



# **COMINN**

## **COMpetences for INNovation in the metal sector**

DEFINICIONES DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE





# Competences for Innovation in the Metal Sector

## DEFINICIONES DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<b><u>País:</u></b>	<b>SPAIN</b>
<b><u>Institución:</u></b>	<b>FONDO FORMACIÓN EUSKADI</b>
<b><u>Cualificación:</u></b>	<b>Facilitadores e impulsores de la innovación dentro de los grupos de trabajo en las PYMEs del Metal</b>
<b><u>Nivel MCE (EQF):</u></b>	<b>5</b>
<b><u>Resultado de aprendizaje:</u></b>	<b>CREATIVIDAD (PENSAMIENTO LATERAL)</b>
<b><u>Definición de R.A.</u></b>	<b>Ser capaz de contemplar aquello conocido de forma diferente, buscando nuevas soluciones y alternativas. Intentar formas distintas de hacer que no sea la lógica tradicional, usar otros puntos de vista y aceptar el cambio, sin miedo y con decisión.</b>
<b><u>Unidades de R.A.</u></b>	

1. Desarrollar la curiosidad
2. Generar ideas
3. Asumir riesgos
4. Desarrollo del autoconocimiento y la intuición





# Competences for Innovation in the Metal Sector

## DEFINICIONES DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Resultado de Aprendizaje	r capaz de contemplar aquello conocido de forma diferente, buscando nuevas soluciones y alternativas. Intentar formas distintas de hacer que no sea la lógica tradicional, usar otros puntos de vista y aceptar el cambio, sin miedo y con decisión.			EQF nivel
UNIDADES de Resultados de aprendizaje	Conocimiento	Habilidades	Destrezas	
<p><b>1. Desarrollar la curiosidad: Buscar otras respuestas, otras maneras novedosas y atractivas de abordar los problemas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Definir estrategias de resolución de problemas</li> <li>•Describir en detalle el conocimiento del lenguaje</li> <li>•Definir estrategias para la generación de ideas</li> <li>•Identificar las emociones en general</li> <li>•Definir los problemas y sus causas y soluciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Relacionar los nuevos conocimientos con aquellos ya conocidos</li> <li>•Expresar ideas, conceptos y relaciones</li> <li>•Clasificar y analizar de modo versátil y flexible diferentes enfoques de los problemas</li> <li>•Analizar los problemas</li> <li>•Interpretar las emociones en general</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transferir diferentes percepciones, diferentes conceptos y diferentes puntos de vista</li> <li>•Demostrar que los problemas pueden ser muy útiles si sabes darles buen uso: nos sirven de aprendizaje</li> <li>•Determinar el origen los problemas, por qué surgen</li> <li>•Reestructurar conceptos</li> <li>•Informar y transferir a los demás</li> <li>•Ilusionar desde la transparencia en los planteamientos</li> <li>•Asociar conceptos</li> <li>•Controlar las emociones propias y las emociones en general</li> <li>•Demostrar que asume riesgos</li> <li>•Producir con fluidez mental ideas, conceptos y relaciones</li> </ul>	<p>5</p>



# Competences for Innovation in the Metal Sector

## DEFINICIONES DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Definición del Resultado de Aprendizaje	Ser capaz de contemplar aquello conocido de forma diferente, buscando nuevas soluciones y alternativas. Intentar formas distintas de hacer que no sea la lógica tradicional, usar otros puntos de vista y aceptar el cambio, sin miedo y con decisión.			EQF nivel
UNIDADES de Resultados de aprendizaje	Conocimiento	Habilidades	Destrezas	
<p><b>2. Generar ideas : Ser una persona positiva. Usar la fantasía</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Describir en detalle el conocimiento del lenguaje</li> <li>•Definir el funcionamiento de técnicas de generación de ideas (durante las reuniones)</li> <li>•Definir el conocimiento científico básico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Cuestionar las cosas</li> <li>•<u>Analizar con imaginación</u> y sentido del humor</li> <li>•Dinamizar grupos de personas de distintos perfiles y distintos departamentos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Construir una actitud positiva y automotivarse</li> <li>•Controlar cómo expresar los deseos y pensamientos de la manera y en el momento adecuado</li> <li>•Representar y producir imágenes mentales(auditivas, visuales, gustativas, etc.) que expresan en forma consciente o en forma inconsciente nuestros deseos</li> <li>•Demostrar que asume riesgos</li> <li>•Aplicar las ideas a la realidad de la empresa</li> <li>•Producir con fluidez mental ideas, conceptos y relaciones</li> </ul>	<p><b>5</b></p>



# Competences for Innovation in the Metal Sector

## DEFINICIONES DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Definición del Resultado de Aprendizaje	Ser capaz de contemplar aquello conocido de forma diferente, buscando nuevas soluciones y alternativas. Intentar formas distintas de hacer que no sea la lógica tradicional, usar otros puntos de vista y aceptar el cambio, sin miedo y con decisión.			EQF nivel
UNIDADES de Resultados de aprendizaje	Conocimiento	Habilidades	Destrezas	
<p><b>3. Asumir riesgos:</b> <b>Atraverse a cometer errores</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Definir las reglas ( Y SU FLEXIBILIDAD)</li> <li>•Identificar los miedos que más comúnmente destruyen la creatividad: miedo a fallar, temor al ridículo, miedo al rechazo, miedo a lo diferente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Percibir e intuir</li> <li>•Clasificar y analizar de modo versátil y flexible diferentes enfoques de los problemas</li> <li>•No juzgar los fallos</li> <li>•Expresar felicitación por los éxitos (si es de manera pública, mejor)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Transferir los propios méritos y capacidades</li> <li>•Proyectar que equivocarse no es malo (comprender que equivocarse, es parte del proceso)</li> <li>•Demostrar que los errores ayudan a aprender</li> <li>•Determinar los problemas y diagnosticar sus causas y soluciones</li> <li>•Demostrar no tener miedo a arriesgar y ser valiente (CORAJE)</li> <li>•Transmitir confianza para que los trabajadores se arriesguen independientemente del resultado</li> <li>•Gestionar la incertidumbre, el stress y la ansiedad</li> </ul>	<p><b>5</b></p>



# Competences for Innovation in the Metal Sector

## DEFINICIONES DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Definición del Resultado de Aprendizaje	Ser capaz de contemplar aquello conocido de forma diferente, buscando nuevas soluciones y alternativas. Intentar formas distintas de hacer que no sea la lógica tradicional, usar otros puntos de vista y aceptar el cambio, sin miedo y con decisión.			EQF nivel
UNIDADES de Resultados de aprendizaje	Conocimiento	Habilidades	Destrezas	
<p><b>4. Desarrollo del autoconocimiento y la intuición: conocimiento de nuestras preferencias, sensaciones, estados y recursos internos; valoración adecuada de uno mismo, autoconfianza.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Identificar el lenguaje básico de términos relacionados con las emociones: vocabulario emocional</li> <li>•Definir e identificar el significado y contenido de la emociones</li> <li>•Describir el proceso: circuitos emocionales</li> <li>•Definir e identificar las Competencias emocionales</li> <li>•Nombrar las emociones</li> <li>•Identificar las emociones y su complejidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Distinguir entre diferentes clases de emociones</li> <li>•Analizar las relaciones entre las emociones y sus efectos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Controlar las emociones, relaciones y sus efectos</li> <li>•Controlar y transferir las emociones adecuadamente</li> <li>•Determinar las necesidades relacionadas con los sentimientos</li> <li>•Autoevaluar las propias fortalezas y limitaciones</li> <li>•Aplicar los propios méritos y capacidades</li> <li>•Usar las Competencias emocionales</li> <li>•Evaluar y discriminar entre diferentes emociones en base a claves situacionales y expresivas.</li> </ul>	<p><b>5</b></p>