Puedo persuadir a otros proporcionando evidencia para mis argumentos / Puedo persuadir a otros apelando a sus emociones.</p> <p>Puedo comunicar soluciones de diseño imaginativas / Puedo comunicar el valor de mi idea (o la de mi equipo) a las partes interesadas de diferentes orígenes de manera efectiva.</p> <p>Puedo usar varios métodos, incluidas las redes sociales, para comunicar ideas que crean valor de manera efectiva / Puedo usar los medios de manera adecuada, demostrando que soy consciente de mi audiencia y propósito.</p>	<p>Puedo obtener el respaldo de otros para apoyar mi actividad de creación de valor / Puedo inspirar a otros, a pesar de las circunstancias desafiantes.</p> <p>Puedo lanzar de manera efectiva frente a posibles inversores o donantes / Puedo superar la resistencia de aquellos que se verán afectados por mi visión (de mi equipo), enfoque innovador y actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo comunicar la visión de mi empresa (o la de mi equipo) de una manera que inspire y persuada a grupos externos, como financiadores, organizaciones asociadas, voluntarios, nuevos miembros y partidarios afiliados / Puedo producir narrativas y escenarios que motiven, inspiren y dirijan a las personas.</p> <p>Puedo influir en las opiniones en relación con mi actividad de creación de valor, a través de un enfoque planificado de las redes sociales / Puedo diseñar campañas efectivas en las redes sociales para movilizar a las personas en relación con mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo).</p>	

Tabla A.II.11 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Movilización de otros (Recursos)

Área	En acción	Competencia	Tomando la iniciativa
Consejo	Ve por eso		
Descriptor	Iniciar procesos que creen valor. Asumir retos. Actuar y trabajar de forma independiente para alcanzar objetivos, apegarse a las intenciones y llevar a cabo las tareas planificadas.		
Niveles de competencia			
A - Básico		B - Intermedio	C - Avanzado
<p>Puedo llevar a cabo las tareas que se me asignan de manera responsable / Me siento cómodo asumiendo la responsabilidad en actividades compartidas.</p> <p>Muestro cierta independencia en la realización de tareas que se me asignan / Puedo trabajar de forma independiente en actividades simples de creación de valor.</p> <p>Puedo tener una prueba para resolver problemas que afectan mi entorno / Muestro iniciativa en el tratamiento de problemas que afectan a mi comunidad.</p>		<p>Puedo asumir la responsabilidad individual y grupal de llevar a cabo tareas simples en actividades de creación de valor / Puedo asumir la responsabilidad individual y grupal en actividades de creación de valor.</p> <p>Puedo iniciar actividades simples de creación de valor / Me impulsa la posibilidad de poder iniciar actividades de creación de valor de forma independiente.</p> <p>Enfrento desafíos activamente, resuelvo problemas y aprovecho oportunidades para crear valor.</p> <p>Puedo describir mis metas para el futuro en línea con mis fortalezas, ambiciones, intereses y logros / Puedo establecer metas a corto plazo sobre las que puedo actuar.</p>	<p>Puedo delegar la responsabilidad apropiadamente / Puedo alentar a otros a asumir la responsabilidad en actividades de creación de valor.</p> <p>Puedo iniciar actividades de creación de valor solo y con otros / Puedo ayudar a otros a trabajar de forma independiente.</p> <p>Tomo medidas sobre nuevas ideas y oportunidades, que agregarán valor a una empresa creadora de valor nueva o existente / Valoro que otros tomen la iniciativa para resolver problemas y crear valor.</p>

Tabla A.II.12 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Tomar la iniciativa (En acción)

Área	En acción	Competencia	Planificación y gestión
Consejo	Priorizar, organizar y hacer un seguimiento.		
Descriptor	Establecer metas a largo, mediano y corto plazo. Definir prioridades y planes de acción. Adaptarse a cambios imprevistos		
Niveles de competencia			
A - Básico	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Puedo aclarar cuáles son mis objetivos en una actividad simple de creación de valor / Puedo identificar objetivos alternativos para crear valor en un contexto simple.</p> <p>Puedo llevar a cabo un plan simple para actividades de creación de valor / Puedo lidiar con una variedad de tareas simples al mismo tiempo sin sentirme incómodo.</p> <p>Puedo recordar el orden de pasos que se necesitaban en una actividad simple de creación de valor en la que participé / Puedo identificar los pasos básicos que se necesitan en una actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo reconocer cuánto progreso he hecho en una tarea / puedo monitorear si una tarea se va a planificar.</p> <p>Estoy abierto a los cambios / Puedo confrontar y lidiar con los cambios de una manera constructiva.</p>	<p>Puedo describir mis metas para el futuro alineadas con mis fortalezas, ambiciones, intereses y logros / Puedo establecer metas a corto plazo sobre las que puedo actuar.</p> <p>Puedo crear un plan de acción que identifique los pasos necesarios para lograr mis objetivos / Puedo permitir la posibilidad de cambios en mis planes.</p> <p>Puedo desarrollar un modelo de negocio para mi idea / Puedo definir los elementos clave que componen el modelo de negocio necesario para entregar el valor que he identificado.</p> <p>Puedo priorizar los pasos básicos en una actividad de creación de valor / Puedo establecer mis propias prioridades y actuar en función de ellas.</p> <p>Puedo identificar diferentes tipos de datos que son necesarios para monitorear el progreso de una actividad simple de creación de valor / Puedo describir diferentes métodos para el monitoreo del rendimiento y el impacto.</p> <p>Puedo adaptar mis planes para lograr mis objetivos a la luz de los cambios que están fuera de mi control / Puedo adaptar mis planes para lograr mis objetivos a la luz de los cambios que están fuera de mi control.</p>	<p>Puedo definir objetivos a largo plazo que surjan de la visión de mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo) / Puedo hacer coincidir los objetivos a corto, mediano y largo plazo con la visión de mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo).</p> <p>Puedo resumir los conceptos básicos de la gestión de proyectos / Puedo aplicar los conceptos básicos de la gestión de proyectos en la gestión de una actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo desarrollar un plan de negocios basado en el modelo, describiendo cómo lograr el valor identificado / Puedo organizar mis actividades de creación de valor utilizando métodos de planificación como planes de negocios y marketing.</p> <p>Puedo definir las prioridades para cumplir con mi visión (o la de mi equipo) / Puedo mantenerme enfocado en las prioridades establecidas, a pesar de las circunstancias cambiantes.</p> <p>Puedo describir diferentes métodos para el monitoreo del rendimiento y el impacto / Puedo definir qué datos se necesitan para monitorear qué tan efectivas son mis actividades de creación de valor y una forma adecuada de recopilarlos.</p> <p>Puedo aceptar el cambio que trae nuevas oportunidades para la creación de valor / Puedo anticipar e incluir el cambio a lo largo del proceso de creación de valor.</p>	

Tabla A.II.13 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Planificación y gestión (En acción)

Área	En acción	Competencia	Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
Consejo	Tomar decisiones sobre la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo.		
Descriptor	Tomar decisiones cuando el resultado de esa decisión sea incierto, cuando la información disponible sea parcial o ambigua, o cuando exista un riesgo de resultados no deseados. Dentro del proceso de creación de valor, incluir formas estructuradas de probar ideas y prototipos desde las primeras etapas, para reducir los riesgos de fallar. Manejar situaciones de movimiento rápido con prontitud y flexibilidad.		
Niveles de competencia			
A - Básico	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>No tengo miedo de cometer errores mientras pruebo cosas nuevas / Exploro mis propias formas de lograr cosas.</p> <p>Puedo identificar ejemplos de riesgos en mi entorno / Puedo describir riesgos relacionados con una actividad simple de creación de valor en la que participo.</p>	<p>Puedo discutir el papel que desempeña la información en la reducción de la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo / Puedo buscar, comparar y contrastar activamente diferentes fuentes de información que me ayuden a reducir la ambigüedad, la incertidumbre y los riesgos en la toma de decisiones.</p> <p>Puedo diferenciar entre riesgos aceptables e inaceptables / Puedo sopesar los riesgos y beneficios del trabajo por cuenta propia con opciones de carrera alternativas, y tomar decisiones que reflejen mis preferencias.</p> <p>Puedo evaluar críticamente los riesgos asociados con una idea que crea valor, teniendo en cuenta una variedad de factores / Puedo evaluar críticamente los riesgos relacionados con la configuración formal de una empresa creadora de valor en el área en la que trabajo.</p>	<p>Puedo encontrar formas de tomar decisiones cuando la información está incompleta / Puedo reunir diferentes puntos de vista para tomar decisiones informadas cuando el grado de incertidumbre es alto.</p> <p>Puedo aplicar el concepto de pérdidas asequibles para tomar decisiones al crear valor / Puedo comparar actividades de creación de valor basadas en una evaluación de riesgos.</p> <p>Puedo demostrar que puedo tomar decisiones sopesando tanto los riesgos como los beneficios esperados de una actividad de creación de valor / Puedo delinear un plan de gestión de riesgos para guiar mis elecciones (o las de mi equipo) mientras desarrollo mi actividad de creación de valor.</p>	

Tabla A.II.14 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo (En acción)

Área	En acción	Competencia	Trabajar con otros
Consejo	Formar equipo, trabajar juntos y establecer contactos.		
Descriptor	Trabajar juntos y cooperar con otros para desarrollar ideas y convertirlas en acción. Resolver conflictos y enfrentar positivamente a la competencia cuando sea necesario.		
Niveles de competencia			
A - Básico	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Puedo mostrar respeto por los demás, sus antecedentes y situaciones / Estoy abierto al valor que otros pueden aportar a las actividades de creación de valor.</p> <p>Puedo mostrar empatía hacia los demás / Puedo reconocer el papel de mis emociones, actitudes y comportamientos en la formación de las actitudes y comportamientos de otras personas y viceversa.</p> <p>Puedo mostrar empatía hacia los demás / Puedo discutir los beneficios de escuchar las ideas de otras personas para lograr mis objetivos (o los de mi equipo).</p> <p>Estoy abierto a trabajar solo y con otros, desempeñando diferentes roles y asumiendo alguna responsabilidad / Estoy dispuesto a cambiar mi forma de trabajar en grupo.</p> <p>Estoy abierto a involucrar a otros en mis actividades de creación de valor / Puedo contribuir a actividades simples de creación de valor.</p> <p>Puedo explicar el significado y las formas de asociación, cooperación y apoyo entre pares (por ejemplo, familia y otras comunidades) / Estoy abierto a establecer nuevos contactos y cooperación con otros (individuos y grupos).</p>	<p>Puedo combinar diferentes contribuciones para crear valor / Puedo valorar la diversidad como una posible fuente de ideas y oportunidades.</p> <p>Puedo expresar mis ideas creadoras de valor (o las de mi equipo) de manera asertiva / Puedo enfrentar y resolver conflictos.</p> <p>Puedo escuchar las ideas de otras personas para crear valor sin mostrar prejuicios / Puedo escuchar a mis usuarios finales.</p> <p>Puedo trabajar con una variedad de individuos y equipos / Comparto la propiedad de las actividades de creación de valor con los miembros de mi equipo.</p> <p>Puedo contribuir a la toma de decisiones grupales de manera constructiva / Puedo crear un equipo de personas que puedan trabajar juntas en una actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo usar las relaciones que tengo para obtener el apoyo que necesito para convertir las ideas en acción, incluido el apoyo emocional / Puedo establecer nuevas relaciones para obtener el apoyo que necesito para convertir las ideas en acción, incluido el apoyo emocional (por ejemplo, unirme a una red de mentores).</p>	<p>Puedo apoyar la diversidad dentro de mi equipo u organización.</p> <p>Puedo comprometerme cuando sea necesario / Puedo lidiar con un comportamiento no asertivo que obstaculiza mi (o el de mi equipo) actividades de creación de valor (por ejemplo, actitudes destructivas, comportamiento agresivo, etc.) / Puedo manejar los conflictos de manera efectiva.</p> <p>Puedo describir diferentes técnicas para gestionar las relaciones con los usuarios finales / Puedo poner en marcha estrategias para escuchar activamente a mis usuarios finales y actuar sobre sus necesidades-</p> <p>Puedo construir un equipo basado en los conocimientos, habilidades y actitudes individuales de cada miembro / Puedo contribuir a la creación de valor al asociarse con comunidades distribuidas a través de tecnologías digitales.</p> <p>Puedo usar técnicas y herramientas que ayudan a las personas a trabajar juntas / Puedo brindarles a las personas la ayuda y el apoyo que necesitan para rendir al máximo dentro de un equipo.</p> <p>Puedo usar mi red para encontrar a las personas adecuadas para trabajar en mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo) / Me pongo en contacto proactivamente con las personas adecuadas dentro y fuera de mi organización para apoyar mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo) (por ejemplo, en conferencias o en las redes sociales).</p>	

Tabla A.II.15 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Trabajar con otros (En acción)

Área	En acción	Competencia	Aprender a través de la experiencia
Consejo	Aprende haciendo		
Descriptor	Utilizar cualquier iniciativa para la creación de valor como una oportunidad de aprendizaje. Aprender con otros, incluidos compañeros y mentores. Reflexionar y aprender tanto del éxito como del fracaso (el tuyo y el de otras personas).		
Niveles de competencia			
A - Básico		B - Intermedio	C - Avanzado
<p>Puedo encontrar ejemplos de grandes fracasos que han creado valor / puedo proporcionar ejemplos de fracasos temporales que han llevado a logros valiosos.</p> <p>Puedo proporcionar ejemplos que muestran que mis habilidades y competencias han aumentado con la experiencia / Puedo anticipar que mis habilidades y competencia crecerán con la experiencia, tanto a través de éxitos como fracasos.</p> <p>Puedo reconocer lo que he aprendido al participar en actividades de creación de valor / Puedo reflexionar sobre mi experiencia al participar en actividades de creación de valor y aprender de ella.</p>		<p>Puedo reflexionar sobre los fracasos (míos y de otras personas), identificar sus causas y aprender de ellos / Puedo juzgar si y cómo he logrado mis objetivos, para poder evaluar mi desempeño y aprender de él.</p> <p>Puedo reflexionar sobre la relevancia de mis vías de aprendizaje para mis futuras oportunidades y elecciones / Siempre estoy buscando oportunidades para mejorar mis fortalezas y reducir o compensar mis debilidades.</p> <p>Puedo reflexionar sobre mi interacción con los demás (incluidos compañeros y mentores) y aprender de ella / Puedo filtrar la retroalimentación proporcionada por otros y mantener lo bueno de ella.</p>	<p>Puedo reflexionar sobre mis logros (o los de mi equipo) y los fracasos temporales a medida que las cosas se desarrollan para aprender y mejorar mi capacidad de crear valor / Puedo ayudar a otros a reflexionar sobre sus logros y fracasos temporales al proporcionar comentarios honestos y constructivos.</p> <p>Puedo encontrar y elegir oportunidades para superar mis debilidades (o las de mi equipo) y desarrollar mis fortalezas (o las de mi equipo) / Puedo ayudar a otros a desarrollar sus fortalezas y reducir o compensar sus debilidades.</p> <p>Puedo integrar el aprendizaje permanente en mi estrategia de desarrollo personal y progreso profesional / Puedo ayudar a otros a reflexionar sobre su interacción con otras personas y ayudarlos a aprender de esta interacción.</p>

Tabla A.II.16 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Aprendizaje a través de la experiencia (En acción)

Anexo III. Plantilla de carta de invitación para incluir una ciudad en O-City

Solicitud de permiso para incorporar la ciudad de _____
al mundo digital O-City.org

Estimado Sr. alcalde:

*Dr. Jose Marin-Roig Ramon,
Gerente de Proyectos
O-CITY (Orange: Creatividad, Innovación y Tecnología)
Erasmus + (600963-EPP-1-2018-1-ES-EPPKA2-KA)
<http://o-city.webs.upv.es>*

EXPONE:

Que el proyecto O-CITY, financiado por la Comisión Europea, dentro del programa Erasmus Plus (Knowledge Alliance), desarrolle una aplicación online para visualizar el patrimonio natural y cultural de los pueblos y ciudades del mundo. En esta plataforma, las ciudades pueden representar no solo sus monumentos y espacios naturales, sino también su cultura y tradiciones a través de videos, fotografías, animaciones y otros elementos multimedia producidos como proyectos educativos en las aulas de centros e instituciones de formación.

SOLICITUD:

Que se autorice a la Universitat Politècnica de València a incorporar _____ en la aplicación O-City.org, para potenciar el patrimonio de la ciudad en el mundo online, y estimular las competencias digitales en los centros de formación locales.

En la ciudad de _____, el _____ 202_,

O-CITY	AUTORIZACIÓN
José Marín-Roig Ramón Profesor Universitat Politècnica de València Campus de Gandia o-city@epsg.upv.es	