

*Telefónica*

FUNDACIÓN

Experiencia "Gigantes de cristal". Proyecto de aprendizaje interdisciplinar

## **Competencias del s XXI abordadas en el proyecto** "Gigantes de cristal". Proyecto de aprendizaje interdisciplinar

### a) **COMPETENCIAS ÁMBITO APRENDIZAJE E INNOVACIÓN**

#### Competencia

#### **Pensamiento crítico y solución de problemas**

#### Indicadores:

<u>Utilizar pensamiento sistemático</u>	Analiza como las partes de un todo interactúan entre sí, para producir resultados globales en los sistemas complejos
<u>Hacer sentencias y decisiones</u>	Evalúa las pruebas, argumentos, afirmaciones y creencias de forma efectiva
	Analiza y evalúa los principales puntos de vista alternativos
	Sintetiza y establece conexiones entre la información y los argumentos
	Interpreta la información y extrae conclusiones basadas en el mejor análisis
	Reflexiona críticamente sobre las experiencias y procesos de aprendizaje

#### Competencia

#### **Creatividad e innovación**

#### Indicadores:

<u>Trabajar creativamente con otros</u>	Desarrolla y comunica nuevas ideas a los demás con eficacia
	Es abierto y receptivo a perspectivas nuevas y diversas; logrando incorporar aportaciones y comentarios en el grupo de trabajo
	Demuestra originalidad e inventiva en el trabajo y comprende los límites de los otros para adoptar nuevas ideas

Competencia

**Comunicación y colaboración**

Indicadores:

<u>Colaboración con otras personas</u>	Demuestra capacidad para trabajar de manera efectiva y respetuosa con diversos equipos
	Ejercita la flexibilidad y la voluntad de ser útil, con la finalidad de definir los compromisos necesarios para lograr un objetivo común
	Asume la responsabilidad compartida para el trabajo colaborativo y valora las aportaciones individuales realizadas por cada miembro del equipo

**b) COMPETENCIAS ÁMBITO HABILIDADES PARA LA VIDA PROFESIONAL Y PERSONAL**

Competencia

**Flexibilidad y adaptabilidad**

Indicadores:

<u>Ser flexible</u>	Comprende, negocia y equilibra diversos puntos de vista y creencias para alcanzar soluciones viables, especialmente en entornos multiculturales
---------------------	---

Competencia

**Liderazgo y responsabilidad**

Indicadores:

<u>Ser responsable con los demás</u>	Actúa responsablemente teniendo en cuenta los intereses de la comunidad en general
--------------------------------------	--

c) **COMPETENCIA ÁMBITO EN MANEJO DE INFORMACIÓN, MEDIOS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)**

Competencia

**Manejo de información**

Indicadores:

<u>Acceder y evaluar la información</u>	Accede a información de manera efectiva (tiempo) y eficiente (fuentes)
	Evalúa la información de forma crítica y competente
<u>Uso y manejo de la información</u>	Utiliza la información de manera precisa y creativa para el tema o el problema que nos ocupa
	Gestiona el flujo de información de una amplia variedad de fuentes
	Tiene conocimientos fundamentales de las cuestiones éticas / legales en torno a la acceso y uso de la información

Competencia

**Alfabetismo en Medios**

Indicadores:

<u>Construcción de mensajes mediáticos</u>	Comprende las características y convenciones las herramientas de creación de medios de comunicación y utiliza las más adecuadas
	Entiende y utiliza eficazmente las expresiones más apropiadas y las interpretaciones en diversos entornos multiculturales

Competencia

**Competencia en TIC**

Indicadores:

<u>Aplicar la tecnología de forma efectiva</u>	Usa la tecnología como una herramienta para investigar, organizar, evaluar y comunicar información
	Utiliza las tecnologías digitales (ordenadores, PDAs, reproductores multimedia, GPS, etc.), las herramientas de comunicación / de redes y redes sociales apropiadamente para acceder, administrar, integrar, evaluar y crear información, con la finalidad de desempeñarse con éxito en una economía del conocimiento
	Tiene conocimientos fundamentales de las cuestiones éticas / legales involucrados en el acceso y el uso de tecnologías de la información