



**T4.3.2 Biblioteca de habilidades blandas: curso de desarrollo
de la creatividad**

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



Tabla de resumen

nº y título del WP	WP4. Caja de herramientas innovadora
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 elementos culturales, procesos o modelos de negocio.
Nº de resultado y título	R4.2. MÓDULOS DE FORMACIÓN
Título completo de los documento	T4.3.2_Biblioteca de Habilidades Blanda_ IV.2 Desarrollando la Creatividad
Breve descripción	Este documento presenta el Curso Desarrollando la Creatividad, que forma parte del Módulo 4. Habilidades blandas. El objetivo del curso es que el profesor adquiriera competencias sobre cómo desarrollar y promover la creatividad, así como proporcionarle materiales y orientación para transmitir estos conocimientos a sus alumnos en el aula. Siguiendo las lecciones propuestas en este curso, los estudiantes comprenderán el proceso creativo y mejorarán sus habilidades creativas.
Fecha de Entrega Estimada	Mes 30 (junio 2021)
Fecha de entrega real	07/06/2021
Versión nº3	Este documento es la 3ª versión del anterior: Curso IV.2 Desarrollando la Creatividad
Fecha de ultimo versión emitido	12/05/2021
Colaboradores	1. IICDS: elaboración del documento (inicial) 2. MEUS/UPV: Revisión del Documento 3. IICDS: Actualización de Rúbricas 4: IICDS: Actualización del documento
Próximos pasos esperados	

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

Contenido

Módulo IV Habilidades Blandas.....	4
Curso IV.2 Desarrollando la Creatividad	4
Capítulo 1 Introducción.....	4
Capítulo 2. Objetivos de aprendizaje.....	5
Capítulo 3. Tipos de materiales educativos	5
Capítulo 4. Metodologías de aprendizaje innovadoras	6
Caso de estudio	6
Aprendizaje en base a proyectos.....	6
Flip-enseñanza (opcional)	6
Aprendizaje combinado	7
Gamificación (opcional)	7
Capítulo 5. Contenidos del curso.....	8
Tema 1. “Pensamiento creativo”	8
Tema 2. El Proceso Creativo	15
Capítulo 6. Herramientas útiles.....	17
Capítulo 7. Evaluación.....	17
Capítulo 8. Camino para adquirir competencias	18
Competencias DIGCOMP.....	18
Competencias de ENTRECOMP	18
Capítulo 9. Otras formaciones relacionadas con la Creatividad.....	23
Módulo I. Patrimonio y Propiedad Intelectual	23
Módulo II: Técnico	23
Módulo III. Negocio.....	23
Módulo IV. Habilidades blandas	23
Bibliografía	25
Anexo I. DIGCOMP: marco para desarrollar y comprender las competencias digitales	25
Anexo II. EntreComp: el marco de competencias para emprender	32
Anexo III. Plantilla de carta de invitación para incluir una ciudad en O-City	50
Solicitud de permiso para incorporar la ciudad de.....	50

Módulo IV Habilidades Blandas

Curso IV.2 Desarrollando la Creatividad

Capítulo 1 Introducción

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

Además, el desarrollo de habilidades culturales, blandas y comerciales también es necesario para los nuevos practicantes de la economía naranja. Por ello, el plan de formación de O-City consta de los siguientes 4 módulos de competencias:

1. Módulo I. Patrimonio y Propiedad Intelectual (PI): Contenidos básicos relacionados al patrimonio natural y cultural (definición, clasificación, importancia, etc.) y la protección de la propiedad intelectual (definición, categorías, métodos, etc.)
2. Módulo II. Técnico: Contenido básicos necesarios para desarrollar elementos multimedia (fotografía, vídeo, animación, etc.) sobre el patrimonio.
3. Módulo III. Negocios: Contenidos básicos relacionados con las habilidades empresariales y de emprendimiento en la economía naranja (creación de modelos de negocio, marketing digital, etc.)
4. Módulo IV. Soft skills: Contenidos para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y en general las habilidades interpersonales como herramienta para mejorar la integración profesional.

Este documento presenta el curso Desarrollando la Creatividad, que forma parte del Módulo IV. El objetivo del curso es que el docente adquiera fundamentos teóricos y competencias sobre Desarrollar la creatividad así como proporcionarle materiales y pautas para transferir estos conocimientos a sus alumnos en el aula. Después de las lecciones sugeridas en este curso, los estudiantes aplicarán la creatividad al patrimonio natural o cultural de sus ciudades.

El curso está disponible en formato abierto en:

https://poliformat.upv.es/portal/site/OCW_CUR1157407_2020/tool/33a9e211-abad-49ca-aade-17c88e1ac3ec



Este documento está estructurado de la siguiente manera. El capítulo 2 detalla los objetivos de aprendizaje del curso. El Capítulo 3 describe los tres tipos de materiales de aprendizaje desarrollados: T2L-Profesor para aprender, T2T-Profesor para enseñar y S2P-Estudiente para practicar. El Capítulo 4 informa sobre las metodologías de aprendizaje innovadoras que se utilizan en el curso propuesto (aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje combinado) y las que los profesores pueden decidir utilizar (enseñanza invertida y gamificación). El capítulo 5 está dedicado a dar los contenidos del curso, que se divide en tres temas, cada uno de los cuales consta de cuatro lecciones. Para cada lección, todos los materiales (T2T, T2L y S2P) están vinculados y se dan recomendaciones sobre cómo planificar las lecciones. El Capítulo 6 incluye enlaces a algunas herramientas útiles relacionadas con las habilidades blandas aprendidas durante el curso. El capítulo 7 está dedicado a la evaluación/asesoramiento: los profesores serán evaluados a través de pruebas sobre las materias T2T. El capítulo 8 define el camino para adquirir competencias identificando el marco de competencias DIGCOMP (Ferrari, 2013) y ENTRECOMP (Bacigalupo, Kampylis, Punie, & Van den Brande, 2016) que los estudiantes trabajarán con cada una de las actividades propuestas. Finalmente, en el Capítulo 9, los maestros pueden encontrar más materiales de aprendizaje de otros módulos de O-City. El profesorado puede decidir qué recursos son más adecuados o útiles para su aula en función de su realidad docente (nivel educativo, asignatura,...). 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. Los docentes serán evaluados a través de pruebas sobre las materias T2T.

Capítulo 2. Objetivos de aprendizaje

El objetivo general del proyecto O-City es brindar una serie de herramientas virtuales que permitan capacitar a los docentes en temas multimedia, otorgando conocimientos tanto técnicos como artísticos para obtener un producto audiovisual acorde a los requerimientos del proyecto. El objetivo final es que los docentes transmitan todos estos conocimientos en el aula para que sus alumnos generen productos audiovisuales que alimenten la plataforma O-City World.

Después de tomar el "Curso de desarrollo de la creatividad", el maestro (y sus alumnos cuando el curso se lleve al salón de clases podrán:

1. Comprender qué es la creatividad a través de sus principales características: Relevancia y Novedad
2. Experimente con algunas herramientas para mejorar la creatividad a través de ejemplos y mientras crea elementos multimedia en la plataforma O-city.
3. Tomar conciencia de los impulsores y obstáculos de la creatividad para evitar obstáculos en el proceso de creación.
4. Utilizar el juego como herramienta para entrenar la creatividad.

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, los profesores elegirán qué contenidos del curso Desarrollando la Creatividad (y otros cursos relacionados: cultura, PI, negocios y habilidades blandas) les 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



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

Profesor para enseñar (T2T): contenidos (videos, ppts, pdfs,...) y actividades preparadas para que los docentes las utilicen en el aula. Estas actividades están preparadas para ser desarrolladas directamente por el profesor en el aula y pueden adaptarse a la materia y al nivel educativo. Las actividades T2T son las recomendadas para conseguir que los alumnos creen el multimedia a partir de fotografías.

Alumno para practicar (S2P): actividades extra opcionales preparadas para que los alumnos profundicen en algún tema. Los profesores decidirán si proponen alguna actividad S2P o no.

Capítulo 4. Metodologías de aprendizaje innovadoras

Este capítulo está dedicado a explicar las metodologías de aprendizaje innovadoras que se utilizan o se pueden utilizar en el curso Desarrollo de la creatividad cuando el profesor lleva el curso al aula.

Caso de estudio

El estudio de casos es un método interactivo basado directamente en el proceso pedagógico. El estudio de caso comenzó en 30 años en la Escuela de Negocios de Harvard. Los ejemplos de estudio se basan en situaciones reales o ficticias (problemas) en la práctica que deben resolverse de forma independiente o en grupo. En el estudio de caso, los participantes tienen que lidiar con una situación particularmente problemática. Los estudiantes se ponen en el papel de líder y, con una propuesta, tratan de resolver un problema en particular. Todos los estudios de casos tienen en común que los participantes brindan una experiencia positiva que pueden usar más tarde en la práctica.

Aprendizaje en base a proyectos

El objetivo de este curso es que los alumnos desarrollen un proyecto específico trabajando en equipo para desarrollar algunas de las actividades que proponemos. Además, el trabajo en equipo a través del proyecto fomenta el aprendizaje colaborativo: trabajo responsable y autónomo en equipo, aumento del respeto y la tolerancia, crecimiento personal, mejora de las habilidades comunicativas, interiorización de los conocimientos académicos, mayor control del alumno en el proceso de aprendizaje, trabajo en equipo, interés, y motivación, mejora de la autoestima, desarrollo de habilidades intelectuales y profesionales y uso eficiente de los recursos.

Flip-enseñanza (opcional)

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



Aprendizaje combinado

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

Gamificación (opcional)

Los profesores pueden introducir la ludificación en el curso para aumentar la participación de los participantes. Los alumnos pueden obtener puntos realizando las actividades propuestas en el Capítulo 5 (T2L y S2P). El profesor asigna puntos a cada equipo (o a cada alumno si el profesor considera necesario que alguna tarea se haga de forma individual) tras evaluar cada actividad y hace visible el ranking. Al final del curso, el profesor asigna puntos a cada multimedia creada y los estudiantes asignan puntos a la multimedia creada por sus compañeros.

Capítulo 5. Contenidos del curso

Al comienzo del curso, presentamos los dos temas principales, "Creatividad" y "El proceso creativo", para tener una visión general de la estructura del curso.

Además, algunos de los patrimonios culturales que forman parte de la plataforma O-City se presentan como inspiración para las actividades que se realizarán durante las lecciones.

La primera se divide en cuatro lecciones, la segunda con una única lección:

TEMA	LECCIÓN
T1. Pensamiento creativo	L1. Creatividad y resolución de problemas.
	L2. Mejorando la Imaginación
	L3. Los bloques de construcción de la resolución de problemas
	L4. Obstáculos creativos
T2. El proceso creativo	L1. El papel del juego en el pensamiento creativo.

Tabla 1. Estructura del curso en temas y lecciones

La creatividad no es una fuerza externa o una habilidad rara; es un hábito que se puede aprender y ejercitar todos los días. Este curso desafía las nociones preconcebidas sobre la creatividad y brinda herramientas valiosas que desbloquearán esta habilidad para ayudarlo a generar mejores ideas más rápido.

También ayuda a identificar y derribar obstáculos creativos y lo guía a través de algunos ejercicios cortos y divertidos que fortalecen sus músculos creativos mientras ilumina puntos clave sobre su comportamiento, experiencia y perspectiva que quizás no haya notado antes.

El curso se divide en dos temas.

el primer tema analiza los aspectos más generales de la creatividad.

En el segundo tema, la lección guía a través de un proceso creativo que permite a los estudiantes crear elementos multimedia en la plataforma O-City de manera más creativa.

En las siguientes secciones, cada tema y sus lecciones se describirán más detalladamente.

Tema 1. "Pensamiento creativo"

Este tema dará una mirada preliminar a qué es la creatividad, cómo podemos afinar nuestro pensamiento para desarrollar entornos creativos óptimos, cómo podemos crear hábitos creativos positivos y cómo identificar los obstáculos que podemos encontrar en nuestro camino. El tema profundiza en las características clave de la producción creativa diaria e identifica los obstáculos para un entrenamiento creativo efectivo y desglosa la ideación en pasos digeribles.



En este tema aprenderás:

1. Creatividad y resolución de problemas.
2. Potenciando la Imaginación.
3. Elementos clave de la resolución de problemas.
4. Obstáculos creativos

Lección 1: Creatividad y resolución de problemas

En esta lección, presentaremos la definición de creatividad y sus características clave: relevancia y novedad. A través de ejemplos mediante la lluvia de ideas y las herramientas de los seis sombreros, el alumno aprenderá a potenciar la cantidad y calidad de las ideas creativas.

Los objetivos de esta lección son los siguientes:

- Comprender el concepto de creatividad en función del nivel de relevancia y novedad.
- Explore el uso de la herramienta de lluvia de ideas para hacer una lista de ideas y descubrir cómo surge la creatividad.
- Desarrolla los conceptos de novedad y relevancia y aprende a encontrar las ideas más creativas y valiosas.

Lección 2: Potenciando la imaginación

En esta lección, presentaremos las diferencias entre Imaginación e Inspiración en su papel esencial para la creatividad. Además, mostraremos algunas ideas para potenciar la Imaginación.

Los objetivos de esta lección son los siguientes:

- Comprender los conceptos de Imaginación e Inspiración y cómo afectan la creatividad.
- Explore formas de mejorar la inspiración y la imaginación.
- Desarrolla una forma infantil de pensar en tu vida cotidiana.

Lección 3: Elementos clave de la resolución de problemas

Esta lección presentará el concepto de resolución de problemas en el proceso creativo. Sin un problema que resolver, la creatividad no será necesaria.

Para practicar la resolución creativa de problemas, se necesitan tres cosas: propósito, restricción y motivación.

Los objetivos de esta lección son los siguientes:

- Entiende que cualquier problema tendrá un propósito. El propósito jugará un papel importante en la creatividad necesaria para resolverlo.
- Explorar la calidad de la definición del problema y las restricciones para crear soluciones relevantes y novedosas.
- Fomentar el desarrollo de hábitos de resolución de problemas para potenciar la motivación para actuar en el proceso creativo.

Lección 4: Obstáculos creativos

En esta lección, presentaremos algunos obstáculos que podrían evitar mejorar la creatividad en la resolución de problemas.

Los objetivos de esta lección son los siguientes:

- Comprender los siete obstáculos descritos en esas falacias:
 - Artístico vs creativo
 - Inspiración vs Motivación
 - Empujado hacia adelante vs tirado hacia atrás
 - Presente vs consciente
 - Esfuerzo versus valor
 - Entrada frente a salida
 - Prevenir vs procrastinar

La Tabla 2 describe los materiales proporcionados al maestro para cada lección. Cada lección corresponde a una clase del profesor con sus alumnos. Los materiales (videos y pastillas) preparados para que el profesor aprenda (T2L) también se pueden utilizar directamente en el aula (teach to teach – T2T), o se puede asignar una tarea a los alumnos, que consiste en ver los vídeos en casa. antes de la clase (en color verde en las tablas). Esta última opción se conoce como flip-learning, en la que se aprovecha el tiempo de clase para resolver dudas y profundizar en el proyecto. Los videos explican los conceptos teóricos de una lección, mientras que las píldoras muestran ejemplos prácticos de estos conceptos teóricos para ayudar en la comprensión. El objetivo de este curso es que los alumnos, guiados por un profesor, comprendan el concepto de Creatividad y el proceso creativo. Para lograr este objetivo, las actividades siguen las lecciones (T2T- en color azul) y se detalla si los estudiantes necesitan trabajar en el aula o en casa. Se proponen actividades extra (S2P – en color salmón) para aquellos profesores que quieran profundizar en el tema de la lección. Todos los materiales preparados (contenido de la lección en pdf, videos, contenido de video en pdf y fichas de actividades en pdf) están vinculados en las tablas. Los alumnos deberán entregar todas las actividades propuestas antes de la siguiente lección en la que el profesor resolverá sus dudas (si los alumnos no realizan/entregan la actividad, no tendrán dudas). Luego de resolver sus dudas, los estudiantes deberán corregir sus actividades y entregarlas nuevamente al docente. Se proponen actividades extra (S2P – en color salmón) para aquellos profesores que quieran profundizar en el tema de la lección. Todos los materiales preparados (contenido de la lección en pdf, videos, contenido de video en pdf y fichas de actividades en pdf) están vinculados en las tablas. Los alumnos deberán entregar todas las actividades propuestas antes de la siguiente lección en la que el profesor resolverá sus dudas (si los alumnos no realizan/entregan la actividad, no tendrán dudas). Luego de resolver sus dudas, los estudiantes deberán corregir sus actividades y entregarlas nuevamente al docente. Se proponen actividades extra (S2P – en color salmón) para aquellos profesores que quieran profundizar en el tema de la lección. Todos los materiales preparados (contenido de la lección en pdf, videos, contenido de video en pdf y fichas de actividades en pdf) están vinculados en las tablas. Los alumnos deberán entregar todas las actividades propuestas antes de la siguiente lección en la que el profesor resolverá sus dudas (si los alumnos no realizan/entregan la actividad, no tendrán dudas). Luego de resolver sus dudas, los estudiantes deberán corregir sus actividades y entregarlas nuevamente al docente. Los alumnos deberán entregar todas las actividades propuestas antes de la

siguiente lección en la que el profesor resolverá sus dudas (si los alumnos no realizan/entregan la actividad, no tendrán dudas). Luego de resolver sus dudas, los estudiantes deberán corregir sus actividades y entregarlas nuevamente al docente. Los alumnos deberán entregar todas las actividades propuestas antes de la siguiente lección en la que el profesor resolverá sus dudas (si los alumnos no realizan/entregan la actividad, no tendrán dudas). Luego de resolver sus dudas, los estudiantes deberán corregir sus actividades y entregarlas nuevamente al docente.

Lección	Escribe	Materiales	Descripción	Carga de trabajo del estudiante	¿Dónde trabaja el estudiante?	Que hacer en clase
1 Creatividad y resolución de problemas	T2L/T2T	Vídeo T1.L1. Creatividad y resolución de problemas (Contenido de la lección en pdf , video, contenido de video en pdf)	Introduce qué es la creatividad y sus principales características para la creación de ideas para la resolución de problemas.	20'	en casa (antes de la lección - flip-enseñanza) o en el salón de clases	Explicar la importancia del patrimonio cultural en el mundo. Presentar la plataforma O-city World, Preparar las herramientas T2T.01, T2T.02 para usar en clase Desarrollar S2P.01 en clase
	T2T	IV.2.L1 T2T.01. Comprensión de la herramienta de lluvia de ideas (Ficha de actividad en pdf)	Conocer las principales características de la herramienta de lluvia de ideas y cuándo utilizarla. Se utilizará en la actividad S2P	½ hora	en casa	
	T2T	IV.2.L1 T2T.02. Comprender la forma de pensar de los seis sombreros (Actividad hoja informativa en pdf)	Conocer las principales características de la herramienta de pensamiento de los seis sombreros y cuándo utilizarla. Se utilizará en la actividad S2P	½ hora	en casa	
	S2P	IV.2.L1 S2P.01. Ideas para mejorar la conservación del patrimonio (Ficha de actividad en pdf)	Definir por qué es importante conservar el patrimonio y cómo hacerlo utilizando herramientas multimedia Use lluvia de ideas o Six hats para realizar la actividad	3 horas	en el salón de clases	

Tabla 2. Materiales proporcionados para la Lección 1. Creatividad y resolución de problemas del Tema 1. Pensamiento creativo

Lección	Escribe	Materiales	Descripción	Carga de trabajo del estudiante	¿Dónde trabaja el estudiante?	Que hacer en clase
2 Mejorando la Imaginación	T2L/T2T	Vídeo T1.L2. Potenciando la imaginación (contenido de la lección en pdf , video, contenido del video en pdf)	Explora las fuentes de inspiración para potenciar la imaginación.	20'	en casa (flip-enseñanza) o en el salón de clases	Explicar la importancia del patrimonio cultural en el mundo. Presentar la plataforma O-city World, Preparar las herramientas T2T.01, T2T.02 para usar en clase Desarrollar S2P.01 en clase
	T2L/T2T	Píldora. Vea un video inspirador sobre pensadores originales	Vea el video de TEDtalk " el sorprendente hábitos de los pensadores originales " para mejorar la mentalidad creativa	20'	en casa	
	T2T	IV.2.L1 T2T.02. Actividad: descubrir el tipo creativo de los alumnos (Actividad hoja informativa en pdf)	Identificar los tipos creativos de los estudiantes para comprenderse mejor a sí mismos como creativos y crear más compromiso con los demás y abre la mente	½ h.	En el aula	
	S2P	Actividad extra: leer el libro " confianza creativa " por Tom y David Kelley	Lea este libro escrito por los fundadores de ideó sobre cómo liberar el la creatividad que se encuentra dentro de cada uno de nosotros	6 horas	En casa	

Tabla 3. Materiales provistos para la Lección 2. Inspiración mejorada del Tema 1. Pensamiento creativo

Lección	Escribe	Materiales	Descripción	Anuncio de carga de trabajo del estudiante	¿Dónde trabaja el estudiante?	que hacer en clase
3 Los componentes básicos de la resolución de problemas	T2L/T2 T	Vídeo T1.L3. Motivación (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Explora las fuentes de inspiración para potenciar la imaginación	20'	en casa (flip-enseñanza) o en el aula	Explicar la importancia del patrimonio cultural en el mundo. Presentar la plataforma O-city World, Preparar las herramientas T2T.01, T2T.02 para usar en clase Desarrollar S2P.01 en clase
	T2T	IV.2.L3 T2T.01. Actividad: La Vela (Ficha de actividad en pdf)	Resuelve el desafío "La vela" de manera creativa	½ h.	en el aula	
	T2L/T2 T	Píldora. Vea un video inspirador sobre motivaciones intrínsecas y extrínsecas	Vea el video de la charla TED " losrompecabezas de motivacion " para comprender los tipos de motivaciones para las obras creativas	20'	En el aula	
	S2P	Definir el problema para un proceso creativo (Actividadhoja informativa en pdf)	defina un problema de una manera que no solo sea clara sino también lo suficientemente convincente como para que las personas se preocupen por resolverlo.	2 horas	En el aula	

Tabla 4. Materiales provistos para la Lección 3. Los componentes básicos de la resolución de problemas del Tema 1. Pensamiento creativo

Lección	Escribe	Materiales	Descripción	Carga de trabajo del estudiante	¿Dónde trabaja el estudiante?	que hacer en clase
4 Obstáculos Creativos	T2L/T2T	Vídeo T1.L4. obstáculos creativos (Contenido de la lección en pdf , video, contenido de video en pdf)	Identifica los obstáculos para un entrenamiento creativo efectivo y descompone la ideación en pasos digestivos.	20'	en casa (flip-enseñanza) o en el salón de clases	Explicar la importancia del patrimonio cultural en el mundo. Presentar la plataforma O-city World, Preparar las herramientas T2T.01, T2T.02 para usar en clase Desarrollar S2P.01 en clase
	T2L/T2T	Píldora. Vea un video inspirador sobre la procrastinación	Vea el video de TEDtalk " Dentro de mente de un maestro procrastinador " para comprender los tipos de motivaciones para trabajos creativos	20'	En el aula	

Tabla 5. Materiales provistos para la Lección 4. Obstáculos creativos del Tema 1. Pensamiento creativo



Tema 2. El Proceso Creativo

Podríamos decir que el proceso creativo es el arte de generar ideas o puede ser el camino para resolver un problema. Pero el proceso creativo es más que eso. Usamos partes del proceso creativo cada vez que se nos ocurre una idea o investigamos soluciones para un problema o elegimos una dirección.

El proceso creativo no es sólo "generar ideas". La realidad es que es un proceso de varios pasos, y la ideación es solo uno de esos pasos. Todo el proceso creativo se compone de búsqueda de objetivos, recopilación de datos, diseño de problemas, ideación y selección. Comprender el papel de cada paso nos permite asegurarnos de generar las soluciones más efectivas. Podríamos estar utilizando todo el proceso creativo para fortalecer esas ideas, soluciones y direcciones.

Jugar proporciona la atmósfera del juego al proporcionar un aspecto para la resolución creativa de problemas que no se puede emular de ninguna otra manera. Una obra de teatro no tiene presión real, nadie obtendría una mala calificación, perdería su trabajo o perdería a su cliente si fallas. Este simple hecho le permitió tomar riesgos que de otro modo no podría tomar. Este es el efecto fundamental de participar en el juego, una consecuencia marginada porque nada estaba en juego, eras libre de arriesgarte y aprender a arriesgar es una parte fundamental de la resolución creativa de problemas.

En este tema, vamos a explorar el juego como una herramienta poderosa para mejorar el proceso creativo.

Lección 1: El papel del juego en el pensamiento creativo.

En esta lección, presentaremos el papel clave que tiene el juego en el entrenamiento de la creatividad. El juego proporciona una atmósfera de juego que margina las consecuencias, disminuye la presión y permite un entorno seguro para el fracaso que promueve la toma de riesgos.

El proceso creativo puede verse como un juego con tres pasos principales: Apertura, experimentación y cierre.

Los objetivos de esta lección son los siguientes:

- Comprender el papel que tiene el juego en el entrenamiento de la creatividad.
- Definiendo el proceso Creativo como un juego en tres pasos: abrir, experimentar y cerrar.
- Fomentar la ideación y la improvisación a través del juego como forma de potenciar la creatividad

Lección	Escrib e	Materiales	Descripción	Carga de trabajo del estudiant e	¿Dónde trabaja el estudiante?	que hacer en clase
5 El papel del juego en el pensamien to creativo.	T2L/T2 T	Vídeo T1.L5. El papel del juego en el pensamiento creativo (video, contenido de vídeo en pdf)	Explore el juego como un medio para mejorar el proceso creativo sin obstáculos.	20'	en casa (flip-enseñanza) o en el salón de clases	Explicar la importancia del patrimonio cultural en el mundo. Presentar la plataforma O-city World,
	T2T	IV.2.L5 T2T.01. Comprensión de la herramienta de guiones gráficos (Ficha de actividad en pdf)	Conocer las principales características de la herramienta storyboarding y cuándo utilizarla. Se utilizará en la actividad S2P	½ hora	en casa	Preparar las herramientas T2T.01, T2T.02 para usar en clase
	S2P	IV.2.L5 S2P.01. Guión para un elemento multimedia en apoyo a la preservación del patrimonio cultural (Actividad hoja informativa en pdf)	Defina un guión con una herramienta de creación de guiones gráficos para ayudar a aumentar la conciencia sobre la importancia de preservar el patrimonio cultural a través de herramientas multimedia. Utilice guiones gráficos para llevar a cabo la actividad.	3 horas	en el salón de clases	Desarrollar S2P.01 en clase

Tabla 6. Materiales proporcionados para la Lección 5. El papel del juego en el pensamiento creativo del Tema 2. El proceso creativo

Capítulo 6. Herramientas útiles

Este capítulo incorpora recursos complementarios y herramientas recomendadas para los dos temas de este curso:

- a. Lluvia de juegos: <https://gamestorming.com/>
- b. Ted habla: <https://www.ted.com/>
- c. Vídeos de Ted-ED: <https://www.ted.com/reloj/ted-ed>

Capítulo 7. Evaluación

Este capítulo se divide en dos secciones, la evaluación del docente y la evaluación de sus alumnos.

Evaluación del profesorado para la obtención del certificado Europass

El curso Desarrollando la Creatividad está disponible en formato abierto en este [Enlace](#) para que los docentes tengan todos los recursos para implementar el proyecto en su salón de clases.

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

Los profesores serán evaluados mediante pruebas, que aseguran 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.

Capítulo 8. Camino para adquirir competencias

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

Competencias DIGCOMP

En esta sección identificamos las competencias DIGCOMP que trabajarán los estudiantes en cada una de las actividades propuestas del curso de contenido Desarrollando la Creatividad. 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 incluye 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 17 detalla esta información para los temas 1 y 2 de este curso, respectivamente. Para cada lección,

Competencias de ENTRECOMP

En este apartado identificamos las competencias de ENTRECOMP que trabajarán los estudiantes en cada una de las actividades propuestas del curso Desarrollando la Creatividad. 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 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. En la Tabla 18 se detalla esta información para los temas 1 y 2 que son en los que se tienen actividades T2T y S2P, respectivamente. Para cada lección, las actividades (T2T) están representadas en color azul y las actividades extra (S2P) están representadas en color salmón (ver la descripción de las actividades en el Capítulo 5

		Tema 1 Lección 1	Tema 1 Lección 1	Tema 1 Lección 2	Tema 1 Lección 2	Tema 1 Lección 2	Tema 1 Lección 3	Tema 1 Lección 3	Tema 1 Lección 3	Tema 1 Lección 4	Tema 1 Lección 4
		EA T1.L1.1	EA T1.L1.1	EA T1.L2.1	EA T1.L2.1	EA T1.L2.2	EA T1.L3.2	EA T1.L3.2	EA T1.L3.2	EA T1.L4.2	EA T1.L4.2
ALFABETIZACIÓN DE INFORMACIÓN Y DATOS	1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales	A	A	A	A	A	A	A	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	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	2.2 Compartir a través de tecnologías digitales	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	2.3 Participar en la ciudadanía a través de lo digital tecnologías										
	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 17. Competencias de DIGICOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 1 y 2.

		Tema 1Lección 1	Tema 1Lección 1	Tema 1Lección 2	Tema 1Lección 2	Tema 1Lección 2	Tema 1Lección 3	Tema 1Lección 3	Tema 1Lección 3	Tema 1Lección 4	Tema 1Lección 4
		EA T1.L1.1	EA T1.L1.1	EA T1.L2.1	EA T1.L2.1	EA T1.L2.2	EA T1.L3.2	EA T1.L3.2	EA T1.L3.2	EA T1.L4.2	EA T1.L4.2
IDEAS Y OPORTUNIDADES	1.1 Detectar oportunidades										
	1.2 Creatividad	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	1.3 Visión										
	1.4 Valoración de ideas	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	1.5 Pensamiento ético y sostenible										
RECURSOS	2.1 Autoconciencia y autoeficacia										
	2.2 Motivación y constancia	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	2.3 Movilización de recursos										
	2.4 Educación financiera y económica										
	2.5. Movilizando a otros										
EN ACCIÓN	3.1 Tomar la iniciativa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	3.2 Planificación y gestión										
	3.3 Hacer frente a la incertidumbre, ambigüedad y riesgo										
	3.4 Trabajar con otros										
	3.5. Aprendiendo a través de la experiencia	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Tabla 18. Competencias de ENTRECOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 1 y 2.

		Tema 2 Lección 1	Tema 2 Lección 1
		EA T2.L1.1	EA T2.L1.1
ALFABETIZACIÓN DE INFORMACIÓN Y DATOS	1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales	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	A
	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		
	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 tecnologías respuestas		
	5.3 Uso creativo de tecnologías digitales		
	5.4 Identificación de brechas de competencia digital		

Tabla 17. Competencias de DIGICOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 1 y 2.

		Tema 2 Lección 1	Tema 2 Lección 1
		EA T2L1.1	EA T2.L1.1
IDEAS Y OPORTUNIDADES	1.1 Detectar oportunidades		
	1.2 Creatividad	A	A
	1.3 Visión		
	1.4 Valoración de ideas	A	A
	1.5 Pensamiento ético y sostenible		
RECURSOS	2.1 Autoconciencia y uno mismo-eficacia		
	2.2 Motivación y constancia	A	A
	2.3 Movilización de recursos		
	2.4 Educación financiera y económica		
	2.5. Movilizando a otros		
EN ACCIÓN	3.1 Tomar la iniciativa	A	A
	3.2 Planificación y gestión		
	3.3 Hacer frente a incertidumbre, ambigüedad y riesgo		
	3.4 Trabajar con otros		
	3.5. Aprendiendo a través de la experiencia	A	A

Tabla 18. Competencias de ENTRECOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 1 y

Capítulo 9. Otras formaciones relacionadas con la Creatividad

En este capítulo, los profesores pueden encontrar más materiales de aprendizaje de otros módulos de O-City con actividades relacionadas con la creatividad. 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 I. Patrimonio y Propiedad Intelectual

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

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

Módulo II: Técnico

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

- II.1. [Concepto de foto-video](#)
- II.2. [Video](#)
- II.3. [Animación](#)
- II.4. [Cómic](#)
- II.5. [Pódcast](#)
- II.6 [infografía](#)

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.1. [modelos de negocio](#)
- III.2. [Publicidad digital](#)
- III.3. [Marca](#)
- III.4. [finanzas empresariales](#)
- III.5. [Probando ideas de negocios](#)
- III.6. [Terreno de juego](#)

Módulo IV. Habilidades blandas

En esta sección los docentes encontrarán recursos didácticos y de aprendizaje para estimular la creatividad, la crítica

pensamiento e interpersonalcompetencias como herramienta para mejorar la integración profesional. Estos son los tres cursos del módulo, que se pueden abrir usando su enlace:

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

Bibliografía

Courseware (2019) Creatividad: pensar fuera de la caja. Cursos.com

Gris, D.; Marrón, S; Macanujo, J. (2010) Gamesorming. Un libro de jugadas para innovadores, infractores de reglas y creadores de cambios. O'Reilly Media Eds.

Mumaw, S. (2020) Creatividad. Generar Ideas en Mayor Cantidad y Calidad. Aprendizaje de

LinkedIn. Seelig, T. (2017) Reglas de creatividad. Saca ideas de tu cabeza y llévalas al mundo.

HarperOne Eds.

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, mostrados en 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 e identificar cuáles de estas herramientas y dispositivos se adaptan 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 A12. 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 critico sobre la información que encuentro y puedo cotejar y evaluar su validez y credibilidad.
	almacenar y 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 contenidos que tengo guardados o almacenados.	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 o a través de tecnologías	Puedo interactuar con otros utilizando las funciones básicas de las herramientas de comunicación (por ejemplo, teléfono móvil, VoIP, chat o correo electrónico).	Puedo usar varias herramientas digitales para interactuar con otros utilizando funciones más avanzadas de 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 formas de comunicación a mi audiencia. Puedo gestionar los diferentes tipos de comunicación que recibo.
	Compartir información y contenido	Puedo compartir archivos y contenido con otros a través de medios tecnológicos simples (por ejemplo, enviar archivos adjuntos a correos electrónicos, cargar imágenes en Internet, etc.)	Puedo participar en sitios de redes sociales y comunidades en línea, donde transmito o comparto conocimiento, contenido e información.	Puedo compartir activamente información, contenido y recursos con otros a través de comunidades en línea, redes y plataformas de colaboración.
	Atractivo e ciudadanía en línea	Conozco esa tecnología se puede usar para interactuar con servicios y uso pasivamente algunos (por ejemplo: comunidades en línea, gobierno, hospital 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 (por ejemplo, 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	Conozco los principios de etiqueta en línea y soy capaz de 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

		digitales.		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.).	Puedo producir contenido digital en diferentes formatos, plataformas y entornos. Puedo usar una variedad de herramientas digitales para crear productos multimedia originales.
	integrando y re-elaborando	Puedo hacer cambios básicos al contenido que otros han producido.	Puedo editar, refinar y modificar el contenido que yo u otros hemos producido.	Puedo combinar elementos de contenido existentes para crear otros nuevos.
	Derechos de autor y licencias	Sé que parte del contenido que uso puede estar cubierto por derechos de autor.	Tengo conocimientos básicos de las diferencias entre copyright, copy left y creative commons y puedo aplicar algunas licencias al contenido que creo.	Sé cómo se aplican los diferentes tipos de licencias a la información y los recursos que uso y creo
	Programación	puedo modificar alguna función simple de software y aplicaciones (aplicar configuraciones básicas).	Puedo aplicar varias modificaciones al software y las aplicaciones (configuración avanzada, modificaciones básicas del programa).	Puedo interferir (abrir) programas, modificar, cambiar o escribir código fuente, puedo codificar y programar en varios idiomas, entiendo los sistemas y funciones que hay detrás programas
La seguridad	Dispositivos de protección	Puedo usar basicos pasos para proteger mis dispositivos (por ejemplo: uso de antivirus, contraseñas, etc.).	Sé cómo proteger mis dispositivos digitales, actualizo mis estrategias de seguridad.	Con frecuencia actualizo mis estrategias de seguridad. Puedo tomar medidas cuando el dispositivo está amenazado.
	Protección de datos personales	Sé que solo puedo compartir ciertos tipos de información sobre mí u otros en entornos en línea.	Puedo proteger mi privacidad en línea y la de otros. Tengo una comprensión general de los problemas de privacidad y tengo un conocimiento básico de cómo se recopilan y utilizan mis datos.	A menudo cambio la configuración de privacidad predeterminada de los servicios en línea para mejorar la protección de mi privacidad. Yo tengo un conocimiento informado y amplio de los problemas de privacidad y sé 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 adicción a las tecnologías).	Soy consciente del uso correcto de las tecnologías para evitar problemas de salud. Sé cómo encontrar un buen equilibrio entre los mundos en línea y fuera de línea.
	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.	Tengo una postura informada sobre el impacto de tecnologías en la vida cotidiana, el consumo en línea y el medio ambiente.

Tabla AI4. 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	Resolver problemas técnicos	Puedo solicitar soporte y asistencia específicos cuando las tecnologías no funcionan o cuando uso un nuevo dispositivo, programa o aplicación.	Puedo resolver problemas fáciles que surgen cuando las tecnologías no funcionan.	puedo resolver una amplia gama de problemas que surgen del uso de la tecnología
	identificando necesidades y respuestas tecnológicas	Puedo usar algunas tecnologías para resolver problemas, pero para tareas limitadas. Puedo tomar decisiones al elegir una herramienta digital para una práctica de rutina.	Entiendo lo que la tecnología puede hacer por mí y lo que no. Puedo resolver tareas no rutinarias explorando posibilidades tecnológicas. Puedo seleccionar la herramienta apropiada de acuerdo con el propósito y puedo evaluar la efectividad de la herramienta.	Puedo tomar decisiones informadas al elegir una herramienta, dispositivo, aplicación, software o servicio para la tarea con la que no estoy familiarizado. Soy consciente de los nuevos desarrollos tecnológicos. Entiendo lo nuevo las herramientas funcionan y funcionan. Puedo evaluar críticamente qué herramienta sirve mejor a mis propósitos.
	Innovando y usando creativamente la tecnología.	Sé que las tecnologías y las herramientas digitales se pueden usar con fines creativos y puedo hacer un uso creativo de las tecnologías.	Puedo usar tecnologías para resultados creativos y puedo usar tecnologías para resolver problemas (es decir, visualizar un problema). Colaboro con otros en la creación de productos innovadores y creativos, pero no tomo la iniciativa.	Puedo resolver conceptos problemas aprovechando las tecnologías y herramientas digitales, puedo contribuir a la creación de conocimiento a través de medios tecnológicos, puedo participar en acciones innovadoras a través del uso de tecnologías. Colaboro proactivamente con otros para producir productos creativos e innovadores. salidas.
	Identificación digital competencias brechas	Tengo algunos conocimientos básicos, pero soy consciente de mis límites a la hora de utilizar tecnologías.	Sé cómo aprender a hacer algo nuevo con las tecnologías.	Frecuentemente actualizo mis necesidades de competencia digital.

Tabla A15. Descriptores de resultados de aprendizaje por competencias en el área de Resolución de Problemas.

Anexo II. EntreComp: el marco de competencias para emprender

EntreComp (Bacigalupo, Kamylyis, Punie, & Van den Brande, 2016) define una lista de 3 áreas de competencia (Ideas y oportunidades, Recursos, en acción), cada una con varias competencias como marco con descriptores de resultados de aprendizaje para promover la competencia 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). La Tabla A.II.1 muestra una descripción general 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 otros.
	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.
	Ético nsamiento sostenible	Los alumnos pueden reconocer el impacto de sus elecciones y comportamientos, tanto dentro de la comunidad como en el medio ambiente.	Los estudiantes son impulsados por la ética y la sostenibilidad cuando toman 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 perseverancia	Los estudiantes quieren seguir su pasión y crear valor para otros.	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.
	Movilizando 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.
	Financiero alfabetización 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 estudiantes pueden comunicar sus ideas claramente y con 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	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 ad ministración	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.
--	---------------------------------------	--	---	---

	Albardilla ncertidumbre, ambigüedad y riesgo coni	Los estudiantes no tienen miedo de cometer errores al intentarcosas 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 otros con	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 deexperiencia	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

Arkansas cada uno	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. 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 entre 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 el uso de 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 centrales de mi idea (o la de mi equipo) y agregando más progresivamente.</p> <p>Puedo describir cómo las innovaciones se difunden en la sociedad, la cultura y el mercado. Puedo describir diferentes niveles de innovación (por ejemplo, incremental, 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 explicarlo 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 derechos. o patentes.</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 la licencia más apropiada para compartir y proteger el valor creado por mis ideas.</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, secretos comerciales, acuerdos de confidencialidad y licencias de derechos de autor, incluidas las licencias abiertas de dominio público, como creative commons/ Cuando creo ideas con otros, puedo delinear una acuerdo de difusión y explotación que beneficia a todos los socios involucrados.</p>

Tabla A.II.5 Descriptores de resultados de aprendizaje por 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 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).</p> <p>Puedo notar la diferencia entre contabilizar el uso de recursos y contabilizar el impacto de mi actividad de creación de valor en las partes interesadas y el medio ambiente.</p>	<p>Puedo argumentar que las ideas para crear valor deben estar respaldadas por la ética y los valores relacionados con el género, la igualdad, la equidad, la justicia social y la sostenibilidad ambiental/ Puedo asumir la responsabilidad de promover 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.</p> <p>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 por 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 se me pide/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 por 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 mismo 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 de los contratiempos.</p>	<p>conduzco mi esfuerzo al usar 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>	

Tabla A.II.8 Descriptores de resultados de aprendizaje por competencia Motivación y perseverancia (Recurso)

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 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>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, 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	Estimar el costo de convertir una idea en un generador de valoractividad. 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	C - Avanzado	
<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/ Puedo explicar cómo los impuestos financian las actividades de un país y su papel en la provisión de bienes y servicios públicos.</p>	<p>Puedo usar el concepto de costos de oportunidad y ventaja comparativa para explicar por qué ocurren los intercambios entre individuos, regiones y naciones. Puedo leer estados de resultados y balances.</p> <p>Puedo elaborar un presupuesto para una actividad de creación de valor/ Puedo juzgar las necesidades de flujo de efectivo de una actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo explicar que las actividades de creación de valor pueden tomar diferentes formas (un negocio, una empresa social, una organización sin fines de lucro, etc.) y pueden tener diferentes estructuras de propiedad (sociedad individual, 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).</p> <p>Puedo estimar las principales obligaciones contables y fiscales que debo cumplir para cumplir con los requisitos fiscales de mis actividades.</p>	<p>Puedo explicar la diferencia entre un balance 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 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> <p>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.</p>	

Tabla A.II.10 Descriptores de resultados de aprendizaje para 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	
<p>Muestro entusiasmo por los desafíos/ Participo activamente en la creación de valor para los demás.</p> <p>Puedo persuadir a otros proporcionando una serie de argumentos.</p> <p>Puedo comunicar mis ideas claramente a los demás/ Puedo comunicar las ideas de mi equipo a los demás de manera persuasiva utilizando diferentes métodos (por ejemplo, carteles, videos, juegos de roles).</p> <p>Puedo proporcionar ejemplos de campañas de comunicación inspiradoras/ Puedo discutir cómo se pueden usar diferentes medios para llegar a las audiencias de diferentes maneras.</p>	<p>No me desanimo ante las dificultades/ Puedo predicar con el ejemplo.</p> <p>Puedo persuadir a otros proporcionando evidencia de mis argumentos/Puedo persuadir a otros apelando a sus emociones.</p> <p>Puedo comunicar soluciones de diseño imaginativas / Puedo comunicar el valor de mi idea (o la de mi equipo) a las partes interesadas de diferentes orígenes de manera efectiva.</p> <p>Puedo usar varios métodos, incluidas las redes sociales, para comunicar ideas que crean valor de manera efectiva. Puedo usar los medios de manera adecuada, demostrando que estoy al tanto de mi audiencia y propósito</p>	<p>Puedo obtener el respaldo de otros para apoyar mi actividad de creación de valor/ puedo inspirar a otros, a pesar de las circunstancias difíciles.</p> <p>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.</p> <p>Puedo comunicar la visión de mi empresa (o la de mi equipo) de una manera que inspire y convenga a grupos externos, como financiadores, organizaciones asociadas, voluntarios, nuevos miembros y colaboradores afiliados. Puedo producir narrativas y escenarios que motiven, inspiren y dirijan. gente.</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 metas a largo plazo que surjan de la visión de mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo) / Puedo hacer coincidir las metas a corto, mediano y largo plazo con la visión de mi valor (o la 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 abrazar 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 por competencia Planificación y gestión (En acción)

Área	En acción	Competencia	Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
Insinuación	Tomar decisiones lidiando con 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 creadora de 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 por competencia Afrontamiento de 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>estoy abierto a participar otros en mis actividades de creación de valor/ Puedo contribuir a actividades simples de creación de valor.</p> <p>Puedo explicar el significado y las formas de asociación, cooperación y apoyo entre pares (por ejemplo, familia y otras comunidades) / Estoy abierto a establecer nuevos contactos y cooperación con otros (individuos y grupos)</p>	<p>Puedo combinar 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 que crean 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 usar las relaciones que tengo para obtener el apoyo que necesito para convertir las ideas en acción, incluido el apoyo emocional/ Puedo establecer nuevas relaciones para obtener el apoyo que necesito para convertir las ideas en acción, incluido el apoyo emocional (por ejemplo, unirme a una red de mentores)</p>	<p>Puedo apoyar la diversidad dentro de mi equipo u organización.</p> <p>Puedo comprometerme cuando sea necesario / Puedo lidiar con el 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>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 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) actividad (por ejemplo, en conferencias en las redes sociales</p>	

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

Área	En acción	Competencia	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 puedo 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 al proporcionar comentarios honestos y constructivos.</p> <p>Puedo encontrar y elegir oportunidades para superar mis debilidades (o las de mi equipo) y desarrollar mis fortalezas (o las de mi equipo). Puedo ayudar a otros a desarrollar sus fortalezas y reducir o compensar sus debilidades.</p> <p>Puedo integrar el aprendizaje permanente en mi estrategia de desarrollo personal y progreso profesional. Puedo ayudar a otros a reflexionar sobre su interacción con otras personas y ayudar. ellos aprenden de esta interacción.</p>

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

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

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

excmó. Señor alcalde:

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

EXPONE:

Que el proyecto O-CITY, financiado por la Comisión Europea, dentro del programa Erasmus Plus (Knowledge 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 para incorporar _____
en la aplicación O-City.org, para mejorar el patrimonio de la ciudad en el mundo en línea y estimular las habilidades digitales en los centros de formación locales.

En la ciudad de _____, en _____ 202_,

O-CIUDAD	AUTORIZACIÓN
<p>José Marín-Roig Ramón Profesor Universitat Politècnica de València Campus de Gandia o-city@epsg.upv.es</p>	