

# MODELO DE COMPETENCIAS

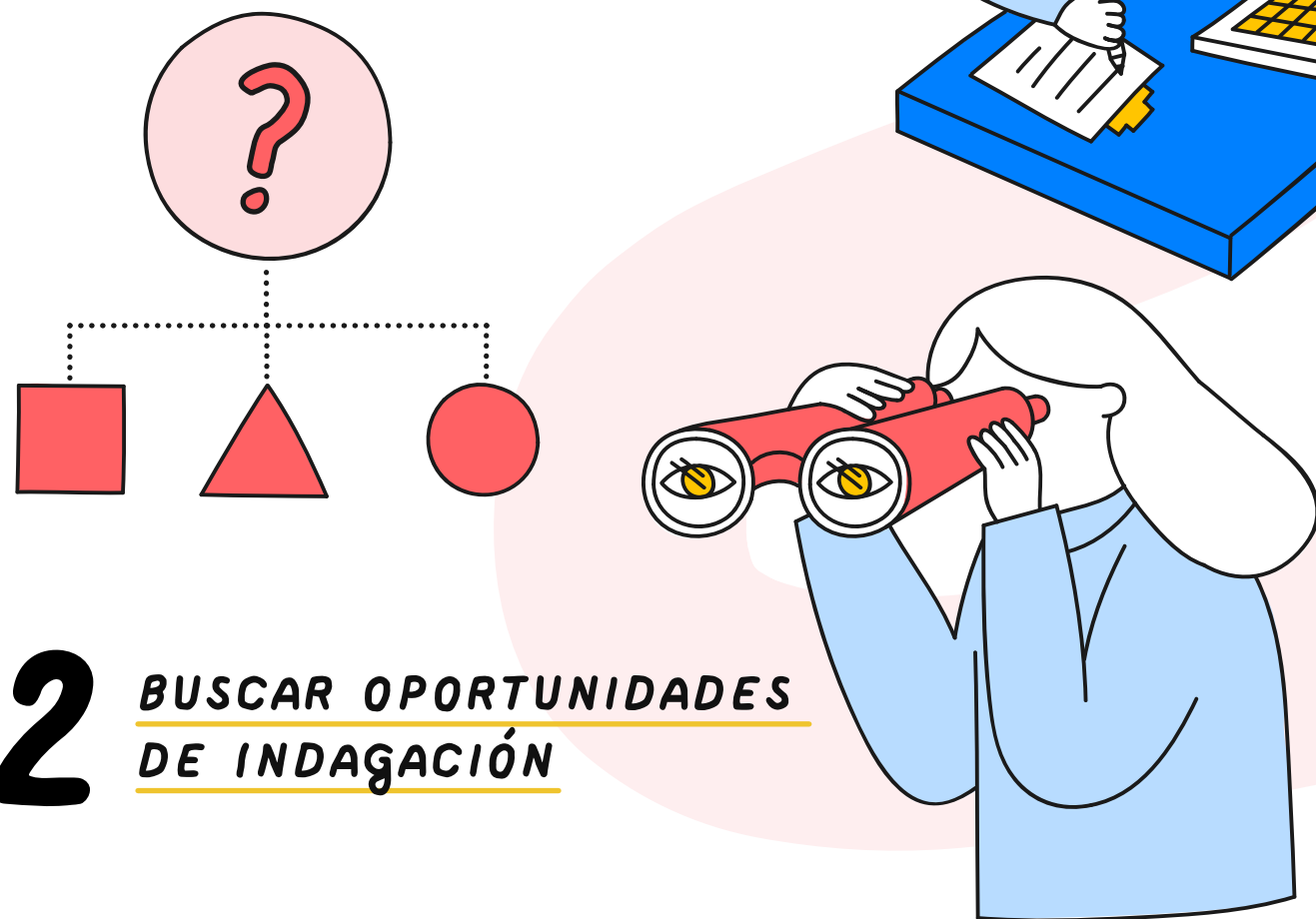
## PARA LA VALORACIÓN DE LA CIENCIA, LA TECNOLOGÍA Y LA INNOVACIÓN

### COMPETENCIAS TÉCNICAS

#### 1 ACTUAR CON CURIOSIDAD



#### 2 BUSCAR OPORTUNIDADES DE INDAGACIÓN



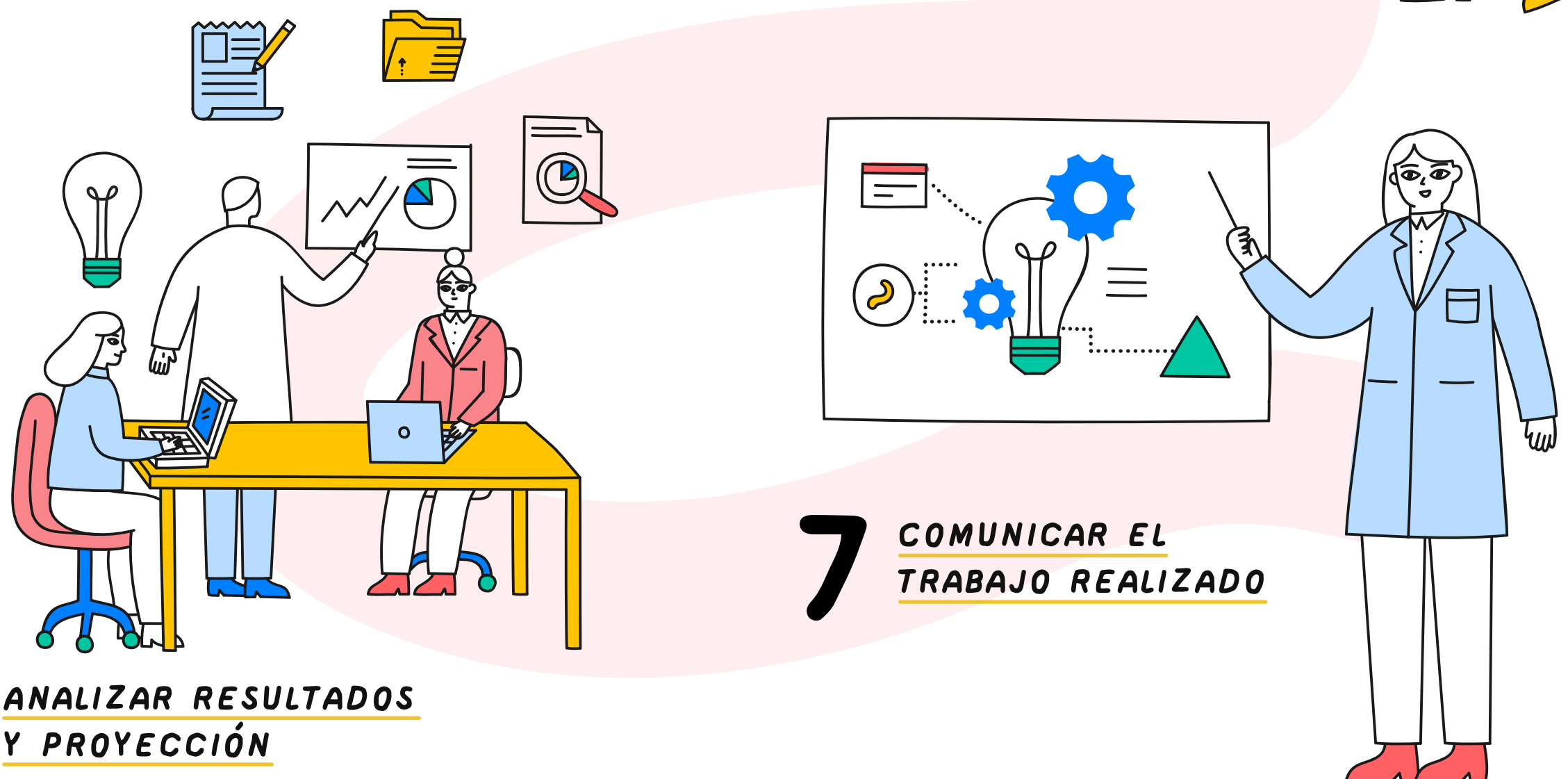
#### 3 DESCUBRIR ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN



#### 4 DISEÑAR EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



#### 5 EJECUTAR EL PROYECTO



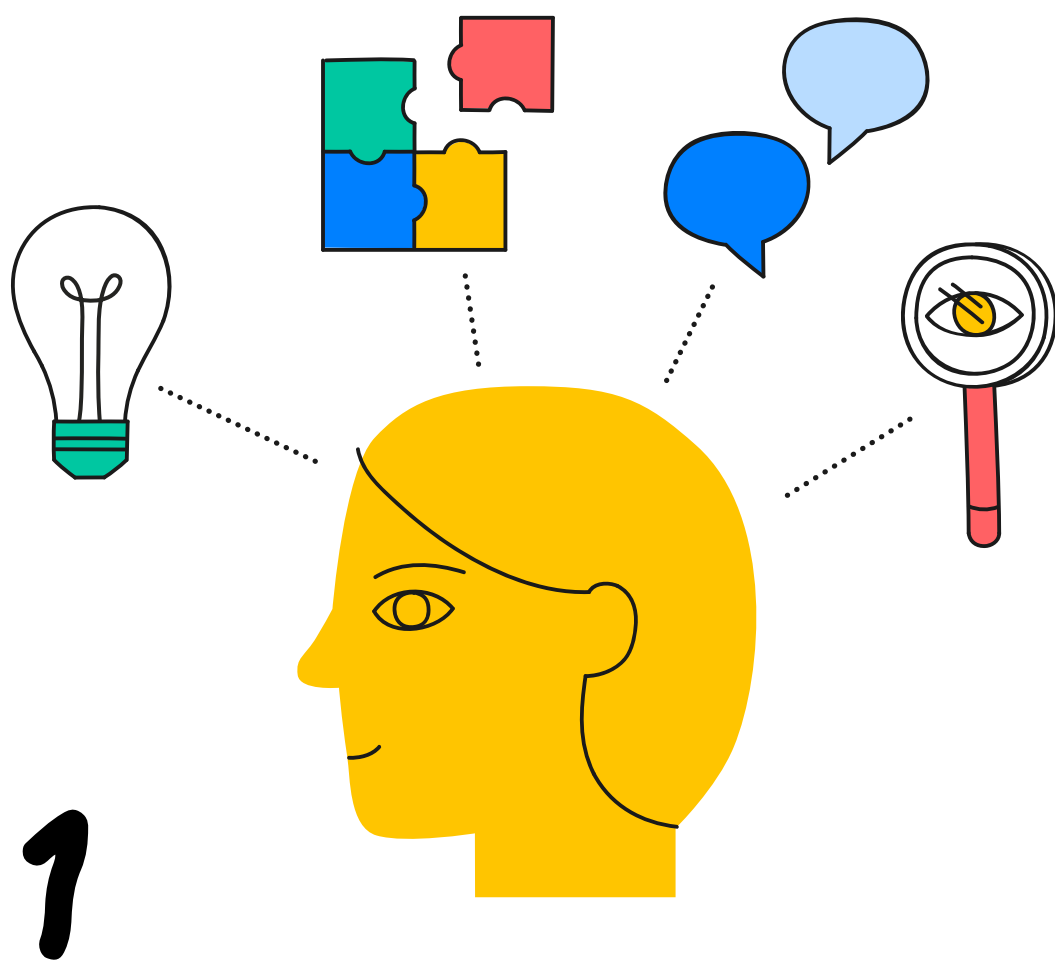
#### 6 ANALIZAR RESULTADOS Y PROYECCIÓN



#### 7 COMUNICAR EL TRABAJO REALIZADO



# COMPETENCIAS TRANSVERSALES



# 1

## EJERCITAR JUICIO CRÍTICO

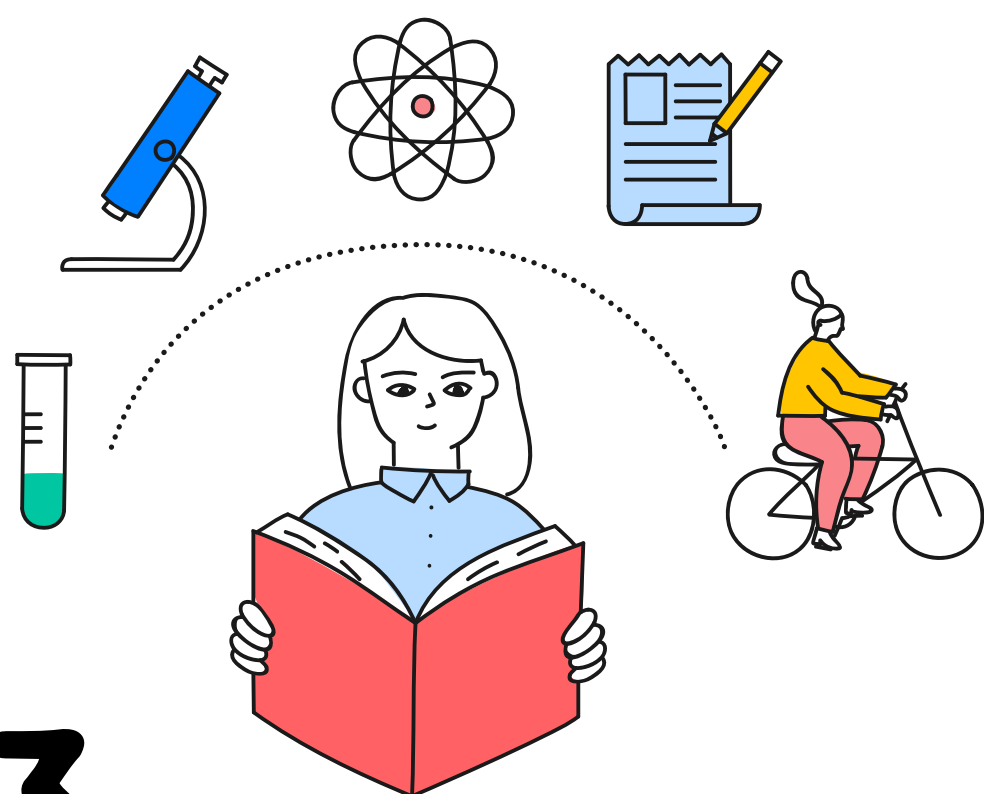
**Definición:** es razonar sobre un tema, problema o situación, evaluando distintos elementos involucrados y puntos de vista existentes.



# 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.