



T4.3.1 Biblioteca de Cultura – Curso de Propiedad Intelectual

**ORANGE: PROYECTO DE CREATIVIDAD, INNOVACIÓN Y
TECNOLOGÍA**
Programa Erasmus+ 2014-2020
ALIANZA DEL CONOCIMIENTO 2018



TABLA DE RESUMEN

nº y título del WP	WP2. Descubriendo la cultura para el desarrollo
Tarea nº y título	T4.3. Recopilación de buenas prácticas y creación de nuevos módulos formativos hasta un total de 6 validando el proceso con diferentes culturas elementos, procesos o modelos de negocio.
Nº de resultado y título	R4.2. MÓDULOS DE FORMACIÓN
Título completo del documento	T4.3.2 Biblioteca de habilidades técnicas - Curso de Patrimonio Cultural y Natural
Breve descripción	El objetivo de este módulo es describir los diferentes tipos de protección a la producción intelectual, especialmente enfocada a la creación multimedia sobre elementos culturales y patrimoniales, en el marco del proyecto O-City.
Fecha de Entrega Estimada	Mes 30 (junio 2021)
Fecha de entrega real	16/12/2020
Versión nº2	
Fecha de la última versión emitida	septiembre 2021
Colaboradores	1. UNINORTE: elaboración del documento 2. UTH: colaboración en cuanto al material.
Próximos pasos esperados	Revisión

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación 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 el mismo.

PREPARADO POR UNINORTE

WP2 – DESCUBRIENDO LA CULTURA PARA EL DESARROLLO

Contenido

Módulo I. Patrimonio y Propiedad Intelectual (PI) Curso II.1 Propiedad Intelectual (PI)	2
Capítulo 1 Introducción	2
Capítulo 2. Objetivos de aprendizaje	3
Capítulo 3. Tipos de materiales educativos.....	3
Profesor para aprender (T2L)	3
Profesor para enseñar (T2T)	3
Alumno para practicar (S2P)	4
Capítulo 4. Metodologías de aprendizaje innovadoras.....	4
Capítulo 5. Contenidos del curso	8
Tema 1. ¿Qué es la propiedad intelectual?	9
Tema 2. Marco legal para O-City	11
Tema 3. Creative Commons – CC	13
Tema 4. Pasos para Subir Multimedia a la Plataforma O-City	15
Capítulo 6. Herramientas útiles	17
Capítulo 7. Evaluación	17
Evaluación del profesorado para la obtención del certificado Europass	17
Propuesta de evaluación de los alumnos para ser utilizada por los docentes	18
Capítulo 8. Camino para adquirir competencias	20
Competencias de DIGICOMP	20
Competencias de ENTRECOMP	20
Capítulo 9. Otra formación relacionada con la Propiedad Intelectual.	
BIBLIOGRAFÍA	29
Anexo I. DIGICOMP: marco para desarrollar y comprender las competencias digitales	30
Anexo II. ENTRECOMP: el marco de competencias del emprendimiento	37
Anexo IV. Plantilla de carta de invitación para incluir una ciudad en O-City.....	53

Módulo I. Patrimonio y Propiedad Intelectual (PI)

Curso II.1 Propiedad Intelectual (PI)

Capítulo 1 Introducción

La plataforma educativa del Proyecto O-City tiene como principal objetivo formar a los docentes para la realización de contenidos multimedia relacionados con los bienes patrimoniales en las aulas. La necesidad de atraer educadores al Proyecto O-City hace necesario establecer una serie de manuales a través de una plataforma educativa que permita capacitar a los docentes en temas técnicos, con el objetivo de poder transferir los conceptos necesarios que requiere la plataforma virtual a los estudiantes. De esta forma, los docentes pueden comprender y asumir las posibilidades que ofrece la plataforma para su posterior aplicación en el aula e incorporación de los elementos multimedia de cada una de las realidades, enriqueciendo el proyecto y demostrando su viabilidad y potencial.

Música, ciencia, arte, literatura, tecnología, publicidad, entretenimiento: este curso examina la Propiedad Intelectual (PI) y los medios legales y sociales que se han desarrollado a lo largo del tiempo para fomentarla y controlarla. El objetivo es presentar los conceptos básicos de la propiedad intelectual, examinar cómo funciona y permitir que los estudiantes que tienen poca o ninguna experiencia práctica se enfrenten inteligentemente a las fuerzas políticas, sociales y legales en conflicto que darán forma a su futuro. No se requiere conocimiento previo de la ley de propiedad intelectual.

El objetivo de este módulo es describir los diferentes tipos de protección a la producción intelectual, especialmente enfocada a la creación multimedia sobre elementos culturales y patrimoniales, en el marco del proyecto O-City.

Por ello, los contenidos se centrarán en describir las diferentes instituciones, herramientas y mecanismos para el registro de la producción intelectual, derivada de la producción creativa a partir de los elementos culturales y el Patrimonio Cultural.

Los temas que se desarrollarán a lo largo del curso son: ¿Qué es la propiedad intelectual? el marco legal de O-City y Creative Commons.

El siguiente video introduce el curso y explica las diferentes formas de proteger la producción intelectual.

Capítulo 2. Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, se espera que el participante:

1. Definir la Propiedad Intelectual y las categorías que la componen.
2. Reconocer el marco legal vigente para el registro de la propiedad intelectual de los productos que se diseñen para la Plataforma O-City.
3. Analizar la oportunidad de utilizar Creative Commons, como organización que brinda herramientas legales gratuitas para compartir creatividad y conocimiento.
4. Definir criterios para el uso de herramientas legales y técnicas que faciliten el intercambio y descubrimiento de obras creativas.

Capítulo 3. Tipos de materiales educativos

Uno de los propósitos de O-City es que los docentes 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 a partir de fotografías. En este sentido, el profesorado elegirá qué contenidos del curso de Patrimonio le son 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:

1. **Profesor para aprender (T2L):** Píldoras dirigidas a docentes para brindarles los conocimientos básicos que les permitan:
 1. entender el asunto para
 2. transferir este conocimiento a través de píldoras y actividades preparadas a sus alumnos en el aula.
2. **Profesor para enseñar (T2T):** Talleres preparados para que el profesor los pueda utilizar directamente en el aula o personalizarlos total o parcialmente antes de llevarlos al aula. Estas píldoras generalmente serán:
 1. explicaciones breves sobre un concepto importante y capital para la comprensión del tema que se está desarrollando,
 2. explicaciones previas a ejercicios y actividades prácticas en el aula,
 3. infografías u otros materiales gráficos para proyectar o imprimir.
3. **Alumno para practicar (S2P):** Repositorio de ejercicios prácticos (particularizados siempre que sea posible por los diferentes elementos multimedia desarrollados en el proyecto) propuestos en el aula dirigidos a los alumnos:
 1. para desarrollarse individualmente o en equipo,
 2. dentro del salón de clases o como tarea.

Capítulo 4. Metodologías de aprendizaje innovadoras

El propósito de este capítulo es brindar las diferentes estrategias metodológicas para el desarrollo de los cursos de Cultura y Patrimonio y de Propiedad Intelectual.

Estas estrategias han sido diseñadas para trabajar en la modalidad virtual de tal manera que faciliten el proceso de aprendizaje y permitan a educandos y docentes un constante intercambio de conocimientos y productos de aprendizaje.

Matriz para la selección de estrategias en E-learning

A continuación se muestra una tabla resumen de las estrategias de aprendizaje electrónico que se han tomado del libro "75 actividades de aprendizaje electrónico: cómo hacer que el aprendizaje en línea sea interactivo" de Rian Watkins.

Esta matriz apoya al docente a tomar mejores decisiones sobre las estrategias más adecuadas para desarrollar la acción de aprendizaje de los estudiantes, con base en los criterios de: Tamaño del grupo (Trabajo individual o en grupos de hasta más de 16 personas), Modalidad de interacción virtual (asíncrono o síncrono) y el tiempo que la actividad requiere para ser desarrollada por los alumnos).

Actividad	Tamaño del grupo			Modalidad		Tiempo requerido			
	Pequeña (1-7)	Medio (8-15)	Grande (16+)	Asíncrono	Síncrono	1 día o menos	2-3 días	3-5 días	6+ días
Construcción de conocimiento sobre los contenidos del curso.									
Recursos de consulta	✓			✓		✓			
Tour virtual			✓		✓	✓			
contar historias	✓			✓			✓		
Evaluación de recursos en línea	✓	✓		✓			✓		
Creación de preguntas de indagación			✓	✓				✓	
roles inversos		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
colaboración WetQuest	✓			✓					
En las noticias	✓			✓					
Variedad de reacciones	✓			✓		✓			
Creación de casos de estudio	✓			✓					✓

*Las estrategias metodológicas aquí propuestas han sido desarrolladas en el Documento "Estrategias didácticas para el aprendizaje activo" (S/D), elaborado por el Centro de Excelencia Docente de la Universidad del Norte -CEDU- en la contingencia por la Pandemia del COVID-19 en el primer semestre del calendario académico 2020.

Actividad	Tamaño del grupo			Modalidad		Tiempo requerido			
	Pequeña (1-7)	Medio (8-15)	Grande (16+)	Asincrónico	Sincrónico	1 día o menos	2-3 días	3-5 días	6+ días
Construcción de conocimiento sobre los contenidos del curso.									
Carta de la querida ADDIE.	✓			✓			✓		
Portafolio electrónico			✓	✓			✓		
mis reacciones			✓	✓			✓		
Anotaciones en la bibliografía web		✓		✓				✓	
Revisa, revisa, revisa	✓			✓					✓
Libro de clase			✓	✓				✓	
Resumen de la discusión			✓	✓		✓			
Incidentes críticos			✓	✓			✓		
Recuerdos de clase			✓	✓					✓
100 palabras o menos			✓	✓		✓			

Las estrategias descritas aquí se centran en permitir que los alumnos identifiquen y desarrollen las habilidades necesarias para tener éxito en nuestro curso virtual. Se buscará el éxito en el aprendizaje en un entorno virtual, lo que requiere la integración de nuevas estrategias para utilizar efectivamente la virtualidad con sus espacios y estrategias, en conjunto con una variedad de habilidades tradicionales que se adquieren en el aula.

Descripción de las Estrategias Seleccionadas para Desarrollar los Módulos de Patrimonio y Propiedad Intelectual.

- Autoevaluación:

Formada por pequeños grupos de uno a siete estudiantes, la "Autoevaluación" es un tipo de estrategia asincrónica y debe desarrollarse en un día o menos. La autoevaluación es una herramienta que los alumnos pueden utilizar para desarrollar las habilidades de aprendizaje y los hábitos de estudio para lograr el éxito virtual. Esta actividad permite a los alumnos recibir comentarios sobre su preparación para tener éxito en un curso virtual y les da la oportunidad de discutir estrategias para mejorar su disposición a trabajar con sus compañeros.

Objetivo: Autoevaluar fortalezas y debilidades para apropiarse exitosamente de los contenidos de

el curso virtual

Actividad: Los alumnos identificarán estrategias de aprendizaje virtual que podrían mejorar su capacidad de aprender en el aula virtual. Los alumnos aplicarán una o más estrategias para mejorar la preparación para el aprendizaje virtual.

- **Lecciones aprendidas:**

En modalidad asíncrona, esta actividad deberá realizarse en un período de dos a tres días, en grupos medianos de ocho a quince alumnos.

Objetivo: Compartir con una historia las experiencias positivas y negativas como usuario y alumno del módulo y sus contenidos. El docente utilizará estas experiencias para desarrollar relaciones virtuales aprovechando la orientación entre los alumnos.

Actividad: El alumno compartirá su comprensión de lo que tiene que aprender de sus experiencias positivas y negativas como estudiante. El alumno compartirá la lección que tiene que aprender de sus experiencias positivas y negativas como usuario de la plataforma de estudio. Los estudiantes desarrollarán relaciones con sus compañeros de clase.

- **Narración:**

Esta actividad tiene una duración de dos a tres días, se realiza en modo asincrónico y con pequeños grupos de uno a siete integrantes. La actividad Contar una historia crea un entorno en el curso virtual donde los alumnos pueden agregar sus historias a una conversación, creando así una comunidad, involucrando a los alumnos en el curso y mejorando la retención de los materiales del curso.

Objetivo: Contribuir a la historia que se cuenta en el contenido del curso sobre un tema seleccionado.

Actividad: Los alumnos trabajarán con otros alumnos en la construcción de historias con los temas del curso. Los alumnos identificarán los elementos básicos que pueden crear una historia sobre el tema del curso.

- **Creación de preguntas de indagación:**

Esta actividad deberá realizarse en un tiempo superior a tres días e inferior o igual a cinco, en modalidad asíncrona, y en grupos de dieciséis o más alumnos. Como una herramienta para fomentar la interacción entre los alumnos del curso.

Objetivo: Introducir a los alumnos a los temas del curso, identificando los hechos esenciales del tema que los ocupa en el mundo virtual.

Actividad: los alumnos crearán preguntas de sondeo para sus compañeros que les permitan y los obliguen a explorar recursos virtuales relacionados con el contenido del curso. Los alumnos identificarán y localizarán recursos virtuales relacionados con el curso. Los alumnos buscarán los recursos virtuales para responder a las preguntas específicas.

- **WebQuest colaborativo:**

“WebQuest Colaborativo” es una actividad asíncrona, que se compone de pequeños grupos de uno a siete alumnos y tiene una duración de tres a cinco días.

Objetivo: Promover el compromiso y la habilidad de los alumnos en el uso de la web para completar una tarea relacionada con el curso de manera colaborativa ya que el docente les brinda y los guía a través de una variedad de recursos alojados en la WWW.

Actividad: El alumno utilizará los recursos de la web para completar la tarea diseñada por el profesor, trabajando colectivamente en un documento colaborativo.

- **En las noticias:**

Para esta actividad se formarán pequeños grupos que no superen los seis alumnos, en la

modalidad de asincronía y en una duración que oscilará entre tres y cinco días.

Objetivo: Revisar, resumir y usar el informe de nuevos eventos en la web sobre el tema en cuestión, de tal manera que muchas noticias disponibles en la web puedan usarse para atraer al alumno a las discusiones y muchos temas del curso.

Actividad: Los alumnos utilizarán la web para localizar nuevos artículos relacionados con los temas del curso. Los estudiantes compartirán recursos virtuales para expandir los cursos de discusión. Los alumnos desarrollarán la capacidad de comunicación virtual, desarrollando presentaciones en diferentes formatos (PPT, Prezi, Canvas, etc...)

- **Variedad de reacciones:**

La “Variedad de reacciones” se encuentra en modalidad asíncrona, con grupos de uno a siete alumnos, con una duración máxima de un día.

Objetivo: utilizar eventos actuales que lleven al alumno a discusiones y examinen múltiples perspectivas sobre los temas, impresiones o temas de un curso virtual.

Actividad: Los alumnos reflexionarán sobre los acontecimientos actuales desde una perspectiva asignada individualmente y la compartirán con su grupo. Luego tomarán una postura sobre nuevos eventos desde varias perspectivas asignadas a lo largo del curso. Los alumnos diseñarán estrategias para interactuar virtualmente con sus compañeros.

- **Creación de casos de estudio:**

Se desarrolla en modo asincrónico y se desarrolla en pequeños grupos de uno a siete alumnos; esta actividad lleva seis días o más.

Objetivo: Desarrollar y compartir estudios de casos que pueden ser una técnica eficaz para atraer a los alumnos a la capacidad de análisis, técnicas de resolución de problemas, colaboración con un compañero y la aplicación del material del curso en el mundo real.

Actividad: Los alumnos colaborarán con los miembros de su grupo en el desarrollo de un estudio de caso. Los alumnos desarrollarán las habilidades para interactuar con sus compañeros de forma virtual. Los alumnos aplicarán el material del curso a problemas del mundo real.

- **Revisar, Revisar, Revisar:**

Es una actividad asincrónica, para grupos reducidos de uno a siete alumnos y su duración es de seis o más días. El desarrollo de ensayos o ensayos de calidad en casi cualquier curso (virtual o presencial) requiere orientación y comentarios del facilitador sobre muchos borradores preliminares.

Objetivo: guiar al alumno hacia muchas estrategias para el desarrollo efectivo de las habilidades de comunicación escrita centrándose en tres ciclos de revisión: limitar, agregar y aclarar.

Actividad: Los aprendices desarrollarán documentos y ensayos con calidad en la expresión escrita, a partir de los ciclos de revisión con el acompañamiento del docente, para producir sus documentos o ensayos. Los alumnos entregarán ensayos breves en los que demostrarán su capacidad para sintetizar ideas escritas, agregar contenido para mejorar la información y aclarar ideas ambiguas o irrelevantes.

- **Libro de clase:**

Esta actividad debe realizarse en un plazo de tres a cinco días, con grupos numerosos de dieciséis o más alumnos y su modalidad es asincrónica.

Objetivo: Producir un banco de recursos que el alumno pueda utilizar una vez finalizado el curso virtual. Una colección de informes, documentos, ensayos o presentaciones proporcionados por los alumnos durante un curso, que pueden usar para revisar el material del curso, material de referencia futuro o compartir con colegas.

Actividad: Los alumnos alojarán informes, documentos, ensayos o presentaciones para el libro de clase en un espacio colaborativo común; y contribuirán a la organización y actualización de los contenidos del libro de clase.

- **Portafolio electrónico:**

Actividad de un grupo numeroso de dieciséis alumnos o más, en modalidad asíncrona y con una duración que oscila entre dos y tres días.

Objetivo: Evaluar el aprendizaje de un curso virtual. Al tener que dar una variada selección de informes, presentaciones, recursos web, borradores y otros archivos, el docente puede evaluar efectivamente el desarrollo de cualquier tema de los cursos virtuales.

Actividad: Los alumnos desarrollarán varias carpetas con los productos de su trabajo de curso, ilustrando su desempeño, uso y mejora de habilidades. Los alumnos revisarán los materiales del curso organizados en su carpeta electrónica y el profesor revisará y calificará los productos y carpetas de cada alumno de acuerdo con la rúbrica de cada producto.

Capítulo 5. Contenidos del curso

El curso comenzará con un vídeo introductorio explicando qué es la propiedad intelectual, su marco legal y Creative Commons. El video también describirá los objetivos del módulo y brindará ejemplos de los tipos de licencias.

La Tabla 1 muestra los tres temas con sus lecciones:

TEMA	LECCIÓN
T1. ¿Qué es la propiedad intelectual?	L1. Definición y categorías
T2. Marco legal para O-City	L1. Marco legal para O-City
	L2. Clasificación según la OMPI
T3. Creative Commons-CC	L1. Creative Commons – CC
T4. Pasos para Subir Multimedia a la Plataforma O-City	L1. Cómo crear una licencia

Tabla 1. Estructura del curso en temas y lecciones

El primer tema, ¿Qué es la Propiedad Intelectual? será el primer contacto que tendremos con el mundo de la propiedad intelectual. Por lo tanto, nos concentraremos en su definición según la OMPI.

En el segundo tema, Marco Legal de O-City, aprenderemos sobre el marco legal de la propiedad intelectual, es decir, la organización mundial de la propiedad intelectual. También identificaremos cada una de sus categorías. Después de aprender sobre la OMPI, tendremos una introducción a Creative Commons.

En el tercer tema, Creative Commons, nos enfocaremos en Creative Commons, entenderemos cómo funciona la organización y aprenderemos sobre las diferentes licencias que manejan y cómo nos servirá en el mundo de O-City.

A lo largo de este último tema, Pasos para Subir Multimedia a la Plataforma O-City, tendremos la oportunidad de poner en práctica los conceptos aprendidos durante el curso. Su principal objetivo es aprender a utilizar Creative Commons para registrar multimedia en la plataforma O-City.

Tema 1. ¿Qué es la propiedad intelectual?

Este tema explora la definición de propiedad intelectual. El principal objetivo de este tema es que los alumnos comprendan el concepto de propiedad intelectual.

Definición de propiedad intelectual: Para comprender el curso, es necesario comenzar por comprender el concepto de propiedad intelectual. A este concepto le seguirán las categorías de PI.

Los principales objetivos de este tema se describen a continuación. [video](#).

Lección	Escribe	Materiales	Descripción	Carga de trabajo del estudiante	¿Dónde trabaja el estudiante?	que hacer en clase
1 La propiedad intelectual: definición y categorías	T2L/T2T	¿Qué es la Propiedad Intelectual, Contenido de la lección , contenido de video pdf,video .	Los profesores aprenderán el concepto de Propiedad Intelectual y sus categorías.	2 horas	Casa	Taller 1: Actividad 1 – Comprender la propiedad intelectual a través de ejemplos. Actividad 1: Propiedad Intelectual de la Mona Lisa.
	T2T	Aproximación al conocimiento de la Propiedad Intelectual a través de un ejemplo: Navegando por el conocimiento tradicional y la propiedad intelectual: la historia de los Yakuanoi. Ficha de actividad , contenido de video pdf,video .	Talleres preparados para que los profesores los utilicen en el aula o los personalicen total o parcialmente antes de llevarlos al aula.	3 horas	Salón de clases	
	S2P	Actividad 1: Propiedad Intelectual de la Mona Lisa. Ficha de actividad .	Actividad para entender la propiedad intelectual.	2 horas	Salón de clases	

Tabla 2. Materiales proporcionados para la Lección 1, La Propiedad Intelectual: definición y categorías. Tema 1, ¿Qué es la propiedad intelectual?

Tema 2. Marco legal para O-City

Este tema explora el marco legal para el registro de la propiedad intelectual de los productos que se diseñan para o-city. Se divide en dos lecciones:

1. Marco legal para O-City: Esta lección describe las funciones de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual -WIPO-, una agencia especializada de las Naciones Unidas que promueve la protección de la propiedad intelectual en todo el mundo.
2. Clasificación según la OMPI: Esta lección describirá la clasificación de la propiedad intelectual según la OMPI.

Los principales objetivos de este tema se describen a continuación. [video](#).

Lección	Escribe	Materiales	Descripción	Carga de trabajo del estudiante	¿Dónde trabaja el estudiante?	que hacer en clase
1 Marco legal para el registro de la propiedad intelectual	T2L/T2T	¿Qué es la OMPI? ¿Qué es Creative Commons? Contenido de la lección, contenido de video pdf, video.	Los docentes aprenderán los conceptos relacionados con el marco legal para el registro de la propiedad intelectual.	2 horas	Casa	Taller 2: Actividad 1 y 2. Actividad 2- La Ruta del Registro de la Propiedad Intelectual: ¿Cómo instruyo a Da Vinci para que registre su autoría de la Mona Lisa?
	T2T	¿Qué es la OMPI? ¿Qué es Creative Commons -CC-? Ficha de actividad, contenido de video pdf, video.	Talleres preparados para que los profesores los utilicen en el aula o los personalicen total o parcialmente antes de llevarlos al aula.	3 horas	Colegio	
	S2P	Actividad 2: La Ruta del Registro de la Propiedad Intelectual. Ficha de actividad.	Actividad para conocer el registro de la propiedad intelectual	2 horas	Salón de clases	

Tabla 3. Materiales proporcionados para la Lección 1, Marco legal para el registro de la propiedad intelectual. Tema 2, Marco legal para O-City.

Lección	Escribe	Materiales	Descripción	Carga de trabajo del estudiante	¿Dónde trabaja el estudiante?	que hacer en clase
2 Clasificación de la propiedad intelectual - OMPI-	T2L/T2T	Clasificación de la propiedad intelectual. Contenido de la lección , contenido de video pdf , video .	Los profesores conocerán la clasificación de la Propiedad Intelectual según la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.	2 horas	Casa	Taller 3: Actividad 1 y 2. Actividad 3- Voces y sonidos en la web: ¿De quién es esta melodía?
	T2T	Hablemos de Indicación Geográfica. Ficha de actividad , contenido de video pdf , video .	Talleres preparados para que los profesores los utilicen en el aula o los personalicen total o parcialmente antes de llevarlos al aula.	3 horas	Colegio	
	S2P	Actividad 3- Voces y sonidos en la web: ¿De quién es esta melodía? Ficha de actividad .	Registro de la propiedad intelectual en la Plataforma O-City	2 horas	Salón de clases	

Tabla 3. Materiales proporcionados para la Lección 2, Marco legal para el registro de la propiedad intelectual. Tema 2, Marco legal para O-City.

Tema 3. Creative Commons – CC

El objetivo principal de este tema es que los alumnos analicen la oportunidad de utilizar Creative Commons, como una organización que proporciona herramientas legales gratuitas para compartir la creatividad y el conocimiento.

A lo largo de este tema, los alumnos trabajarán en el concepto de Creative Commons y su relevancia dentro de O-City. El tema se basará en una lección:

1. Creative Commons: ¿Qué es? ¿Cuáles son sus licencias? ¿Cómo podemos usarlo para el proyecto O-City?

Los principales objetivos de este tema se describen a continuación. [video](#).

Lección	Escribe	Materiales	Descripción	Carga de trabajo del estudiante	¿Dónde trabaja el estudiante?	que hacer en clase
1 comunes creativos	T2L/T2T	¿Qué es Creative Commons? ¿Cuáles son las licencias? Contenido de la lección , contenido de video pdf , video .	Los profesores aprenderán la definición de Creative Commons y los diferentes tipos de licencias.	2 horas	Casa	Taller: ¿Podemos usar videos sin pagar?
	T2T	¿Podemos usar videos sin pagar? Ficha de actividad , contenido de video pdf , video .	Talleres preparados para que los profesores los utilicen en el aula o los personalicen total o parcialmente antes de llevarlos al aula.	3 horas	Salón de clases	
	S2P	Evaluación del tema. Ficha de actividad .	Evaluación de los conceptos aprendidos.	2 horas	Salón de clases	Evaluación

Tabla 5. Materiales proporcionados para la Lección 1, Creative Commons. Tema 3, Creative Commons.

Tema 4. Pasos para Subir Multimedia a la Plataforma O-City

Con este tema finalizamos nuestro breve recorrido por el curso de Propiedad Intelectual. El objetivo principal de este tema es que los alumnos reconozcan los pasos que deben tener en cuenta para cargar el contenido multimedia en O-City World. Antes de mencionar estos pasos, debemos recordar que cuando creamos licencias Creative Commons, estamos estableciendo las condiciones para que nuestro material pueda ser utilizado.

A lo largo de esta lección, los alumnos identificarán no solo los pasos necesarios para crear licencias, sino que también podrán diferenciar los símbolos que aprendieron en lecciones anteriores, así como descubrir cómo otros pueden darles crédito por su trabajo.

Los objetivos de esta lección se pueden revisar en el siguiente [video](#).

Lección	Escribe	Materiales	Descripción	Carga de trabajo del estudiante	¿Dónde trabaja el estudiante?	que hacer en clase
1 Cómo crear una licencia	T2L/T2T	Coincidir con la licencia: Establecer las diferencias entre los permisos de Licencia CC. Contenido de la lección , contenido de video pdf , video .	Los profesores pondrán en práctica los conocimientos adquiridos sobre las diferentes licencias de Creative Commons.	2 horas	Casa	Actividad: Análisis de licencias Creative Commons Licencia de una foto para O-City
	T2T	Análisis de licencias Creative Commons. Ficha de actividad , contenido de video pdf , video .	Los profesores darán a los alumnos las herramientas para analizar cada una de las licencias CC a través de un mapa conceptual elaborado por cada uno de los alumnos.	3 horas	Salón de clases	
	S2P	Licencia de una foto para O-City. Ficha de actividad .	¡Los estudiantes podrán crear una licencia real por sí mismos!	2 horas	Salón de clases	

Tabla 6. Materiales proporcionados para la Lección 1, Cómo crear una licencia. Tema 4, Pasos para Subir Multimedia a la Plataforma O-City.



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

Capítulo 6. Herramientas útiles

- Navegando por el conocimiento tradicional y la propiedad intelectual: la historia de los Yakuanoi
<https://www.youtube.com/watch?v=3bim1tFE6Tg>
- ¿Qué es la OMPI?
<https://www.youtube.com/watch?v=pYZxqJCno44>
- ¿Qué son las Licencias Creative Commons?
<https://www.youtube.com/watch?v=srVPLrmlBJY>
- Utilizar una indicación geográfica para promocionar una bebida tradicional.
<https://www.youtube.com/watch?v=afS2q1L4VTI>
- ¿Cómo encontrar videos de Creative Commons en YouTube?
<https://www.youtube.com/watch?v=thD8Ad7pWps>

Capítulo 7. Evaluación

Este capítulo se divide en dos apartados, evaluación docente del docente y evaluación de los alumnos.

Evaluación del profesorado para la obtención del certificado Europass

El curso de Propiedad Intelectual está disponible en formato abierto en https://poliformat.upv.es/portal/site/OCW_CUR1157407_2020/tool/91cd2dc0-ebbb-4146-baa8-ed17bedffcdd, para que los docentes dispongan de todos los recursos para implementar el proyecto en su aula.

Los profesores serán evaluados mediante pruebas, asegurando que los contenidos (T2L) han sido asimilados correctamente. De esta forma, los profesores pueden demostrar la correcta comprensión de los materiales del módulo y obtener el certificado Europass.

Propuesta de evaluación de los alumnos para ser utilizada por los docentes

Esta sección incluye algunas rúbricas para evaluar el curso de Propiedad Intelectual desarrollado por los estudiantes siguiendo las actividades propuestas (T2T y S2P).

ESTRATEGIA	EVALUACIÓN DOCENTE	EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE
1. Autoevaluación	A partir de un Mapa Conceptual, los docentes identifican su propio proceso de aprendizaje y apropiación de conocimientos sobre un tema. Mapas conceptuales: dibujo o diagrama que representa las conexiones mentales que hacen entre un concepto principal y otros conceptos que han aprendido.	Cuadrícula de pros y contras: Los estudiantes enumeran pros/contras, costos/beneficios, pros/contras de un tema específico en su aprendizaje.
2. Lecciones aprendidas		Ranking de lecciones aprendidas y concordancia de objetivos: Los estudiantes deben enumerar y priorizar de 3 a 5 lecciones aprendidas sobre un tema específico y relacionarlas con las metas u objetivos del contenido del tema.
3. contar historias		Perfiles de Individuos del ámbito cultural / Elementos Culturales Admirados: Los alumnos escriben una breve descripción de las características de una persona del ámbito cultural/elemento cultural que admiran y la presentan a partir de material audiovisual ante sus compañeros en tres minutos.
4. Creación de Preguntas de Investigación	Matriz de memoria del maestro: Los profesores completan una tabla de contenido del curso en la que los encabezados de fila y columna contienen conceptos, temas o aspectos clave de una lectura o tema de clase y las celdas están vacías para completar.	Matriz de memoria del estudiante: Los estudiantes completan una tabla de contenido del curso en la que los encabezados de fila y columna contienen conceptos, temas o aspectos clave de una lectura o tema de clase y las celdas están vacías para que se completen.
5. En las noticias		Boletín RRPC2 (Recordar, Resumir, Preguntar, Conectar y Comentar): Los estudiantes escriben afirmaciones u oraciones cortas y notas cortas de noticias reales sobre el tema de la clase a través de las cuales pueden recordar, resumir, preguntar, conectar y hacer comentarios significativos y con ellas desarrollarán 3 minutos de noticias para cada grupo.
6. Búsqueda web colaborativa		Ficha didáctica sobre el contenido o tema de una clase: siguiendo criterios de rúbrica, los estudiantes deben, a través de una herramienta colaborativa, desarrollar una ficha didáctica sobre un tema específico que pueda ser utilizada por otros estudiantes.
7. Variedad de		Tareas de reconocimiento de problemas y perspectivas: los estudiantes reconocen e

reacciones		identifican tipos de problemas y juegan diferentes roles, según el problema, asumiendo diferentes perspectivas.
8. Creación de Casos de Estudio	Diseño de Casos de Estudio: De acuerdo a un tema específico del curso, el docente construirá un caso de estudio o lo ubicará en la realidad inmediata, identificando los conceptos claves del contenido a analizar.	Análisis de casos: De acuerdo a un caso que será proporcionado por el docente, los estudiantes aplicarán los conceptos desarrollados para su comprensión y posterior explicación.
9. Revisar, Revisar, Revisar		Notas analíticas: los estudiantes redactan un análisis de una o dos páginas sobre un problema o tema específico que será retroalimentado por el docente en tres oportunidades: en la primera se tratará la capacidad de síntesis del estudiante; en la segunda solicitarán complementar las ideas sintetizadas y en la tercera aclarar dudas sobre los conceptos centrales de la nota.
10. Libro de clase		Banco de recursos: Los estudiantes crean un plan de diseño breve y un banco de recursos y los alojan en capítulos, en función de las preguntas guía del maestro.
11. Portafolio Electrónico	Modelos: Para cada tema del curso, el profesor desarrollará un modelo de producto que sirva de ejemplo a los alumnos.	Desarrollo de productos: Para cada tema del curso, el estudiante elaborará un producto asignado por el profesor de acuerdo al modelo.

Tabla 7. Rúbricas a utilizar por el docente para evaluar a los estudiantes

Capítulo 8. Camino para adquirir competencias

En este capítulo se define el camino en el curso de Propiedad Intelectual para adquirir competencias. Como se concluyó en el WP5, estamos trabajando con las competencias de DIGICOMP y ENTRECOMP.

Competencias de DIGICOMP

En esta sección, identificamos las competencias DIGICOMP que trabajarán los estudiantes, en cada una de las actividades propuestas del curso de Propiedad Intelectual. Las actividades propuestas ayudarán a los estudiantes a desarrollar estas competencias a través de 3 niveles de dominio: A (básico), B (intermedio) y C (avanzado). La lista de indicadores para el desarrollo de competencias digitales se incluyen en las Tablas AI1 y AI2, y la lista de descriptores de resultados de aprendizaje para cada competencia y nivel de competencia (Tablas AI3-A.II.5). Utilizando los descriptores de resultados de aprendizaje de las competencias digitales, se ha identificado el nivel de dominio que los estudiantes pueden desarrollar al realizar las actividades propuestas. La Tabla 15 detalla esta información de este curso. Para cada lección,

Competencias de ENTRECOMP

En esta sección identificamos las competencias de ENTRECOMP que trabajarán los estudiantes, en cada una de las actividades propuestas del curso de Propiedad Intelectual. Las actividades propuestas ayudarán a los estudiantes a desarrollar estas competencias a través de 3 niveles de dominio: 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 emprendedoras, sino una lista detallada de descriptores de resultados de aprendizaje para cada competencia y nivel de dominio (Tablas A.II.2-A.II.16). Utilizando 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. La Tabla 16 detalla esta información de este curso. Para cada lección,

		Lección 1		
		T1.L1.1	T1.L1.2	T1.L1.3
ALFABETIZACIÓN DE INFORMACIÓN Y DATOS	1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital	A	A	
	1.2 Evaluación de datos, información y contenido digital			
	1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales			
COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	2.1 Interactuando a través de tecnologías digitales	A		
	2.2 Compartir a través de tecnologías digitales	A		
	2.3 Comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales			
	2.4 Colaborando a través de tecnologías digitales			
	2.5 Netiqueta			
	2.6 Gestión de la identidad digital			
CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	3.1 Desarrollo de contenido digital			
	3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales			
	3.3 Derechos de autor y licencias	B	B	
	3.4 Programación			
LA SEGURIDAD	4.1 Dispositivos de protección			
	4.2 Protección de datos personales y privacidad			
	4.3 Protección de la salud y el bienestar			
	4.4 Protección del medio ambiente			
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	5.1 Resolución de problemas técnicos			
	5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas			
	5.3 Uso creativo de tecnologías digitales			
	5.4 Identificación de brechas de competencia digital			

Tabla 8. Competencias de DIGICOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 1. ¿Qué es la Propiedad Intelectual?

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

Tabla 9. Competencias DIGICOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 2. Marco legal para O-City.

		Lección 1		
		T1.L1.1	T1.L1.2	T1.L1.3
ALFABETIZACIÓN DE INFORMACIÓN Y DATOS	1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital	A		
	1.2 Evaluación de datos, información y contenido digital			
	1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales			
COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	2.1 Interactuando a través de tecnologías digitales			
	2.2 Compartir a través de tecnologías digitales			
	2.3 Comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales			
	2.4 Colaborando a través de tecnologías digitales			
	2.5 Netiqueta			
	2.6 Gestión de la identidad digital			
CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	3.1 Desarrollo de contenido digital			
	3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales			
	3.3 Derechos de autor y licencias	B	B	
	3.4 Programación			
LA SEGURIDAD	4.1 Dispositivos de protección			
	4.2 Protección de datos personales y privacidad			
	4.3 Protección de la salud y el bienestar			
	4.4 Protección del medio ambiente			
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	5.1 Resolución de problemas técnicos			
	5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas			
	5.3 Uso creativo de tecnologías digitales			
	5.4 Identificación de brechas de competencia digital			

Tabla 10. Competencias de DIGICOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 3. Creative Commons – CC.

		Lección 1		
		T1.L1.1	T1.L1.2	T1.L1.3
ALFABETIZACIÓN DE INFORMACIÓN Y DATOS	1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital	A	A	
	1.2 Evaluación de datos, información y contenido digital			
	1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales	A	A	
COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	2.1 Interactuando a través de tecnologías digitales			
	2.2 Compartir a través de tecnologías digitales			
	2.3 Comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales			
	2.4 Colaborando a través de tecnologías digitales			
	2.5 Netiqueta			
	2.6 Gestión de la identidad digital			
CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	3.1 Desarrollo de contenido digital			
	3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales			
	3.3 Derechos de autor y licencias			
	3.4 Programación			
LA SEGURIDAD	4.1 Dispositivos de protección			
	4.2 Protección de datos personales y privacidad			
	4.3 Protección de la salud y el bienestar			
	4.4 Protección del medio ambiente			
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	5.1 Resolución de problemas técnicos			
	5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas			
	5.3 Uso creativo de tecnologías digitales			
	5.4 Identificación de brechas de competencia digital			

Tabla 11. Competencias de DIGICOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 4. Pasos para Subir Multimedia a la Plataforma O-City.

		Lección 1		
		T1.L1.1	T1.L1.2	T1.L1.3
IDEAS Y OPORTUNIDADES	1.1 Detectar oportunidades			
	1.2 Creatividad			
	1.3 Visión			
	1.4 Valoración de ideas			
	1.5 Pensamiento ético y sostenible			
RECURSOS	2.1 Autoconocimiento y autoeficacia			
	2.2 Motivación y constancia			
	2.3 Movilización de recursos			
	2.4 Educación financiera y económica			
	2.5. Movilizando a otros			
EN ACCIÓN	3.1 Tomar la iniciativa			
	3.2 Planificación y gestión			
	3.3 Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo			
	3.4 Trabajar con otros	B		
	3.5. Aprendiendo a través de la experiencia	B	B	

Tabla 12. Competencias de ENTRECOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 1. ¿Qué es la Propiedad Intelectual?

		Lección 1			Lección 2		
		T1.L1.1	T1.L1.2	T1.L1.3	T1.L2.1	T1.L2.2	T1.L2.3
IDEAS Y OPORTUNIDADES	1.1 Detectar oportunidades						
	1.2 Creatividad		B		B		
	1.3 Visión		B		B		
	1.4 Valoración de ideas						
	1.5 Pensamiento ético y sostenible						
RECURSOS	2.1 Autoconocimiento y autoeficacia						
	2.2 Motivación y constancia						
	2.3 Movilización de recursos						
	2.4 Educación financiera y económica						
	2.5. Movilizando a otros						
EN ACCIÓN	3.1 Tomar la iniciativa						
	3.2 Planificación y gestión						
	3.3 Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo						
	3.4 Trabajar con otros						
	3.5. Aprendiendo a través de la experiencia	B	B		B	B	

Tabla 13. Competencias de ENTRECOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 2. Marco legal para O-City.

		Lección 1		
		T1.L1.1	T1.L1.2	T1.L1.3
IDEAS Y OPORTUNIDADES	1.1 Detectar oportunidades			
	1.2 Creatividad			
	1.3 Visión			
	1.4 Valoración de ideas			
	1.5 Pensamiento ético y sostenible			
RECURSOS	2.1 Autoconocimiento y autoeficacia			
	2.2 Motivación y constancia			
	2.3 Movilización de recursos			
	2.4 Educación financiera y económica			
	2.5. Movilizando a otros			
EN ACCIÓN	3.1 Tomar la iniciativa			
	3.2 Planificación y gestión			
	3.3 Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo			
	3.4 Trabajar con otros			
	3.5. Aprendiendo a través de la experiencia	B	B	

Tabla 14. Competencias de ENTRECOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 3. Creative Commons – CC.

		Lección 1		
		T1.L1.1	T1.L1.2	T1.L1.1
IDEAS Y OPORTUNIDADES	1.1 Detectar oportunidades			
	1.2 Creatividad			
	1.3 Visión	B	B	
	1.4 Valoración de ideas			
	1.5 Pensamiento ético y sostenible			
RECURSOS	2.1 Autoconocimiento y autoeficacia			
	2.2 Motivación y constancia			
	2.3 Movilización de recursos			
	2.4 Educación financiera y económica			
	2.5. Movilizando a otros			
EN ACCIÓN	3.1 Tomar la iniciativa			
	3.2 Planificación y gestión			
	3.3 Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo			
	3.4 Trabajar con otros			
	3.5. Aprendiendo a través de la experiencia		B	

Tabla 14. Competencias de ENTRECOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema

4. Pasos para Subir Multimedia a la Plataforma O-City.

Capítulo 9. Otra formación relacionada con la Propiedad Intelectual

En este capítulo, los profesores encontrarán más materiales de aprendizaje de otros módulos de O-City con actividades que se pueden implementar en el aula mientras implementan conceptos de propiedad intelectual. El profesorado decidirá qué recursos llevar a su aula en función de su realidad docente. De esta manera, los docentes adaptarán la ruta de aprendizaje de sus alumnos enfocándose en habilidades técnicas, culturales, de propiedad intelectual, de negocios y/o blandas.

Módulo II. Técnico

En esta sección los profesores encontrarán recursos didácticos y de aprendizaje sobre contenidos básicos relacionados con multimedia. Este módulo se divide en 6 cursos, que se pueden abrir usando su enlace:

- [II.1Fotografía](#)
- [II.2Video](#)
- [II.3Animación](#)
- [II.4Cómic](#)
- [II.5Pódcast](#)
- [II.6infografía](#)

Módulo III. Negocio

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

- [III.1Modelos de negocio](#)
- [III.2Publicidad digital](#)
- [III.3Marca](#)
- [III.4Finanzas Empresariales](#)
- [III.5Prueba de ideas de negocios](#)
- [III.6Discurso de negocios](#)

Módulo IV. Habilidades blandas

En esta sección los docentes encontrarán recursos didácticos y de aprendizaje 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 usando su enlace:

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

Bibliografía

Creative Commons. Licencias Creative Commons. Obtenido de:<https://creativecommons.org/about/cclicenses/>

Creative Commons. ¿Qué es Creative Commons? Obtenido de:<https://creativecommons.org/about/>

Creative Commons Cero. Dominio publico. Obtenido de:<https://creativecommons.org/share-your-work/public-domain/cc0/>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. Ley de Derechos de Autor. Obtenido de:<https://www.wipo.int/copyright/en/#:~:text=What%20is%20copyright%3F,%2C%20maps%2C%20and%20technical%20drawings>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. ¿Qué es la Propiedad Intelectual? Obtenido de:<https://www.wipo.int/about-ip/en/>

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 contenido, 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 AI1 y AI2., con tres niveles de competencia: A (nivel básico), B (nivel intermedio) y C (nivel avanzado). Además, DIGCOMP también describe descriptores de resultados de aprendizaje para cada competencia, que se recogen en las tablas AI3, AI4 y AI5.

	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 Comprender que cómo confiar en la información en línea 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y utilizar métodos de búsqueda eficaces. Descubrir cómo juzgar la información y usar estas estrategias. Averiguar cómo mantener los archivos y el contenido con regularidad e implementar prácticas. Entender términos como copyright, copy left y creative commons. 	<ul style="list-style-type: none"> Descubrir y probar una gama más amplia de técnicas y estrategias de búsqueda. Conocer cómo cruzar y filtrar la información y utilizar estas estrategias. Descubrir 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 Entender cómo usar algunas herramientas de comunicación Tomar conciencia de los principios básicos para comunicarse a través de medios digitales Tomar conciencia de cómo utilizar las tecnologías para cooperar con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> Descubrir y probar más formas de comunicarse con los demás. Descubrir y usar regularmente formas de compartir archivos y contenido con otros. Garantizar que las herramientas cooperativas se utilicen con la mayor regularidad posible y ver oportunidades cuando surjan necesidades. Infórmese sobre los servicios en línea Descubriendo la netiqueta 	<ul style="list-style-type: none"> Descubrir y probar una amplia gama de herramientas y dispositivos de comunicación. Descubrir y probar estos en el contexto de su coincidencia con las necesidades y el propósito. Descubrir una amplia gama de dispositivos y herramientas para compartir información y 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 contenidos Entender cómo usar algunas herramientas simples Comprender cómo modificar el contenido 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y utilizar las diferentes formas en que las TIC pueden producir contenidos. Familiarizarse con las herramientas multimedia. Entender cómo aplicar licencias al contenido que uno ha producido Descubrir las herramientas que admiten la creación de nuevos programas o aplicaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Seleccionando formas de producir contenido que no son tan familiares y usándolos en contextos apropiados para las necesidades y el propósito. Descubrir y usar formas de editar y refinar el contenido. Descubrir y utilizar formas expertas de combinar contenido existente, como mash-up. Familiarizarse con los diferentes tipos de licencias. Aprender a codificar y programar.

Tabla AI1. Indicadores para el desarrollo de la competencia digital: Información, Comunicación, Creación de Contenidos.

	Llegar a A	Pasando de A a B	Pasando de B a C
La seguridad	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir medios simples de protección (contraseñas, antivirus, evitar compartir información) • Comprender cómo protegerse de la adicción o el ciberacoso 	<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar detalles de la información que no debe compartirse en línea y tener oportunidades para poner esto 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 seguridad en línea y la configuración de privacidad, y monitorearlos y ajustarlos regularmente según sea necesario, cotejándolos con la práctica de los 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"> • Descubrir medios simples de protección (contraseñas, antivirus, evitar compartir información) • Comprender cómo protegerse de la adicción o el ciberacoso 	<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 a 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. • Creación de una red propia de expertos a los que acudir en busca de ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tener acceso a una variedad de consejos de expertos relacionados 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 se presenten 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 AI2. Indicadores para el desarrollo de la competencia digital: Seguridad, Resolución de problemas.

Competencia	Una fundación	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 resultados diferentes.	Puedo navegar por Internet para obtener 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 navego por Internet. Puedo filtrar y monitorear la información que recibo. Sé a quién seguir en lugares para compartir información en línea (por ejemplo, micro-blogging).
	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 cotejar 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 gestionar 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 hemos organizado y almacenado.
Comunicación	Interactuando a través de tecnologías	Puedo interactuar con otros utilizando las funciones básicas de las herramientas de comunicación (p. ej., teléfono móvil, VoIP, chat o correo electrónico).	Puedo usar varias herramientas digitales para interactuar con otros utilizando funciones más avanzadas de las 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, micro-blogs, 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 (p. ej., 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 algunos de forma pasiva (p. ej.: comunidades en línea, gobierno, hospitales o centros médicos, banco).	Puedo utilizar activamente algunas características básicas de los servicios en línea (por ejemplo: gobierno, hospitales o centros médicos, banco, servicios de administración electrónica, etc.).	Estoy participando activamente en espacios en línea. Sé cómo involucrarme activamente en la participación en línea y puedo usar varios servicios en línea diferentes.
	Colaborando a través de canales digitales	Puedo colaborar con otros utilizando tecnologías tradicionales (p. ej., correo electrónico).	Puedo crear y discutir resultados en colaboración con otros usando herramientas digitales simples.	Con frecuencia y con confianza utilizo varias herramientas y medios de colaboración digital para colaborar con otros en la producción y el intercambio de recursos, conocimientos y contenido.
	Netiqueta	Conozco las normas básicas de comportamiento que se aplican cuando me comunico 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 conductas inapropiadas.
	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 manejar 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 A13. Descriptores de resultados de aprendizaje por competencias en áreas de Información y Comunicación.

Competencia	Una fundación	B-Intermedio	C-Avanzado
Creación de contenido	Desarrollo de contenido	Puedo crear contenido digital simple (por ejemplo, texto, tablas, imágenes, audio, etc.).	Puedo producir contenido digital en diferentes formatos, incluyendo multimedia (por ejemplo, texto, tablas, imágenes, audio, etc.).
	Integrando y reelaborando	Puedo hacer cambios básicos al contenido que otros han producido.	Puedo editar, refinar y modificar el contenido que yo u otros hemos producido.
	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 entre copyright, copy left y creative commons y puedo aplicar algunas licencias al contenido que 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).
La seguridad	Dispositivos de protección	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.
	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.
	protegiendo 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).
	Protegiendo al medio ambiente	Tomo medidas básicas para ahorrar energía.	Entiendo los aspectos positivos y negativos del uso de la tecnología sobre el medio ambiente.

Tabla A14. Descriptores de resultados de aprendizaje por competencias en las áreas de Creación de Contenidos y Seguridad.

Competencia	Una fundación	B-Intermedio	C-Avanzado	
resolución de problemas	<p>Resolver problemas técnicos</p> <p>Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</p>	<p>Puedo solicitar soporte y asistencia específicos cuando las tecnologías no funcionan o cuando uso un nuevo dispositivo, programa o aplicación.</p> <p>Puedo usar algunas tecnologías para resolver problemas, pero para tareas limitadas. Puedo tomar decisiones al elegir una herramienta digital para una práctica de rutina.</p>	<p>Puedo resolver problemas fáciles que surgen cuando las tecnologías no funcionan.</p> <p>Entiendo lo que la tecnología puede hacer por mí y lo que no. Puedo resolver una tarea no rutinaria explorando posibilidades tecnológicas. Puedo seleccionar la herramienta apropiada de acuerdo con el propósito y puedo evaluar la efectividad de la herramienta.</p>	<p>Puedo resolver una amplia gama de problemas que surgen del uso de la tecnología.</p> <p>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 funcionan las nuevas herramientas. Puedo evaluar críticamente qué herramienta sirve mejor a mis propósitos.</p>
	<p>Innovando y usando creativamente la tecnología.</p>	<p>Sé que las tecnologías y las herramientas digitales se pueden usar con fines creativos y puedo hacer un uso creativo de las tecnologías.</p>	<p>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 productos innovadores y creativos, pero no tomo la iniciativa.</p>	<p>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 mediante el uso de tecnologías. Colaboro proactivamente con otros para producir productos creativos e innovadores.</p>
	<p>Identificación de brechas de competencia digital</p>	<p>Tengo algunos conocimientos básicos, pero soy consciente de mis límites a la hora de utilizar tecnologías.</p>	<p>Sé cómo aprender a hacer algo nuevo con las tecnologías.</p>	<p>Frecuentemente actualizo mis necesidades de competencia digital.</p>

Tabla AI5. Descriptores de resultados de aprendizaje por competencias en el área de Resolución de Problemas.



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

Anexo II. EntreComp: el marco de competencias para emprender

EntreComp (Bacigalupo, Kampylis, Punie y 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 emprendedora en la educación y el trabajo.

El modelo de progresión de EntreComp consta de cuatro niveles principales, Foundation, Intermediate, Advanced y Expert, 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). Tabla A. II. 1 muestra un resumen de los descriptores de resultados de aprendizaje proporcionados por EntreComp, que se detallan en las Tablas A.II.2 – A.II.16.

	Competencia	Una fundación	B-Intermedio	C-Avanzado
Ideas y oportunidades	Detectar oportunidades	Los estudiantes pueden encontrar oportunidades para generar valor para los demás.	Los alumnos 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 alumnos 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 alumnos pueden imaginar un futuro deseable.	Los alumnos pueden construir una visión inspiradora que involucre a otros.	Los estudiantes pueden usar su visión para guiar la toma de decisiones estratégicas.
	Valorando ideas	Los estudiantes pueden comprender y apreciar el valor de las ideas.	Los alumnos entienden que las ideas pueden tener diferentes tipos de valor, que se pueden usar de diferentes maneras.	Los alumnos 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 se guían por la ética y la sostenibilidad al tomar decisiones.	Los alumnos 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 alumnos pueden compensar sus debilidades formando equipo con otros y desarrollando aún más sus puntos fuertes.
	Motivación y perseverancia.	Los estudiantes quieren seguir su pasión y crear valor para los demás.	Los estudiantes están dispuestos a poner esfuerzo y recursos para seguir su pasión y crear valor para los demás.	Los estudiantes pueden mantenerse enfocados en su pasión y seguir creando valor a pesar de los contratiempos.
	Movilización de recursos	Los alumnos pueden encontrar y utilizar los recursos de manera responsable.	Los alumnos pueden recopilar y administrar diferentes tipos de recursos para crear valor para los demás.	Los alumnos pueden definir estrategias para movilizar los recursos que necesitan para generar valor para los demás.
	Educación financiera y económica	Los alumnos pueden elaborar el presupuesto para una actividad sencilla.	Los alumnos pueden encontrar opciones de financiación y gestionar un presupuesto para su actividad de creación de valor.	Los alumnos pueden hacer un plan para la sostenibilidad financiera de una actividad de creación de valor.
	Movilizando a otros	Los alumnos pueden comunicar sus ideas con claridad y entusiasmo.	Los alumnos pueden persuadir, involucrar e inspirar a otros en actividades de creación de valor.	Los estudiantes pueden inspirar a otros y hacer que participen en actividades de creación de valor.
En acción	Tomando la iniciativa	Los estudiantes están dispuestos a intentar resolver problemas que afectan a sus comunidades.	Los alumnos pueden iniciar actividades de creación de valor.	Los alumnos pueden buscar oportunidades para tomar la iniciativa de agregar o crear valor.
	Planificación y gestión	Los alumnos pueden definir los objetivos de una actividad sencilla de creación de valor.	Los alumnos pueden crear un plan de acción, que identifica las prioridades y los hitos para lograr sus objetivos.	Los alumnos 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 al probar cosas nuevas.	Los alumnos pueden evaluar los beneficios y riesgos de las opciones alternativas y tomar decisiones que reflejen sus preferencias.	Los alumnos pueden sopesar los riesgos y tomar decisiones a pesar de la incertidumbre y la ambigüedad.
	Trabajando 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.
	Aprendiendo a través de la	Los alumnos pueden reconocer lo que han aprendido al participar en actividades de creación de valor.	Los alumnos pueden reflexionar y juzgar sus logros y fracasos y aprender de ellos.	Los estudiantes pueden mejorar sus habilidades para crear valor aprovechando sus experiencias previas e interacciones con otros.

Cuadro A.II.1. Descripción general de EntreComp.

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Detectar oportunidades
Insinuación	Use su imaginación y habilidades para identificar oportunidades para crear valor.		
descriptor	Identifique y aproveche las oportunidades para crear valor explorando el panorama social, cultural y económico. Identificar las necesidades y desafíos que se deben cumplir. Establezca nuevas conexiones y reúna elementos dispersos del paisaje para crear oportunidades para crear valor.		
Niveles de competencia			
	Una fundación	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 dado/ Puedo identificar necesidades en mi comunidad y entorno que no han sido satisfechas.</p> <p>Puedo notar la diferencia 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 juegan los sectores público, privado y terciario en mi región o país.</p>	<p>Puedo explicar lo que constituye una oportunidad para crear valor/Puedo buscar proactivamente oportunidades para crear valor, incluso por necesidad.</p> <p>Puedo identificar oportunidades para resolver problemas de formas alternativas. Puedo redefinir la descripción de un desafío, de modo que las oportunidades alternativas para abordarlo se hagan evidentes.</p> <p>Puedo reconocer los diferentes roles que juegan los sectores público, privado y terciario 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 notar la diferencia 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 creando nuevas empresas. .</p>	<p>Puedo describir diferentes enfoques analíticos para identificar oportunidades empresariales/puedo usar mi conocimiento y comprensión del contexto para generar oportunidades para crear valor.</p> <p>Puedo desarmar 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 observándola como un todo e identificando oportunidades para desarrollarla más.</p>

--	--	--

Tabla A.II.2 Descriptores de resultados de aprendizaje de la competencia Detectando Oportunidades (Área Ideas y Oportunidades).

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Creatividad
Insinuación	Desarrollar ideas creativas y con propósito.		
descriptor	Desarrollar varias ideas y oportunidades para crear valor, incluidas mejores soluciones para los desafíos existentes y nuevos. Explore y experimente con enfoques innovadores. Combina conocimientos y recursos para lograr efectos valiosos.		
Niveles de competencia			
Una fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Puedo demostrar que tengo curiosidad por 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 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 innovadores/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 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 adaptarlos a mis habilidades.</p> <p>Puedo identificar las funciones básicas que debe tener un prototipo para ilustrar el valor de mi idea/Puedo ensamblar, probar y refinar progresivamente prototipos que simulen el valor que quiero crear.</p> <p>Puedo diferenciar entre tipos de innovaciones (por ejemplo, innovación de proceso frente a innovación de producto e innovación social, innovación incremental frente a 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 los usuarios finales. Puedo establecer procesos para involucrar a las partes interesadas en la búsqueda, el desarrollo y la 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 usando 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 por etapas, lanzando con las características principales de mi idea (o la de mi equipo) y agregando más progresivamente.</p> <p>Puedo describir cómo se difunden las innovaciones en la sociedad, la cultura y el mercado/Puedo describir diferentes niveles de innovación (por ejemplo, incremental, revolucionaria o transformadora) y su papel en las actividades de creación de valor.</p>	

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

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Visión
Insinuación	Trabaja hacia tu visión del 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			
Una fundación	B – Intermedio	C - Avanzado	
Puedo imaginar un futuro deseable/ Puedo desarrollar escenarios futuros simples donde se crea valor para mi comunidad y 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 creación de valor me impulsa a hacer el esfuerzo de convertir las ideas en acción/ Puedo decidir a qué tipo de visión de creación de 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 guíe 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 de la competencia Visión (Área Ideas y Oportunidades).

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Valorando ideas
Insinuación	Aproveche al máximo las ideas y las 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			
Una fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Puedo encontrar ejemplos de ideas que tienen valor para mí y para otros. 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 se pueden usar y actuar, respetando sus</p>	<p>Puedo diferenciar entre 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 notar la diferencia entre los tipos de licencias que se pueden usar para compartir ideas y proteger los derechos/ puedo elegir</p>	<p>Reconozco las muchas formas de valor que se pueden crear a través del espíritu empresarial, 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 diferenciar entre marcas comerciales, derechos de diseño registrados, patentes, indicaciones geográficas,</p>	

derechos. .	la licencia más apropiada para compartir y proteger el valor creado por mis ideas.	secretos comerciales, acuerdos de confidencialidad y licencias de derechos de autor, incluidas las licencias abiertas de dominio público, como Creative Commons. acuerdo de explotación que beneficia a todos los socios involucrados.
-------------	--	--

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

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Pensamiento ético y sostenible
Insinuación	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. Reflexionar sobre cuán sostenibles son los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo, y el curso de acción elegido. Actúe responsablemente.		
Niveles de competencia			
Una fundación	B - 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 comportamientos respetuosos con el medio ambiente que benefician a una comunidad. Puedo reconocer ejemplos de comportamientos respetuosos con el medio ambiente de 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 notar la diferencia entre el impacto de una actividad de creación 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 en la toma de 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 tendrá sobre mí y mi equipo el aprovechar las oportunidades, sobre el grupo objetivo y sobre la comunidad que me rodea/ 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). 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 un comportamiento ético en mi área de influencia (por ejemplo, promoviendo el género equilibrio destacando las desigualdades y cualquier falta de integridad).</p> <p>Puedo discutir el impacto que tiene una organización 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. Puedo notar la diferencia entre entrada, salida, resultados e impacto. Puedo discutir una variedad de métodos de rendición de cuentas tanto para la rendición de cuentas funcional como estratégica.</p>	

Tabla A.II.6 Descriptores de resultados de aprendizaje de la competencia Pensamiento ético y sostenible (Área Ideas y Oportunidades).

Área	Recursos	Competencia	Autoconciencia y autoeficacia
Insinuación	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			
Una fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Puedo identificar mis necesidades, deseos, intereses y metas. Puedo describir mis necesidades, deseos, intereses y metas.</p> <p>Puedo identificar las cosas en las que soy bueno y las cosas en las que no soy bueno.</p> <p>Creo en mi capacidad para hacer con éxito lo que me piden/ Creo en mi capacidad para lograr lo que me propongo.</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 perspectivas futuras.</p> <p>Puedo juzgar mis fortalezas y debilidades y las de los demás en relación con las oportunidades de creación de valor. Me impulsa el deseo de utilizar mis fortalezas y habilidades para aprovechar al máximo las oportunidades de creación de 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 que mejoren.</p> <p>Puedo describir mis habilidades y competencias relacionadas con las opciones profesionales, incluido el trabajo por cuenta propia. Puedo utilizar 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 objetivos que me ayuden a alcanzarlos. Puedo ayudar a otros a reflexionar sobre sus necesidades, deseos, intereses y aspiraciones y cómo pueden convertirlos en objetivos.</p> <p>Puedo formar equipo 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, los recursos limitados 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 analizar cómo una comprensión y una evaluación realistas de mis actitudes, habilidades y conocimientos personales pueden influir en mi toma de decisiones, en las relaciones con otras personas y en la 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 de la competencia Autoconciencia y autoeficacia (Recursos).

Área	Recursos	Competencia	Motivación y perseverancia.
Insinuación	Mantente enfocado y no te rindas		
descriptor	Estar decidido a convertir las ideas en acción y satisfacer su necesidad de lograr. Esté preparado para ser paciente y seguir intentando lograr sus objetivos individuales o grupales a largo plazo. Ser resistente bajo presión, adversidad y fracaso temporal.		
Niveles de competencia			
Una fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Me impulsa la posibilidad de hacer o contribuir a algo que sea bueno para mí o para los demás/ Me motiva la idea de crear valor para mí y para los demás.</p> <p>Veo las tareas como desafíos para dar lo mejor de mí/ Me motivan los desafíos.</p> <p>Puedo reconocer diferentes formas de motivarme a mí mismo y a otros para crear valor.</p> <p>Muestro pasión y disposición para alcanzar mis metas/ Soy decidido y perseverante cuando intento alcanzar mis metas (o las de mi equipo).</p> <p>No me doy por vencido y puedo seguir adelante incluso cuando tengo dificultades. No tengo miedo de trabajar duro para lograr mis metas.</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 a mí mismo. Estoy dispuesto a esforzarme y utilizar los 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 los demás al crear valor.</p> <p>Puedo superar simples circunstancias adversas/ Puedo juzgar cuando no vale la pena continuar con una idea.</p> <p>Puedo retrasar el logro de mis metas para obtener mayor valor, gracias a un esfuerzo prolongado/ Puedo mantener el esfuerzo y el interés, a pesar</p>	<p>Impulso mi esfuerzo utilizando mi deseo de logro y la creencia 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 alcanzar mis metas/ Puedo idear estrategias para superar circunstancias adversas estándar.</p> <p>Puedo celebrar los logros a corto plazo para mantenerme motivado. Puedo inspirar a otros a trabajar duro en sus objetivos mostrando pasión y un fuerte sentido de propiedad.</p>	

	de los contratiempos.	
--	-----------------------	--

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

Área	Recursos	Competencia	Movilización de recursos
Insinuación	Obtenga y administre los recursos que necesita.		
descriptor	Obtenga y administre los recursos materiales, no materiales y digitales necesarios para convertir las ideas en acción. Aproveche al máximo los recursos limitados. Obtenga y gestione las competencias necesarias en cualquier etapa, incluidas las competencias técnicas, legales, fiscales y digitales (por ejemplo, a través de asociaciones adecuadas, redes, subcontratación y colaboración abierta).		
Niveles de competencia			
Una fundación	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 responsablemente/ Puedo describir cómo los recursos duran más a través de la reutilización, la reparación y el reciclaje.</p> <p>Puedo reconocer diferentes usos para mi tiempo (por ejemplo, estudiar, jugar, descansar)/ Valoro mi tiempo como un recurso escaso.</p> <p>Puedo buscar ayuda cuando tengo dificultades para lograr lo que he decidido hacer/ puedo identificar fuentes de ayuda para mi actividad de creación de valor (por ejemplo, profesores, 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 hablar sobre los principios de la economía circular y la eficiencia de los recursos. Uso los recursos de manera responsable y eficiente (por ejemplo, energía, materiales en la cadena de suministro o el 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</p>	<p>Puedo desarrollar un plan para hacer frente a los recursos limitados al establecer mi actividad de creación de valor / Puedo reunir los recursos necesarios para desarrollar mi actividad de creación de valor.</p> <p>Tengo en cuenta el costo no material del uso de los recursos cuando tomo 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 ser productivo (o a mi equipo). Puedo ayudar a otros a administrar su tiempo de manera efectiva.</p> <p>Puedo encontrar soluciones digitales (por ejemplo,</p>	

	<p>trabajo y especialización laboral. Puedo encontrar y enumerar servicios públicos y privados para respaldar mi actividad de creación de valor (por ejemplo, incubadora, asesores de empresas sociales, ángeles emergentes, cámara de comercio). .</p>	<p>gratuitas, de pago o de código abierto) que pueden ayudarme a administrar mis actividades de creación de valor de manera eficiente/ Puedo encontrar apoyo que me ayude a aprovechar una oportunidad de crear valor (por ejemplo, servicios de asesoría o consultoría, apoyo de pares o mentores).</p>
--	---	--

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

Área	Recursos	Competencia	Literatura financiera y económica.
Insinuación	Desarrollar conocimientos financieros y económicos.		
descriptor	Estime el costo de convertir una idea en una actividad de creación de valor. Planifique, ponga en marcha y evalúe las decisiones financieras a lo largo del tiempo. Gestionar la financiación para asegurarme de que mi actividad de creación de valor pueda durar a largo plazo		
Niveles de competencia			
Una fundación		B - Intermedio	
<p>Puedo recordar la terminología básica y los 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 familias, empresas, 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 los impuestos/</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 (un negocio, una empresa social, una organización sin fines de lucro, etc.) y pueden tener diferentes estructuras de propiedad (sociedad individual,</p>	
			C - Avanzado
			<p>Puedo explicar la diferencia entre un balance y una cuenta de pérdidas y ganancias/ Puedo construir indicadores financieros (por ejemplo, retorno de la inversión).</p> <p>Puedo aplicar los conceptos de previsión y planificación financiera que necesito para convertir las ideas en acción (por ejemplo, con fines de lucro o sin fines de lucro). Puedo juzgar las necesidades de flujo de efectivo de un proyecto complejo.</p> <p>Puedo elegir las fuentes de financiación más apropiadas para iniciar o ampliar una actividad de creación de valor/ Puedo solicitar programas de apoyo a empresas públicas o privadas, planes de financiación, subvenciones públicas o licitaciones.</p>

Puedo explicar cómo los impuestos financian las actividades de un país y su papel en la provisión de bienes y servicios públicos.	sociedad limitada, cooperativa, etc.). on)/ Puedo identificar fuentes de financiación públicas y privadas para mi actividad de creación de valor (por ejemplo, premios, crowdfunding y acciones). Puedo estimar las principales obligaciones contables y fiscales que debo cumplir para cumplir con los requisitos fiscales de mis actividades.	Puedo estimar cómo mis decisiones financieras (inversiones, compra de activos, bienes, etc.) afectan mis impuestos / Puedo tomar decisiones financieras basadas en esquemas de impuestos actuales.
---	--	--

Tabla A.II.10 Descriptores de resultados de aprendizaje de la competencia Financiera y económica literaria (Recursos).

Área	Recursos	Competencia	Movilizando a otros
Insinuación	Inspirar, involucrar y hacer que otros participen		
descriptor	Inspirar y entusiasmar a las partes interesadas relevantes. Obtenga el apoyo necesario para lograr resultados valiosos. Demostrar comunicación efectiva, persuasión, negociación y liderazgo.		
Niveles de competencia			
Una fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
Muestro entusiasmo por los desafíos/ Participo activamente en la creación de valor para los demás. Puedo persuadir a otros proporcionando una serie de argumentos. Puedo comunicar mis ideas claramente a los demás/ Puedo comunicar las ideas de mi equipo a los demás de manera persuasiva utilizando diferentes métodos (por ejemplo, carteles, videos, juegos de roles).	No me desanimo ante las dificultades/ Puedo predicar con el ejemplo. Puedo persuadir a otros proporcionando evidencia de mis argumentos/Puedo persuadir a otros apelando a sus emociones. 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. Puedo usar varios métodos, incluidas las redes	Puedo obtener el respaldo de otros para apoyar mi actividad de creación de valor/ puedo inspirar a otros, a pesar de las circunstancias difíciles. Puedo presentarme de manera efectiva frente a inversionistas o donantes potenciales. Puedo superar la resistencia de aquellos que se verán afectados por mi visión o la de mi (equipo), enfoque innovador y actividad de creación de valor. Puedo comunicar la visión de mi empresa (o la de mi equipo) de una manera que inspire y convenga a grupos externos, como patrocinadores,	

<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>sociales, para comunicar ideas que crean valor de manera efectiva. Puedo usar los medios de manera adecuada, demostrando que estoy al tanto de mi audiencia y propósito</p>	<p>organizaciones asociadas, voluntarios, nuevos miembros y simpatizantes afiliados. Puedo producir narraciones y escenarios que motiven, inspiren y personas directas.</p> <p>Puedo influir en las opiniones en relación con mi actividad de creación de valor, mediante un enfoque planificado de las redes sociales. Puedo diseñar campañas eficaces 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 por competencia Movilizar a otros (Recursos).

Área	En acción	Competencia	Tomando la iniciativa
Insinuación	Ve a por ello		
descriptor	Iniciar procesos que creen valor. Acepta desafíos. Actúe y trabaje de forma independiente para lograr objetivos, ceñirse a las intenciones y llevar a cabo las tareas planificadas.		
Niveles de competencia			
	Una fundación	B - Intermedio	C - Avanzado
	<p>Puedo llevar a cabo las tareas que se me asignan de manera responsable/ Me siento cómodo asumiendo responsabilidades en actividades compartidas.</p> <p>Muestro cierta independencia en la realización de las tareas que se me asignan. Puedo trabajar de forma independiente en actividades simples que crean valor.</p> <p>Puedo intentar resolver los problemas que afectan a mi entorno/ Muestro iniciativa en el tratamiento de los problemas que afectan a mi comunidad.</p>	<p>Puedo asumir responsabilidades individuales y grupales para llevar a cabo tareas simples en actividades que crean valor/ Puedo asumir responsabilidades individuales y grupales en actividades que crean 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>Me enfrento activamente a los desafíos, resuelvo problemas y aprovecho las oportunidades para crear valor.</p> <p>Puedo describir mis metas para el futuro de acuerdo con mis fortalezas, ambiciones, intereses y logros. Puedo establecer metas a corto plazo en las que puedo actuar.</p>	<p>Puedo delegar responsabilidades apropiadamente/ Puedo animar a otros a asumir responsabilidades 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 nueva o existente que crea valor. Valoro que otros tomen la iniciativa para resolver problemas y crear valor.</p>

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

Área	En acción	Competencia	Planificación y gestión
Insinuación	Priorizar, organizar y dar seguimiento.		
descriptor	Establece metas a largo, mediano y corto plazo. Definir prioridades y planes de acción. Adaptarse a los cambios imprevistos		
Niveles de competencia			
Una fundación	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 hacer frente a una variedad de tareas simples al mismo tiempo sin sentirme incómodo.</p> <p>Puedo recordar el orden de los pasos necesarios en una actividad sencilla de creación de valor en la que participé/ Puedo identificar los pasos básicos necesarios en una actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo reconocer cuánto progreso he hecho en una tarea/puedo controlar si una tarea va según lo planeado.</p> <p>Estoy abierto a los cambios/ Puedo enfrentar y manejar los cambios de manera constructiva.</p>	<p>Puedo describir mis metas para el futuro de acuerdo con mis fortalezas, ambiciones, intereses y logros. Puedo establecer metas a corto plazo en las que puedo actuar.</p> <p>Puedo crear un plan de acción que identifique los pasos necesarios para lograr mis metas/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 consecuencia.</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 monitorear el desempeño y el impacto.</p> <p>Puedo adaptar mis planes para lograr mis metas a la luz de cambios que están fuera de mi control/ Puedo adaptar mis planes para lograr mis metas a la luz de cambios que están fuera de mi control.</p>	<p>Puedo definir objetivos a largo plazo que surgen 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 valor (o el de mi equipo)- creando actividad.</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 comerciales y de 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 monitorear el desempeño y el impacto. Puedo definir qué datos se necesitan para monitorear cuán efectivas son mis actividades de creación de valor y una forma adecuada de recopilarlas.</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 de la competencia Planificación y gestión (En acción).

Área	En acción	Competencia	Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
Insinuación	Tomar decisiones frente a 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 el riesgo de resultados no deseados. Dentro del proceso de creación de valor, incluya formas estructuradas de probar ideas y prototipos desde las primeras etapas, para reducir los riesgos de fallar. Manejar situaciones de rápido movimiento con prontitud y flexibilidad.		
Niveles de competencia			
Una fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>No tengo miedo de cometer errores mientras intento 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 juega 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 profesionales 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 que crea valor en el área en la que trabajo.</p>	<p>Puedo encontrar formas de tomar decisiones cuando la información es 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 en función de 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 esbozar 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 de la competencia Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo (En acción).

Área	En acción	Competencia	Trabajando con otros
Insinuación	Formen equipos, trabajen juntos y trabajen en red.		
descriptor	Trabajen juntos y cooperen con otros para desarrollar ideas y convertirlas en acción. La red. Resolver conflictos y afrontar positivamente la competencia cuando sea necesario.		
Niveles de competencia			
Una fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Puedo mostrar respeto por los demás, sus antecedentes y situaciones. Estoy abierto al valor que los demás 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 tanto solo como con otros, desempeñando diferentes roles y asumiendo alguna responsabilidad. Estoy dispuesto a cambiar mi forma de trabajar en grupo.</p>	<p>Puedo combinar distintas contribuciones para crear valor/ Puedo valorar la diversidad como posible fuente de ideas y oportunidades.</p> <p>Puedo expresar asertivamente mis ideas creadoras de valor (o las de mi equipo) / 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 personas 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 pueden trabajar juntas en una actividad de creación de valor.</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 mis actividades de creación de valor (o las de mi equipo) (por ejemplo, actitudes destructivas, comportamiento agresivo, etc.) / Puedo manejar conflictos de manera efectiva.</p> <p>Puedo describir diferentes técnicas para gestionar las relaciones con los usuarios finales/puedo implementar estrategias para escuchar activamente a mis usuarios finales y actuar en función de sus necesidades.</p> <p>Puedo construir un equipo basado en los conocimientos, habilidades y actitudes individuales de cada miembro/ Puedo contribuir a crear valor al asociarme con comunidades distribuidas a través de tecnologías digitales.</p>	

<p>Estoy abierto a involucrar a otros en mis actividades de creación de valor. Puedo contribuir a actividades sencillas 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 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 un mentor). la red).</p>	<p>Puedo usar técnicas y herramientas que ayuden 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 en la de mi equipo)/Me pongo en contacto de manera proactiva 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 de la competencia Trabajar con otros (En acción).

Área	En acción	Competencia	Aprendiendo a través de la experiencia
Insinuación	Aprender haciendo		
descriptor	Utilice cualquier iniciativa de creación de valor como una oportunidad de aprendizaje. Aprenda con otros, incluidos compañeros y mentores. Reflexiona y aprende tanto de los éxitos como de los fracasos (propios y ajenos).		
Niveles de competencia			
	Una fundación	B - Intermedio	C - Avanzado
	<p>Puedo encontrar ejemplos de grandes fracasos que han creado valor/ Puedo dar ejemplos de fracasos temporales que han llevado a logros valiosos.</p> <p>Puedo dar ejemplos que muestran que mis habilidades y competencia han aumentado con la experiencia. Puedo anticipar que mis habilidades y competencia crecerán con la experiencia, tanto a través de los éxitos como de los 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 (los míos y los de otras personas), identificar sus causas y aprender de ellos. Puedo juzgar si y cómo he logrado mis objetivos, de modo que pueda evaluar mi desempeño y aprender de él.</p> <p>Puedo reflexionar sobre la relevancia de mis caminos 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 los comentarios proporcionados por los demás y conservar lo bueno.</p>	<p>Puedo reflexionar sobre mis logros y fracasos temporales (o los de mi equipo) 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 proporcionando 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 por competencia Aprendizaje a través de la experiencia (En acción).



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

Anexo IV. 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

excmó. Señor alcalde:

D. José Marín-Roig Ramón,
Gerente de proyecto
O-CITY (Naranja: 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 Alliances), desarrolla 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 los centros e instituciones de formación.

SOLICITUD:

Que se autorice a la Universidad Politécnica de Valencia a incorporar _____ a 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 _____, a _____ 202_,

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