

MODELO DE COMPETENCIAS

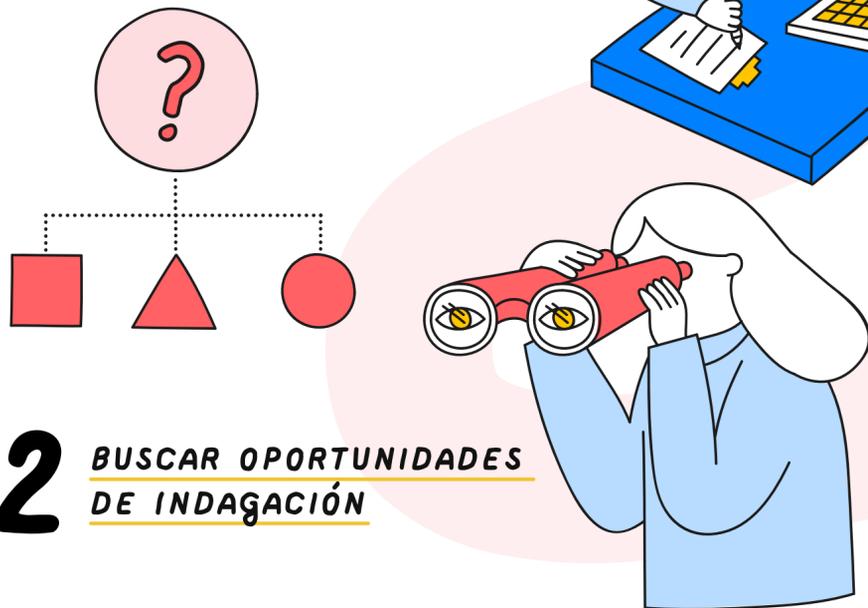
PARA LA VALORACIÓN DE LA CIENCIA, LA TECNOLOGÍA Y LA INNOVACIÓN

COMPETENCIAS TÉCNICAS

1 ACTUAR CON CURIOSIDAD



2 BUSCAR OPORTUNIDADES DE INDAGACIÓN



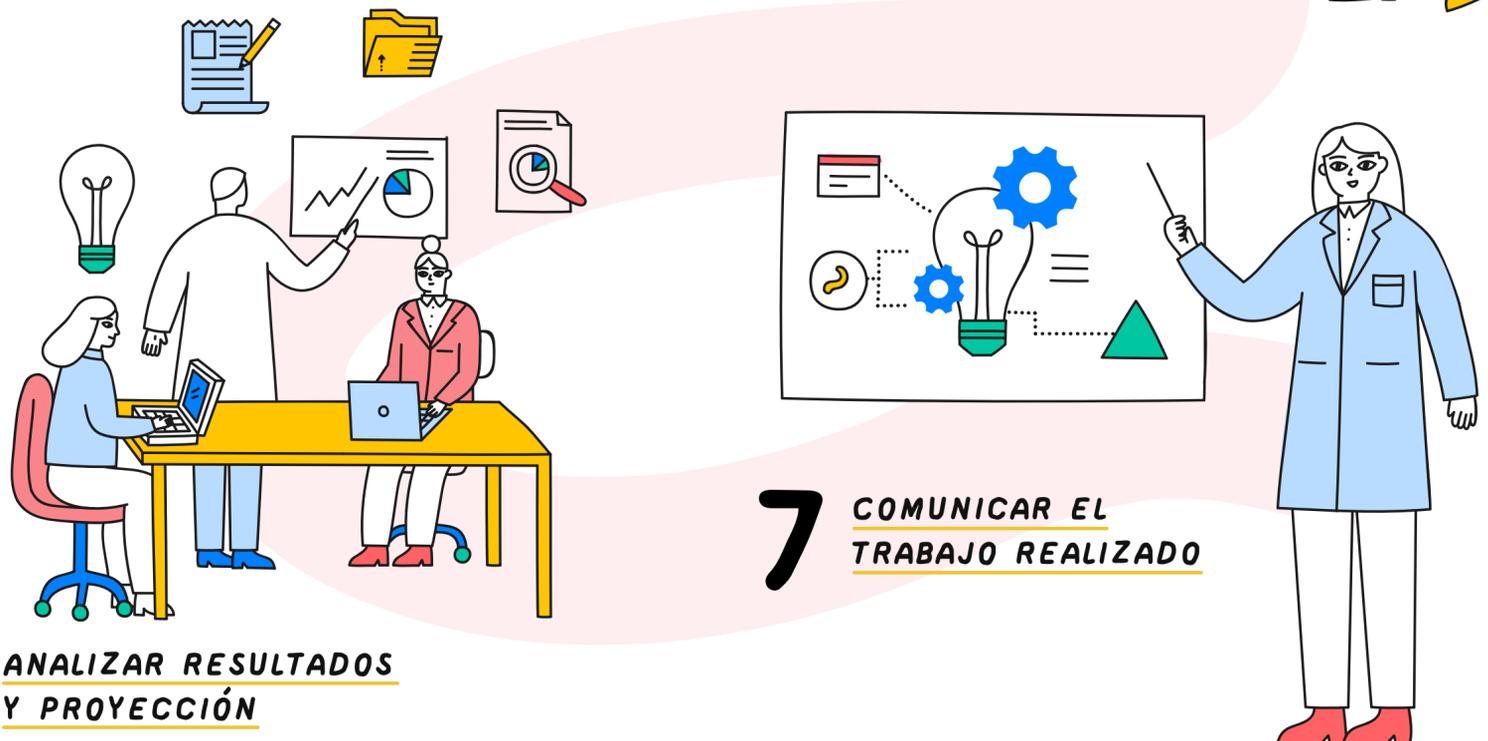
3 DESCUBRIR ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN



4 DISEÑAR EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



5 EJECUTAR EL PROYECTO



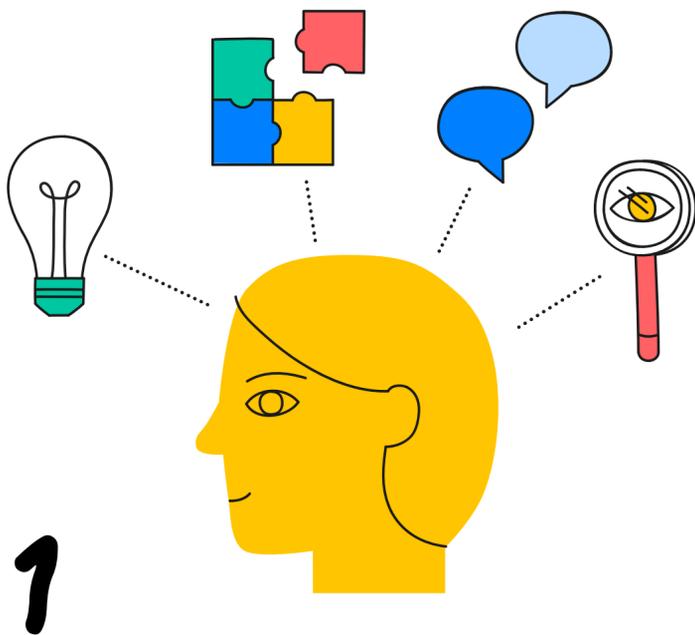
6 ANALIZAR RESULTADOS Y PROYECCIÓN



7 COMUNICAR EL TRABAJO REALIZADO



COMPETENCIAS TRANSVERSALES



1

EJERCITAR JUICIO CRÍTICO

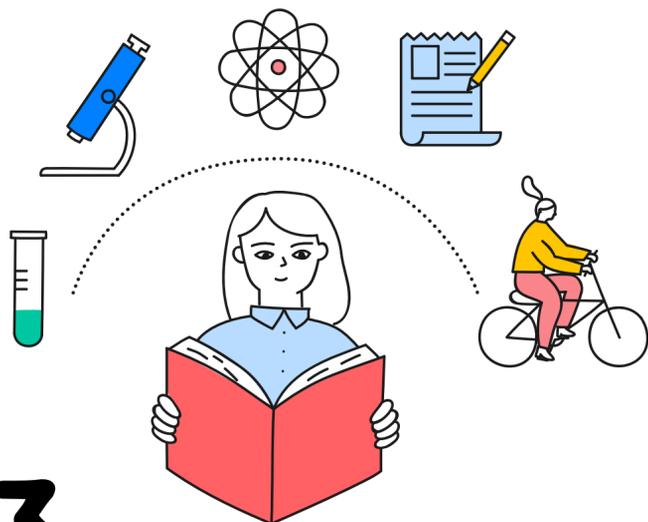
Definición: es razonar sobre un tema, problema o situación, evaluando distintos elementos involucrados y puntos de vista existentes.



2

APRENDER CON OTRAS Y OTROS

Definición: es realizar un trabajo cooperativo con otras y otros en el ámbito de la investigación e innovación, interactuando, aceptando diferencias en los puntos de vista y contribuyendo al trabajo y al aprendizaje propio y del equipo.



3

APRENDER DEL PROCESO

Definición: es reflexionar sobre los propios procesos de enseñanza-aprendizaje que ocurren durante la investigación o desarrollo del proyecto de innovación y cómo éstos pueden ser utilizados en distintos contextos de la vida cotidiana.



4

APRENDER PARA LA INNOVACIÓN

Definición: es desarrollar habilidades y estrategias para fomentar una actitud innovadora, detectando necesidades del entorno o cambios que puedan aportar un valor nuevo y significativo. Utilizando para ello una variedad de herramientas, tales como la creatividad, los conocimientos previos, la información accesible en el medio, entre otras, perseverando para llevar la idea creativa a una acción que cree un valor nuevo y significativo sobre el entorno.