



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2020/2021

Nº de proyecto 190

Train the trainers

Recurso online para alinear capacidades y competencias transversales
en el marco de la agenda europea de capital humano, empleabilidad y
competitividad

Responsable del proyecto:
Asunción López-Varela

Facultad de Filología

Departamento Estudios Ingleses

CONTENIDOS

Resumen

Objetivos y justificación p. 1-3

Objetivos alcanzados p. 4

Metodología e indicadores p. 4-5

Recursos humanos p.6

Anexo 1: Competencias del Marco EntreComp p.7

Anexo 2: Marco conceptual y Competencias incluidas en el curso p. 8-13

Anexo 3: Desarrollo detallado de las actividades p. 14-26

RESUMEN

El proyecto “Train the Trainers” continúa la labor de dos proyectos anteriores: 2019/ 20. No. 360 (La docencia en emprendimiento y emprendimiento social en los ecosistemas universitarios de referencia: Aplicación de las metodologías docentes de aprender a emprender en la Universidad Complutense de Madrid) y 2018/19- No. 218 (La docencia en emprendimiento y emprendimiento social en los ecosistemas universitarios de referencia). El proyecto ha supuesto la creación de un recurso online destinado a la formación en innovación social y emprendimiento dentro del marco de la Nueva Agenda de Capacidades de Europa empleando como prototipo la asignatura de “Crítica literaria e investigación contemporánea en lengua inglesa” del Grado de Estudios Ingleses.

La propuesta se enmarca dentro de las líneas prioritarias del equipo rectoral y del Vicerrectorado de Emprendimiento y Empleabilidad, en línea con la normativa europea puesto que la universidad debe potenciar no solo la docencia y la investigación sino también la transferencia de conocimiento a la sociedad y el fortalecimiento de las salidas profesionales mediante la alineación de la docencia a las capacidades y competencias que se necesitan en el mercado laboral.

OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN

El objetivo principal ha sido alinear las capacidades y competencias transversales necesarias para adaptar el desarrollo curricular a un mayor espectro de salidas profesionales, en línea con los objetivos de la Agenda Europea de empleabilidad y competitividad. El prototipo se ha desarrollado en la asignatura de “Crítica literaria e investigación contemporánea en lengua inglesa” del Grado de Estudios Ingleses.

Otros objetivos son:

- El conocimiento específico de las capacidades y competencias específicas necesarias para adaptar el currículo de Estudios Ingleses a un mayor espectro de salidas profesionales que incluyan la innovación social y el emprendimiento. En este caso concreto a la edición y la gestión editorial.
- La consideración del emprendimiento como un itinerario válido para el futuro profesional en la disciplina de Estudios Ingleses
- La incorporación de la innovación social y el emprendimiento en el aula a través de itinerarios de aprendizaje que acerquen la teoría a la práctica de forma más concreta.
- La creación de recursos de formación en innovación social y emprendimiento que permitan contribuir a una mejor transferencia del conocimiento a la sociedad y a la incentivación de la creación de empleo.
- Servir de apoyo en el proceso de incubación en el área de Humanidades de los proyectos desarrollados por la Oficina Complutense de Emprendimiento.
- Construir un entramado que permita a los profesores primero, y después a los estudiantes, disponer de todas las herramientas necesarias para su desarrollo en materia de innovación social y emprendimiento.
- Sensibilizar a los estudiantes en que la innovación social y el emprendimiento son vehículos extraordinarios para resolver problemas sociales formando parte de los mismos.

- Celebración del congreso internacional *New Directions in the Humanities* <https://thehumanities.com/2021-conference>

Justificación

El proyecto se enmarca en las líneas prioritarias que el Estado Español tiene establecidas en relación con el emprendimiento y la [innovación social](#). A partir de 2011, por recomendación de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) y de la Comisión Europea, se produce la inclusión de la materia de iniciativa emprendedora en las diferentes etapas educativas. En 2013, se promulga la [Ley 14/2013 de 27 de septiembre](#) que amplía la educación en emprendimiento. En lo que respecta a las universidades, el artículo 5 de la misma Ley establece que: 1. Se promoverán las iniciativas de emprendimiento universitario para acercar a los jóvenes universitarios al mundo empresarial, y que 2. Las universidades fomentarán la iniciación de proyectos empresariales, facilitando información y ayuda a los estudiantes, así como promoviendo encuentros con emprendedores (véase también el [informe de Eurydice España - REDIE. Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa CNIIE](#)). Así las cosas, las universidades españolas vienen incorporando el emprendimiento en el marco universitario a través de diversas iniciativas. En este sentido, el Grupo de investigación SIIM ha desarrollado las que se consignan a continuación.

Programa de formación en competencias transversales

Desde la creación del [Espacio Europeo de Educación Superior en 2010](#) y su posterior [implantación](#), el énfasis en la educación europea recae en la adquisición de competencias para un aprendizaje permanente que garantice la empleabilidad, la inclusión social y la participación activa de la ciudadanía para dar solución a las crisis y los problemas de un mundo globalizado. En el marco de referencia europeo, las competencias son un conjunto de acciones para lograr un resultado determinado, e incluyen conocimientos, capacidades o destrezas y actitudes o motivaciones en términos de comportamiento. Se establecen dos tipos de competencias: las competencias clave (key competences) y las competencias transversales, más recientemente denominadas habilidades blandas ('transferable or soft skills') (véase David Haselberger, Petra Oberhuemer, Eva Pérez, Maria Cinque, and Fabio Davide Capasso, [Mediating Soft Skills at Higher Education Institutions ModEs project](#), 2012). Las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su desarrollo personal, la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo (véase [Orden ECD/65/2015](#)). Por otro lado, las competencias transversales, se consideran igualmente importantes porque intervienen directamente en la adquisición de las competencias clave. Denominadas también 'habilidades blandas' ([Soft Skills](#)) representan una combinación dinámica de habilidades cognitivas y metacognitivas, interpersonales, intelectuales y prácticas (véase Tim Kautz, James J. Heckman, Ron Diris, Bas ter Weel, Lex Borghans [Fostering and Measuring Skills: Improving Cognitive and Non-Cognitive Skills to Promote Lifetime Success](#)).

En este sentido, el Grupo de Investigación SIIM puso en marcha en 2019 un [prototipo para implementar varias competencias transversales en las aulas](#). La investigación reveló también que muchas de las competencias transversales y habilidades blandas (o [Soft Skills](#)) que se contemplan en "[Marco europeo de la competencia emprendedora](#)" forman parte también de otros marcos competenciales europeos, como el de [EURODOC European Council of Doctoral Candidates and Junior Researchers](#) que extiende las competencias al ámbito del postgrado, [DigComp 2.0 \(Digital Competence Framework 2.0\)](#), o [OECD Learning Compass 2030](#) que tipifica las competencias transversales del futuro.

En relación con el emprendimiento, el [Libro Verde. El espíritu emprendedor en Europa de la Comisión de las Comunidades Europeas \(2003\)](#) sentó las bases para la alineación de las competencias educativas y los perfiles profesionales (véase también [Global Entrepreneurship Monitor GEM](#)). El marco [EntreComp](#) (enlace a la

versión en español) surge a finales de 2016 dentro de la propuesta de la “[Nueva agenda de capacidades para Europa](#)” cuyo objetivo es enfrentar los retos a europeos a través de la revisión de tres grandes áreas competenciales: Ideas y oportunidades; Recursos; y “Pasar a la acción”. Estas tres áreas engloban 15 subcompetencias. El emprendimiento se define como la capacidad de actuación frente a las oportunidades e ideas, transformándolas en valor para la sociedad. Este valor puede ser financiero, cultural o social. [EntreComp](#) (enlace a la versión en inglés) considera que la educación en competencias ayuda a transformar ideas en oportunidades de acción y movilización de recursos, que pueden ser tanto personales como materiales o inmateriales. (Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. [EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework](#). Luxembourg: Publication Office of the European Union 2016)

OBJETIVOS ALCANZADOS

- Se ha reforzado el ecosistema de innovación social y emprendimiento de la UCM mediante la incorporación de competencias transversales en el aula, en concreto en la asignatura “Crítica literaria e investigación contemporánea en lengua inglesa” del Grado en Estudios Ingleses.
- Se han alineado en parte las capacidades y competencias de la Agenda Europea de empleabilidad y competitividad con los contenidos del área para así ampliar las salidas profesionales, y el conocimiento de las mismas, en nuestros egresados.
- Se han identificado las capacidades y competencias transversales necesarias para adaptar el currículo de Estudios Ingleses a un mayor espectro de salidas profesionales que incluyan la innovación social y el emprendimiento. Véase la web creada a tal efecto <https://www.ucm.es/siim/train-the-trainers>
- Simultáneamente se ha contribuido al ecosistema con el mantenimiento de las actividades de traducción y formación en competencias editoriales de los estudiantes a través de estas tres actividades:
 - Prácticas en revisión editorial académica <https://www.ucm.es/siim/journal-of-artistic-creation-and-literary-research>
 - Contacto con personas y entidades del ámbito editorial <https://www.ucm.es/siim/miscelanea-literaria>
 - Prácticas en traducción <https://www.ucm.es/siim/victorianweb-participant-translators>
- Se ha ayudado a canalizar un espectro más amplio de salidas profesionales en Estudios Ingleses.
- Se ha dado visibilidad al trabajo conseguido en la organización de la Conferencia Internacional <https://thehumanities.com/2021-conference> y las publicaciones asociadas <https://cgscholar.com/bookstore/cgrn/228/232> que aparecerán próximamente.

METODOLOGÍA Y PLAN DE TRABAJO

El proyecto ha querido dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo ha de conformarse la alineación de capacidades y competencias transversales en áreas concretas y en el marco la Nueva Agenda de Capacidades de Europa y del ecosistema de innovación social, emprendimiento y transferencia de la Universidad Complutense de Madrid?
- ¿Cómo se puede ayudar a canalizar un espectro más amplio de salidas profesionales en Estudios Ingleses y en Filología en general?
- ¿Cuáles son los elementos que conforman el mapa de innovación social y emprendimiento en el área de Estudios Ingleses y en Filología en general?
- ¿Cómo beneficia la formación de los egresados UCM en materia de innovación social y emprendimiento a la adecuación de la Nueva Agenda de Capacidades de Europa, la mejora de la empleabilidad y la sociedad en general?

- ¿Cómo contribuye la formación curricular y no curricular de los egresados UCM a la creación del Ecosistema de Emprendimiento de la Universidad Complutense de Madrid?

Fases y cronograma:

1. Estudios preliminar e identificación de las competencias transversales del marco EntreComp que se pueden incorporar al Grado de Estudios Ingleses.



<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework>

2. Incorporación de las competencias a la programación de la asignatura de “Crítica literaria e investigación contemporánea en lengua inglesa”.

Estudio preliminar e implementación en el aula	Implementación fuera del aula	Validación
<ul style="list-style-type: none"> • Revisión de competencias <ul style="list-style-type: none"> • Lista de competencias a incorporar a la asignatura. • Creación de Webinars de contenidos teóricos • Nueva pedagogía. Inventario de prácticas en el aula 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta con grupos de interés • Ideación de modelo conceptual • Creación e implementación de propuestas emprendedoras en el marco de la asignatura y de las necesidades sociales reales 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseminación. Conferencia Internacional New Directions in the Humanities. • Talleres de trabajo con expertos en Design Thinking. Aprendizaje a partir de problemas surgidos • Evolución del modelo de aprendizaje desde los resultados y la solución de retos concretos en el marco de Una Europa

3. Ideación del modelo conceptual y creación de la página web <https://www.ucm.es/siim/train-the-trainers>
4. Creación de Webinars con el aparato teórico del curso “- Crítica literaria e investigación contemporánea en lengua inglesa” con el fin de poder dedicar más tiempo a trabajar las competencias en el aula. <https://www.ucm.es/siim/critical-theory-webinars>
5. Nueva pedagogía. Inventario de prácticas en el aula. Anexo
6. Consulta con grupos de interés. Manifiesto <https://sites.google.com/ucm.es/miscelanea-literaria/librerias-y-editoriales>
7. Creación e implementación de propuestas emprendedoras en el marco de la asignatura
8. <https://sites.google.com/ucm.es/miscelanea-literaria/> <https://www.ucm.es/siim/podcasts-para-cerrar-los-ojos>
9. Diseminación. Conferencia Internacional New Directions in the Humanities <https://thehumanities.com/2021-conference>
10. Sostenibilidad del modelo y ampliación en retos concretos durante la actividad

UnaFutura que se celebrará en el marco de Una Europa (5-9 Julio 2021).

INDICADORES DE IMPACTO

- La memoria final del proyecto, que resume la evolución del trabajo realizado y las acciones concretas;
- La propuesta de un mapa docente de capacidades y competencias específicas con los elementos que lo contienen, la metodología, los instrumentos para desarrollarlas en el curso piloto de la asignatura de “Crítica literaria e investigación contemporánea en lengua inglesa”;
- Las evaluaciones del curso realizadas por los participantes;
- Los artículos y ponencias derivados del análisis de la situación por parte del equipo de investigación, que aparecerán próximamente en la revista <https://cgscholar.com/bookstore/cgrn/228/232> vinculada a la conferencia internacional New Directions in the Humanities <https://thehumanities.com/2021-conference>.
- La promoción de iniciativas de Innovación Social y Emprendimiento;
 - Prácticas en revisión editorial académica <https://www.ucm.es/siim/journal-of-artistic-creation-and-literary-research>
 - Contacto con personas y entidades del ámbito editorial <https://www.ucm.es/siim/miscelanea-literaria>
 - Prácticas en traducción <https://www.ucm.es/siim/victorianweb-participant-translators>
- La organización de la Conferencia Internacional <https://thehumanities.com/2021-conference>;
- Participación en el reto Augmented Human del proyecto Una Futura dentro de Una Europa <https://www.una-europa.eu/> (véase actividades relacionadas en la clase de “Crítica literaria e investigación contemporánea en lengua inglesa” (Anexo 2)

RECURSOS HUMANOS

El perfil del equipo que ha trabajado en este proyecto se adecúa desde el punto de vista técnico y profesional al desarrollo de un trabajo de estas características. El trabajo viene avalado por experiencias anteriores antes citadas. López-Varela, coordinadora del proyecto, tiene experiencia en más de 20 proyectos de Innovación Docente y, entre ellos, al menos 5 orientados a la formación de los estudiantes en emprendimiento. Cuenta además con evaluaciones muy positivas en el programa Docencia desde que se implantó en 2014. Los jóvenes doctores del equipo y la participación de estudiantes aventajados constituyen un incentivo. Los miembros del equipo han participado en los Programas Internacionales de Visitas a Ecosistemas de Referencia que se viene desarrollando desde el año 2016 y que ha aportado una gran cantidad de conocimiento en la materia a los profesores que han podido disfrutar de las visitas a Silicon Valey y Cambridge-Enterprise, además del programa SantanderX.

<https://www.ucm.es/siim/siim-knowledge-transfer>

<https://www.santanderx.com/calls/santander-x-entrepreneurship-educators-programme/5ec39f2a06bcb10013a8988c?detail=true>

DOCTORAS/ES UCM: Azucena Barahona Mora Juan González Echeverría Asun López-Varela Chloe Sharpe

COLABORADORAS HONORÍFICAS/ JÓVENES DOCTORAS: Ana Abril Hernández Estefanía Saavedra Evelina Šaponjic-Jovanovic Marta Silvera Roig

DOCTORANDOS: Daniela Sandoval Jaime Segura San Miguel

ESTUDIANTES DE GRADO: Andy Cabello Bravo Frank Carrizo Zirit Sofía Oriana Bozzo Claudia Alea Parrondo

PROFESORES EXTERNOS: Eulalia Piñero Gil (UAM), Ana González-Rivas (UAM) y Laura Arce (UAM)

ANEXO 1. COMPETENCIAS DEL MARCO ENTRECAMP

Áreas	Competencias	Recomendaciones	Descriptor
1. Ideas y oportunidades	Identificar oportunidades	Usa tu imaginación y habilidades para identificar oportunidades y crear valor.	Identifique y aproveche las oportunidades para crear valor explorando el panorama social, cultural y económico / Identifique las necesidades y los desafíos que deben cumplirse / Establezca nuevas conexiones y reúna a los elementos del paisaje para crear oportunidades para crear valor.
	Creatividad	Desarrollar ideas creativas y útiles.	Desarrolle varias ideas y oportunidades para crear valor, incluidas mejores las soluciones a los desafíos nuevos y existentes / Explore y experimente con enfoques innovadores / Combine conocimientos y recursos para lograr efectos valiosos.
	Visión	Trabajar con una visión de futuro.	Imagine el futuro / Desarrolle una visión para convertir ideas en acción / Visualice escenarios futuros para ayudar a guiar el esfuerzo y la acción.
	Evaluar ideas	Aprovecha al máximo las ideas y oportunidades.	Juzgue qué valor tiene en términos sociales, culturales y económicos / Reconozca el potencial que tiene una idea para crear valor e identifique formas adecuadas de aprovecharla al máximo.
	Pensamiento ético y sostenible	Evaluar las consecuencias y el impacto de ideas, oportunidades y acciones.	Evalúe 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 cómo son los objetivos sociales, culturales y económicos sostenibles a largo plazo, y el curso de acción elegido / Actuar responsablemente.
Áreas	Competencias	Recomendaciones	Descriptor
2. Recursos	Autoconocimiento y confianza en sí mismo	Crear en ti y seguir desarrollándose.	Reflexione sobre sus necesidades, aspiraciones y deseos a corto, mediano y largo plazo / Identifique y evalúe las fortalezas y debilidades individuales y grupales / Cree en su capacidad para influir en el curso de los eventos, a pesar de la incertidumbre, los contratiempos y las fallas temporales.
	Motivación y perseverancia	Mantener la concentración y no darse por vencido.	Esté determinado a convertir ideas en acción y satisfacer su necesidad de lograr. / Esté preparado para ser paciente y seguir intentando alcanzar sus objetivos individuales o grupales a largo plazo. / Ser resistente bajo presión, adversidad y falla temporal.
	Movilizar recursos	Recopilar y gestionar los Recursos que se necesitan.	Obtenga y administre los recursos materiales, no materiales y digitales necesarios para convertir ideas en acción / Aproveche al máximo los recursos limitados / Obtenga y administre las competencias necesarias en cualquier etapa, incluidas las competencias técnicas, legales, fiscales y digitales
	Educación financiera y económica	Desarrollar conocimientos financieros y económicos.	Estime el costo de convertir una idea en una actividad de creación de valor / Planifique, aplique y evalúe las decisiones financieras a lo largo del tiempo / Administre los recursos financieros para asegurarse de que mi actividad de creación de valor pueda durar a largo plazo
	Movilizar a otras personas	Inspira, entusiasma y atraer a otras personas a bordo.	Inspire y entusiasme a las partes interesadas relevantes / Obtenga el apoyo necesario para lograr resultados valiosos / Demuestre comunicación, persuasión, negociación y liderazgo efectivos
3. Pasar a la acción	Tomar la iniciativa	Ir a por ello.	Iniciar procesos que creen valor / asumir retos. / Actuar y trabajar de forma independiente para lograr los objetivos, atenerse a las intenciones y llevar a cabo las tareas planificadas.
	Planificación y gestión	Priorizar, organizar y hacer seguimiento.	Establezca metas a largo, mediano y corto plazo / Defina prioridades y planes de acción / Adáptese a cambios imprevistos
	Manejar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	Tomar decisiones frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	Tome decisiones cuando el resultado de esa decisión sea incierto, cuando la información disponible sea parcial o ambigua, o cuando exista un riesgo de resultados no deseados / Dentro del proceso de creación de valor, incluya formas estructuradas de probar ideas y prototipos desde las etapas iniciales. para reducir los riesgos de fallar / Manejar situaciones de rápido movimiento de manera rápida y flexible
	Trabajar con otras personas	Trabajar y colaborar en red.	Trabaje junto con otros y coopere para desarrollar ideas y convertirlas en acción / Red / Resolver conflictos y enfrentar la competencia de manera positiva cuando sea necesario
	Aprender de la experiencia	Aprender haciendo	Use cualquier iniciativa para la creación de valor como una oportunidad de aprendizaje / Aprenda con otros, incluyendo compañeros y mentores / Reflexione y aprenda del éxito y el fracaso

ANEXO 2: DESARROLLO DETALLADO DE LAS ACTIVIDADES

Marco conceptual: competencias, habilidades y habilidades transversales (blandas)

Las competencias son un conjunto de acciones para lograr un resultado. Incluyen habilidades, destrezas y conocimientos observables, generalmente más fáciles de identificar y manejar, así como motivaciones o rasgos definidos en términos de los comportamientos necesarios para el éxito profesional; estas últimas tienden a ser más difíciles de identificar y medir.



La Red Europea de Educación Continua Universitaria EUCEN <http://www.eucen.eu/> divide las habilidades en 1) cognitivas (que implican el uso del pensamiento lógico, intuitivo y creativo) o 2) prácticas (que implican destreza manual y el uso de métodos, materiales, herramientas e instrumentos). Las habilidades blandas representan una combinación dinámica de habilidades cognitivas, metacognitivas, interpersonales, intelectuales y prácticas. Estas habilidades ayudan a las personas a adaptarse y comportarse de forma positiva para que puedan afrontar eficazmente los retos de su vida profesional y cotidiana. Son cruciales para la innovación y el emprendimiento. Las más importantes son las siguientes:

- Capacidad para trabajar en equipo
- Habilidades de escucha activa y comunicación
- Capacidad de colaboración y de llegar a consensos
- Liderazgo y capacidad para tomar decisiones.
- Pensamiento creativo
- Automotivación
- Gestión del tiempo
- Resolución de problemas

Nos enfrentamos a un período muy disruptivo que requiere remodelar muchas habilidades. La educación actual requiere la creación de entornos de aprendizaje más auténticos en los que los objetivos de aprendizaje estén alineados con los requisitos de las sociedades actuales. Es fundamental enseñar a los estudiantes a detectar oportunidades en medio de la información masiva que recibidos. También hay que entrenarles en establecer conexiones novedosas y sintetizar elementos dispersos y en ser creativos y ser capaces de resolver problemas concretos. Es muy importante que aprendan a trabajar en grupo y a co-desarrollar múltiples ideas y oportunidades, empleando enfoques innovadores. Hay que motivarles también, para que crean en sus capacidades individuales y en lo que pueden aportar al grupo. Deben aprender que el fracaso oculta siempre oportunidades, y es fundamental que aprendan de la experiencia, es decir, haciendo.

Educación en emprendimiento

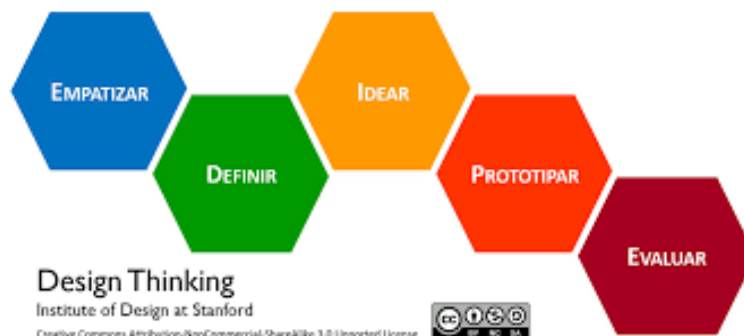
El informe Wilson (FFE-YE, 2012) reconoció la importancia de la educación empresarial para los estudiantes de educación superior. Definió la educación empresarial como “el proceso de equipar a los graduados con una capacidad mejorada para generar ideas y las habilidades para hacerlas realidad” (2012: 2). El informe muestra también que la inclusión de competencias de emprendimiento en el aula tiene una influencia positiva en la creatividad de los estudiantes y en el proceso de innovación, potenciando formas más activas de participación y aprendizaje motivacional, y teniendo un impacto significativo en la empleabilidad y la creación de start-ups.

En Europa, la Agencia Europea de Garantía de Calidad EQAA <https://eqaa.eu/en/> es la organización que proporciona orientación para incluir la Educación Empresarial y Empresarial en el aula. Entre conclusiones principales señaladas por la EQAA podemos señalar las siguientes:

- La educación en emprendimiento se extiende más allá de la adquisición de conocimientos en un área determinada. Incluye también aspectos emocionales, intelectuales, sociales y culturales.
- El objetivo final es producir graduados capaces de generar ideas originales en respuesta a necesidades, oportunidades y deficiencias identificadas, fomentando su capacidad de actuar incluso en circunstancias cambiantes. Se trata de que aprendan a tomar iniciativas, a reflexionar, comunicar bien, aprovechar oportunidades, asumir responsabilidades, establecer contactos de colaboración, reflexionar para ser eficaces, evaluar y revisar para mejorar, asumir riesgos y adaptarse.
- Desde el punto de vista personal, se fomenta que tengan una mentalidad abierta, proactividad, curiosidad, autoeficacia, flexibilidad, adaptabilidad, determinación y resiliencia. También es importante fomentar el liderazgo inclusivo, comprometido y colaborativo a través del trabajo en grupo.
- Es fundamental que enseñarles a experimentar diferentes pedagogías, incluyendo actividades, tareas de aprendizaje y formas de evaluación distintas a las que están acostumbrados.
- Muy importante es que los estudiantes relacionen su aprendizaje con aspiraciones personales y profesionales, construyendo la experiencia docente más allá de los contenidos de la asignatura, haciendo que el aprendizaje sea relevante y pueda vincularse a las tendencias y necesidades sociales actuales.

Design Thinking y emprendimiento

La educación en emprendimiento generalmente sigue las mismas etapas que las metodologías de Design Thinking: un período de inspiración grupal e intercambio emocional que genera ideas en lluvia de ideas (pensamiento divergente), seguido de un período de investigación refinada y el establecimiento de una estrategia para resolver un problema dado, seleccionado por el grupo (pensamiento convergente).



El marco EntreComp

El emprendimiento consiste en actuar sobre oportunidades e ideas y transformarlas en valor para los demás. El valor que se crea puede ser económico, cultural o social (FFE-YE, 2012).

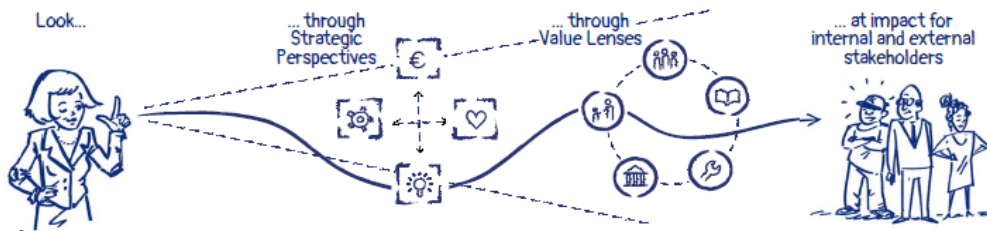
El proyecto Entrepreneurship360 de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) tipificó prácticas para ir más allá del sector de la educación superior y promover la educación emprendedora. Poco después, la Comisión Europea desarrolló HEInnovate que proporcionó un marco para que las universidades considerasen el apoyo a los emprendedores. El marco EntreComp fue desarrollado por el Joint Research Centre (JRC) de la Comisión Europea por encargo del Directorate General for Employment, Social Affairs and Inclusion (DG EMPL). El marco tiene como objetivo generar consenso en torno las competencias emprendedoras mediante la definición de 3 áreas de competencia, una lista de 15 competencias, y 8 resultados de aprendizaje y niveles de competencia. Véase Anexo 1 y <https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp>

Emprendimiento en Humanidades

En algunas áreas de Humanidades, los resultados del aprendizaje no siempre están claramente alineados con los objetivos del emprendimiento, y no hay suficiente práctica y acción reflexiva en las unidades de enseñanza que se evidencia a través de los criterios de evaluación. Los graduados de educación superior necesitan capacidades y habilidades que les permitan tener éxito en un entorno económico global cambiante. Cada vez más, los empleadores esperan que los graduados sean innovadores y flexibles, y que tengan una mentalidad emprendedora.

El programa que se presenta a continuación tiene como objetivo desarrollar competencias transversales y de emprendimiento en el área de Estudios Ingleses. Para ello, se ha elegido la asignatura de “Crítica literaria e investigación contemporánea en lengua inglesa” que permite el desarrollo de formas de aprendizaje por problemas, técnicas de desarrollo de pensamiento divergente (brainstorming) y convergente, además de estrategias para el pensamiento creativo. La metodología empleada en el curso promueve la curiosidad junto al desarrollo de habilidades transferibles y actividades de aprendizaje experiencial.

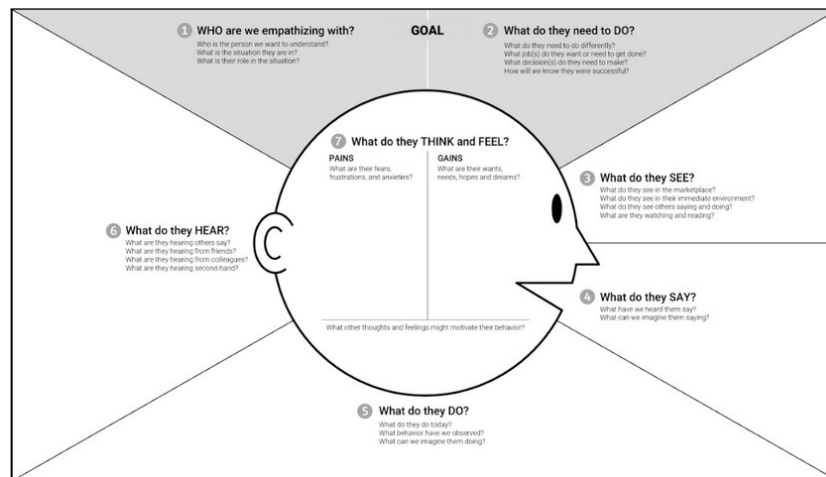
A diferencia de los modos didácticos de aprendizaje, el aprendizaje basado en problemas no consiste en aprender únicamente del profesor, sino del intercambio entre compañeros; los estudiantes aprenden haciendo, en lugar de escuchar pasivamente. Aprenden también competencias de comunicación y debate y reciben retroalimentación no solo del profesor sino también de sus compañeros y de personas externas cuando presentan sus proyectos finales. Se trata de un aprendizaje más informal y flexible, pero que tiene cierta presión al dirigirse a la consecución de objetivos concretos en un espacio de tiempo determinado. Los errores se convierten en oportunidades de cambio e innovación bajo perspectivas estratégicas marcadas por el valor de las ideas. Se trata de un proceso social y complejo orientado hacia el impacto generado por las ideas orientadas a la solución de un problema.



El proceso Design Thinking

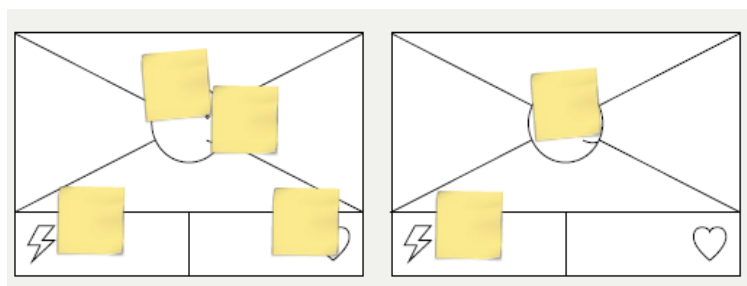
Empatizar

El proceso de Design Thinking comienza con actividades que desarrollan aspectos emocionales y ayudan a las personas a ponerse en lugar del otros. Eso es así porque toda actividad está dirigida a la creación de algo para alguien, y desde la perspectiva emprendedora se insiste en que hay que conocer bien a los destinatarios de la idea y de la solución. En este sentido, el trabajo en grupo ayuda a los estudiantes a abrirse y ponerse en el lugar de los demás.



Definir

El siguiente paso consiste en lanzar un reto y debatir en torno a soluciones. Esto requiere un proceso de pensamiento divergente que se genera en el grupo y que gradualmente va convergiendo y definiendo soluciones concretas. Para localizar las ideas y los puntos de convergencia se utilizan notas cortas en papel adhesivo que se van pegando en la pizarra o la pared y agrupando posteriormente según el tema. El grupo decide después cuáles de esas ideas quiere utilizar para solucionar el reto.



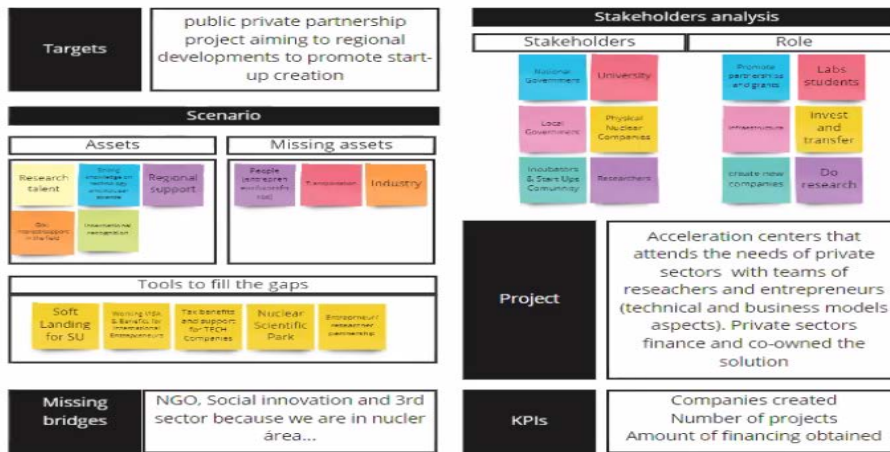
Idear

Se comienza entonces a pensar quienes son los destinatarios concretos de la solución que queremos plantear, y se delibera, utilizando el mismo sistema de notas, en cómo

se deben hacer las cosas. Una vez se ha aclarado el objetivo concreto hay que imaginar cómo podría ser el resultado final.

Prototipar

El proceso de creación de prototipos debe centrarse en los usuarios finales. Para ello se utiliza el llamado modelo Canvas que ayuda a visualizar el proyecto.



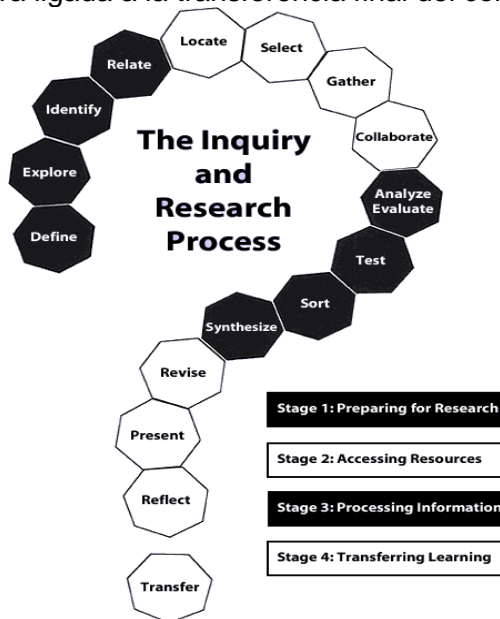
Evaluar

La evaluación del impacto del prototipo propuesto para solucionar el reto tiene que dirigirse desde varios ámbitos ya que el aprendizaje dirigido hacia el emprendimiento no evalúa la mera retención de conocimiento, sino que requiere actividades prácticas especializadas en las que los estudiantes demuestren sus habilidades. También se debe planificar la evaluación del trabajo en equipo, aclarando las contribuciones de los miembros del equipo. La evaluación que mide resultados conocidos difiere de la evaluación que desarrolla nuevas percepciones y oportunidades, particularmente cuando estas se sitúan en contextos y entornos cambiantes; esto requiere una evaluación impulsada por procesos.

En este caso, se recomienda un portafolio personal que demuestre la progresión a través de la reflexión.

Finalmente, la evaluación del proyecto final emplea un 'elevator pitch' corto que resuma el escenario y el contexto del reto, el plan de solución y la metodología.

La evaluación también va ligada a la transferencia final del conocimiento adquirido.



COMPETENCIAS A INTRODUCIR EN EL AULA

APRENDER A APRENDER Y METACOGNICIÓN - autogestión eficaz del aprendizaje (gestión del tiempo, autonomía, disciplina, perseverancia, concentración), aprendizaje autorregulado (planificación, seguimiento y evaluación del progreso personal), reflexión crítica. Se proponen las actividades "Marca personal" y "El viaje del héroe". Consulte la descripción en la tabla a continuación.

SENSIBILIZACIÓN CULTURAL - promoción y protección de la diversidad cultural y el patrimonio cultural.

HABILIDADES DE APRENDIZAJE E INNOVACIÓN: las 4 C

- Creatividad e innovación: crear ideas nuevas y valiosas de forma individual y / o colaborativa y evaluar estas ideas para mejorarlas y desarrollarlas en productos / creaciones útiles.
- Curiosidad: El escenario de aprendizaje se presenta de manera que los Participantes estén ansiosos por investigar el tema e involucrarse en las actividades.
- Pensamiento crítico y resolución de problemas: utilizando argumentos, razonamiento y análisis, apreciando diferentes puntos de vista para emitir juicios y conclusiones, adoptando la curiosidad para ampliar la perspectiva y ampliar el conocimiento, la toma de decisiones.
- Comunicación: expresarse con confianza y claridad en diversas formas y en una variedad de situaciones, comprender a los demás y considerar diferentes perspectivas para formular argumentos.
- Colaboración: trabajar en equipos diversos haciendo uso de las diferencias para crear nuevas ideas, planificando y organizando de manera colaborativa; inclusión, desinterés, integridad y capacidad para liderar y seguir a otros. Logran un objetivo común y comparten la responsabilidad del trabajo colaborativo,

HABILIDADES DIGITALES: uso competente de tecnologías digitales en comunicación, colaboración y resolución de problemas, creación de contenido y gestión de contenido, seguridad electrónica, aprendizaje permanente en redes virtuales. Alfabetización en TICs (Información, Comunicaciones y Tecnología) y VR (aprendizaje de realidad virtual)

LIDERAZGO Y GESTIÓN – establecer y cumplir metas incluso frente a obstáculos y presiones competitivas. Priorizar, planificar y administrar el trabajo para lograr el resultado deseado

RESPONSABILIDAD EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN RRI

Autoevaluación <http://rubistar.4teachers.org/index.php>

TENDENCIAS

- Project Based Learning PBL Aprendizaje basado en proyectos ABP. Los participantes aprenden desarrollando un proyecto en grupo, basado en un desafío impulsor que tienen que resolver;
- Aprendizaje móvil: los participantes obtienen acceso a la información y el conocimiento a través de teléfonos inteligentes y tabletas (aprenda en cualquier momento y en cualquier lugar);
- Aprendizaje colaborativo: un fuerte enfoque en el trabajo en grupo;
- VR en educación: aprendizaje mediante experiencias de realidad virtual;
- Aprendizaje entre pares: los participantes aprenden de sus pares y se retroalimentan unos a otros;
- Aula invertida (Flipped classroom): los participantes dominan los conceptos básicos viendo videos en casa. El tiempo en clase se "reorienta" para una aplicación concreta en la resolución de problemas. El tiempo que se pasa en el aula se utiliza para reflexionar, discutir y desarrollar la investigación.
- BYOD: los participantes traen sus propios dispositivos móviles al aula.
- Aprendizaje basado en juegos y gamificación: el aprendizaje se combina con juegos y herramientas similares a juegos
- Snack Learning: pequeños y atractivos aprendizajes en lugar de formas de estudio prolongadas.

DESARROLLO DETALLADO DE LAS ACTIVIDADES EN LA ASIGNATURA “CRÍTICA LITERARIA E INVESTIGACIÓN CONTEMPORÁNEA EN LENGUA INGLESA”

La descripción está tanto en inglés como en español porque el curso se desarrolla en inglés.

Las clases son de 120 minutos cada una y se dividen en dos sesiones semanales.

WEEK 1. Presentation of the course + Introduction to Design Thinking: *from creative thinking to enterprising action*

Class 1. Team building. ‘Personal branding’ (30 min.) EMPATIZAR

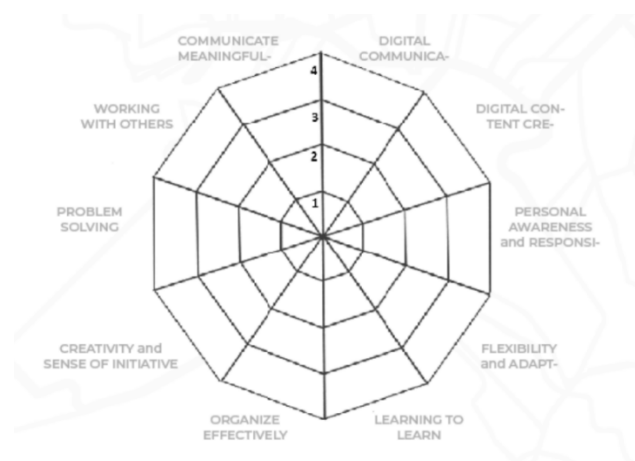
Hay muchos factores que influyen en la confianza de los jóvenes: autoestima, motivación, redes sociales, educación, cultura basada en la competencia o la cooperación, etc. Uno de los principales factores que puede tener un impacto negativo en la autoconfianza de los jóvenes. es la baja autoestima. La autoestima comienza a formarse desde la primera infancia, durante el proceso de socialización. Hoy en día, muchas culturas se basan en la competencia, incluido el sistema educativo y las formas de evaluación en las escuelas y universidades. Las redes sociales también pueden tener una influencia negativa en la autoestima.

Durante la primera clase, los estudiantes refuerzan sus mecanismos de autoestima y motivación para el trabajo en grupo. La actividad “marca personal” (personal branding) promueve la autoconciencia e intenta transmitir experiencias positivas individuales - habilidades, personalidad, etc.- al grupo.

Requiere ser capaz de comunicar bien para crear una buena impresión, tener conciencia de los éxitos y de las áreas que necesitan mejorar (fortalezas y debilidades), así como ser más conscientes de las motivaciones individuales, que influirán en el comportamiento dentro del grupo. La actividad requiere también de honestidad y capacidad de adaptación. A los estudiantes se les plantean las siguientes preguntas que deben de responder trabajando en grupos de unas personas.

Tienen la oportunidad de reunirse en tres grupos distintos para conocer a los demás.

- Give 3 to 5 adjectives to describe yourself?
- Be clear: What would you really love to do? What makes you happy?
- Make a list of skills you have, then invest in them and improve them.
- Did you participate in some extra (formal, non-formal, international, local, sport, volunteering, training course) activities? Make a list of the activities that you have done and try to list what (transferable) skills (soft skills) you have gained.
- Ambition: Where do you see yourself in 5 years?
- Values: what do you bring to the group? Demonstrate what your values are: your enthusiasm, your personal qualities (are you driven or willing to learn...?).



Introduction to Design Thinking (90 min)

A continuación, se presenta el proceso de Design Thinking para la resolución de retos complejos.

Los estudiantes pueden también visualizar posteriormente los videos empleados en la clase:

1. López-Varela: Introduction to Soft Skills and Design Thinking
<https://www.youtube.com/watch?v=aHBmE5F69Zw>
2. Design for Change at Impact Hub Madrid
Part 1. <https://www.youtube.com/watch?v=cpvyDmOjd5g>
Part 2. <https://www.youtube.com/watch?v=HiQJEwikhil>

Class 2: Myth-Criticism and Jungian Approaches

Durante la segunda clase a los estudiantes se les introducen conceptos de crítica literaria relacionados con la mito-crítica. Una aplicación práctica se desarrolla en la tercera clase.

Las grabaciones de esta segunda clase se encuentran en:

Video 1. <https://www.youtube.com/watch?v=Fpx9Tx6TTq4>

Video 2. <https://www.youtube.com/watch?v=enbm2sAzCyc>

Video 3. <https://www.youtube.com/watch?v=9C1x7YOrDJ8> (*The Hero's journey*)

WEEK 2. Carl Jung and Joseph Campbell. The Hero/heroine's Journey

Competences: Self Awareness and Intersubjective Skills

Class 3. DEFINIR (120 min)

La clase de alrededor de 50 estudiantes se divide en 10 grupos de 5.

Los estudiantes reflexionan sobre el modelo de Campbell y exploran su aplicación a los relatos elegidos por cada grupo identificando las competencias utilizadas por los héroes y heroínas en sus decisiones y acciones.

Los estudiantes aprenden a identificar las competencias transversales (o habilidades transferibles o blandas) que son las que se pueden utilizar en una amplia variedad de situaciones y entornos. Se diferencian de las denominadas 'duras' porque éstas últimas se pueden definir en formas de conocimiento determinadas. Las habilidades blandas incluyen aspectos A) intrapersonales, como confianza, entusiasmo, automotivación, perseverancia, autogestión, autodisciplina, adaptabilidad, pensamiento creativo y pensamiento crítico; B) las interpersonales o sociales, como actitud en un nuevo entorno, colaboración y trabajo en equipo, habilidades de comunicación, habilidades organizativas y de liderazgo, e inteligencia emocional. También otros aspectos como la tolerancia, el respeto por la diversidad, o las competencias interculturales, sociales y cívicas.

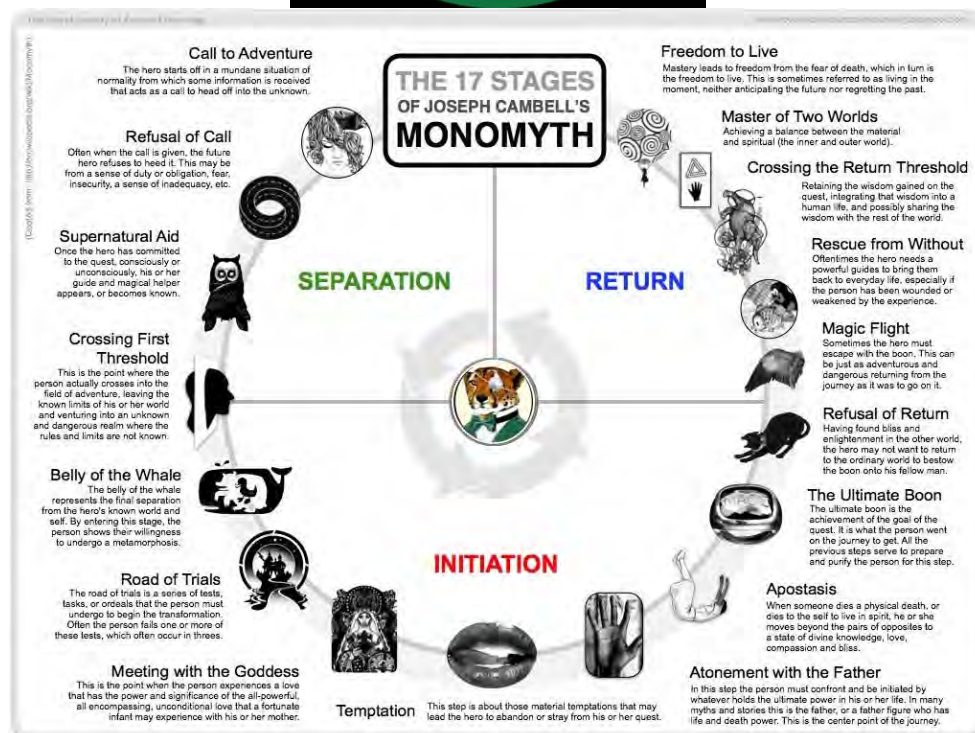
Se pide a la clase que reflexione sobre las siguientes competencias reflejadas en las historias que han leído.

- ¿Los protagonistas se enfrentan a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo? ¿Cómo?
- ¿Los protagonistas requieren la colaboración de otros para resolver los problemas que encuentran?
- ¿El protagonista pasa por experiencias liminales (lugares, tiempos, procesos) que le ayudan a aprender y crecer? ¿Están estas experiencias vinculadas a sus errores y equivocaciones? ¿Cómo se pueden convertir estos errores y fracasos en la ventaja del protagonista?

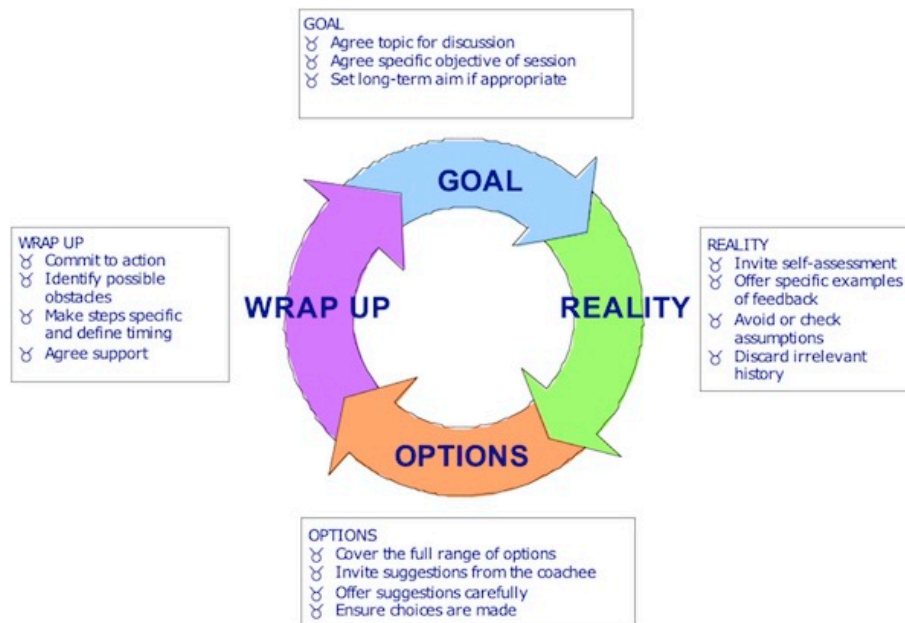
Objetivos

- Familiarizarse con los modelos de Jung y Campbell

- Identificar competencias / habilidades comunes del modelo EntreComp en las acciones de héroes / heroínas de las historias, en relación con los desafíos que enfrentan.
- Relacionar competencias / habilidades con actividades de resolución de problemas proporcionando ejemplos concretos para ilustrar cada competencia.
- Describir cómo gracias a cada competencia el héroe o la heroína logran resolver el problema. • Identificar competencias / habilidades comunes en las acciones de héroes / heroínas en películas en relación con los desafíos que enfrentan.
- Crear una infografía para mapear competencias a una especie de ilustración corporal: cabeza para competencias intelectuales / corazón para competencias emocionales y relacionales / manos o pies para competencias técnicas.



Conclusiones. A los estudiantes se les habla del modelo SWOT (que incorpora fortalezas –strengths- y debilidades –weaknesses-) pero se les presenta el modelo GROW cuyo acrónimo incorpora Goal (finalidad) Current Reality (realidad) Options/Obstacles (opciones y obstáculos). Will/Way Forward (dirección). El modelo ayuda a los equipos a mejorar actuaciones y alcanzar objetivos. Los estudiantes reflexionan teniendo en cuenta este modelo antes de realizar sus infografías en casa.



Los estudiantes, atienden así a las siguientes preguntas.

- ¿Cuál es la situación? (¿qué, quién, cuándo, dónde y cómo?)
- ¿Quiénes participan directa e indirectamente?
- ¿Cómo ven estas personas la situación?
- ¿Cuál será la consecuencia si no se hace nada?
- ¿Qué se ha hecho hasta ahora y con qué resultados?
- ¿Cuáles son las mayores dificultades externas para superar el reto/desafío?
- ¿Cuáles son las mayores dificultades personales para superar el reto/desafío?
- ¿Cuál es el núcleo real del problema?
- ¿Cuáles son las posibles acciones se pueden realizar para alcanzar el objetivo?
- ¿Cómo percibirían los demás estas acciones?
- ¿Qué medios se pueden usar?
- ¿Qué otras alternativas hay?
- Que pasaría si...?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de cada opción?
- ¿Qué opciones dan el mejor resultado?
- ¿Con qué opciones te sientes mejor?
- ¿Qué opción te gustaría elegir?

Class 4. IDEAR (120 min)

Flipped Classroom. Los estudiantes exploran los dos vídeos sobre crítica sociológica

Crítica Marxista 1. <https://www.youtube.com/watch?v=UIFXkZqksi8>

Crítica Marxista 2. <https://www.youtube.com/watch?v=Qb3th1V4nmE>

Discusión en clase. 60 min: Se pide a los estudiantes que reflexionen sobre cómo aspectos como la cultura, el patrimonio, la vida familiar, la educación, y otros aspectos influyen en la personalidad y la toma de decisiones. También se les pide que consideren aspectos de la vida presente que pueden influir en sus posibilidades futuras. Los estudiantes también reflexionan sobre los sueños individuales y cómo pueden reconciliarse con la familia y la comunidad, pensando en cuestiones de género, responsabilidad social, etc. Se les presenta el emprendimiento social a través de una infografía como 'El árbol de la vida' (véase <https://dulwichcentre.com.au/the-tree-of-life/> Denborough, 2008).



WEAK 3. IDEAR Visibilidad e inclusión

Class 5. (120 min)

Objetivo: estudios de género

La clase debate durante 30 min. sobre el tema de 'ser escuchado' y 'dar visibilidad' discutiendo la importancia de los medios, y ahora de las redes sociales, explorando estrategias de comunicación, la estructura de las presentaciones y cómo ciertas herramientas (imágenes, videos etc.) podría hacer que esta entrega sea más eficaz. También exploran el uso del lenguaje, la entonación, etc., en la comunicación.

Al explorar las estrategias utilizadas en las narrativas de grupos marginales (por ejemplo, las mujeres escritoras durante mucho tiempo), se les pide a los estudiantes que lleguen a problemas de visibilidad relacionados con el emprendimiento, el marketing, o la posibilidad de que las mujeres lleguen a puestos de liderazgo.

Con respecto al día de hoy, se les pide que exploren el ciberfeminismo y discutan cómo los medios en línea pueden proporcionar formas más activas de visibilidad.

También se pide a los estudiantes que identifiquen las competencias vinculadas al mundo editorial; relacionadas con escritoras y con la crítica literaria, reflexionando sobre las formas en que el emprendimiento puede incluir a la mujer de manera más activa.

90 min. adicionales. La profesora presenta los avances en estudios de género.

https://www.youtube.com/watch?v=lzPg4lrE_6U

Flipped Classroom. Los estudiantes miran el otro vídeo (preparado por la profesora) relacionado con la evolución de los movimientos feministas >

https://www.youtube.com/watch?v=4mBrADcje_A



Class 6. (120 min)

Objetivo: Sensibilizar sobre los efectos e impactos personales relacionados con la pertenencia a minorías, grupos marginados o discriminados.

Durante los primeros 90 min. de esta clase la profesora presenta los estudios críticos denominados postcoloniales, que tienen que ver con los problemas surgidos tras la descolonización y con la creación de nuevas identidades nacionales. Los vídeos están recogidos en:

Vídeo 1: <https://www.youtube.com/watch?v=QggN7MyaGR8>

Vídeo 2: https://www.youtube.com/watch?v=D69D_iArUzg

La clase termina con 30 min. de reflexión sobre los derechos humanos, las oportunidades tanto en educación como en emprendimiento. También sobre la importancia de aceptar la diversidad y la inclusión. Los estudiantes reflexionan también sobre la migración y sobre la idiosincrasia cultural.



A los estudiantes se les hace reflexionar sobre los diversos factores, interrelacionados de manera compleja, dinámica y abierta - factores personales, situacionales (características del contexto donde se desenvuelven las personas, factores ambientales, políticos e ideológicos, familiares, económicos, de género, etc.) y culturales (pautas de comportamiento adquiridos dentro de un mismo grupo social, étnico o identitario, incluyendo factores como la migración, situación legal, responsabilidad económica hacia familiares) integrados en un abanico de circunstancias que influyen

en la estructura y jerarquía de valores, los roles y estereotipos de edad y género, etc. Los estudiantes reflexionan sobre la diversidad cultural, conocen otros códigos culturales que les permitan interactuar con individuos y comunidades de otras culturas.

WEAK 4. IDEAR. Semiótica e Inteligencia emocional

Class 7. (120 min)

La profesora hace una introducción a la semiótica y a la comunicación cross-cultural. La clase queda grabada en Cross-Cultural Communication

<https://www.youtube.com/watch?v=TBFjD6aSidQ>

Objetivo: Que los estudiantes observen y reconozcan diferencias culturales con el fin de aprender a descentralizar y relativizar los puntos de vista propios, aprender a negociar y encontrar soluciones a conflictos donde ambas partes lleguen a puntos de encuentro a resolver diferencias y conflicto, a acuerdos mutuos y mejoras.

Se organizan actividades para la comprensión de la inteligencia emocional en relación con la semiótica cognitiva y los estudios de metáfora conceptual:

Metaphors have feelings

"I feel that I have a barrier in my way" "It's a big wall" "A brick wall, it's massive"

We constantly use metaphors to describe how we feel, often without even realising we are doing it. You have probably heard people say: "I've had it up to here"; "Something is holding me back"; The task is to think about how you feel about your goal/emotions/barrier and describe it as a metaphor. Metaphors help others visualize situations. This is also important when trying to 'sell' and idea in entrepreneur activities.

Understanding Emotions:

- Where is this emotion in your body? Where in the body is it felt?
- What would it look like? What colour is the emotion?
- What direction does the emotion travel in your body? Is it fast or slow?
- What temperature is the emotion?

The awareness on one's own emotions (emotional intelligence) is the capacity to be aware of, control, and express one's emotions is important in handling interpersonal relationships judiciously and empathetically.

Tip> Interesting read Lakoff and Johnson (1980/2003) *Metaphors we live by*.

<https://www.textosenlinea.com.ar/libros/Lakoff%20y%20Johnson%20-%20Metaphors%20We%20Live%20By%20-%201980.pdf>

Activity. Flipped classroom

Visual Languages. Flipped classroom at home: Nesting-avatar building workshop.

<https://techviral.net/best-websites-to-create-avatars-online/> (suggestions???)

The main objective is to build self-awareness in the students and help in team-building and trust through the use of visual language.

Avatars are similar to masks. Nesting refers to the opportunity to design more than one mask/avatar; for example a public one and an inner mask.

Students are asked to create several avatars at home and draw personal characteristics from the mask/avatar in class discussion.

WEEK 5. PROTOTIPAR

Class 8. Activity Elements of Semiotics: Negotiating in discussions.

Objectives

- focus on the core elements of controversial issues
- emphasize tolerance for multiple points of view

- emphasize the development of analytical thinking skills
- provide an appreciation for the value of teamwork and negotiation skills for conflict resolution.

Students take positions in their groups of 5. The groups are paired as 'pro' and 'con' and are given a topic related to the above (for instance, an example of fake news). A third group formulates specific questions related to the topic to the other two team (1 question per member, in total 5). The groups have to defend their positions offering arguments and feedback, commenting on logical flaws, insufficient evidence or arguments that debaters may have overlooked.

The "Pro" team has the responsibility to define and interpret a solution. Such team should interpret the topic as it would reasonably be interpreted in the public sphere. "Pro" need not necessarily provide a literal interpretation of the solution – rather, the objective of the "Pro" team is to make an adequate case for its interpretation of the solution. To this end, the team must introduce one or more arguments in support of the solution as they have interpreted it and sustain that case throughout the debate.

The "Con" team argues against the "Pro" position, countering the "Pro" team's interpretation of the solution if they believe it is not reasonable. The "Con" team may challenge any aspect of the "Pro" team's case and may offer a case of its own. For example, it may challenge the interpretation of the solution, the factual and analytical foundations of the case or the underlying assumptions of the "Pro" 's claims.

Both teams are give 30 minutes for prior preparation and research on the issue.

Participants are presented with a contemporary scenario, for example:

After a series of homophobic attacks on young homosexuals – especially on websites and in videos – a debate on this topic will take place in Parliament to provide budgetary funds for education against homophobic attitudes. The biggest opposition party is against the new law.

The 'pros' and 'cons' groups search for arguments on behalf of the ruling party and for the opposition.

The first twenty minutes should be used to search for relevant information and the remaining ten minutes to agree on the main points to be presented in the debate.

Finally, ten minutes are provided for observers to give their group feedback on their observations to the whole group. The following questions can help:

- Which websites were used as an information source?
- Which search methods and keywords were used?
- How was the trustworthiness of the websites or the truth of the information assessed?
- How much did the researched information differ?
- How is it possible to check if a website is reliable or if you can trust information?

A good way to react to hate comments is humour, parody and satire. Humour distracts and can thus influence the dynamics of a debate and weaken a heated discussion.

Using memes can take a stance on a subject in an absurd way that helps bring down tension. There meme generators like makeameme.org, imgflip.com, kapwing.com For copyright-free images use pixabay.com

Restrictions

- No research is permitted. Topic research must be completed prior to the beginning of a debate. Once the debate begins, the teams may not conduct research via the Internet nor through electronic or other means.
- Debaters, however, are allowed to consult whatever research materials they have brought with them to the debate.
- Debaters should be able to provide sources for direct citations. When debaters refer to any public information, they should be prepared to provide, upon request, complete source documentation to the opposing team and to the judges. Such documentation would include the name of an author (if any), the name and date of a publication (and a

page number, if available) or the URL of a website.

- Debaters should practice intellectual honesty. They should cite arguments and statistics truthfully and never fabricate sources or data.
- The debate should be approached as a team activity.

Other possible examples related to countering hate debates

- Islamic practices threatening Western traditions
- Certain cultures legitimate extreme forms of women oppression
- Demographic threat and migration
- Stereotypical behaviour towards disadvantaged groups such as migrants and refugees in the news
- Cyber-bullying

Additional information at the European Council

<https://rm.coe.int/168065dac7> <https://www.coe.int/en/web/compass/home>

Class 9. (120 min) Semiotics, Formalism, Structuralism, New Historicism

La profesora presenta un resumen de la evolución de estas tendencias críticas.

Formalism https://www.youtube.com/watch?v=vdfna_H-z9U

New Historicism https://www.youtube.com/watch?v=vdfna_H-z9U

WEEK 6. PROTOTIPAR

Class 10. (120 min) Poststructuralism, Deconstruction

La profesora realiza una introducción a las tendencias críticas más recientes.

Posteriormente abre la actividad 'pandora box' para realizar una lluvia de ideas.

Activity. Pandora Box

A topic is discussed until it is exhausted and a new topic can be pulled out of the box.

Class 11. Augmented Human

La profesora realiza una introducción incluyendo aspectos de poshumanismo, transhumanismo e inteligencia artificial.

Participants watch a video-lecture with additional insights on the topic. The Machines Made To Mimic Humans | Mechanical Marvels Professor Simon Schaffer (University of Cambridge)

<https://www.youtube.com/watch?v=YAg66jrvpHA>

Participants reflect on the present, past and future of automata, robots, cyborgs and AI and consider how technological development influences human world. They discuss topics such as decision-making in the digital world, technology & social inequality, posthumanism vs. transhumanism, ethics law & policy, chips and implants, brain-computed interfaces, human-robot interaction, responsibility of autonomous agents, AI, neuro-ethics and robotics, among other possibilities. The methodology to be used is Design Thinking and the working plan is below. Participants

- Learn about posthuman culture and AI by means of exploring the world of automata in mythology and within the history of technology.
- Learn about European cultural heritage and history (using Europeana Collections) and realize how important cultural heritage in order to create a better future
- Reflect on the ethical aspects of human-robot interaction, AI and related topics
- Acquire 21st century skills, including digital skills and ICT

Discussions

The relationship between 18th century ideas on 'automata' (i.e. Cartesian philosophy and developments in the Enlightenment and in the Romantic period.

"The classical age discovered the body as object and target of power... The great book of Man-the-Machine was written simultaneously on two registers: the anatomico-metaphysical register, of which Descartes wrote the first pages and which the physicians and philosophers continued, and the technico-political register, which was constituted by a whole set of regulations and by empirical and calculated methods relating to the army, the school and the hospital, for controlling or correcting the operations of the body. These two registers are quite distinct, since it was a question, on one hand, of submission and use and, on the other, of functioning and explanation: there was a useful body and an intelligible body... The celebrated automata [of the 18th century] were not only a way of illustrating an organism, they were also political puppets, small-scale models of power: Frederick, the meticulous king of small machines, well-trained regiments and long exercises, was obsessed with them." (Michel Foucault, Discipline and Punish, New York, Vintage Books, 1979, p.136)

Robotic toys

Lilliput, the first robot toy <https://www.youtube.com/watch?v=mMiqmDE61hg>
Furby, Aibo <https://www.youtube.com/watch?v=d0LGdhv14o>

Explore + Discuss: Uncanny Valley

- Participants watch this short video on Thomas Kuntz's blood drinking automaton <https://www.youtube.com/watch?v=rkDzDMclCBU>

- Participants are introduced to the notion of "Uncanny Valley"

https://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny_valley

They are asked to reflect on the cognitive mechanism underlying the phenomenon.

Sigmund Freud's article on "The Uncanny" is presented

<https://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>

"What interests us most in this long extract is to find that among its different shades of meaning the word heimlich exhibits one which is identical with its opposite, unheimlich. What is heimlich thus comes to be unheimlich. [...] In general we are reminded that the word heimlich is not unambiguous, but belongs to two sets of ideas, which, without being contradictory, are yet very different: on the one hand it means what is familiar and agreeable, and on the other, what is concealed and kept out of sight. Unheimlich is customarily used, we are told, as the contrary only of the first signification of heimlich, and not of the second. [...] On the other hand, we notice that Schelling says something which throws quite a new light on the concept of the Unheimlich, for which we were certainly not prepared. According to him, everything is unheimlich that ought to have remained secret and hidden but has come to light." (from Freud 'the Uncanny')

Participants are introduced to E.T.A. Hoffman's short story "The Sandman", inspiration for Freud's notion. This story is about an automaton.

Participants watch 3D Animated Short: "PATCHWORK" - by ISART DIGITAL |

TheCGBros <https://www.youtube.com/watch?v=mbsDtTjkblo> (8 min)

WEEK 7. PROTOTIPAR Major current environmental problems and their reflection in literary fiction

Class 12. Eco-criticism Flipped classroom. Independent work: students watch the corresponding videos for this topic. <https://www.ucm.es/siim/critical-theory-webinars>

Objectives

To provide a better understanding of the concept of sustainable environment,
To contribute to the protection of nature,
to contribute to the achievement of environmental targets



1. Pollution: Pollution of air, water and soil require millions of years to recoup. Industry and motor vehicle exhaust are the number one pollutants. Heavy metals, nitrates and plastic are toxins responsible for pollution. While water pollution is caused by oil spill, acid rain, urban runoff; air pollution is caused by various gases and toxins released by industries and factories and combustion of fossil fuels; soil pollution is majorly caused by industrial waste that deprives soil from essential nutrients.

2. Global Warming: Climate changes like global warming is the result of human practices like emission of Greenhouse gases. Global warming leads to rising temperatures of the oceans and the earth's surface causing melting of polar ice caps, rise in sea levels and also unnatural patterns of precipitation such as flash floods, excessive snow or desertification.

3. Natural Resource Depletion: Natural resource depletion is another crucial current environmental problems. Fossil fuel consumption results in emission of Greenhouse gases, which is responsible for global warming and climate change. Globally, people are taking efforts to shift to renewable sources of energy like solar, wind, biogas and geothermal energy. The cost of installing the infrastructure and maintaining these sources has plummeted in the recent years.

4. Loss of Biodiversity: Human activity is leading to the extinction of species and habitats and loss of bio-diversity. Eco systems, which took millions of years to perfect, are in danger when any species population is decimating. Balance of natural processes like pollination is crucial to the survival of the eco-system and human activity threatens the same. Another example is the destruction of coral reefs in the various oceans, which support the rich marine life.

Class 13. Recap. "Fortune Cookie Context"

Students are asked to fill a bag with fortune cookies, each with a question. Each student must formulate a question and 3 possible answers. Some of these questions will be included in the final multiple choice test.

One student in each team of 5 is asked to pick a cookie and answer the question. If they fail, the cookie and the question passes on to someone else in the team, but with each movement the team loses points.

FINAL PROTOTYPE IN GROUP. DESIGNING A PROJECT: TIPS

1. What is your initial team idea and your strategy?

Brainstorming rules

- Defer Judgement
- Encourage Wild Ideas
- Build on the Ideas of Others
- Stay Focused on Topic
- One Conversation at a Time
- Be Visual
- Go for Quantity

Instinctively, how excited are you about this idea? How innovative and different from what's out there does this idea feel? How practical do you think this idea is? Does implementing it seem realistic? How Will This Idea Have Impact on the Challenge You're Addressing? As a group, visualize the experience that a person might have with your idea over time. Any idea or service that you create will have a beginning, a middle, and an end. How does the experience culminate at the end?

As a group, identify the ideal type of person you're designing your product or service for. Give this person a name and write down a few characteristics about them—name, age, profession. Sketch a story-map made of concrete moments

Vote for the Most Innovative Idea. Is there consensus around a handful of ideas?

2. Discover more about how your project links to other similar projects; listen to other people with similar ideas; find out organizations that might be able to help you. Make research with industry statistics and concrete answers
3. Have clear in your mind what is your mission: what are the values that drive the planned activities; what are the methods that best align with your values; what are the competences that members of your team bring
4. what is your target group to which the project is addressed. You must have a clear idea of those to whom you are addressing. Listen to them and understand the problem that you want to solve. Launch a SWOT analysis and use the tree of problems methodology to solve potential problems and calculate risks. Turn the initial problem(s) into a goal and transform causes into actions and consequences into objectives.
5. Focus on the problem and find out what caused the failure of your competitors. It is important to understand what are the potential competitors, in which geographical areas they operate, in which offer niche you are located or, in general, what are the business logic that move them (price, specialisation, etc.). All this is useful to understand what to do or how to do better or to decide if there are elements on which to base any partnership.
6. Business plan. GROW analysis and focus on objectives and strategies, strengths, opportunities and threats. Adapt your initial idea and re-imagine new solutions.

Proposed projects to be developed within UnaFutura <https://www.una-europa.eu/> (5-9 July 2021)

Participants can create a AR/VR scenario using a free platform such as <https://www.openspace3d.com/> If they are planning to engage younger people, the gamification tool CoSpacesEdu can be used <https://cospaces.io/edu/> Instructions for CoSpacesEdu

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLwVby6khJkrpf1ssQ31qIb0DxcOIAKTgY>
Animations can also be created using <https://scratch.mit.edu/>

They can also use

<https://cartodb.github.io/odyssey.js/>

<https://storymap.knightlab.com/>

<https://www.arcgis.com/index.html>

Virtual Escape Room. Sustainable Development Goals

We fall into a rabbit hole and end up year 2030. There are serious issues in the future and it is up to the players to save the world. Activities: maze; a note with 4-lettered clue to reveal 4-digit code using Lewis Carroll's number substitution cypher.

Participants can create a map to locate some of a selection of automata across a historical timeline in a map, in order to trace the evolution of technology and the cultural concerns associated. <https://www.scribblemaps.com> or <https://www.timetoast.com/>

They can also introduce QR Code

Participants can make short videos with information on the 'Augmented Human' by means of a tool like <https://info.flipgrid.com/>

Alternatively, they can produce a PPT presentation or an infographic poster using <https://www.emaze.com/> <https://www.canva.com/> or <https://pixabay.com/>