EntreComp - Marco de referencia de la competencia de emprendimiento

Lilian Weikert García

Capital Humano y Empleo, JRC-CCI Sevilla

EntreCompFood

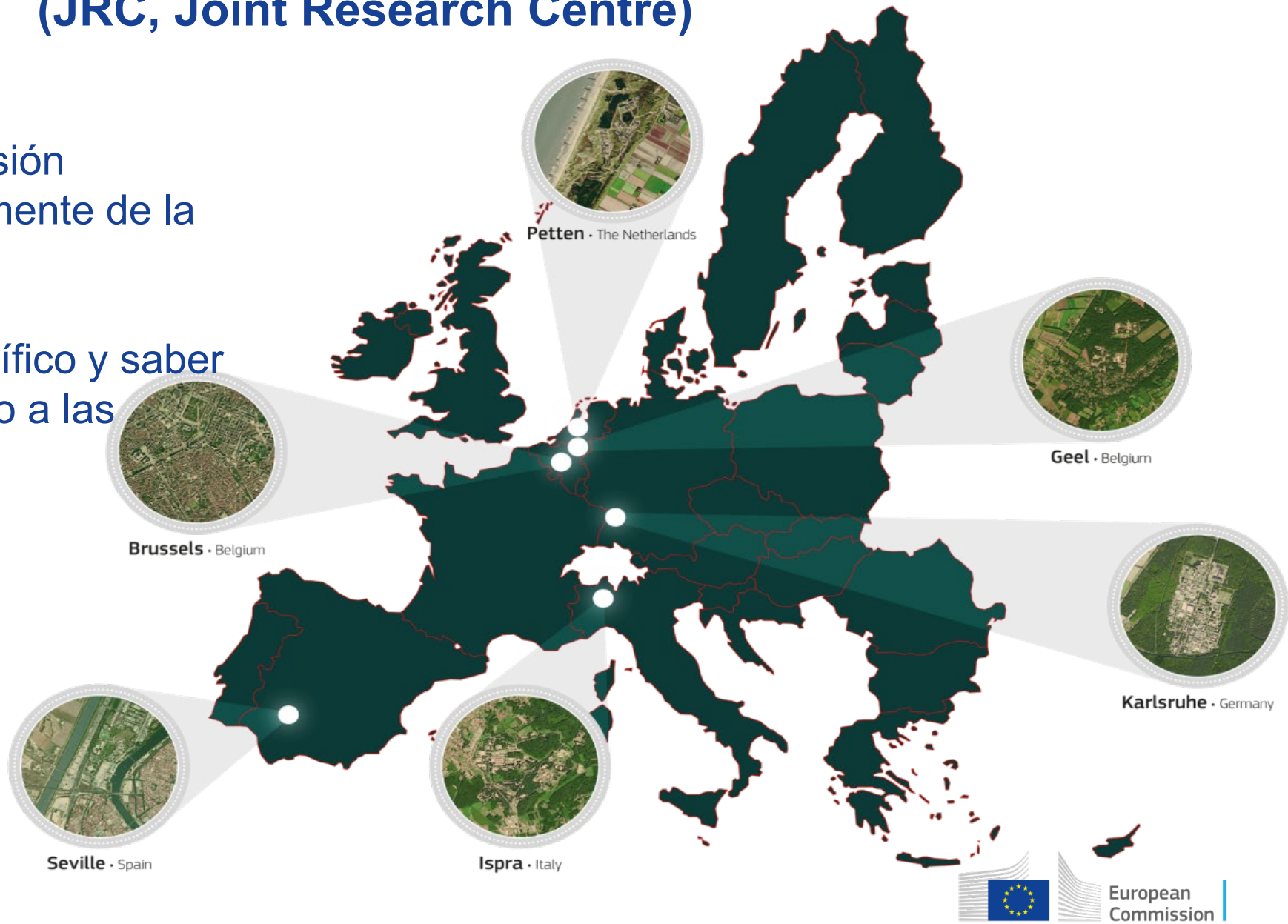
Octubre 2021

El Centro Común de Investigación de la Comisión Europea (JRC, Joint Research Centre)

El único servicio de la Comisión Europea encargado directamente de la investigación

Proporciona el consejo científico y saber hacer técnico para dar apoyo a las políticas de la UE

JRC Sevilla: Estudios socio-económicos sobre crecimiento e Innovación (~400p)



Las competencias clave

Joint
Research
Centre

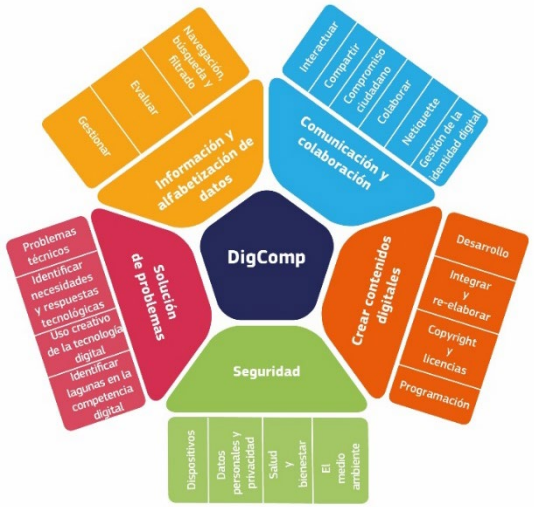
Las competencias clave

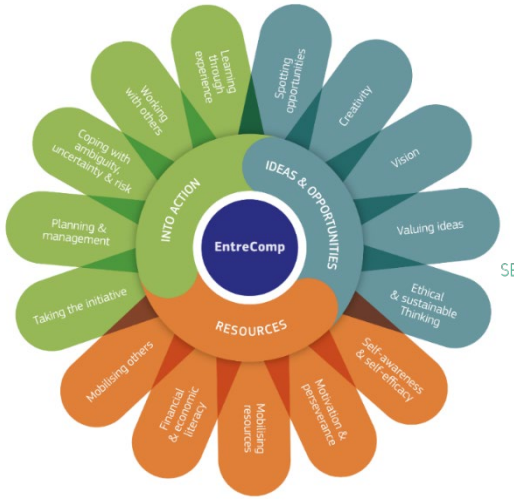
La CE identifica 8 competencias clave del aprendizaje permanente, que todos los ciudadanos deben tener para:

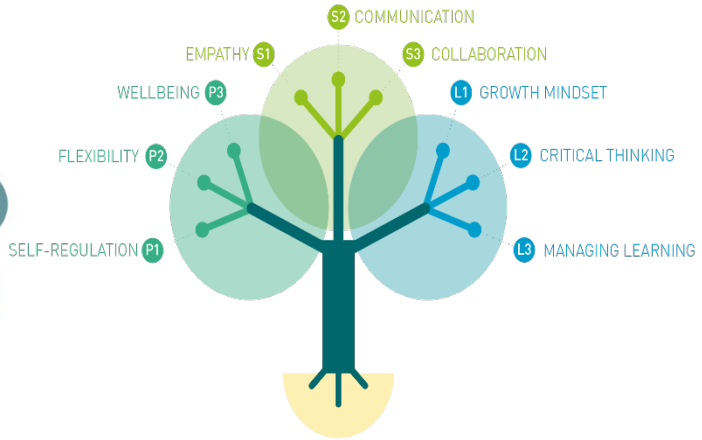
- El desarrollo y realización personal
- Empleabilidad
- Inclusión social
- Estilo de vida sostenible
- Vida exitosa en sociedades en paz
- Ciudadanía activa

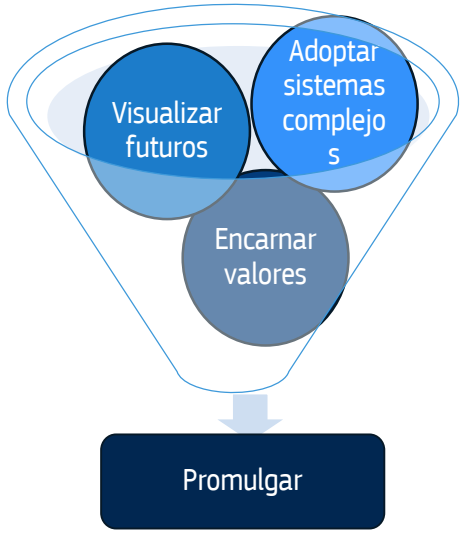
Marcos Europeos de competencias

- DigComp, 2013
- EntreComp, 2016
- LifeComp, 2020
- GreenComp, 2022









- DigComp 2.0, 2016
- DigComp 2.1, 2017
- DigComp 2.2. 2022

European Commission

EntreComp: Marco europeo de la competencia clave de emprendimiento

EntreComp: Áreas y competencias

Adoptar el marco europeo de competencia de emprendimiento (EntreComp) significa estar convencidos de que todos podemos aprender a ser más emprendedores y actuar de forma más emprendedora.

Emprendimiento es actuar sobre oportunidades e ideas y transformarlas en **valor para los demás**. El valor que se crea puede ser **económico**, **cultural** o **social**.

(FEE-YE, 2011)

Todos significa TODOS: estudiantes, educadores, madres, padres, empleados, empleadores, funcionarios, gerentes, líderes del tercer sector o dueños de negocios pueden crear un mayor valor para los demás.

Todos podemos desarrollar una mentalidad emprendedora que mejore nuestro desarrollo personal y profesional.

European Commission

EntreComp: Áreas y competencias

Ideas y Oportunidades
Detección de oportunidades
Creatividad
Visión
Valorar ideas
Pensamiento ético y sostenible

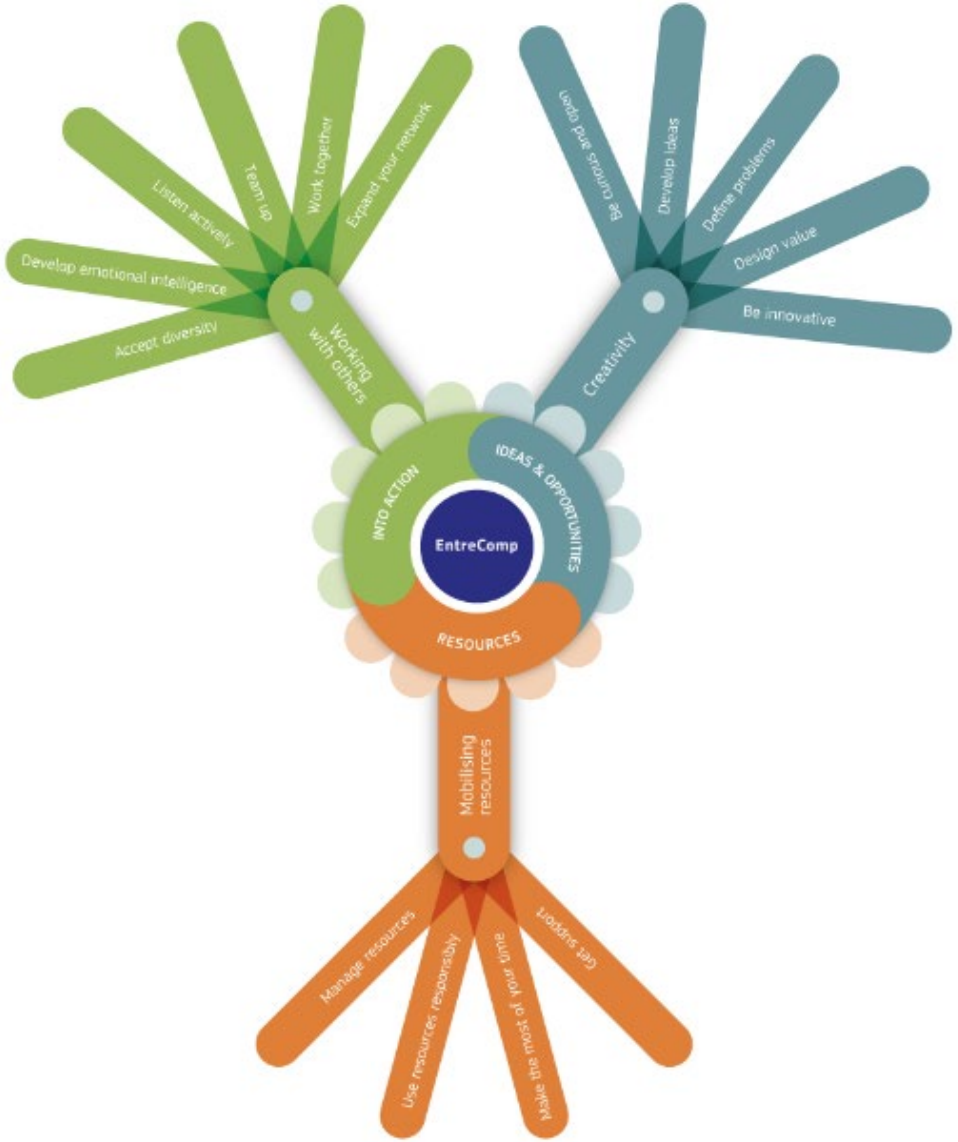
Descriptivo
No prescriptivo

Recursos
Autoconciencia y autoeficacia
Motivación y perseverancia
Movilizar recursos
Alfabetización financiera y económica
Movilizar a otros

En acción
Tomar la iniciativa
Planificación y gestión
Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
Trabajar con otros
Aprender a través de la experiencia

European Commission

Areas, Competencias, Sugerencias y Descriptores



- 3 áreas
- 15 competencias con sugerencias y descriptores
- 60 hilos temáticos, que se despliegan en
- 8 niveles de progresión
- 442 resultados de aprendizaje

European Commission

Areas, Competencias, Sugerencias y Descriptores

Competences per area

IDEAS & OPPORTUNITIES

COMPETENCE	HINT	DESCRIPTION
1.1 **Spotting opportunities**	Use your imagination and abilities to identify opportunities for creating value	• Identify and seize opportunities to create value by exploring the social, cultural and economic landscape • Identify needs and challenges that need to be met • Establish new connections and bring together scattered elements of the landscape to create opportunities to create value
1.2 **Creativity**	Develop creative and purposeful ideas	• Develop several ideas and opportunities to create value, including better solutions to existing and new challenges • Explore and experiment with innovative approaches • Combine knowledge and resources to achieve valuable effects
1.3 **Vision**	Work towards your vision of the future	• Imagine the future • Develop a vision to turn ideas into action • Visualise future scenarios to help guide effort and action
1.4 **Valuing ideas**	Make the most of ideas and opportunities	• Judge what value is in social, cultural and economic terms • Recognise the potential an idea has for creating value and identify suitable ways of making the most out of it
1.5 **Ethical & sustainable thinking**	Assess the consequences and impact of ideas, opportunities and actions	• Assess the consequences of ideas that bring value and the effect of entrepreneurial action on the target community, the market, society and the environment • Reflect on how sustainable long-term social, cultural and economic goals are, and the course of action chosen • Act responsibly

European Commission

Modelo de progresión para el aprendizaje permanente

Creatividad

	Básico		Intermedio		Avanzado		Experto	
	DESCUBRIR	EXPLORAR	EXPERIMENTAR	ATREVERSE	MEJORAR	REFORZAR	EXPANDIR	TRANSFORMAR
Ser curios@ y abiert@	Puedo mostrar que tengo curiosidad por cosas nuevas.	Puedo explorar nuevas maneras de hacer uso de los recursos existentes.	Puedo experimentar mis habilidades y competencias en situaciones que son nuevas para mí.	Puedo buscar activamente nuevas soluciones que satisfagan mis necesidades.	Puedo buscar activamente nuevas soluciones que mejoren el proceso de creación de valor.	Puedo combinar mi comprensión de diferentes contextos para transferir conocimientos, ideas y soluciones a través de diferentes áreas.		
Desarrollar Ideas	Puedo desarrollar ideas que resuelvan problemas que son relevantes para mí y mi entorno.	Solo yo y como parte de un equipo, puedo desarrollar ideas que creen valor para otros.	Puedo experimentar con diferentes técnicas para generar soluciones alternativas a los problemas, utilizando los recursos disponibles de una manera efectiva.	Puedo probar el valor de mis soluciones con los usuarios finales.	Puedo describir diferentes técnicas para probar ideas innovadoras con los usuarios finales.	Puedo establecer procesos para involucrar a las partes interesadas en encontrar, desarrollar y probar ideas.	Puedo adaptar una variedad de formas de involucrar a las partes interesadas para satisfacer las necesidades de mi actividad creadora de valor.	Puedo diseñar nuevos procesos para involucrar a los interesados en generar, desarrollar y probar ideas que generen valor.
Definir problemas	Puedo abordar problemas abiertos (problemas que pueden tener muchas soluciones) con curiosidad.	Puedo explorar problemas abiertos de muchas maneras para generar múltiples soluciones.	Puedo participar en dinámicas de grupo dirigidas a definir problemas abiertos.	Puedo reformar los problemas abiertos para ajustarse a mis habilidades.	Puedo describir y explicar diferentes enfoques para definir problemas abiertos y diferentes estrategias de resolución de problemas.	Puedo ayudar a otros a crear valor al estimular la experimentación y el uso de técnicas creativas para abordar problemas y generar soluciones.	Puedo iniciar, desarrollar, gestionar y completar un proyecto creativo.	Puedo usar una mezcla de técnicas creativas para seguir generando valor con el tiempo.
Diseñar valor	Puedo ensamblar objetos que creen valor para mí y para otros.	Puedo mejorar los productos, servicios y procesos existentes para que puedan satisfacer mejor mis necesidades o las de mis compañeros y la comunidad.	Puedo identificar las funciones básicas que un prototipo debería tener para ilustrar el valor de mi idea.	Puedo ensamblar, probar y refinar progresivamente prototipos que simulan el valor que quiero crear.	Puedo crear (solo o con otros) productos o servicios que solucionen mis problemas y mis necesidades.	Puedo desarrollar y valor en etapas, probando las características esenciales de mi idea (o de mi equipo) y añadiendo progresivamente otras que impliquen mejoras	Puedo aplicar diferentes enfoques de diseño para crear valor a través de nuevos productos, procesos o servicios.	Puedo diseñar y poner en marcha procesos innovadores para crear valor.

- Fuente: culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es

European Commission

Modelo de progresión para el aprendizaje permanente

BÁSICO - CONFIANDO EN EL APOYO DE OTROS	INTERMEDIO - CONSTRUYENDO INDEPENDENCIA	AVANZADO - ASUMIENDO RESPONSABILIDAD	EXPERTO - DIRIGIENDO LA TRANSFORMACIÓN, INNOVACIÓN Y CRECIMIENTO

Aumentando autonomía: ***del desempeño guiado al disruptivo***

Aumentando la incertidumbre: *de actividades diseñadas al aprendizaje creando valor*

Aumentando la complejidad: *aumentando el número de los elementos interactuando*

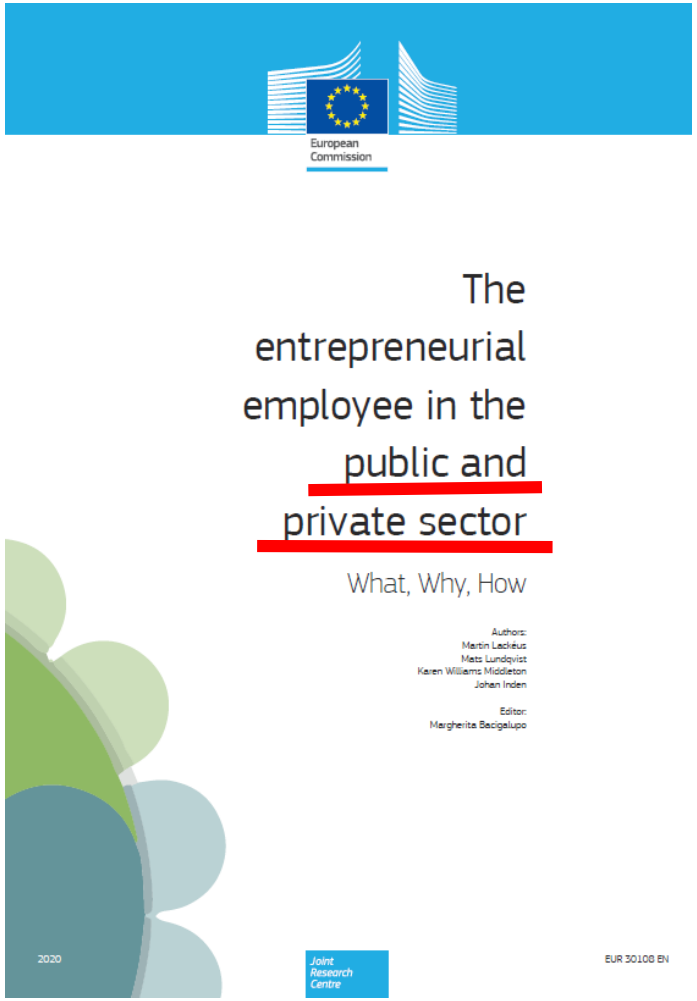
Aumentando la novedad: *de novedoso para el aprendiz a novedoso para el sector*

Aumentando la auto-regulación: ***de la formación formal al aprendizaje auto-regulado***

European Commission

EntreComp en la práctica

EntreComp el empleado emprendedor



D X **V** X **F** > **R**

DISSATISFACTION with the past

VISION for the future

FIRST STEPS to take in the present

RESISTANCE to change

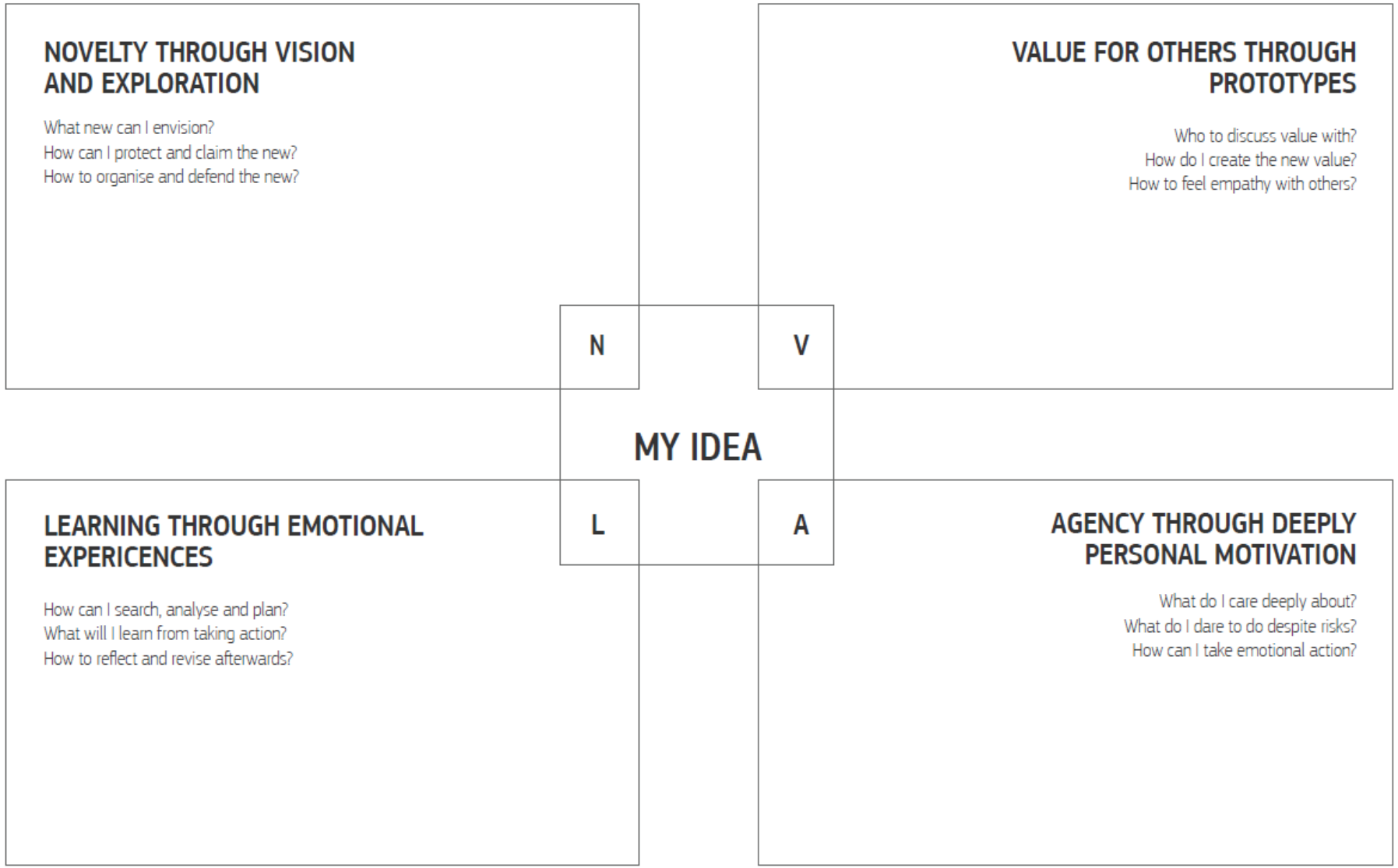
En su trabajo, el empleado **emprendedor** debe equilibrar la creación de valor rutinario (competencias operacionales) con la creación de valor novedoso (competencias emprendedoras)

VUCA

European Commission

The "being entrepreneurial canvas"

How can I act upon my idea to create new value for others, and learn through the process?



https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/the_being_entrepreneurial_canvas_a3.pdf

European Commission

EntreComp playbook

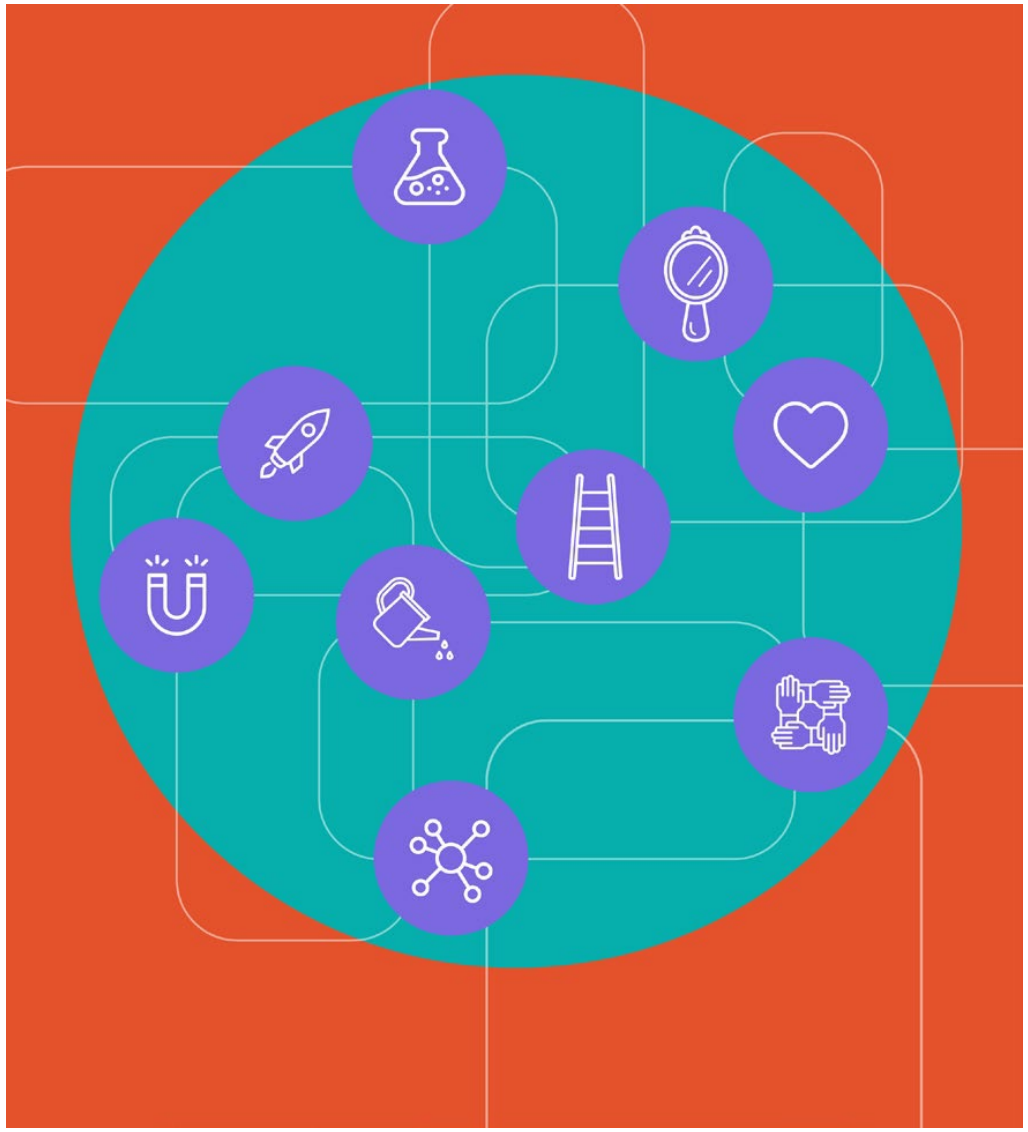
2020

European Commission

EntreComp playbook

"... en un mundo dominado por la incertidumbre y los problemas complejos, las rutas y mapas establecidos son instrumentos limitados y limitantes. Lo que realmente necesitamos son personas capaces de crear sus propios mapas. Y la creación de mapas requiere un modelo pedagógico experimental ".

Juan Freire



European Commission

EntreComp playbook

Porqué?

Facilitadores y educadores de la educación no formal
Aprendices
Sector privado, público, tercer sector

Qué?

Desarrollar competencias emprendedoras
Mejorar habilidades
Progresión profesional
Empresas, start-ups, organizaciones, sector público
Apoyo a los actores del cambio

Consejo:

Adaptar las herramientas e ideas al grupo y el contexto

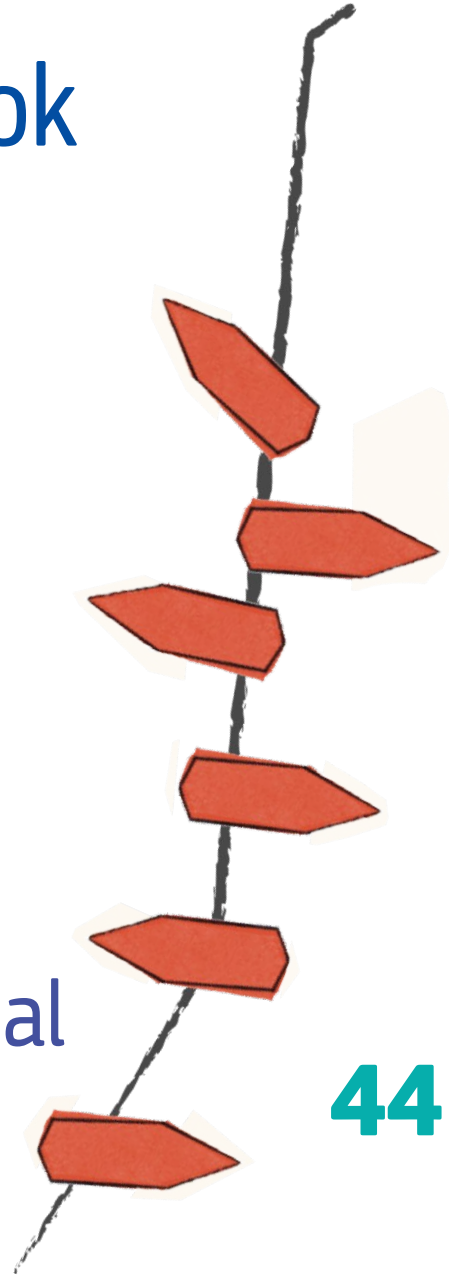
European Commission

EntreComp playbook

9 Principios

6 Métodos

La práctica es la espina dorsal de esta publicación



44 Herramientas

European Commission

EntreComp playbook

E Experiencia
N Novedad
T Tiradores
R Reflexión
E Ecosistema
C Colaboración
O Otros
M Mentorización
P Progresión

Planificar la experiencia de aprendizaje de emprendimiento

Conectar con el ecosistema

Implicar a otros Empatía

Ser un mentor, acompañar

Aplicar la reflexión para afianzar el aprendizaje

Centrarse en la creación de valor novedoso

Evaluar el progreso por múltiples medios

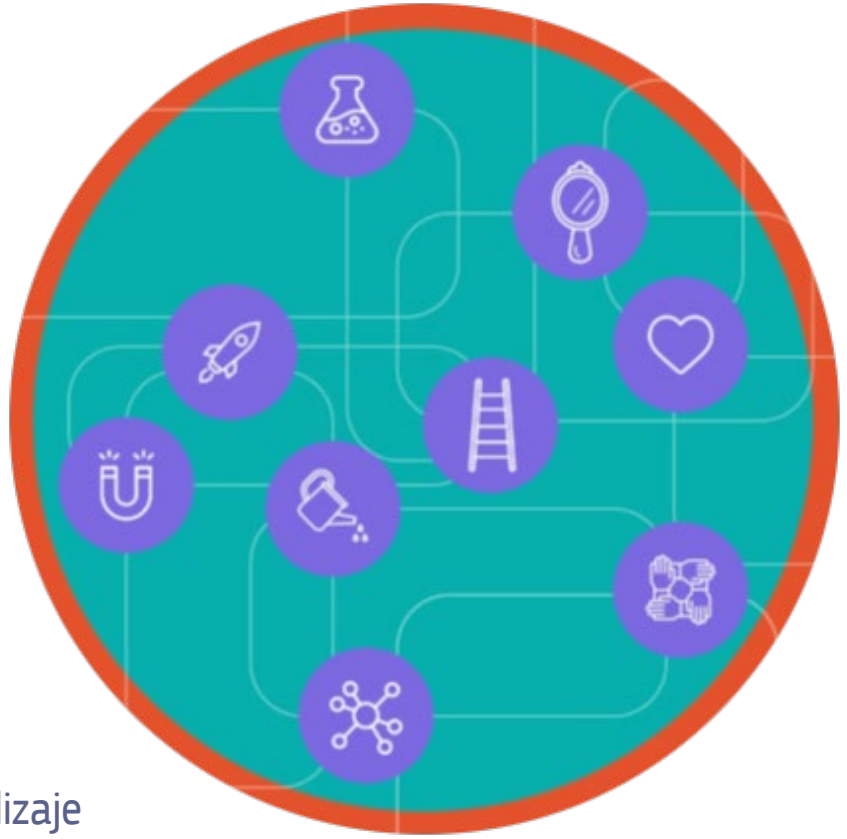
Promover el valor de la union, colaboración

Incluir disparadores emocionales para el aprendizaje

European Commission

EntreComp playbook

6 Métodos



3 Métodos del emprendimiento

- Efectuación
- Design thinking
- Método Lean Start-Up

3 Métodos pedagógicos

- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje a través del juego
- Clases como comunidades de aprendizaje

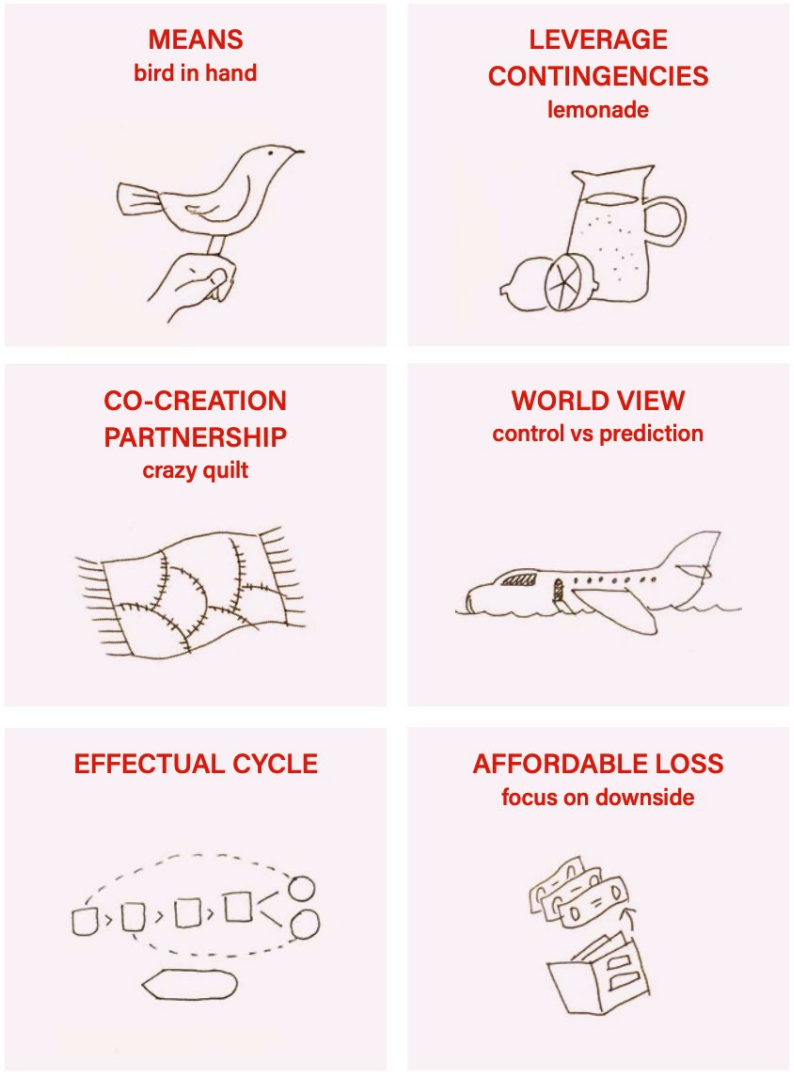
European Commission

EntreComp playbook

3 Métodos de emprendimiento

EFECTUACIÓN

- Movilizar los **recursos** disponibles.
- Limitar el **riesgo** para reducir la pérdida.
- Aceptar las **sorpresas** como ventajas potenciales y adaptarse.
- Formar **asociaciones** para reducir la incertidumbre.
- Centrarse en aspectos **controlables** en lugar de predecir el futuro desconocido.



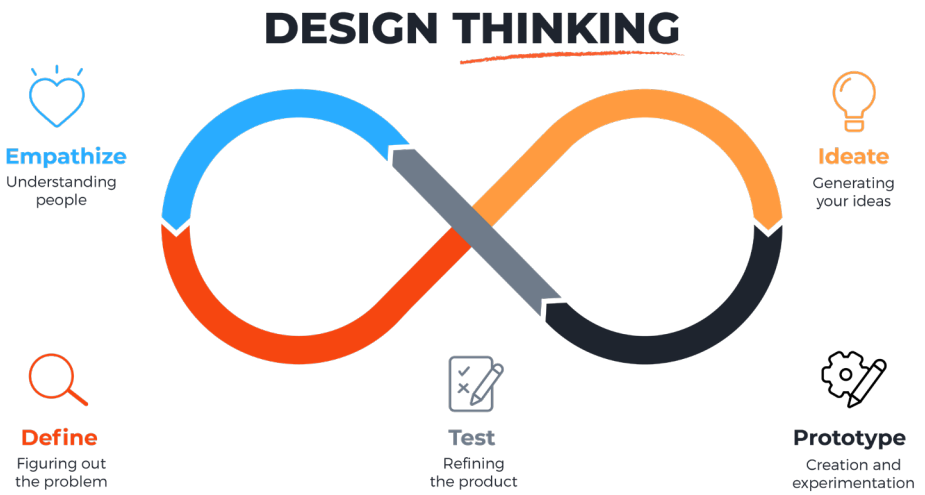
European Commission

EntreComp playbook

3 Métodos de emprendimiento

DESIGN THINKING

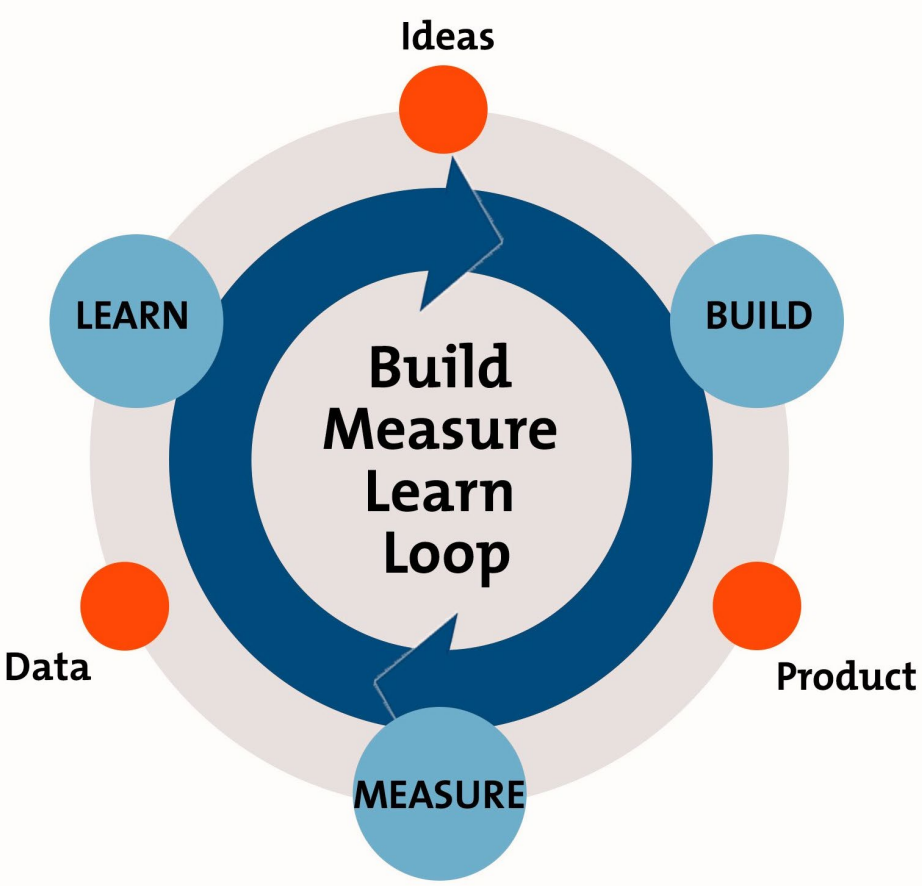
- **Empatizar** con el problema del usuario.
- **Definir** el problema añadiendo información relevante.
- **Lanzar** posibles soluciones (lluvia de ideas).
- **Prototipar** la solución para resaltar fortalezas y debilidades.
- **Testear** el prototipo solicitando retroalimentación.



3 Métodos de emprendimiento

Método LEAN STARTUP

- Dividir la idea en sus components **constituyentes**.
- Mapear sobre **asunciones** testeables.
- Construir un **Producto Mínimo Viable** (PMV).
- **Validar** las asunciones clave testeando el PMV con usuarios.
- **Diseñar** la siguiende ronda de experimentos teniendo en cuenta lo aprendido.



EntreComp playbook

3 Métodos pedagógicos

Aprendizaje basado en proyectos

- **Identificar** una pregunta, un problema o un reto.
- Plantearse **preguntas**
- Perseguir la **autenticidad**.
- Promover la **independencia** de los aprendices.
- Promover la **reflexión**.
- Ofrecer, promover y recopilar **retroalimentación.**
- Compartir resultados con audiencias **externas**.

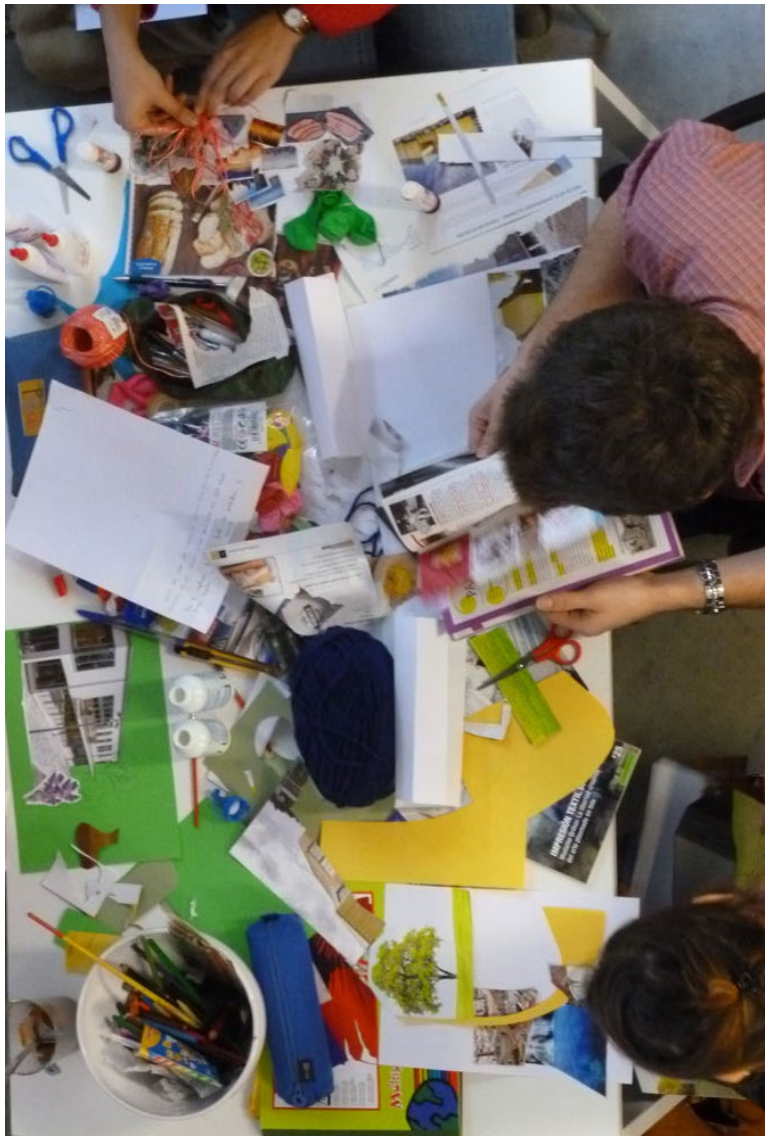
European Commission

EntreComp playbook

3 Métodos pedagógicos

Experimentación lúdica

- Hacer que la experiencia sea **placentera**.
- Hacer que el **propósito** sea claro y significativo.
- Fomentar el compromiso del alumnado para **hacer** las cosas.
- Generar, crear prototipos y evaluar ideas en **bucle** iterativo.
- Crear oportunidades para interactuar con los **demás**.

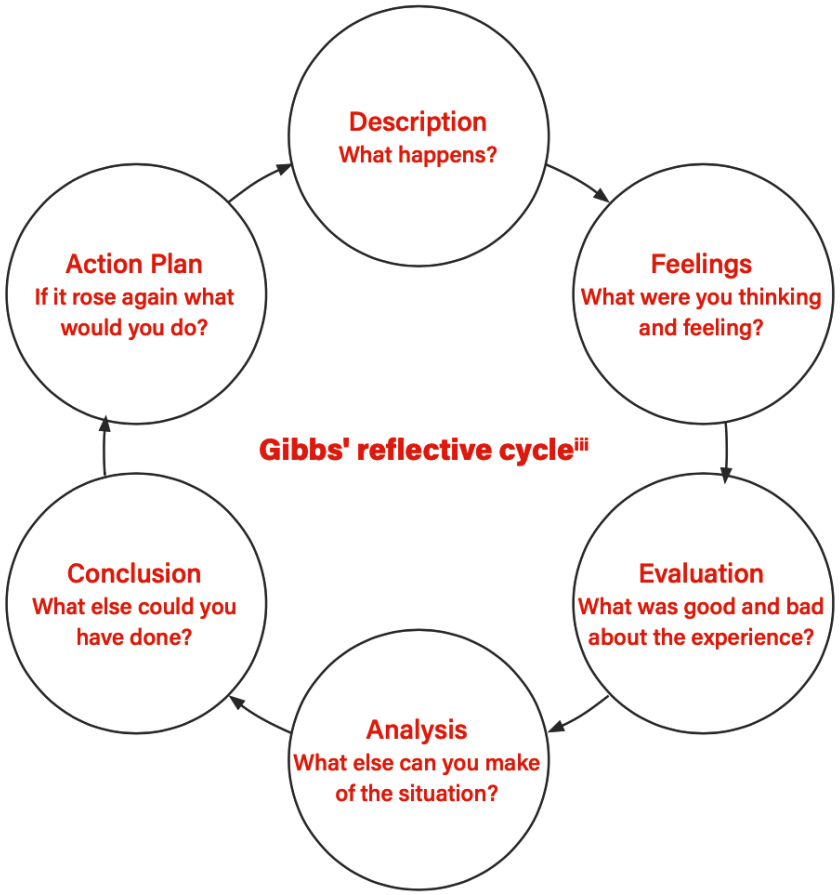


EntreComp playbook

3 Métodos pedagógicos

Clases como comunidades de aprendizaje

- Crear la **communidad** para facilitar la colaboración, sentido de pertenencia.
- Centrarse en un **problema** a abordar y planificar el aprendizaje intencional.
- Ejecutar actividades que promuevan el **aprendizaje comunitario**.
- Asegurar que la **responsabilidad** y el **control** sean compartidos.
- Fomentar el **comportamiento social**.



European Commission

EntreComp playbook

No es exhaustivo, ni siquiera completo

44 Herramientas y Técnicas

Para facilitadores

- Diseñar una intervención de aprendizaje
- Crear un espacio seguro que facilite el aprendizaje
- Dimensiones RAMP (relación, autonomía, maestría, propósito)

...

Para aprendices

- Jugar con reglas ocultas
- Usos alternativos de Guilford
- El círculo dorado
- La combinación aleatoria

...

European Commission

EntreComp playbook

L12

Six thinking hats

Make decisions

PRIMARY COMPETENCES

- Ethical and sustainable thinking
- Valuing ideas

REFERENCE METHODS

4. Project-based learning
5. Playful experimentation

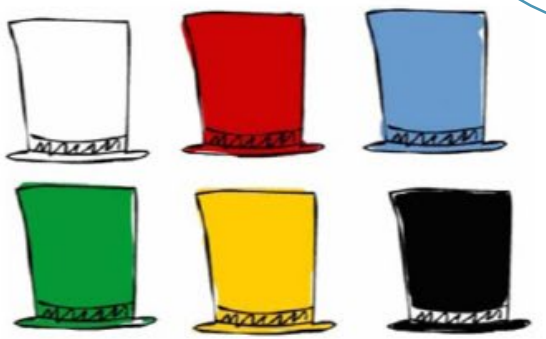
Subcompetencias de EntreComp

Métodos del Playbook

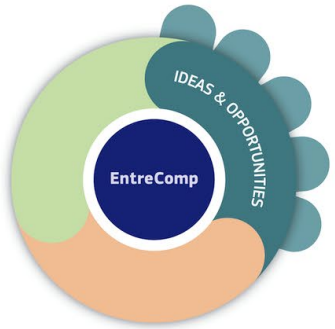
The primary principle of the six hats technique is to enhance the structure of thinking so that decision making and idea evaluation can be improved. The six hats technique provides a framework to help people think clearly and thoroughly by adopting and directing different modes of thinking in one direction at a time. These different modes of thinking are characterised by six different coloured hats which enable more expansive, increased creativity and decision-making.

1. Blue: Process
2. White: Facts
3. Green: Creativity
4. Red: Emotions
5. Yellow: Benefits
6. Black: Cautions

Start the activity applying the first three colours (blue, white and green) to plan the process and generate ideas, apply the three last colours (red, yellow and black) to the ideas you select from the green hat section. You can use real hats or draw the hats in posters and collect the different contributions.



EntreComp vs Playbook

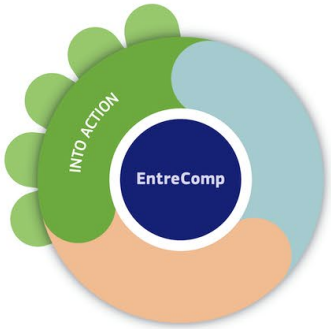


COMPETENCE	TOOLS
Spotting opportunities	F4 L5 L6 L7 L12 L16 L20 L24 L25
Creativity	L1 L2 L6 L7 L8 L9 L10 L12 L21 L27 L28 L29
Vision	F1 F4 F5 F6 F7 F8 L5 L7 L8 L11 L12 L13 L16 L18 L22 L23 L24 L25 L27
Valuing ideas	L8 L9 L10 L11 L12 L14 L16 L18 L22 L23 L24 L25 L27
Ethical & sustainable thinking	L1 L2 L6 L7 L8 L9 L10 L12 L21 L27 L28 L29

EntreComp vs Playbook

COMPETENCE	TOOLS
Self-awareness and self-efficacy	F8 L3 L4 L12 L18 L24 L25 L29 L30 L31 L32
Motivation & perseverance	F4 L2 L11 L16 L24 L25 L10 L29 L31 L32 L33
Mobilising resources	L3 L7 L13 L20 L28
Financial & economic literacy	L19 L22 L23
Mobilising others	F3 L2 L25 L28 L29

EntreComp vs Playbook



COMPETENCE	TOOLS
Taking the initiative	F1 F7 L16 L24 L25 L28 L33
Planning ad management	F2 F3 F5 F6 F7 L11 L13 L17 L24 L25 L26
Coping with uncertainty ambiguity and risk	L1 L2 L4 L8 L9 L10 L11 L12 L13 L17 L24 L25 L26
Working with others	L1 L2 L4 L7 L11 L25 L30 L33
Learning through experience	L2 L4 L14 L15 L17 L18 L20 L28 L29 L33

EntreComp vs Playbook

Notes

PRINCIPLES	METHODS	TOOLS

Links

Marcos de Competencia:

DigComp:

https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp

https://ec.europa.eu/jrc/digcomp

DigCompOrg:

https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomporg

DigCompEdu

https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_es_presentation.pdf

EntreComp

https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp

https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC120487

LifeComp

https://ec.europa.eu/jrc/en/lifecomp

¡Gracias!

Lilian.WEIKERT-GARCIA@ext.ec.europa.eu - @LilWeikert

https://ec.europa.eu/jrc/en/research-topic/learning-and-skills

© European Union 2021

Unless otherwise noted the reuse of this presentation is authorised under the CC BY 4.0 license. For any use or reproduction of elements that are not owned by the EU, permission may need to be sought directly from the respective right holders.

European Commission