



“ESTUDIO Y ANÁLISIS DE BUENAS PRÁCTICAS DE PROYECTOS EDUCATIVOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETITIVIDAD DE ESTUDIANTES PARA EL EMPRENDIMIENTO Y SU ENCAJE EN EL ENTORNO LABORAL, DENTRO DEL MARCO ENTRECOMP Y DE LA ESTRATEGIA DE PROYECTOS DE CULTURA EMPRENDEDORA”

LINEA DE ACTUACIÓN: 3



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo





El presente informe sobre “ESTUDIO Y ANÁLISIS DE BUENAS PRÁCTICAS DE PROYECTOS EDUCATIVOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETITIVIDAD DE ESTUDIANTES PARA EL EMPRENDIMIENTO Y SU ENCAJE EN EL ENTORNO LABORAL, DENTRO DEL MARCO ENTRECOMP Y DE LA ESTRATEGIA DE PROYECTOS DE CULTURA EMPRENDEDORA” ha sido elaborado y redactado para la Fundación Universidad – Sociedad FUEX, mediante la asistencia técnica de la consultora: FOMENTO DE TÉCNICAS EXTREMEÑAS S.L.

Reservados todos los derechos. Se permite su copia y distribución por cualquier medio siempre que se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras y no se realice ninguna modificación de las mismas.



INDICE

	PÁG.
1. INTRODUCCIÓN.....	1#
2. IDENTIFICACIÓN Y SELECCIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS DE DIFERENTES PROYECTOS EDUCATIVOS DONDE SE TRABAJEN COMPETENCIAS Y COMPONENTES FORMATIVOS, CUMPLIENDO LOS REQUERIMIENTOS DE CALIDAD DEL MARCO ENTRECOMP.....	3#
2.1. ¿CÓMO FOMENTAR EL EMPRENDIMIENTO Y LAS COMPETENCIAS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA EN LA UNIVERSIDAD?	8#
2.2. BUENAS PRÁCTICAS EN MODELOS EDUCATIVOS NACIONALES E INTERNACIONALES.	11#
3. ANÁLISIS DE IMPLEMENTACIÓN DE PROPUESTAS EN LA MEJORA DE LA COMPETITIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES EN SU CAMPO PROFESIONAL A TRAVÉS DE POTENCIAR LAS HABILIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS REQUERIDAS QUE LES PERMITAN CONVERTIRSE EN LOS LIDERES QUE ENFRENTEN LOS RETOS Y OPORTUNIDADES DEL SIGLO XXI.....	36#
3.1. PROPUESTAS PARA LA MEJORA DE LA COMPETITIVIDAD PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN SU CAMPO PROFESIONAL.....	37#



3.2.#CONTEXTO DEL ENTRECOMP - MARCO EUROPEO DE LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA.....	44#
3.3.#FUNDAMENTOS Y OBJETIVOS DEL ENTRECOMP.....	48#
3.4.#LIMITACIONES Y UTILIDADES DEL MODELO.	50#
3.5.#LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA EN EL ENTRECOMP.	51#
3.6.#NIVELES DE PROGRESIÓN EN LAS COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE.....	52#
4.#DETECCIÓN MODELOS DE APLICACIÓN PRÁCTICOS EN LOS MODELOS EDUCATIVOS Y DE TRANSICIÓN AL ENTORNO LABORAL QUE ASEGUREN LA CALIDAD CONFORME AL MARCO ENTRECOMP.....	62#
5.#ANÁLISIS DE METODOLOGÍAS PARA INCLUIR EN LA ESTRATEGIA DE LOS PROYECTOS DE CULTURA EMPRENDEDORA.....	86#
6. ANEXOS.....	99#
6.1. REFERENCIAS DE BIBLIOGRAFÍAS, WEBGRAFÍAS, PUBLICACIONES Y ORGANISMOS.....	99#
6.2. ORGANISMOS O AGENCIAS INTERNACIONALES Y NACIONALES QUE HAN OTORGADO ACREDITACIONES O DISTINCIONES A LA UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA.....	100#
6.3. GLOSARIO.....	101#
6.4. LISTADO DE FIGURAS Y GRÁFICOS.	103#

1. INTRODUCCIÓN.

La conducta del alumnado en las aulas y la creación de un entorno de aprendizaje seguro y productivo son factores fundamentales para garantizar la eficacia de la enseñanza. Desde esta perspectiva, un clima escolar positivo favorece el éxito escolar. Numerosos estudios han puesto de manifiesto que el clima escolar tiene una clara asociación con el rendimiento académico del alumnado, así como con su bienestar y desarrollo personal y social. De ahí la importancia de los esfuerzos y trabajos que hay que realizar al respecto.

Un modelo educativo universitario es una representación de la realidad, en este caso de los principales sistemas y subsistemas que intervienen en el proceso de formación de profesionales en las universidades. La necesidad de definir un modelo educativo en la universidad es tal, que constituye un indicador importante para determinar la calidad educativa.

El modelo educativo, tiene un referente macro estructural al cual responde la universidad que viene a ser el contexto internacional y nacional. La universidad teóricamente responde a una sociedad y en muchos de los casos lidera su desarrollo, por tanto, las demandas, necesidades y expectativas deben ser atendidas por ésta a través de sus funciones básicas de: docencia, investigación y cultura emprendedora. También forma parte del modelo, la definición institucional, expresada en la misión, la visión, los principios y fines que persigue la universidad.

Ya en el terreno propiamente educativo, un modelo educativo comprende los principales fundamentos pedagógicos del proceso de formación de las personas y los profesionales universitarios. Se asume un modelo pedagógico coherente con la misión institucional y se hace la caracterización del mismo, lo suficientemente clara de sus principales elementos: los ejes educativos, los valores formativos compartidos, las competencias genéricas comprendidas en el perfil, las concepciones básicas de aprendizaje, de evaluación, entre otros.

En el año 2019, se articulará, mediante un convenio de colaboración entre la Fundación Universidad - Sociedad de la Universidad de Extremadura y la empresa Fomento de Técnicas Extremeñas (FOTEX en adelante), la necesidad

de profundizar en un **“Estudio y análisis de buenas prácticas de proyectos educativos para la mejora de la competitividad de estudiantes para el emprendimiento y su encaje en el entorno laboral, dentro del marco EntreComp y de la estrategia de proyectos de Cultura Emprendedora”** que permita detectar, identificar y adquirir nuevas metodologías - que enlacen las buenas prácticas, estrategias, actores y componentes que participan en el proceso de enseñanza/aprendizaje - con el fin de fomentar y potenciar el emprendimiento y cultura emprendedora.

Para ello, partiremos de dar cierta continuidad al desarrollo de un proyecto educativo de interés común, vinculado al proyecto del Observatorio de Cultura Emprendedora, con el que se pretenderá fortalecer y desarrollar el emprendimiento, las buenas prácticas, el sentido humano y la internacionalización de los estudiantes pre-universitarios y universitarios pertenecientes a la comunidad educativa extremeña.

De forma resumida, las actividades principales a desarrollar en el presente estudio consistirán en:

- A. Identificación y selección de buenas prácticas de diferentes proyectos educativos (nacionales e internacionales) donde se trabajen competencias y componentes formativos con el fin de asemejar el “Modelo Educativo” objeto de estudio, a los requerimientos de calidad exigidos por el Marco EntreComp (marco europeo para la competencia emprendedora).
- B. Análisis de la implementación de las propuestas en la mejora de la competitividad de los estudiantes en su campo profesional a través de potenciar las habilidades para desarrollar las competencias requeridas que les permitan convertirse en los líderes emprendedores enfrentándose a los retos y oportunidades del mundo universitario del siglo XXI.
- C. Detección de modelos de aplicación prácticos (nacionales e internacionales) adaptables e integrables al “Modelo Educativo” y de transición al entorno laboral que aseguren la calidad conforme al Marco EntreComp (marco europeo para la competencia emprendedora).
- D. Análisis de metodologías y técnicas educativas para incluir en la estrategia de los proyectos de Cultura Emprendedora.

2. IDENTIFICACIÓN Y SELECCIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS DE DIFERENTES PROYECTOS EDUCATIVOS DONDE SE TRABAJEN COMPETENCIAS Y COMPONENTES FORMATIVOS, CUMPLIENDO LOS REQUERIMIENTOS DE CALIDAD DEL MARCO ENTRECOMP.

El objetivo principal en el Modelo Educativo consistía en: *“Brindar una formación integral y mejorar la competitividad de los estudiantes en su campo profesional a través de potenciar las habilidades de las generaciones venideras para desarrollar las competencias requeridas que les permitan convertirse en los líderes que enfrenten los retos y oportunidades del siglo”*

En él, las competencias se definían como la integración consciente de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permite enfrentar con éxito situaciones tanto estructuradas como de incertidumbre. Las competencias integraban tanto los conocimientos y los procedimientos propios de la disciplina, como las actitudes y valores que permitían formar profesionales participativos y comprometidos con la sociedad.

La escuela del siglo XXI ha de dar respuesta a una realidad cada día más compleja y cambiante. Las competencias básicas constituirán el medio para el desarrollo integral del alumnado y un eje para vincular conocimientos, destrezas y actitudes desarrolladas en la escuela con aquellas que demanda la vida más allá de las aulas. La formación y desarrollo de las competencias básicas requiere la inclusión de prácticas que sean pertinentes para su logro, de una metodología basada en casos, problemas, situaciones y proyectos, de una enseñanza pasiva y reproductora a un aprendizaje activo y personalizado, de un aprendizaje individual y aislado al trabajo cooperativo sobre problemas en contextos reales, de una evaluación sumativa o sometida a calificación a una evaluación formativa que ayude a mejorar el aprendizaje, de un docente como transmisor de información a un docente tutor que acompañe, estimule y oriente el aprendizaje de todos y cada uno de los estudiantes hasta el máximo de sus posibilidades.

El desarrollo del presente estudio propone diferentes miradas sobre buenas prácticas que favorecerán el desarrollo de las competencias conjugando aspectos de tipo más teórico con otros relacionados directamente con la práctica de aula,

todo ello combinando explicaciones teóricas con la realización de actividades tipo taller para acercar el contenido del curso a la realidad diaria del profesorado. Conjugar estas distintas miradas, a partir de aportaciones diversas que ayuden a una mejor comprensión sobre los aprendizajes para el siglo XXI es una de las finalidades del presente documento.

En los últimos tiempos, en las investigaciones científicas y en el trabajo cotidiano de diferentes entidades y colectivos, se impone un enfoque basado en la necesidad de visibilizar las buenas prácticas con el fin de identificar aquellos elementos que permiten significarlas como tales, tanto por su excelencia como por su capacidad de hacerlas transferibles.

Existen diferentes criterios que permiten caracterizar una **buena práctica**, aunque no siempre responden a determinados principios de selección; con todo, son iniciativas dotadas de originalidad que inspiran el concepto de una acción transferible, sustentable e innovadora, homologable a determinados territorios.

En un contexto generalista, *«el concepto de buenas prácticas hace referencia a todas aquellas experiencias que se guían por principios, objetivos y procedimientos apropiados o por pautas aconsejables que se adecuan a una normativa determinada o a una serie de parámetros consensuados»*. Otro punto de referencia de las pautas es que cuenten con una experiencia anterior de resultados positivos, demostrando su eficacia y utilidad en un determinado contexto.

Asimismo, las buenas prácticas pueden referirse también a las formas más óptimas de ejecución de un proceso o actividad, pudiendo servir de modelo para otros profesionales u organizaciones. Una de sus ventajas, es que permiten aprender de experiencias y aprendizajes de otros, aplicándolos y adaptándolos a contextos similares y así conseguir una repetición de buenos resultados.

En general, las buenas prácticas se utilizan no solamente para conseguir unos buenos resultados en la gestión y puesta en marcha de circuitos y procedimientos, sino también en la búsqueda de la satisfacción de las necesidades de las personas y en la superación de sus problemáticas.

En la actualidad, diversas instituciones han desarrollado programas de identificación, selección y en ciertos casos hasta distinción con premios de buenas prácticas en contextos muy diferentes: inclusión social, perspectiva de

género, trabajo con jóvenes, urbanismo social, superación de conflictos y, por supuesto, también en el entorno de la educación.

❖ **Criterios comunes de las buenas prácticas en enseñanza:**

- Responden a necesidades específicas y claramente identificadas.
- Se basan en evidencias.
- Suelen tener un punto de innovación en su diseño y aplicación.
- Se fundamentan en principios y valores básicos.
- Responden a perspectivas muy claras del problema que pretenden encarar.
- Permiten la retroalimentación y reorientación de las acciones.
- Sistematizan tanto procesos como resultados.
- Propician la repetición de experiencias positivas.

❖ **Criterios comunes de las buenas prácticas en educación:**

La adaptación del concepto general de buenas prácticas al contexto educativo implica promover un contacto más intenso entre estudiantes y profesores, desarrollar la reciprocidad y la cooperación entre los propios alumnos, fomentar el aprendizaje activo o respetar los diversos talentos y formas de aprender, entre otras cuestiones. Las buenas prácticas educativas pueden aplicarse también en la organización escolar de un centro, de forma que permita analizar y mejorar los distintos elementos que incorporan su cadena organizativa. También se pueden considerar buenas prácticas en el ámbito de la docencia del profesorado, y de esta forma analizar el conjunto de aptitudes y actitudes que debe tener un profesor al impartir docencia en unos los distintos niveles.

Otra dimensión interesante son las buenas prácticas en la orientación, tutoría y relaciones con los alumnos y sus padres, un aspecto fundamental para promover el buen ambiente y la convivencia escolar, así como facilitar la resolución de conflictos y los casos de acoso escolar o *bullying*.

❖ **Criterios comunes de las buenas prácticas en el uso de TICs:**

Capítulo aparte merecen el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), puesto que hoy en día ocupan una posición absolutamente central en la vida cotidiana de los adolescentes. Estas tecnologías son su seña de identidad, lo que implica que uno de los retos más importantes de los

profesionales de la educación sea, sin lugar a dudas, el estudio de la relación que los menores establecen con las TICs.

Entre las funciones educativas de las TICs destacan su capacidad para facilitar la comunicación interpersonal y el trabajo colaborativo entre los alumnos, tanto en el aula como fuera de ella, y la manifestación de las aptitudes creativas del alumnado. Son también un medio ideal de acceso a información de actualidad, cultural, social y a potentes e interesantes materiales didácticos preparados para su utilización en el aula.

En relación a los valores educativos de las TICs, estas son de gran utilidad para el profesorado para promover una convivencia basada en valores y un formación social, científica y técnica adaptada a las nuevas realidades. Por ello, las TIC son fundamentales como herramienta docente puesto que permiten abrir la mente de los alumnos y alumnas a conocimientos e informaciones de todo tipo, potencian el espíritu crítico y fomentan el trabajo colaborativo.

En su libro *Introducción a la Tecnología Educativa*, Manuel Área Monteiro plantea un decálogo de buenas prácticas para el uso de TICs:

- Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico.
- Un profesor o profesora debe de ser consciente de que las TICs no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa.
- Es el método o estrategia didáctica junto con las actividades planificadas las que promueven un tipo u otro de aprendizaje.
- Se deben utilizar las TIC de forma que el alumnado aprenda "haciendo cosas" con la tecnología.
- Las TIC deben utilizarse tanto como recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas en la tecnología digital e información.
- Las TIC pueden ser utilizadas tanto como herramientas para la búsqueda, consulta y elaboración de información como para relacionarse y comunicarse con otras personas.
- Las TIC deben ser utilizadas tanto para el trabajo individual de cada alumno como para el desarrollo de procesos de aprendizaje



colaborativo entre grupos de alumnos tanto presencial como virtualmente.

- Cuando se planifica una lección, unidad didáctica, proyecto o actividad con TIC debe hacerse explícito no sólo el objetivo y contenido de aprendizaje curricular, sino también el tipo de competencia o habilidad tecnológica/informacional que se promueve en el alumnado.
- Debe evitarse la improvisación. Es muy importante tener planificados el tiempo, las tareas o actividades, los agrupamientos de los estudiantes, el proceso de trabajo.
- Usar las TIC no debe considerarse ni planificarse como una acción ajena o paralela al proceso de enseñanza habitual.

2.1. ¿CÓMO FOMENTAR EL EMPRENDIMIENTO Y LAS COMPETENCIAS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA EN LA UNIVERSIDAD?

Se estima importante dar a conocer, que este estudio, no solo realiza un análisis de propuestas y modelos, sino que también trabaja para poner en marcha acciones concretas que aporten mejoras en este sentido en un futuro, como es potenciar el emprendimiento y competencias emprendedoras en el mundo universitario.

En los últimos años, el emprendimiento ha aparecido con fuerza en la sociedad. Aparece con insistencia, desde distintas esferas y con un amplio rango de objetivos y propósitos. Han aumentado también las acciones, las instituciones, las unidades y los servicios volcados a apoyar el espíritu emprendedor.

El concepto de emprendimiento va más allá de crear empresas, ya que designa la práctica de impulsar nuevas organizaciones, revitalizar organizaciones maduras e innovar creando nuevos negocios y proyectos en respuesta a la identificación de nuevas oportunidades. Incluye creatividad, innovación y asunción de riesgos, así como la capacidad de planificar y gestionar proyectos. El concepto emprendimiento se diversifica y se materializa en multitud de competencias. Por lo tanto, la competencia emprendedora incluye conocimientos, actitudes, habilidades, comportamientos y motivación.

Es necesario que los sistemas formativos en general y los universitarios en particular asuman, desde sus objetivos estratégicos hasta sus prácticas diarias, el compromiso de formar en competencias emprendedoras y creen las estructuras, las vías y los servicios de formación necesarios.

Para analizar todo ello, se lleva a cabo un diagnóstico, investigación, buenas prácticas y líneas de actuación en el ámbito universitario nacional e internacional, para intentar conocer y transformar las visiones, actitudes y prácticas actuales de las universidades de diferentes países respecto al fomento del emprendimiento para incorporar, de este modo, un nuevo componente para alcanzar la excelencia en la enseñanza superior, en base a los requerimientos de calidad del *Modelo EntreComp*.

Por otro lado, también, han sido propuestas diferentes acciones y estrategias centradas en tres ámbitos: las políticas institucionales, las políticas docentes y las metodologías educativas de aula, alcanzando, entre otras las siguientes metas:

- Reorientar el concepto, proponiendo el de 'competencias emprendedoras o competencias para la vida', con un sentido mucho más amplio y aplicado a todas las áreas de conocimiento, y no sólo a las vinculadas a la economía.
- Mejorar la visibilidad y la sensibilización de la comunidad universitaria respecto de las competencias emprendedoras.
- Aumentar las competencias docentes del profesorado a través de formación especializada, con dotación presupuestaria específica.
- Dotar de estrategias para incorporar las competencias emprendedoras en las aulas como crear un banco de buenas prácticas y establecer un sistema de evaluación de estas competencias.

Finalmente, cabe destacar que, a pesar del discurso institucional favorable y las buenas iniciativas que se han llevado a cabo desde las universidades en los últimos años, el emprendimiento aún tiene escasa presencia en los planes docentes y de estudios, no impidiendo alcanzar a su vez, una serie de conclusiones principales y variadas, de las que destacamos las siguientes por su importancia:

- Hay una visión bastante restringida del término emprendimiento. Este concepto se asimila a «crear empresas» o «hacer tu propio negocio». En este sentido, se confirma la generalización de una restricción del término y no está muy extendida ni aceptada la visión amplia de emprendimiento, la que podría asociarse a competencias emprendedoras o a actitud emprendedora. Pero sí aparecen competencias emprendedoras en los planes docentes de las universidades como la capacidad de adaptarse a nuevos ámbitos de desarrollo profesional; la capacidad de transformación de las ideas en actividades prácticas dentro de un contexto social, cultural o económico; el afrontamiento del riesgo; la capacidad de adaptación a los cambios,



etc. Por lo tanto, hay que desestigmatizar la visión que el profesorado y el alumnado tienen sobre el emprendimiento, asociada únicamente al mundo empresarial, y abrir su ámbito de actuación al desarrollo de competencias emprendedoras como la innovación, la creatividad, el trabajo en equipo, la comunicación, el liderazgo, etc.

- El emprendimiento consta como línea estratégica prioritaria en el marco de los documentos institucionales de las universidades nacionales e internacionales. En este sentido, se incorpora en los objetivos institucionales, ejes estratégicos o programas específicos pero la dotación presupuestaria o en recursos humanos que se le destina es poca o nula. Por tanto, las políticas docentes deberían estar encaminadas a, por un lado, incorporar profesorado con capacidades emprendedoras y, por otro, formar al profesorado experto para que pueda desarrollar entre el alumnado estas capacidades emprendedoras.
- Las universidades hacen esfuerzos para proponer acciones de impulso del emprendimiento en sus instituciones, pero los principales beneficiarios (docentes y alumnos) no tienen esta percepción. Apostar por la información, las buenas prácticas, la difusión y la formación sería una buena manera de introducir las competencias emprendedoras en los estudios universitarios.

2.2. BUENAS PRÁCTICAS EN MODELOS EDUCATIVOS NACIONALES E INTERNACIONALES.

En este apartado, se van a identificar y seleccionar buenas prácticas que poseen diferentes modelos y proyectos educativos de la formación pre-universitaria y universitaria con el fin de fomentar el emprendimiento de dicho público. También, se darán pautas sobre las metodologías, procedimientos y técnicas educativas - que han llevado y/o llevan en la actualidad - diferentes organismos educativos de varios países del mundo, lo que permitirá extrapolar ideas para el sector emprendedor y empresarial permitiendo a las personas a actuar y transformar las ideas y oportunidades en valor compartido y acción, en virtud, del **marco de referencia europeo de competencia emprendedora *EntreComp***.

1. SEECEL: Albania, Bosnia y Herzegovina, Croacia, Kosovo, Ex República Yugoslava de Macedonia Montenegro, Serbia y Turquía.

La construcción de la comprensión y el compromiso con EntreComp través de la política, la educación y los jóvenes.

- ❖ La construcción de la comprensión y el compromiso de EntreComp través de los países del sudeste de Europa.

El Centro Europeo para el Sudeste de Aprendizaje Empresarial (SEECEL) se basa en Croacia y compuesta por los Estados Miembros SEECEL - ocho países de los Balcanes Occidentales y Turquía. Con el apoyo de la Comisión Europea, es un centro de investigación regional para el desarrollo del capital humano y el aprendizaje empresarial de toda la vida y es un miembro del grupo de expertos de la Comisión Europea, que reunió a las ideas sobre cómo desarrollar un marco de referencia de la capacidad empresarial competencia. Orgullosos de tener EntreComp apoyado en su desarrollo, SEECEL ahora se ha integrado en el marco de su propio trabajo. SEECEL trabaja en el desarrollo sistemático de aprendizaje empresarial de toda la vida, el espíritu empresarial y emprendedor como elemento clave, y en el alineamiento de las políticas y prácticas con las de la UE mediante el fortalecimiento de la cooperación regional

estructural. Su visión es construir sociedades alfabetizadas empresarialmente mediante el fortalecimiento de los entornos favorable a la empresa y los emprendedores esquemas mentales que conducen al crecimiento económico y el desarrollo sostenible. Para los Estados Miembros SEECEL, EntreComp es una herramienta de referencia para mapear su actual disposición en contra, y para identificar la forma de alinear mejor su trabajo a la competencia clave empresarial. El papel de SEECEL ha sido asegurar que todos los países están al tanto a nivel de los responsables políticos, líderes de la educación y los profesionales. Han logrado esto a través de la influencia política y redes, talleres transnacionales, seminarios web y ser un socio de iniciativas paneuropeas como el EE-Hub.

❖ EntreComp para cambiar esquemas mentales.

EntreComp se ha convertido en una consideración central para todas las actividades SEECEL. En un ejemplo, en octubre de 2016, SEECEL celebró su segundo aprendizaje empresarial, reuniendo a más de 450, profesores, alumnos, responsables políticos y emprendedores que han participado en los programas de SEECEL o contribuido a su trabajo. Esto reunió una amplia experiencia de Europa, nivel nacional y local representando los Estados Miembros de la SEECEL. EntreComp fue un pilar central de los tres días, con ambas presentaciones y talleres para asegurar mensajes claros para diferentes públicos. Mientras los plenarios presentaron a EntreComp usando mensajes para ganar la compra y compromiso de los responsables políticos y los líderes de la educación para integrar este marco en su trabajo futuro, los talleres enfocados más de cerca en los diferentes tipos de audiencia. Los estudiantes son siempre los más importantes, y el taller con este grupo tomó un enfoque interesante...

Dirigido por Andy y Kath Penaluna (quienes También están involucrados en C9 UWTSD PhD, C11 EntreComp para profesores y T10 ECO-SystemApp), el taller utilizó EntreComp como base para inspirar más de 100 estudiantes a pensar en qué el profesor del futuro debe mirar me gusta. Si EntreComp fuera las habilidades del futuro - ¿Qué competencias haría? ¿Un profesor necesitará desarrollar estas? Los resultados fueron inspiradores para el conjunto. Conferencia, con discursos apasionados, de los jóvenes involucrados reconociendo que las competencias EntreComp fueron también las habilidades

que los profesores, necesitarían para ofrecer emprendimiento en sus aulas, logrando proporcionar mensajes importantes para formación del profesorado.

- ❖ Los jóvenes ven la importancia de EntreComp de su experiencia de aprendizaje.

El trabajo de SEECCEL ya está estrechamente alineado a EntreComp - habiendo desarrollado resultados de aprendizaje y competencia Marcos para estudiantes, profesores y líderes educativos. Esta se complementa con la enseñanza y métodos de aprendizaje, formación docente módulos, así como la supervisión y métodos de evaluación. Estos han sido desarrollado, probado, pilotado estratégicamente, e implementado en los ocho Estados Miembros seleccionados.

Este taller, y los mensajes más amplios, desde la conferencia se resume en que los jóvenes deben abrazar este marco, para crear un cambio significativo en el aprendizaje empresarial.

2. ENTRECOMP PARA PROFESORES: PROYECTO FINANCIADO DE LA UE / BÉLGICA • FINLANDIA • ITALIA • ANTIGUO YUGOSLAVIA REPÚBLICA DE MACEDONIA • ESPAÑA • SUECIA • REINO UNIDO.

Transformar EntreComp en un marco de competencia profesional claro y un paquete de capacitación para que los profesores los apoyen a ser emprendedores en sus aulas.

- ❖ La adaptación EntreComp para desarrollar las competencias del profesorado para apoyar modos de pensar creativa y emprendedora entre los alumnos y los jóvenes estudiantes.

Este Erasmus + financiado Forward Looking Proyecto de Cooperación que se inicia en 2018, y dirigirá a la profesionalización de los profesores a través de un modelo de marco habilidades para comprender y fortalecer las competencias del profesorado para el aprendizaje empresarial. Esto ayudará a los profesores para construir esquemas mentales creativas y empresariales y para traer contexto de la vida real en sus clases. El proyecto se basa en la simplificación del marco EntreComp y convertirlo en un marco profesional de habilidades empresariales. Los profesores pueden utilizar el marco de las competencias profesionales para

entender las habilidades que ya tienen y cuáles de ellos podrían querer construir. EntreComp para profesores también desarrollará un mapa práctica aplicación que ayuda a los profesores a implementar las capacidades empresariales en su enseñanza con facilidad. EntreComp para profesores desarrollará las siguientes herramientas o buenas prácticas:

1. EntreCompEdu, un profesional con habilidades empresariales y el marco basado en las competencias que describen los profesores habilidades se pueden utilizar para facilitar el aprendizaje empresarial.
2. Un mapa práctico de implementación, recopilado por y para los profesores que contendrán ejemplos prácticos de cómo los profesores han de utilizar estas habilidades en su enseñanza.
3. Un modelo escalable para la inicial y continuar el desarrollo profesional basado en EntreComp para los profesores que soportará tanto del alumno y los profesores existentes para mejorar sus habilidades.

- ❖ Traduciendo EntreComp en un marco claro para los profesores para apoyarlos en ser emprendedor en sus clases.

Basándose en EntreComp como un marco claro de las habilidades que los estudiantes necesitan para ser emprendedor, EntreComp para profesores creará un mapa para los profesores para ver cómo estas habilidades se pueden integrar en cualquier tipo de aprendizaje y mostrarles las fortalezas que ya tienen y cómo se puede utilizar estos puntos fuertes para ofrecer educación empresarial impactante. Los profesores no son conscientes de que la enseñanza empresarial puede ser más acerca de repensar y re-proponer su experiencia de vida más amplia con el propósito de aprendizaje. EntreComp para profesores también quiere mejorar la calidad (y la inclusión) de la educación escolar a través de establecer vínculos basados en la práctica política y directa entre la profesionalización de profesores, educadores y líderes. Se dibuja el contenido del marco de competencias profesionales del marco EntreComp ya que cumple con los imperativos de política a escala europea, y con una consistencia a la garantía de calidad del proyecto. El proyecto también operará un modelo centrado de las habilidades a través del marco habilidades y demostrar a los profesores a través del mapa de la práctica tanto en lo que estas habilidades se ven como en la práctica y les ayudan con el proceso de aprendizaje para desarrollar y/o fortalecer

sus habilidades empresariales y prácticas. Por último, el kit de herramientas de política demostrará la facilidad con que estos pasos se pueden escalar hasta impactar en el nivel macro a través de experiencias de aprendizaje prácticas empresariales más y mejor calidad para los jóvenes.

- ❖ Resultados: herramientas para que los profesores conviertan en empresarial su enseñanza.

Aunque este tipo de apoyo está disponible para DigComp través DigCompEdu (EC.EUROPA.EU/JRC/EN/DIGCOMPEDU), eDI proyecto que desarrollará un marco basado en habilidades profesor por EntreComp desde cero.

El marco final oferta de un entendimiento común y validado de las habilidades que necesitan los profesores para integrar la educación empresarial a través del currículo en todos los niveles. Esto dará lugar a los profesores que entiendan el por qué (importancia) y cómo (métodos) de la participación de la comunidad y de negocios para apoyar el aprendizaje empresarial. El impacto es la profesionalización de la comunidad docente en términos de su confianza y la capacidad de entregar la educación empresarial de calidad dentro del plan de estudios, y una comprensión de cómo estas metodologías de apoyo a las prioridades de política más amplios (por ejemplo, de ciudadanía, de empleabilidad).

3. MI HISTORIA: BÉLGICA.

Usar EntreComp para alinear los objetivos de diferentes partes interesadas y crear un plan de estudios común, capacitación de profesores y evaluación de impacto.

- ❖ La movilización de socios y donantes en torno a una visión común y el modelo.

Mi historia (Colectivo de Impacto Emprendimiento Bruselas) es un proyecto piloto destinado a probar un nuevo enfoque para fomentar competencias empresariales para el sistema educativo belga, trabajando específicamente en las escuelas de formación profesional en Bruselas. La visión de las organizaciones involucradas es permitir a los jóvenes a construir su propio futuro y ser un contribuyente activo a la sociedad, y la historia-me les ayuda a ver cómo pueden convertirse en emprendedor en su vida profesional posteriores, como empleado o

como fundador de su propia organización o empresa. Este proyecto es el resultado de una iniciativa de impacto colectivo entre ocho organizaciones sin ánimo de lucro (socios de desarrollo), ocho organizaciones de financiación, agencias gubernamentales y las redes educativas diferente en Bélgica. El piloto tendrá una duración de tres años en 12 escuelas de Bruselas, a alcanzar el 10 por ciento de los estudiantes de destino (3.300 estudiantes) y 180 profesores de esas escuelas. EntreComp era útil para el proyecto general de tres maneras:

- Para las escuelas involucradas: el uso de un lenguaje común y un marco a través EntreComp ayudó a soportar la comunicación en todo el programa
- Para los asociados para el desarrollo: el uso de un marco integral facilitado el desarrollo de una visión común y un programa de aplicación común
- Por las organizaciones de financiación: EntreComp Marco está sirviendo como base para la evaluación de impacto
- ❖ Usando EntreComp para diseñar e implementar planes de estudio y formación del profesorado.

EntreComp se utilizó para alinear y diseñar el plan de estudios para los estudiantes y el programa de formación de formadores para profesores. Resultó particularmente relevante para la definición del currículo general del proyecto, ya que proporcionó una metodología basada en evidencia para identificar y organizar los bloques de construcción correctos para crear un currículo de capacitación integral e impactante para profesores y alumnos.

Aunque está estructurado en torno a tres temas principales (ideas y oportunidades, recursos, en acción), el rango de 15 competencias debajo de estas tres áreas hace que a veces sea difícil alinear las prioridades. Para superar esto, el equipo adaptó el marco y seleccionó 12 competencias para centrarse más específicamente en los módulos curriculares. En primer lugar, el equipo calificó la relevancia de cada una de las 15 competencias EntreComp para cada grado escolar, por ejemplo. Dependiendo de la edad de los alumnos (a partir de 15 años) esto les permitió priorizar competencias específicas en términos de desarrollo del estudiante a través de la experiencia curricular (es decir, autoconciencia desde el principio y desarrollo de la gestión del proyecto en una edad posterior). Paralelamente, cada una de las organizaciones sin fines de lucro

asociadas asoció sus módulos existentes a EntreComp, para ver qué competencias del Marco EntreComp se desarrollaron más a través del trabajo que planeaban aportar al proyecto.

❖ Reconociendo el impacto.

Luego se utilizó EntreComp como base para el futuro modelo de evaluación de impacto, para hacer que la conexión a EntreComp sea un compromiso vinculante para la entrega de todos los módulos y para demostrar el éxito del piloto.

Esta evaluación de impacto consistió en una combinación de autoevaluación, evaluaciones de igual a igual y evaluaciones de profesores. Los cuestionarios para esas evaluaciones / evaluaciones se adaptarán al lenguaje utilizado por los estudiantes de diferentes edades.

❖ Próximos pasos.

El proyecto ahora ha definido un plan de estudios de tercer a sexto grado (dirigido a alumnos de 15 años y más), con una combinación de sesiones de información, programas de capacitación, acciones de sensibilización y sesiones de motivación (es decir, los módulos) sobre el desarrollo de habilidades empresariales. Los no profesionales involucrados irán a las escuelas para enseñar este conjunto de módulos inicialmente y, al final de esos tres años, el objetivo es probar la eficacia de este enfoque para el aprendizaje y habilitar a los profesores en las escuelas involucradas para poder enseñar estos módulos de forma autónoma (como 'profesores emprendedores'). El programa mi HISTORIA está diseñado para ser replicable en todas las escuelas de Bruselas y potencialmente en Bélgica.

4. ENTRECOMP GIGANTE: GRECIA.

Una herramienta simple y atractiva para visualizar y mapear los puntos fuertes de EntreComp: relevante para cualquier audiencia, desde estudiantes de primaria hasta reclutadores de recursos humanos.

❖ Visualizando tus competencias emprendedoras.

Maria Sourgiadaki es profesora de educación vocacional en Grecia y exalumna de 2017 del European MOOC de SchoolNet Academy sobre Educación

Empresarial, un curso modelado a través del marco EntreComp. Este MOOC inspiró a María a pensar en el modelo EntreComp de manera diferente. La idea gigante de EntreComp apareció en su cabeza durante el MOOC, es una forma creativa de memorizar el marco de EntreComp y resaltar su importancia.

Ella bosquejó su propio 'EntreComp Giant', el cuerpo principal incluye las competencias de ideas y oportunidades, para María estos son los elementos centrales. La cara, los brazos y las piernas son el área de recursos y el cerebro, las manos y los pies representan los elementos de acción. Ella ve al gigante EntreComp como una representación de 1 aspecto de nuestra personalidad: una imagen de nuestros potenciales ocultos, nuestro yo emprendedor.

❖ Una versión de origami del gigante EntreComp.

Imaginó un gran póster en el aula que decía "Mi gigante: las habilidades que me dan poder para mi futuro". Esto le dio la visión que necesitaba para convertir al gigante en algo más tangible para usar en el aula. Hizo un pentágono de origami de papel que se puede desplegar en la forma de un gigante, con cada parte doblada representando 1 de las competencias de EntreComp. Este proceso de desarrollo tiene como objetivo demostrar la metáfora de cómo las competencias fortalecen nuestras fortalezas ... y actuar de manera interesante y memorable para que los usos de EntreComp Giant le ha ayudado a facilitar la evaluación de un proyecto. Como profesora en el aula, Cshe se preguntó a sí misma: "¿Cuántas competencias desarrollan mis alumnos con el proyecto Cthis?". También puede facilitar la autoevaluación de cada competencia por parte del estudiante, utilizando una variedad de formas diferentes. Por ejemplo, pueden colorear cada parte del gigante con un color diferente, dependiendo de cómo sientan que tienen actualmente (es decir, el nivel existente) o recientemente (es decir, a través de una experiencia de aprendizaje específica) que han desarrollado esa competencia.

El EntreComp Giant se puede dar en un formato imprimible, para uso en el aula, de cualquier manera, que el educador pueda imaginar. Ahora se ha utilizado en otros países con profesores y otras partes interesadas, para ayudar a desarrollar la comprensión de EntreComp y permitir la discusión y la auto reflexión sobre las fortalezas y la importancia de las 15 competencias diferentes,

estudiantes más jóvenes y mayores conozcan y comprendan las diferentes competencias empresariales.

5. VLAJO: ENTRECOMP - HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN: BÉLGICA.

Una herramienta de evaluación para el sistema educativo flamenco modelada en el marco de EntreComp.

En la Comunidad flamenca de Bélgica, recientemente se ha acordado un nuevo plan de estudios para la educación empresarial. El contenido para esto ahora se está desarrollando para que esté listo y poder ser introducido en las escuelas en septiembre de 2019. Vlajo es una organización clave que trabaja en educación emprendedora en Flandes, coordinando y entregando el Programa de la Compañía Junior Achievement, además de tener un mandato de la Agencia Flamenca para Innovación y Emprendimiento (VLAIO) para apoyar y capacitar a los docentes en la prestación de una educación empresarial más amplia.

A través de su trabajo, Vlajo reconoció que, si bien las experiencias empresariales prácticas crean un impacto en el desarrollo de los estudiantes, es difícil para los profesores en las escuelas y la educación vocacional evaluar este progreso. Para abordar esto, Vlajo está creando una herramienta de evaluación digital para docentes y estudiantes, basada muy de cerca en EntreComp.

Esto permitirá:

- Alumnos a autoevaluar sus propias competencias empresariales.
- Profesores para evaluar las competencias empresariales de los estudiantes en su prestación de educación empresarial.
- Vlajo para demostrar y reconocer el impacto del Programa de la Compañía.
- ❖ Uso de EntreComp como componentes para una herramienta de evaluación digital para el aprendizaje empresarial.

El marco EntreComp le da a Vlajo los componentes básicos necesarios para desarrollar una herramienta digital. La herramienta digital, aún en desarrollo, tiene como objetivo trazar las competencias empresariales de los estudiantes involucrados en un programa de la empresa. No solo dará una vista sobre el perfil empresarial del usuario, pero también permitirá al profesor y al alumno hacer un mapa y evaluar la progresión y el desarrollo dentro de las competencias. Al final

de la carrera escolar, el estudiante recibe un portafolio de competencias que muestra la progresión y su perfil actual.

El primer paso será traducir las competencias al holandés, teniendo en cuenta el grupo objetivo de estudiantes y profesores. Después de esto, se está construyendo una estructura de evaluación utilizando el vocabulario del marco. El desafío será superar el hecho de que algunas de las competencias son difíciles de reconocer para los alumnos y profesores dentro del aula y el entorno escolar.

El marco EntreComp entrega el contenido para la herramienta digital, utilizando 15 competencias y los 8 niveles del modelo de progresión. La metodología planificada permitirá a los usuarios:

- 1.- Inicie sesión en el sistema.
 - 2.- Elige 1 de las 15 competencias a evaluar.
 - 3.- Elija la descripción que mejor describa su actividad para evaluar.
 - 4.- Elija 1 de los 8 niveles que mejor describe su capacidad A9er uno o más años escolares, se evalúan todas las competencias para crear una cartera de competencias. Los resultados de la herramienta (cartera de perfil de competencias) están directa y totalmente vinculados al marco de trabajo de EntreComp.
- ❖ Aplicable a cualquier tipo de educación emprendedora.

La herramienta puede ser utilizada por cualquier profesor involucrado en la educación empresarial. Simplemente, cuando un profesor tiene un proyecto que enseña habilidades empresariales, puede utilizar la autoevaluación y la combinación de evaluación del profesor para evaluar el aprendizaje y el impacto.

- ❖ Próximos pasos.

La primera fase del piloto probará una versión en papel de la herramienta que involucra a profesores y estudiantes del Programa de la Compañía, mientras construye y refina la plataforma digital basada en los resultados. En la segunda fase del piloto, la herramienta digital se probará directamente en las escuelas. La organización planea tener una herramienta digital lista para septiembre de 2019 para todos los usuarios en Flandes, y la intención es tenerla de forma gratuita para estudiantes y profesores en toda la educación flamenca. Vlaio también está interesado en compartir la herramienta ampliamente con otras organizaciones fuera de Bélgica.

6. UNIVERSIDAD DE TURKU: FINLANDIA.

Uso de EntreComp para crear un entendimiento común de emprendimiento y caminos empresariales a través de facultades desde STEM hasta artes y humanidades.

La Universidad de Turku (UTU) es una universidad multidisciplinaria con siete facultades y 25,000 estudiantes y miembros de la facultad. La universidad ha desarrollado una "Estrategia para el Emprendimiento y la Educación Emprendedora" que incorpora objetivos para mejorar las actitudes, el comportamiento y la cultura empresarial en toda la universidad y sus actividades.

Un objetivo clave es garantizar la disponibilidad de educación empresarial para todos los estudiantes de licenciatura y para aumentar tanto la calidad como la cantidad de la educación empresarial, particularmente en disciplinas no comerciales. Para lograr esto, UTU ha desarrollado un "Camino Empresarial" que abarca la educación, la capacitación y los servicios de apoyo que están disponibles para todos los estudiantes y miembros de la facultad. Sin embargo, en una universidad multidisciplinaria como la UTU, hay muchas interpretaciones diferentes del espíritu empresarial y los objetivos de la educación empresarial. En ciencias, se entiende comúnmente como animar a los estudiantes a crear su propia empresa. En las humanidades y docentes Facultades de Ciencias, se entiende por educación emprendedora relacionarse con la empleabilidad de los graduados y las habilidades de la vida laboral para abordar este problema, la ruta empresarial se está creando con características específicas de la facultad. Estos se sustentan en un marco común que permite explorar diferentes temas a la vez que garantiza Un enfoque global coherente de la educación para el emprendimiento a nivel universitario. EntreComp ayuda a definir un lenguaje común para estas diversas audiencias de partes interesadas.

- ❖ Capas de interpretación del significado de competencias emprendedoras.

El Gerente del Programa de Emprendimiento de UTU interactúa regularmente con líderes docentes y educadores de diferentes campos, ayudándolos a crear y promover diferentes oportunidades para que los estudiantes desarrollen su conocimientos, capacidades y competencias empresariales. Este grupo es muy heterogéneo en cuanto a su comprensión teórica y práctica del espíritu empresarial y el espíritu empresarial educación. Si

bien algunos pueden tener conocimiento y experiencia previos de emprendimiento, muchos carecen de herramientas conceptuales para explorar esta área a un nivel más profundo. En general, el tema de la educación para el emprendimiento se considera turbio (demasiado genérico para entenderlo) y cargado de valor (cuestiones de comercialismo o impacto social y cultural). La adaptación de la definición amplia de emprendimiento en UTU también crea otra capa de Interpretación.

Al utilizar el marco EntreComp, se está abordando la falta de claridad entre los educadores y los líderes de la facultad. EntreComp ha sido probado en talleres dirigidos a educadores y se encontró que funciona bien con los principiantes. Un marco de fácil comprensión les permite discutir los diferentes componentes de las competencias empresariales e integrarlos en su desarrollo personal y empresarial en función del énfasis elegido en la facultad. El marco puede ser utilizado como una base para mapear el desarrollo de competencias no empresariales en diferentes programas educativos para identificar si se necesitan componentes educativos nuevos o existentes u otras intervenciones. Además, permite a los educadores hacer que el desarrollo de competencias empresariales sea explícito tanto para ellos como para sus estudiantes.

❖ Próximos pasos.

A largo plazo, es importante involucrar a más educadores en el desarrollo del Camino Empresarial Universitario. Por eso es importante utilizar enfoques que se entiendan fácilmente y conectarse con educadores que tienen un interés incipiente en la educación para el emprendimiento. Sin embargo, reconocemos que se necesita una masa crítica de educadores. Se están explorando nuevas oportunidades de integración para integrar EntreComp en la capacitación voluntaria existente en pedagogías empresariales. Este es un nuevo programa se ha creado para proporcionar a los educadores las herramientas y los modelos para integrar el espíritu empresarial en otras materias de enseñanza.

7. UNIVERSIDAD DE LIMERICK: IRLANDA.

Uso de EntreComp para reconocer competencias en la Kemmy Business School University of Limerick.

- ❖ Desarrollar habilidades de mercadotecnia y ventas en el contexto de pequeños negocios para potenciales empleados, empleadores y empresarios.

La articulación de los vínculos entre EntreComp y los objetivos de aprendizaje del módulo ayuda a los estudiantes a reconocer su propio aprendizaje. En la Escuela de Negocios Kemmy de la Universidad de Limerick, Irlanda, los estudiantes (que también pueden ser empresarios) usan EntreComp para reconocer su propio progreso en el desarrollo de competencias de emprendimiento dentro de los Módulos / Programas de Emprendimiento.

Dentro del módulo de Comercialización y Ventas New Venture, las competencias EntreComp se logran y se expresan en los objetivos de aprendizaje. El módulo proporciona una comprensión de las prácticas de marketing contemporáneas y las estrategias de ventas que son apropiadas para las diversas etapas de la formación y el crecimiento de nuevas empresas. Evalúa el cambiante panorama del marketing y desarrolla conocimientos y habilidades para diseñar una estrategia de marketing. El módulo tiene una duración de 13 semanas y consta de aproximadamente 40 horas de entrega en clase. Además, se requiere que los alumnos realicen estudios independientes, investigaciones y trabajos de proyectos.

Las tareas prácticas están diseñadas para proporcionar experiencias empresariales prácticas. Ambos están basados en el equipo y en el individuo, y tienen un enfoque externo de pequeña empresa. Los resultados del aprendizaje enfatizan el conocimiento cognitivo y aplicado, que se integran en todos los aspectos e incluyen proyectos prácticos en la empresa, participación de oradores invitados externos y talleres.

Por ejemplo, a los estudiantes se les encarga la tarea de diseñar una estrategia de mercadotecnia para una empresa pequeña con los objetivos finales de generar una mayor conciencia del negocio al tiempo que aumentan las ventas, logran y mantienen una ventaja competitiva. El plan final debe ser multifacético, realista e implementado de manera consistente durante un período de 12 meses.

Las audiencias objetivo son estudiantes y estudiantes emprendedores que desean adquirir más conocimientos y habilidades en marketing y ventas empresariales. El programa de aprendizaje simplifica los aspectos prácticos del

marketing, ya que se aplican a la pequeña empresa, y brinda a los alumnos consejos prácticos y aplicados de marketing, herramientas y técnicas para agregar valor (financiero y no financiero) al contexto empresarial. Esto también proporciona a las pequeñas empresas con recursos limitados asistencia para cumplir con sus requisitos de marketing.

❖ Resultados.

Se empiezan a ver los beneficios de este enfoque. Con la introducción de EntreComp a los recursos del módulo, la evidencia inicial indica claras ventajas en tres niveles:

1. El alumno desarrolla el conocimiento de las prácticas de comercialización de las PYME y las ventas en un contexto empresarial auténtico. Este aprendizaje basado en la experiencia y en la acción proporciona un aprendizaje positivo y negativo: lo que no funciona y por qué y cómo minimizar este suceso en el futuro. También desarrollan sus habilidades de comunicación, ventas, trabajo en equipo, negociación y toma de decisiones en tiempo real. Esta experiencia de aprendizaje profundo se logra ya que los estudiantes pueden trazar su propio progreso en términos de competencias de EntreComp. Esto ayuda a los estudiantes a reflexionar y evaluar su propio aprendizaje y apreciar el desarrollo de sus habilidades y dónde desarrollarlas a continuación.

2. El empresario y la pequeña empresa también se benefician de las tareas prácticas, ya que obtienen nuevas perspectivas y conocimientos de estudiantes entusiastas que aportan nuevas ideas y oportunidades a la empresa. Esto crea una red de empleados potenciales para el negocio y un conocimiento de agencias y asociaciones profesionales adicionales que tendrán beneficios a largo plazo para la empresa. La introducción del marco EntreComp como una forma de evaluar al estudiante que trabaja en su proyecto también proporciona una herramienta para aumentar conocimiento y comprensión del espíritu empresarial, así como el apoyo a las necesidades de desarrollo y reclutamiento de su equipo interno.

3. Finalmente, la facultad de docencia empresarial se beneficia al desarrollar asociaciones con empresas locales, lo que garantiza que el educador esté actualizado y familiarizado con las realidades del marketing empresarial y el

tipo de asistencia de marketing que necesitan las empresas pequeñas. Los empresarios también proporcionan una fuente de oradores invitados para el aula.

❖ Próximos pasos.

Al utilizar EntreComp de esta manera, la universidad está revisando cómo se ha beneficiado al tener una imagen y credibilidad mejoradas dentro de la economía empresarial local y como relevante e incluso más allá de su población estudiantil.

8. UNIVERSIDAD DE LA CIUDAD DE BIRMINGHAM: REINO UNIDO.

Uso de EntreComp para aportar credibilidad a actividades prácticas de aprendizaje empresarial.

Los colegas de la Birmingham City University están aplicando EntreComp porque le da credibilidad a su trabajo en curso. El programa de mapeo y los resultados de aprendizaje del módulo a EntreComp proporciona un marco claro para demostrar la naturaleza y el nivel de aprendizaje de los estudiantes. También apoya el desarrollo de un argumento más autorizado para obtener recursos y apoyo institucional. Un ejemplo de una actividad de aprendizaje que los estudiantes disfrutaban particularmente es una tienda emergente, que ha tenido éxito durante los últimos tres años. El propósito de la actividad es que los estudiantes administren una tienda emergente para recaudar dinero para una organización benéfica mientras se involucran en la planificación y la administración de un puesto durante un día, emparejando los resultados de aprendizaje de este experiencial.

La actividad de aprendizaje para EntreComp demuestra cómo aprovechan y administran los recursos para poner sus ideas en práctica, mientras crean valor social para una organización benéfica de su elección. Otros ejemplos de actividades en las que se ha aplicado EntreComp incluyen visitas a las incubadoras locales y la reflexión sobre el aprendizaje del mundo real de las empresas emergentes.

❖ EntreComp visualiza el aprendizaje para estudiantes y personal.

EntreComp también mejora la forma en que se articulan la estrategia de aprendizaje y evaluación y los resultados de aprendizaje reales. Es compatible

con un mensaje más claro para los alumnos y el proceso de evaluación de la calidad dentro y fuera de la universidad. Otros ejemplos de cómo se usa EntreComp en la Birmingham City University incluir:

- En clase: la rueda es un gran resumen visual y textual de lo que los estudiantes aprenderán. Dentro de las primeras dos semanas de cada módulo, en el nivel 6 y 7, se les presenta a EntreComp y se familiarizan con el rango de competencias y habilidades que adquirirán durante las 15 o 30 semanas, respectivamente, los módulos que se ejecutan.
- Para talleres de personal a través de la 'Comunidad de Práctica sobre Empresa en el Currículo'. EntreComp se utiliza para demostrar la amplia gama de posibilidades de aprendizaje y proporcionar inspiración, en particular para los colegas que están fuera de la Escuela de Negocios.

Hasta la fecha, EntreComp ha ayudado a mejorar el caso de aprendizaje para que los estudiantes participen en una actividad de tienda emergente y se reúnan con un mentor de negocios externo. Los estudiantes ven lo que están destinados a aprender y, a través de la reflexión, pueden igualar su aprendizaje real a las competencias empresariales, así como a su aprendizaje sobre sí mismos, las empresas de nueva creación, el producto o servicio que vendieron, y las diferencias entre la venta comercial y la crianza dinero para caridad.

Los beneficios más importantes en el uso de EntreComp son:

- Un marco formal para mapear los resultados de aprendizaje en contra.
 - Un marco reconocido y publicado que proporciona contexto y evidencia para respaldar el caso de negocios para obtener financiamiento y apoyo
 - Tener una estructura y muchas ideas para seguir desarrollando estrategias de enseñanza y aprendizaje.
 - El trabajo gana mayor credibilidad, no solo en un contexto nacional sino también internacional.
- ❖ Próximos pasos.

Los recursos de aprendizaje y enseñanza asociados se están difundiendo en toda la universidad a través de su sitio Moodle, así como directamente a sus colegas a través de la recientemente establecida 'Comunidad de Práctica en la Empresa en el Currículo'. Estas actividades están diseñadas para promover la integración de la empresa y el aprendizaje por cuenta propia en el currículo e

incluyen talleres diseñados para comprometer al personal y alentar la reflexión sobre sus propias prácticas de enseñanza y aprendizaje. Se incluye el valor y el potencial de EntreComp como recurso. Los planes adicionales para compartir el aprendizaje y los recursos incluyen un artículo en una revista y un foro de discusión internacional con JISC) bajo el tema Community of Interest Startup.

9. LLAVES SOCIALES: PROYECTO / BÉLGICA FINANCIADO POR LA UE • GRECIA • ITALIA • POLONIA.

Uso de EntreComp para desarrollar un marco de competencia común para habilidades y calificaciones en el sector de emprendimiento social.

Social Keys es un proyecto europeo financiado por el programa Erasmus +. Su objetivo es desarrollar un marco de estándares de competencia común para mejorar las habilidades y calificaciones en el sector de emprendimiento social. Para lograr esto, siguió el enfoque de conocimientos, habilidades y competencias establecido por el Marco Europeo de Cualificaciones, y utilizó EntreComp para guiarlo desarrollo. Trabajando en Grecia, Polonia, Bélgica e Italia, los objetivos del proyecto fueron:

- Crear una cualificación profesional de EFP.
- Diseñar un marco de calificación basado en las competencias que necesitan los mercados laborales sectoriales.
- Establecer las bases para la creación de una norma de formación europea común, utilizando el marco de calificación y definido en términos de planes de estudio y cursos de FP.
- ❖ Utilizando EntreComp para mejorar lo ya desarrollado.

Durante el primer año del proyecto Social Keys, la asociación investigó y definió un marco de competencia relacionado con la actividad empresarial en general, pero con una perspectiva de economía social. Fue difícil encontrar una colección única para usar como base que también se reconocería a nivel de la UE, lo cual fue importante para este proyecto, ya que operan en cuatro países diferentes y desean compartir su trabajo más ampliamente.

El marco de EntreComp fue publicado, y esto ofreció una oportunidad para comparar lo que habían desarrollado con un modelo acordado a nivel de la UE. EntreComp se utilizó como una forma de verificar lo que ya habían desarrollado y de elegir las áreas y competencias que mejor se ajustaban a los objetivos del proyecto. De hecho, la asociación decidió modificar algunos elementos del marco original para reflejar las 3 áreas de acción incluidas en la rueda EntreComp.

- ❖ Creación de un marco de competencias curriculares y profesionales para el emprendimiento social.

EntreComp permitió definir un conjunto de competencias que podrían utilizarse como base para el curso de formación y los materiales de apoyo para emprendedores sociales, alineados con un marco de competencias de la UE reconocido. Todos los materiales producidos por el proyecto se pueden descargar libremente a través del sitio web. Estos incluyen los planes de estudio y el marco de normas/competencia profesional para la nueva cualificación profesional común europea de EFP en el sector del emprendimiento social.

- ❖ Usando EntreComp como un glosario.

EntreComp fue un punto de partida y, aunque su aplicación resolvió el problema del entendimiento común y la definición de los diferentes niveles de competencia y competencia en el contexto europeo, no representó una solución en sí misma. La parte más difícil fue pasar por todas las competencias. Al principio nadie sabía cómo se podía aplicar y qué era necesario. Sin embargo, los socios de Social Keys se dieron cuenta de que no tenían que pasar por todo eso y, en cambio, podían usarlo como un glosario. Es una herramienta que pueden utilizar para comprender mejor su dirección, brindándoles una visión más clara de cómo aplicarla en su propio contexto y áreas de interés.

- ❖ ¡Mantenlo simple!

Los próximos pasos para el proyecto Social Keys es poner el trabajo a disposición de diferentes proveedores de EFP y considerar su extensión al nivel universitario. Los niveles de división de EntreComp ayudarán en este sentido y también la definición de nuevos conjuntos de competencias donde se necesitan habilidades y competencias de emprendimiento. Los socios encontraron en EntreComp una herramienta genérica y flexible, que permite que diferentes organizaciones la apliquen y la adapten a sus necesidades.

Dijeron que, aunque es muy flexible, también podría ser confuso sumergirse en los detalles más importantes en la primera lectura, y agradecer la idea de desarrollar una guía con ejemplos de sus diferentes aplicaciones posibles para ayudar a los usuarios.

10. INTENSE: PROYECTO FINANCIADO DE LA UE / BÉLGICA • CROACIA • FINLANDIA • ALEMANIA • PAÍSES BAJOS.

Un proyecto Erasmus + que utiliza EntreComp para mapear y evaluar las buenas prácticas y para la evaluación.

El proyecto International Entrepreneurship Skills Europe (INTENSE) es un proyecto Erasmus + con socios de cinco instituciones de educación superior (IES) en toda Europa. El objetivo del proyecto es promover la colaboración e innovación entre las IES y las pequeñas y medianas empresas (PYME) para estimular el comportamiento empresarial y las actividades de internacionalización. El proyecto se centra en el desarrollo y la implementación de un módulo de enseñanza sobre la internacionalización de las pymes para estudiantes de educación superior. Equipos mixtos de estudiantes, pymes y personal de IES de cinco países de la UE ayudan a las pymes a internacionalizar sus negocios y crear conciencia sobre la importancia de la internacionalización en entornos de trabajo y aprendizaje globalizados.

❖ Utilizando EntreComp.

En primer lugar, los socios del proyecto utilizaron EntreComp para ayudarlos a evaluar las buenas prácticas identificadas aplicando el marco a estos ejemplos y luego seleccionando la más adecuada para informar y promover el nuevo módulo de enseñanza. En segundo lugar, EntreComp fue utilizado por los estudiantes como parte de sus actividades de autoevaluación, especialmente en el área de la creatividad y en las actividades de diseño curricular.

EntreComp funcionó bien en esta situación porque, como una herramienta integral, define los muchos aspectos de la iniciativa empresarial, tanto en sentido estricto como amplio. El marco proporcionó una estructura para la discusión y el debate y un lenguaje común para que los estudiantes, el personal y los colegas de las PYMES exploren qué significa el espíritu empresarial para ellos. Ayudó a hacer conexiones porque muchos de los resultados de aprendizaje del módulo, en

la mente de los usuarios finales, no estaban vinculados al espíritu empresarial. EntreComp ha ayudado a los socios a diseñar herramientas, currículos, manuales de módulos y resultados claros de aprendizaje para los alumnos en su autoevaluación.

Aunque los socios INTENSOS inicialmente encontraron que EntreComp era abrumador, encontraron útil dividirlo al vincular los muchos resultados de aprendizaje directamente en proyectos ejecutables. También fue importante vincularlos de nuevo con el espíritu empresarial de una manera muy práctica para las diferentes audiencias del proyecto, por ejemplo, con un enfoque en las habilidades financieras para las PYME. EntreComp ahora también contribuye al debate educativo en curso entre socios y dentro de sus instituciones.

Además, al ver el potencial adicional de EntreComp, los socios están planificando un proyecto futuro para apoyar el desarrollo de nuevos profesores.

11. VIADRINA: ALEMANIA.

Ilustrar las competencias adquiridas a través del aprendizaje de estudiantes y compañeros emprendedores en el Centro para Competencias Clave y Aprendizaje Orientado a la Investigación

❖ Competencias empresariales en el contexto del aprendizaje intercultural

El Centro de Competencias Clave y Aprendizaje Orientado a la Investigación de la Universidad Europea Viadrina realiza investigaciones en el campo de los procesos de aprendizaje, la producción de conocimiento y las competencias clave. La atención se centra en el aprendizaje intercultural, la tutoría entre iguales, la colaboración, aprendizaje y escritura didáctica. En el curso de su trabajo y capacitación, los estudiantes trabajan con tutores que desarrollan habilidades y competencias clave que son útiles para el emprendimiento, que incluyen la autoconciencia y la autoeficacia, la motivación y la perseverancia, la movilización y el trabajo con otros. Se ha identificado a EntreComp como una herramienta perfecta para crear una visión y un lenguaje comunes entre las diferentes partes interesadas. Éste muestra claramente qué competencias son emprendedoras y qué conocimientos, habilidades y actitudes están relacionados con estas competencias. Para fomentar el desarrollo de estas competencias

clave, es importante ilustrar explícitamente qué se entiende por hablar de competencia en el espíritu empresarial y EntreComp.

- ❖ EntreComp ilustra las diferentes competencias, habilidades y actitudes que necesitan los estudiantes.

El Centro tiene como objetivo permitir a los estudiantes y tutores para fomentar su desarrollo personal de las competencias empresariales. Para alcanzar ese objetivo, los estudiantes deben conocer las competencias y habilidades clave que obtendrán en sus cursos. EntreComp está acostumbrado a ilustrar estas diferentes competencias, habilidades y actitudes. El modelo conceptual con sus diversos descriptores ha demostrado ser especialmente útil.

Un ejemplo de cómo se capacita a los estudiantes en las competencias clave es el curso "aprendizaje colaborativo: organización y liderazgo", que se centra en los elementos básicos de la gestión de proyectos y en los aportes teóricos y la reflexión sobre la experiencia del trabajo en equipo.

12. ESPACIO RES: España.

La puesta en marcha crece un enfoque holístico de la iniciativa empresarial como una competencia.

Espacio RES (Universo de Resiliencia creativa) es un espacio físico y una comunidad en Sevilla donde las empresas emergentes desarrollan sus actividades en los sectores de empresas sociales, tecnología, agroindustria, turismo o creatividad.

Espacio RES utilizó EntreComp para desarrollar, planificar y organizar su programa de capacitación. Comenzaron a trabajar en el marco desde el principio, ya que estaban involucrados por el CCI como partes interesadas en el desarrollo del marco. En esa etapa, solo se desarrolló la rueda de sub-competencias, ni el modelo de progresión ni los niveles de competencia. Como tal, al principio Espacio RES aplicó su comprensión de la rueda EntreComp.

- ❖ Uso de EntreComp para apoyar la autoevaluación de las actividades de aprendizaje para nuevas empresas.

Hoy en día, la aplicación de EntreComp ha progresado, con una prueba de autoevaluación de las competencias que se están desarrollando y que respaldarán y planificarán mejor las actividades que se ofrecen. Espacio RES

entiende las competencias empresariales como transversales, por lo que está tratando de diseñar actividades de capacitación que las promuevan de manera implícita.

EntreComp ofrece una taxonomía que permite a Espacio RES desarrollar experiencias de aprendizaje prácticas específicas con el objetivo de mejorar las diferentes competencias. También ayuda con el desarrollo de un lenguaje común para asociados y colaboradores. La rueda EntreComp se introduce y se utiliza en la mayoría de las diferentes actividades ofrecidas, y para asociados y colaboradores provenientes de diferentes sectores y ecosistemas. La intención es promover un entendimiento compartido de que ser un empresario no solo tiene que ver con los negocios, sino también con el desarrollo personal.

- ❖ EntreComp apoya el diseño de actividades y evaluaciones para ayudar Los estudiantes comprenden sus fortalezas y áreas de desarrollo.

Espacio RES usó EntreComp en su programa "Wanted" en el diseño de todas las actividades, ya sea de forma explícita o tangencial. 'Wanted' es una actividad que reúne a estudiantes universitarios con diferentes perfiles juntos, creativos, tecnológicos y económicos o estudiantes de negocios, para trabajar en el mismo proyecto empresarial bajo la guía de Espacio RES. Colaboran en interdisciplinarios. grupos dando los primeros pasos en la construcción de una puesta en marcha. Se les presenta el marco EntreComp para autoevaluarse, descubrir sus habilidades y dónde pueden existir lagunas. Sobre la base de esta autoevaluación, las actividades y la capacitación pueden diseñarse para reforzar la progresión en estas competencias. Por ejemplo, estos pueden incluir el ejercicio del arte de detectar oportunidades y creatividad mediante el uso de diferentes metodologías y situaciones de juego, compartiendo así conocimientos financieros y económicos, así como un pensamiento ético y sostenible.

- ❖ EntreComp es beneficioso como lenguaje común e ir más allá del emprendimiento como algo económico solamente

Espacio RES cree que uno de los beneficios de EntreComp es su enfoque holístico, que valora tanto las habilidades financieras y comerciales como las competencias cívicas y personales, también. EntreComp es útil como un "lenguaje común" cuando se trabaja con otras instituciones y países, ya que el marco funciona como establecedor de estándares. Esto también ayuda a los estudiantes

a ser capaces de categorizar y definir competencias y habilidades que no están tradicionalmente en el espectro de competencias emprendedoras. Esto es importante porque una mentalidad empresarial no es solo para los beneficios económicos, sino que también tiene ventajas sociales. El uso de EntreComp hace posible esta apertura de la mente.

13. EU3LEADER: PROYECTO FINANCIADO A LA UE / AUSTRIA • CROACIA • ESPAÑA • REINO UNIDO.

- ❖ Fomenta una nueva profesión europea: líder empresarial del tercer sector.

El proyecto eu3leader está financiado por el programa Erasmus + y tiene como objetivo fortalecer la capacidad de liderazgo y capacidad empresarial de las organizaciones del tercer sector para que puedan impulsar un cambio positivo en la Europa del futuro. Trabajando con líderes, formadores e investigadores de toda Europa, el proyecto está desarrollando un marco y una plataforma de conocimientos para el liderazgo empresarial en el tercer sector. El marco incluirá competencias clave para líderes en el tercer sector, con una plataforma que ofrece recursos del programa de capacitación de e-learning basados en el marco de competencias.

Centrándose en una gama de competencias como el emprendimiento, la promoción, la innovación social y la evaluación de impacto, eu3leader es la primera iniciativa a nivel europeo para mejorar el liderazgo en el tercer sector. Considera explícitamente a EntreComp como una herramienta para guiar y evaluar las competencias empresariales de los líderes del tercer sector, y sus talleres de desarrollo de capacidades seguirán la lógica del marco de EntreComp y examinarán las 3 áreas principales de competencia: Ideas y oportunidades, Recursos y Acción.

- ❖ Creación de un marco común europeo para las habilidades empresariales de líderes del tercer sector.

Existe una creciente conciencia de las habilidades empresariales entre los diferentes grupos y sectores de la sociedad. Una de las visiones de la Red EUCLID es empoderar a los líderes de la sociedad civil conectándolos entre sí y mejorar la capacidad de las organizaciones de la sociedad civil para enfrentar los desafíos que enfrentan en una Europa moderna.

Una de las ideas para ayudarlos a superar esos desafíos es promover y desarrollar la mentalidad empresarial y encontrar soluciones para un futuro sostenible para las organizaciones del tercer sector. EntreComp ofrece una visión general de las habilidades transversales que son aplicables a diversos contextos y que pueden adaptarse a este propósito. Las 3 áreas de competencia se entrelazan entre sí, lo que significa que el marco puede aplicarse fácilmente al grupo objetivo de los socios. El formato descriptivo ayuda a las competencias a ser elegidas y fomentadas para generar valor y tener impacto social. Los socios de Eu3leader no ajustarán EntreComp, sino que lo reutilizarán según sus necesidades, priorizando las áreas en las que se necesita mejorar para ser más empresarial, lo que conduce a una mayor sostenibilidad.

❖ Usando EntreComp para guiar el desarrollo.

Eu3leader se encuentra en la primera etapa del ciclo del proyecto, por lo que las actividades aún no están completamente desarrolladas, sin embargo, el primer paso que se ha dado es la decisión de que EntreComp será la línea de base del desarrollo del marco de competencias para el tercer sector. Los líderes y los cuatro talleres de desarrollo de capacidades del proyecto están siguiendo la lógica del marco EntreComp. En todos estos talleres, se pide a los líderes del tercer sector, el grupo de becas de líderes de eu3, que evalúen las competencias en función de su experiencia. Esto tiene la intención de mapear su desarrollo y asegurar que el marco de competencia para los líderes del tercer sector esté completo. Junto con los talleres, el proyecto está desarrollando recursos para la plataforma eu3leader (testimonios, entrevistas, recursos de capacitación y metodología de capacitación). El uso de EntreComp como base para desarrollar el marco proporciona el punto de partida y la dirección a seguir cuando se enfoca en las competencias empresariales. Proporcionó una imagen más amplia e ilustró las competencias que se estaban perdiendo y que deberían desarrollarse a un nivel superior.

❖ Comprender cómo hacerlo funcionar no fue sencillo

Sin embargo, los socios del proyecto reconocen que a veces era difícil para ellos y para los participantes comprender su competencia en tantos niveles. Con un marco tan amplio, los usuarios inicialmente no entendían completamente cómo podrían usarlo, ya sea si necesitaban seleccionar un cierto conjunto de

competencias o analizarlas 1 por 1, para evaluar las competencias en función de su propia experiencia. Necesitaban orientación adicional, pero después del primer taller, los socios ahora pueden ver cómo se desarrollaron las competencias de los líderes de eu3leader en la primera área (Ideas y oportunidades). Al analizar los resultados, se puede ver el nivel de desarrollo general, así como las brechas de habilidades y cuando es necesario desarrollar más ciertas competencias.

Los socios de eu3leader sugieren que comprender cómo usar y adaptar EntreComp a cualquier contexto particular es un proceso continuo. Al principio, es importante comprender el propósito de EntreComp y echar un vistazo paso a paso a las competencias. En segundo lugar, la comprensión del espíritu empresarial como una competencia en sí misma puede ayudar a visualizar lo que necesita cambiar en este sector. Al principio, acuerde un enfoque común, luego asegúrese de que los socios del proyecto entiendan completamente el concepto de espíritu empresarial. Por último, vea cómo se puede adaptar EntreComp y quién participará en el proceso, estableciendo un grupo objetivo claro. El objetivo es hacerlo adecuado para el propósito y trabajar para cada socio.

❖ Próximos pasos.

Los siguientes pasos son crear la versión beta del marco de competencia y luego reunir los recursos de capacitación en la plataforma abierta que se creará a través del proyecto. El marco será la columna vertebral de la plataforma y se dirigirá hacia el final del proyecto. El objetivo es crear una plataforma de código abierto para líderes del tercer sector, permitiéndoles seguir la capacitación en línea para desarrollar sus competencias empresariales relevantes para el ecosistema en el que operan.

3. ANÁLISIS DE IMPLEMENTACIÓN DE PROPUESTAS EN LA MEJORA DE LA COMPETITIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES EN SU CAMPO PROFESIONAL A TRAVÉS DE POTENCIAR LAS HABILIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS REQUERIDAS QUE LES PERMITAN CONVERTIRSE EN LOS LIDERES QUE ENFRENTEN LOS RETOS Y OPORTUNIDADES DEL SIGLO XXI.

Las tecnologías digitales están transformando la forma en que interactúan unos con otros, aprender, servicios de acceso, trabajo, ejercer nuestros derechos como ciudadanos, viajar y divertirse. Al mismo tiempo, fenómenos como el cambio demográfico, la migración, el cambio climático y la amenaza de la escasez de alimentos están poniendo una presión sin precedentes en el planeta y la humanidad.

La Comisión Europea ha estado promoviendo la formación del espíritu empresarial y emprendedor desde hace más de una década, ayudando a los Estados miembros en su esfuerzo por costearse a los educandos, empleados, buscadores de empleo, los voluntarios y los innovadores a buscar la oportunidad de convertir sus ideas en acción.

EntreComp: El Marco de Competencia Emprendedora representa un hito en este viaje. EntreComp es el marco de referencia europeo para la comprensión y el desarrollo del espíritu empresarial como una competencia. EntreComp ofrece una definición de lo que se necesita para ser emprendedor y propone un modelo de progresión basada en declaraciones de "resultados de aprendizaje" que pueden inspirar intervención pedagógica dentro y fuera del mundo de la educación formal. Puede utilizarse para crear conciencia sobre la importancia de la formación del espíritu empresarial, apreciar y valorar la iniciativa empresarial como una competencia, estableció métodos de entrega eficaces y reconocer la progresión de aprendizaje empresarial.

3.1. PROPUESTAS PARA LA MEJORA DE LA COMPETITIVIDAD PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN SU CAMPO PROFESIONAL.

El marco EntreComp proporciona una referencia práctica, flexible y de calidad, a la que se van adaptar los modelos prácticos detectados en el presente estudio y aplicados en modelos educativos y de transición al entorno laboral. A su vez, este modelo práctico está diseñado para ser adaptado, aplicado y para promover y permitir que los jóvenes universitarios, individuos en general y las organizaciones puedan ser emprendedores.

Antes de proceder a plantear las propuestas de mejora, se estima importante mencionar, algunos *consejos prácticos* para ayudar a que se acerquen al EntreComp:

❖ CREAR UN ENTENDIMIENTO COMPARTIDA.

Utilice EntreComp como base para la creación de una comprensión compartida de lo que significa ser emprendedor. Utilizar su propia lengua para un enfoque claro y coherente para el desarrollo de estrategias y acciones.

❖ ENCONTRAR LAS COMPETENCIAS DERECHA.

Dar prioridad a las competencias empresariales necesarias para su proyecto u organización, e incluirlos en las actividades de formación y desarrollo de reclutamiento y/o. Una actividad puede abordar sólo 1 competencia, o podría desarrollar las 15 competencias.

❖ USAR LOS VISUALES.

Utilizar las imágenes EntreComp a involucrar a los estudiantes, colegas y otras partes interesadas. Por ejemplo, la rueda proporciona una forma fácil de entender los visuales que diferentes partes interesadas pueden relacionar y recordar.

❖ ENTENDER SU PUNTO DE PARTIDA.

Evaluar sus actividades existentes o recursos contra las competencias EntreComp para identificar la forma en que están apoyando a otros a desarrollar sus propias competencias empresariales.

❖ ENCONTRAR EL NIVEL ADECUADO.

Piense acerca de quién está trabajando con y decidir qué nivel de EntreComp trabaja para su audiencia - Qué se necesita para explicar todo el modelo, ¿o usted sólo tendrá que compartir lo que significa 'ser emprendedor'?

❖ ADAPTACIÓN SI NECESITA.

EntreComp no es una herramienta fija, y puede ser adaptado de ninguna manera. Por ejemplo, los resultados de aprendizaje son de carácter genérico y es probable que se necesita para adaptarlos a trabajar para sus necesidades.

❖ ENTENDER EL PUNTO DE PARTIDA DE SUS ALUMNOS.

Sean quienes sean, empleados o niños en edad escolar, tendrán diferentes puntos de partida para su desarrollo de habilidades. No se espera que un alumno para desarrollar todas las competencias a un nivel específico y se espera que los alumnos se formen para adquirir el más alto nivel de competencia en todas las competencias.

❖ REFINAR O EVALUAR ESTRATEGIAS: APRENDIZAJE

Piense en su enfoque de la enseñanza y el aprendizaje - sea cual sea su área temática. Considere cómo podría adaptar su enfoque o introducir oportunidades para experiencias prácticas empresariales para desarrollar también 1 o más competencias de emprendimiento.

❖ IDENTIFICAR LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE QUE SE ADAPTEN A SU ACTIVIDAD.

Los resultados del aprendizaje pueden ser relevantes de diferentes niveles del modelo de progresión para la misma actividad de aprendizaje, por ejemplo, nivel 4 en la creatividad, pero el nivel 1 en educación financiera.

❖ AUTOEVALUACIÓN.

Introducir EntreComp a sus alumnos como un marco para la reflexión o la autoevaluación para que puedan evaluar el nivel de sus propias competencias y trazar su progreso.

❖ DEMOSTRAR EL VALOR.

Mostrar el valor de sus actividades y recursos, poniendo de relieve las que tratan con éxito las competencias EntreComp.

❖ MAPA EN CONTRA DE SU ACTIVIDAD EXISTENTE.

Identificar oportunidades para ampliar sus actividades para apoyar el aprendizaje empresarial mediante la asignación contra EntreComp para identificar los vacíos.

❖ OFREZCAN UNA BASE EMPÍRICA

Utilice EntreComp como la base de pruebas para hacer cambios en su enfoque del aprendizaje. La investigación muestra que estas son las competencias que los estudiantes necesitan para crear efectivamente valor social, cultural o económico en el trabajo o en la comunidad.

Una vez visto los consejos prácticos previo en los modelos de aplicación, cabe mencionar en este apartado, una serie de *propuestas para mejorar la competitividad y habilidades* de los estudiantes universitarios y preuniversitarios, en función del área o zona al que se vaya a dedicar en el mundo laboral, conforme y aplicando el modelo conceptual *EntreComp*, como son:

PREMISAS DE HABILIDADES Y COMPETENCIAS PARA ENFRENTARSE A LOS RETOS DEL SIGLO XXI:

1. Si se va a dedicar a trabajar en política puede utilizar el modelo para:
 - Desarrollar una comprensión común y compartida lengua con todas las partes involucradas.
 - Informar a las políticas relacionadas con la educación, la economía, empleo y desarrollo comunitario.
 - Definir indicador de impacto para el espíritu empresarial.
2. Si se va a dedicar a trabajar en creación de empresas y empresarios, puede utilizar el modelo para:
 - Entender cómo las actuales actividades contribuyen a competencias empresariales.
 - Ayudar a los empresarios a trazar su propio proyecto empresarial.
 - Diseñar una nueva formación para apoyar la creación de empresas o el crecimiento del negocio asignado a las competencias del EntreComp.
3. Si se va a dedicar a trabajar en la educación y entrenamiento, puede utilizar el modelo para:

- Adaptar los resultados del aprendizaje empresarial a un contexto específico.
 - Crear nuevo o mejorar la enseñanza existente y actividades de aprendizaje para desarrollar competencias empresariales.
 - Evaluación del diseño del aprendizaje empresarial.
4. Si se va a dedicar a trabajar en la contratación y gestión de recursos humanos, puede utilizar el modelo para:
- Ayudar a definir requisito de competencia laboral específica.
 - Plan de aprendizaje y desarrollo organizacional, estrategias y actividades.
 - Construir equipos empresariales.
5. Si se va a dedicar a trabajar en con jóvenes fuera de la educación formal contratación, puede utilizar el modelo para:
- Las actividades de diseño que proporcionan práctica experiencias empresariales
 - Ayudar a los jóvenes a comprender como emprender.
 - Reconocer sus propias competencias empresariales.

HABILIDADES/COMPETENCIAS PARA EMPRENDER:

ZONA 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES



Competencia: OPORTUNIDADES Y LOCALIZACIÓN

- Use su imaginación y habilidades para identificar las oportunidades de creación de valor.

Identificar y aprovechar las oportunidades de creación de valor mediante la exploración del paisaje social, cultural y económico. Identificar las necesidades y retos que se deben cumplir. Establecer nuevas conexiones y traer elementos juntos dispersos del paisaje para crear oportunidades para crear valor

Competencia: CREATIVIDAD

- Desarrollar ideas creativas y útiles.

Desarrollar varias ideas y oportunidades de creación de valor, incluyendo mejores soluciones a los problemas existentes y nuevos. Explorar y experimentar

con enfoques innovadores. Combinar el conocimiento y los recursos para lograr efectos valiosos.

Competencia: VISIÓN

- Trabajar en pro de su visión del futuro.

Imaginar el futuro para desarrollar una visión para convertir las ideas en acción. Visualizar escenarios futuros para ayudar a guiar el esfuerzo y la acción.

Competencia: FIN DE VALORAR

- Sacar el máximo provecho de las ideas y oportunidades.

Juzgar qué valor tiene en lo social, lo cultural y lo cultural y en términos económicos. Reconocer el potencial de una idea que tiene para crear valor e identificar formas adecuadas de sacar el máximo provecho de ello.

Competencia: PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE

- Evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, oportunidades y acciones.

Evaluar 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 HW sostenible a largo plazo los objetivos sociales, culturales y económicas, y el curso de acción elegido. Actúe responsablemente.

ZONA 2: RECURSOS

Competencia: AUTOCONCIENCIA Y AUTOEFICACIA

- Cree en ti mismo y seguir desarrollando.

Reflexionar sobre sus necesidades, aspiraciones y deseos en el corto, mediano y largo plazo. Identificar y evaluar sus fortalezas y debilidades individuales y de grupo. Creer en su capacidad para influir en el curso de los acontecimientos, a pesar de la incertidumbre, los reveses y fracasos temporales.

Competencia: MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA

- Mantener la concentración y no darse por vencido.

Se determinará para convertir las ideas en acción y satisfacer su necesidad de conseguir. Esté preparado para ser paciente y seguir tratando de lograr su



objetivo individuo a largo plazo o grupo. Ser resistente a presión, la adversidad, y el fracaso temporal.

Competencia: MOVILIZACION DE RECURSOS

- Obtener y gestionar los recursos que necesita.

Obtener y gestionar el material, inmaterial y recursos digitales necesarios para convertir las ideas en acción. Aprovechar al máximo los recursos limitados. Obtener y gestionar las competencias necesarias en cualquier etapa, incluyendo técnica, legal, fiscal y competencia digital (por ejemplo, a través de asociaciones adecuadas, la creación de redes, la subcontratación y tercerización masiva).

Competencia: FINANCIERA Y CONOCIMIENTOS ECONÓMICOS

- Desarrollar financiera y económica know-how.

Estimar el costo de convertir una idea en una actividad de creación de valor. Planificar, poner en marcha y evaluar las decisiones financieras a través del tiempo. Gestionar la financiación a para asegurar la actividad creadora de valor, la cual, puede durar en el largo plazo.

Competencia: MOVILIZACIÓN DE OTROS

- Inspira, participa y consigue a otros a bordo.

Inspira y entusiasmar a las partes interesadas pertinentes. Obtener el apoyo necesario para lograr resultados valiosos. Demostrar comunicación efectiva, la persuasión, negociación y liderazgo.

ZONA 3: EN ACCIÓN

Competencia: TOMAR LA INICIATIVA

- Ve a por ello.

Iniciar procesos que crean valor. Asumir retos. Ley y trabajar de forma independiente para lograr los objetivos, se adhieren a las intenciones y llevar a cabo las tareas planificadas.

Competencia: PLANIFICACION Y GESTIÓN

- Establecer prioridades, organizar y dar seguimiento.

Establecer plazo, objetivos a medio y corto plazo. Definir las prioridades y planes de acción. Adaptarse a los cambios imprevistos.

Competencia: HACER FRENTE A LA INCERTIDUMBRE, LA AMBIGÜEDAD Y RIESGO.



- Tomar decisiones frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo.

Tomar decisiones cuando el resultado de esta decisión es incierto, cuando la información disponible es parcial o ambigua, o cuando hay un riesgo de resultados no deseados. Dentro del proceso *valuecreating*, incluir formas estructuradas de probar ideas y prototipos de las primeras etapas, para reducir los riesgos de fallar. Manejar situaciones de rápido movimiento con prontitud y flexibilidad.

Competencia: TRABAJANDO CON OTROS

- Formar un equipo, trabajar juntos, y en red.

Trabajar juntos y cooperar con otros para desarrollar ideas y convertirlas en acción. Resolver conflictos y hacer frente a la competencia de manera positiva cuando sea necesario.

Competencia: APRENDIZAJE MEDIANTE LA EXPERIENCIA

- Aprender haciendo.

Utilizar cualquier iniciativa para la creación de valor como una oportunidad de aprendizaje. Aprender con los demás, incluidos los compañeros y mentores. Reflexionar y aprender de los éxitos y fracasos (su propio y ajeno).

3.2. CONTEXTO DEL ENTRECOMP - MARCO EUROPEO DE LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA.

La Unión Europea viene trabajando en la incorporación del espíritu emprendedor en el sistema educativo desde que, en el año 2000, el Consejo Europeo de Lisboa se comprometiese a aumentar la inversión en capital humano para fomentar un Estado activo y dinámico basado en el conocimiento, a través de reuniones, encuestas en línea, entrevistas y contribuciones por escrito, un gran número de personas y organizaciones que han apoyado y guiado el concepto, diseño y desarrollo de contenidos del modelo conceptual *EntreComp*.

En el año 2002, el Informe final del grupo de expertos "*Educación y formación en el espíritu empresarial*" identificó líneas estratégicas para promocionar el espíritu emprendedor y empresarial en el sistema educativo de primaria y secundaria y proponer el diseño de herramientas que ayuden al fomento y desarrollo de estas habilidades.

En el año 2003, *El Libro Verde: El espíritu empresarial en Europa* presentado por la Comisión de las Comunidades Europeas indicaban que la "*educación y la formación deberían contribuir a impulsar el espíritu empresarial, fomentando una actitud favorable, la sensibilización hacia salidas profesionales como empresarios y las competencias*".

El Parlamento Europeo y el Consejo (2006), en su página L394/13, hicieron una recomendación sobre las competencias claves para el aprendizaje permanente, debido a los retos que la nueva sociedad nos está planteando, los ciudadanos se deben de adaptar a estos cambios de manera flexible fomentando habilidades que favorezcan la adquisición de estas "*competencias claves necesarias para poder adaptarse de manera flexible a dichos cambios*". Esta recomendación pone de relieve el papel que desempeñan, en las ocho competencias clave, el pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de iniciativa, la resolución de problemas, la evaluación del riesgo, la toma de decisiones y la gestión constructiva de los sentimientos.

Los mensajes claves del Consejo de la Educación para el Consejo Europeo (2008), afirmaban que el desarrollo de las competencias y de la promoción de la creatividad e innovación en el alumnado europeo era fundamental para

ampliar “base de conocimientos” y para ello habría que “impulsar programas” que fomentasen estas competencias emprendedoras.

La Comisión de las Comunidades Europeas publica en el 2008 la Small Business donde incluyó la importancia de fomentar la cultura emprendedora y facilitar el intercambio de buenas prácticas en educación para el emprendimiento.

Fue en el 2013, cuando la Comisión Europea en su Plan de acción sobre emprendimiento 2020 nos dice que “el emprendimiento es una competencia clave del marco europeo y una acción de la reciente comunicación de la Comisión sobre un nuevo concepto de educación” y nos insta a determinar unos criterios para poder medir el efecto del aprendizaje sobre emprendimiento en el profesorado y trabajar sobre nuevas metodologías. La Comisión Europea también ha creado las bases para que las Universidades sean más emprendedoras y en cooperación con la OCDE ha diseñado un protocolo para invitar a las universidades a autoevaluarse para aumentar su capacidad a través de una formación específica.

Posteriormente, la Comisión Europea ha propuesto una “nueva agenda de capacidades para Europa: trabajando juntos para mejorar el capital humano, la empleabilidad y la competitividad” con el objetivo de enfrentarse a los retos a los que Europa se enfrenta en términos de capacidades. Esta agenda destaca especialmente las habilidades y el espíritu innovador y emprendedor.

En este marco nace a finales de 2016 *EntreComp*, Marco Europeo de la Competencia Emprendedora, que pretende ser una herramienta clave para, de manera general, mejorar la capacidad emprendedora de las organizaciones y ciudadanía europeas. *EntreComp* tiene una tarea importante en el inicio de las conversaciones y la mejora de la comprensión de lo que significa ser emprendedor en todos los aspectos de la vida. El marco establece la importancia de la iniciativa empresarial y la iniciativa y muestra cómo las personas y las organizaciones pueden desarrollar esta competencia para hacer frente a los retos económicos, sociales y culturales.

Puede definirse el emprendimiento como la capacidad de actuación frente a las oportunidades e ideas, transformándolas en valor para otros que puede ser financiero, cultural o social. Resalta el concepto sistémico y global de emprendimiento y define la competencia como una capacidad tanto grupal como individual.

La competencia empresarial es cada vez más reconocida como una competencia para la vida, relevantes para el desarrollo y la realización personal y la búsqueda y progresando en el empleo, así como el inicio de nuevas empresas que van desde las campañas de la comunidad, las empresas sociales a las nuevas empresas de nueva creación.

EntreComp en sí es un marco global, basada en la investigación y construido en un consenso paneuropeo. Es flexible, adaptable y libre para ser utilizado por cualquier persona en cualquier contexto. El marco viene a la vida cuando los individuos y las organizaciones utilizan para ayudar a comprender y valorar, implementar, evaluar y reconocer competencias empresariales de los estudiantes de los diferentes sectores de la vida.

EntreComp en Acción tiene como objetivo inspirar a más actores de toda Europa y más allá de involucrarse, para unirse a una comunidad de profesionales comprometidos con la **incorporación de estas competencias para la vida en la educación, las comunidades, el trabajo y la empresa**. Además, se caracteriza por:

- ❖ Ser un marco integral, flexible y referencia multiuso diseñada para ayudarle a entender lo que se quiere decir con espíritu empresarial como elemento clave para el aprendizaje permanente y sea capaz de utilizar esto en su trabajo. Se tiene la intención de apoyar e inspirar acciones para mejorar la capacidad empresarial de los ciudadanos y las organizaciones europeas, y fue lanzado en 2016 como parte de la Agenda de nuevas cualificaciones para Europa.
- ❖ Crear entendimiento compartido de los conocimientos, habilidades y actitudes que conforman lo que significa ser emprendedor - descubrir y actuar sobre las oportunidades e ideas, y transformarlas en valor social, cultural o económico o para otros.
- ❖ Empresarial como una competencia se define como la capacidad de actuar sobre las oportunidades e ideas para crear valor para los demás. El valor creado puede ser de tipo social, cultural o económico. EntreComp reconoce la oportunidad de ser emprendedor en cualquier situación: desde planes de estudios a innovar en el lugar de trabajo, a partir de las iniciativas de la



comunidad para el aprendizaje aplicado en la universidad. En el marco EntreComp, competencia empresarial es tanto una capacidad individual y colectiva. El espíritu empresarial, para la vida. Al ser creativo o pensando en cómo hacer las cosas de nuevas maneras es igualmente relevante para avanzar en su carrera o dar con nuevas ideas de negocio. Tomando la iniciativa, la movilización de los demás y conseguir que a bordo con su idea son habilidades útiles cuando la recaudación de fondos para su equipo de deportes local, o el establecimiento de una nueva empresa social. La comprensión de cómo poner un plan en acción y el uso de las finanzas con prudencia son relevantes para su propia vida y para la planificación de negocios en una empresa pequeña o mediana empresa (PYME).

3.3. FUNDAMENTOS Y OBJETIVOS DEL ENTRECOMP.

EntreComp identifica las competencias que hacen que alguien empresarial. Estos pueden ser utilizados para apoyar el aprendizaje empresarial en diferentes entornos - esto puede incluir a la sociedad civil, las empresas, la educación, el trabajo con los jóvenes, las comunidades, las empresas de nueva creación y entre los individuos-. La rueda EntreComp ofrece una visión general de las diferentes competencias interconectadas. Estas competencias están diseñadas para ayudarle a pensar acerca de las habilidades y actitudes que su trabajo implica empresariales, que pueden ser utilizados como guía para el diseño de una nueva actividad y/o un modelo para que pueda utilizar o adaptar para el aprendizaje y la evaluación.

Es un modelo de aplicación práctico de referencia, que puede ser utilizado por el profesorado para los diseños curriculares y también por cualquier profesional del ámbito de la formación. También puede servir para actividades y programas que se desarrollen en contextos de educación no formal. Pretende establecer un puente entre el mundo laboral y el mundo educativo en relación a la *competencia emprendedora*. Además, se ha aplicado de manera diferente y ha demostrado ser útil para ayudar a proyectos y organizaciones para alcanzar y lograr una serie de objetivos generales y específicos:

- ❖ Identificar los componentes comunes de la competencia emprendedora.
- ❖ Describirlos para establecer un modelo conceptual común que todos los actores del ámbito de la educación en emprendimiento pudiesen tener de referencia.
- ❖ Desarrollar ciertos resultados de aprendizaje para orientar a los ciudadanos acerca de lo que deberían saber, entender y ser capaces de demostrar en los diferentes niveles de adquisición de la competencia emprendedora.
- ❖ Movilizar interés en el espíritu empresarial e inspirar la acción para aumentar la conciencia y la comprensión de la actividad empresarial como una competencia clave, la educación empresarial y la formación del espíritu empresarial para crear una visión común y el

lenguaje para los actores, y para iniciar asociaciones en el ecosistema local, utilizando EntreComp como referencia.

- ❖ Crear valor adaptando el marco de contextos específicos. Esto significa que traducirlo a los diferentes idiomas, adaptarlo a nuevos públicos, lo utilizan para proporcionar apoyo a la práctica basada en la evidencia, y utilizarlo para alinear las habilidades existentes y los marcos de contratación.
- ❖ Valorar y evaluar niveles de espíritu empresarial y competencia, es decir, utilizar EntreComp para mapear las acciones o recursos existentes, para descubrir la falta de capacidades, para identificar las fortalezas y debilidades individuales, sino también para reflexionar sobre o evaluar el aprendizaje, utilizando EntreComp para autoevaluar el aprendizaje, y para demostrar la progresión.
- ❖ Implementar ideas y proyectos empresariales, para que el diseño de aprendizaje empresarial o experiencias empresariales prácticos, para el diseño de desarrollo de habilidades y de la carrera vías o la puesta en marcha vías, para incrustar EntreComp o vincularse a otras competencias clave, para establecer o mejorar las iniciativas de apoyo a la puesta en marcha existente y desarrollar organizaciones empresariales con el modelo conceptual.
- ❖ Reconocer competencias empresariales para reconocer el desarrollo de habilidades e identificar las competencias profesionales, o para demostrar el impacto de los programas o actividades.

3.4. LIMITACIONES Y UTILIDADES DEL MODELO.

El EntreComp es un sólido estudio que ha contado con la colaboración y validación de multitud de expertos. No obstante, es reciente y aún es necesario probar su uso y utilidad en entornos reales.

Existe un espacio colaborativo en Facebook (en inglés) donde cualquier persona puede hacer sus aportaciones al modelo: [Get involved: Entrecomp –the new EU framework for Ent-Ed](#)

Puesto que el estudio está concebido para que diferentes profesionales de la educación, responsables políticos y empleadores compartan una visión común de la competencia emprendedora, este modelo puede utilizarse como:

- Referencia para desarrollar curriculums específicos, ahondar en la comprensión de la competencia emprendedora y resultados de aprendizaje concretos y asociados a un nivel.
- Herramienta para diseñar programas y acciones, que facilita la toma de decisiones a la hora de trabajar competencias específicas.
- Brújula para diseñar materiales propios para trabajar las competencias emprendedoras de forma global o específica.
- Sistema de evaluación para hacer seguimiento del impacto de experiencias reales de emprendimiento.

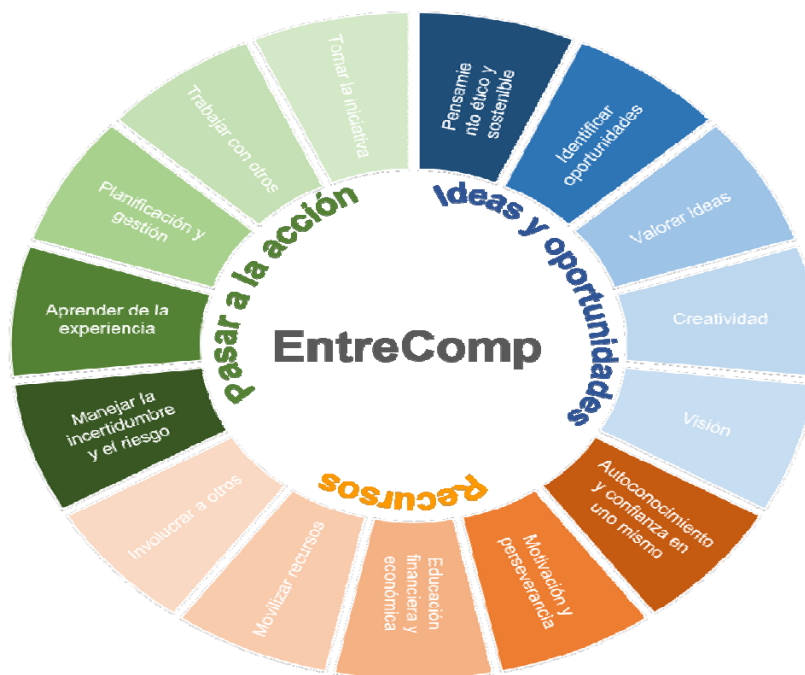


Fig. 1. (3) Áreas y (15) competencias del modelo conceptual *Entrecomp*
Fuente: FOTEX

3.5. LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA EN EL ENTRECOMP.

En su nivel más simple, EntreComp se compone de 3 áreas de competencia: *Ideas y Oportunidades*, *Recursos* y *En acción*. Cada área contiene 5 competencias, y juntos estos conforman las 15 competencias - de igual importancia - que los individuos utilizan para descubrir y actuar sobre las oportunidades e ideas.

No hay una sola competencia central en EntreComp y las competencias son de igual importancia. Las competencias se numeran para permitir la facilidad de referencia, pero el orden en que se presentan no implica una secuencia en el proceso de adquisición o una jerarquía. Una actividad de aprendizaje o herramienta de desarrollo pueden hacer frente a sólo la 1 competencia, o desarrollar las 15 competencias de única o transversal.

Dependiendo de dónde y cómo se utilice EntreComp, es razonable esperar que se haga hincapié en algunas competencias más que otras, o que el modelo se adapte con menos competencias priorizadas para reflejar un proceso de aprendizaje empresarial en particular o experiencia.

En otras palabras, la rueda EntreComp puede ser visto como un simple punto de partida para comprender e interpretar el significado de la competencia empresarial. Puede ser refinado y se aplica en mayor profundidad para hacer frente a las necesidades particulares de grupos específicos. Las páginas siguientes proporcionan una explicación más detallada de las 3 áreas de competencia y 15 competencias.

Esta denominación tiene como objetivo reforzar la competencia emprendedora como habilidad para transformar las ideas y oportunidades en acción con la movilización de recursos. Estos recursos pueden ser personales, materiales o inmateriales. Las tres áreas están profundamente interrelacionadas.

3.6. NIVELES DE PROGRESIÓN EN LAS COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE.

El modelo de aplicación *EntreComp* se caracteriza por tener 8 niveles de progresión, que combinados con las 3 grandes áreas competenciales y sus 15 subcompetencias desglosadas en hilos y claramente definidas a través de resultados de aprendizaje que se agina a través de los 8 niveles de diferente progresión, las cuales pueden ser utilizados en los diferentes modelos educativos y de transición al entorno laboral, por todos los miembros que conforman la Comunidad Educativa, desde principiantes hasta expertos emprendedores.

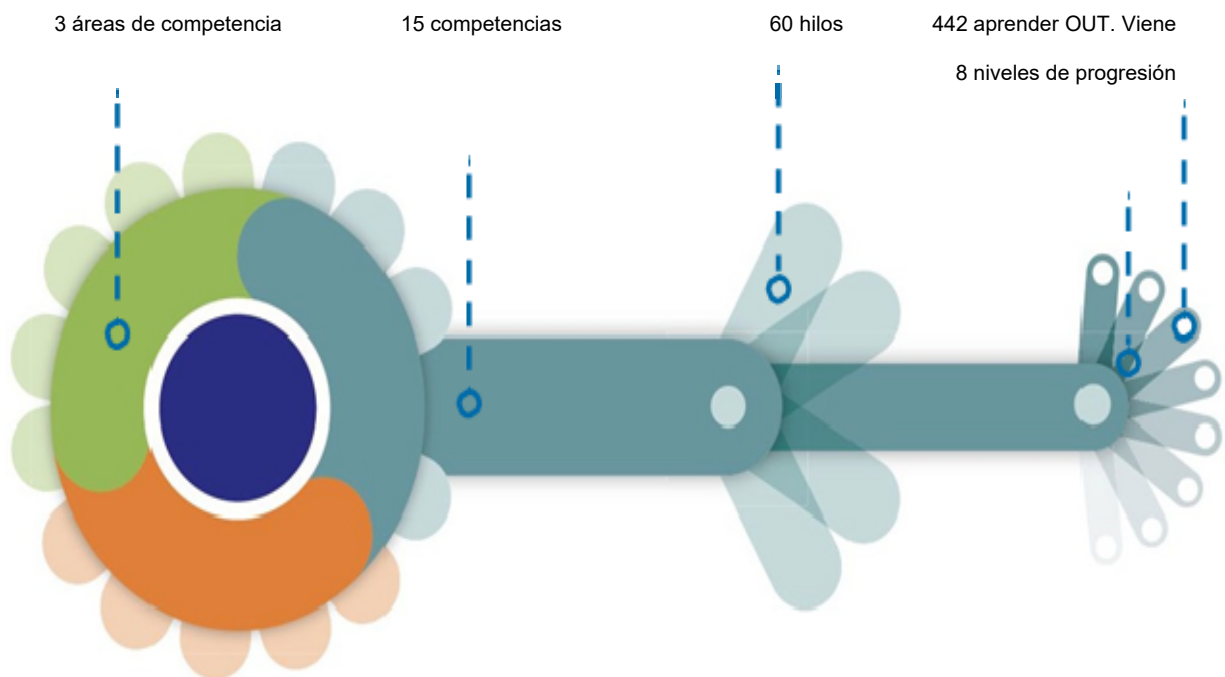


Fig. 2. Imagen completa modelo Entrecomp
Fuente: FOTEX

Por ello, con todas las áreas y subcompetencias, se procede a realizar una análisis e investigación sobre los resultados de aprendizaje -del modelo conceptual *Entrecomp*- obtenidos de la combinación de niveles de progresión con las 3 grandes áreas competenciales y sus 15 competencias que las conforman.

ÁREA 1: IDEAS Y OPORTUNIDADES

# Subcompetencia	# Nivel básico
# Identificar oportunidades	# Es capaz de identificar oportunidades que crean valor para otras personas
# Creatividad	Es capaz de producir y desarrollar ideas con valor
# Visión	Es capaz de imaginar un futuro deseable
# Evaluar ideas	# Es capaz de entender y apreciar el valor de las ideas
# Pensamiento ético y sostenible	# Es capaz de reconocer el impacto que sus decisiones tienen en el entorno y medio ambiente

# Subcompetencia	Nivel Intermedio
# # Identificar oportunidades	Es capaz de identificar oportunidades para necesidades que aún no han sido satisfechas
# Creatividad	Es capaz de probar y redefinir ideas con valor
# # Visión	Es capaz de imaginar un futuro deseable para sí mismo/a y para otras personas

ÁREA 2: RECURSOS

Subcompetencia	Nivel básico
# # Autoconocimiento y confianza en sí	# Confía en sus propias habilidades y capacidad de crear valor para otras personas
# # Motivación y perseverancia	# Quiere perseguir sus sueños y crear valor para las demás personas.
# # Movilizar recursos	# Es capaz de encontrar y utilizar recursos de manera responsable
# Educación financiera y económica	# Es capaz de diseñar un presupuesto para un proyecto sencillo.
# # Involucrar a otras personas	# Es capaz de comunicar sus ideas de manera clara y generar interés

Subcompetencia	Nivel Intermedio
# # Autoconocimiento y confianza en sí	Es capaz de aprovechar y potenciar sus habilidades y capacidad de crear valor para otras personas
# # Motivación y perseverancia	Es capaz de identificar y seguir sus gustos y pasiones
# # Movilizar recursos	Es capaz de identificar y movilizar recursos de una manera responsable
# Educación financiera y económica	Es capaz de identificar vías de financiación y gestionar presupuesto para una actividad o proyecto

# # Involucrar a otras personas	Es capaz de persuadir, involucrar e inspirar a otras personas para llevar a cabo una actividad
---------------------------------------	--

Subcompetencia	Nivel Avanzado
# # Autoconocimiento y confianza en sí	Es capaz de compensar sus puntos débiles trabajando en equipo para desarrollar sus fortalezas
# # Motivación y perseverancia	Es capaz de concentrarse y mantener sus intereses y pasiones a pesar de contratiempos
# # Movilizar recursos	Es capaz de definir estrategias para movilizar recursos necesarios que creen valor para otros
# Educación financiera y económica	Es capaz de diseñar un plan que sea sostenible a nivel financiero
# # Involucrar a otras personas	capaz de involucrar e inspirar a otras personas, consiguiendo que se integren en el equipo del proyecto a desarrollar

ÁREA 3: PASAR A LA ACCIÓN.

Subcompetencia	Nivel básico
## ## ## Tomar la iniciativa	## ## Es capaz de tomar partido y demostrar iniciativa a la hora de solucionar problemas que afectan a la comunidad
## ## ## Planificación y gestión	## ## Es capaz de definir los objetivos de una actividad sencilla
## ## Manejar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	## ## No tiene miedo a equivocarse cuando intenta algo nuevo
## ## ## Trabajar con otras personas	## ## Es capaz de trabajar en equipo y de crear valor de forma cooperativa
## ## ## Aprender de la experiencia	## ## Es capaz de saber lo que han aprendido al participar en actividades de valor

Subcompetencia	Nivel Intermedio
## ## ## Tomar la iniciativa	Es capaz de iniciar una actividad que cree valor añadido

# # # Planificación y gestión	Es capaz de definir un plan de acción que incluya las prioridades y los hitos clave para crear valor
# # Manejar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	Es capaz de evaluar diferentes opciones y prever riesgos para sus decisiones
# # # Trabajar con otras personas	Es capaz de trabajar con un equipo diverso y crear valor en grupo
# # # Aprender de la experiencia	Es capaz de reflexionar y valorar los logros alcanzados y errores para aprender de la experiencia

Subcompetencia	Nivel Avanzado
# # # Tomar la iniciativa	Es capaz de buscar oportunidades y tomar la iniciativa para añadir o crear valor
# # # Planificación y gestión	Es capaz de redefinir prioridades y planes de acción para adaptarse a las circunstancias cambiantes.
# # Manejar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	Es capaz de definir estrategias para movilizar recursos necesarios que creen valor para otros

# # # Trabajar con otras personas	Es capaz de crear un equipo y una red de colaboradores de acuerdo a la actividad a desarrollar
# # # Aprender de la experiencia	Es capaz de mejorar sus habilidades para crear valor aprendiendo de la experiencia y de las interacciones con las demás personas

Debajo de cada una de las 15 competencias existen una serie de diferentes hilos que describen lo que la competencia en particular que realmente significa en términos prácticos. Estos hilos son los componentes básicos de cada competencia. La imagen expuesta a continuación, muestra los hilos para 3 competencias: Creatividad, Trabajando con otros y ING recursos Mobilis.

Por ejemplo, los hilos de rosca para Creatividad, *son Sea curioso y abierto, Desarrollar ideas, Define problemas, El valor de diseño, y Ser innovador.*

Cada hilo tiene asociados los resultados de aprendizaje a través de 8 niveles de progresión, desde los cimientos hasta niveles intermedios, avanzados y expertos. Este sentido de progresión es importante cuando se considera el desarrollo de un alumno con el tiempo, los diferentes puntos de partida de los alumnos o la exploración para crear una vía de educación empresarial coherente.

Para la Creatividad, la competencia, es desarrollada por ideas hilo que sugieren resultados de aprendizaje para cada uno de los 8 niveles de modelo de progresión. Esto va desde Puedo desarrollar las ideas que resuelvan los problemas que son relevantes para mí y mi entorno en el nivel 1, a Puedo probar el valor de mis soluciones con los usuarios finales en el nivel 4, a la más compleja Puedo establecer procesos para involucrar a las partes interesadas en hallazgo, desarrollar y probar ideas en el nivel 6.

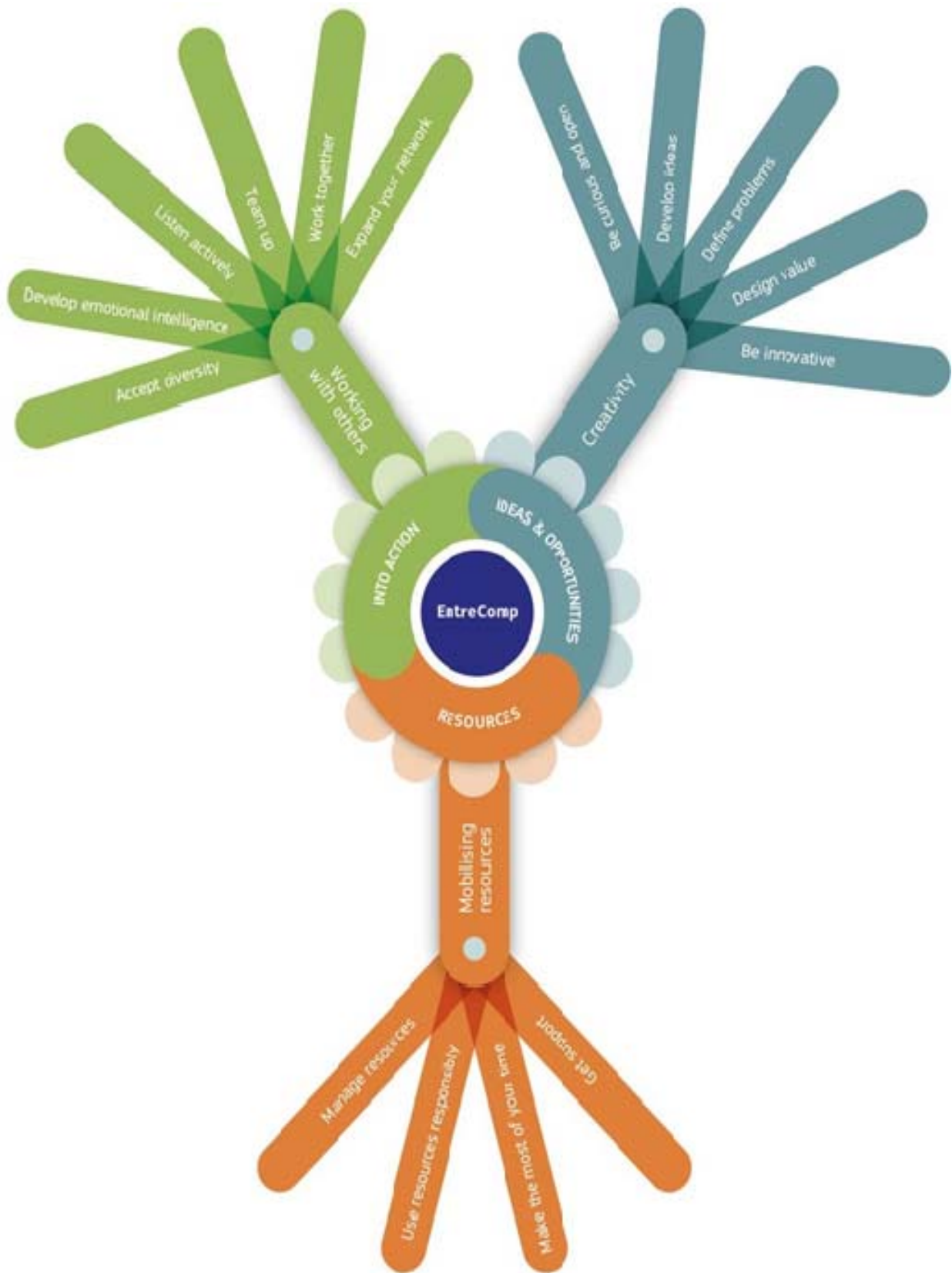


Fig. 3. Esquema de hilos para 3 competencias: Creatividad, Trabajando con otros y ING recursos Mobilis
Fuente: FOTEX

En la siguiente tabla se detallan las diferentes combinaciones entre los niveles, competencias y subcompetencias para alcanzar resultados de aprendizaje:

BASICO		INTERMEDIO		AVANZADO		EXPERTO	
Apoyándose en los demás		Construyendo independencia		Asumiendo responsabilidades		Liderando transformación y crecimiento	
El nivel 1 se centra principalmente en descubrir sus cualidades potenciales intereses y deseos. También se centra en el reconocimiento de diferentes tipos de problemas y necesidades que pueden resolverse creativamente y en el desarrollo de habilidades y actitudes individuales.	El nivel 2 se centra en explorar diferentes enfoques de los problemas, concentrarse en la diversidad y desarrollar habilidades sociales y actitudes.	Nivel 3 se centra en el pensamiento crítico y en la experimentación con la creación de valor, por ejemplo a través de prácticas experiencias empresariales.	Nivel 4 se centra en convertir las ideas en acción en la "vida real" y en asumir la responsabilidad que esta intervención en la realidad conlleva.	El Nivel 5 se centra en mejorar sus habilidades para convertir las ideas en acción, asumir una creciente responsabilidad por la creación de valor y desarrollar conocimientos sobre emprendimiento.	Nivel 6 se centra en el trabajo con los demás utilizando el conocimiento que tiene para generar valor, lidiando con retos cada vez más complejos	El Nivel 7 se centra en la competencias necesarias para hacer frente a retos complejos manejando un entorno en constante cambio donde el grado de incertidumbre es alto	Nivel 8 se centra en los desafíos emergentes mediante el desarrollo de nuevos conocimientos, a través de la investigación y el desarrollo y las capacidades de innovación para lograr la excelencia y transformar las formas en que se hace las cosas.

Fig. 4. Tabla de niveles de progresión en todas las competencias del modelo conceptual *Entrecomp*
Fuente: FOTEX

4. DETECCIÓN MODELOS DE APLICACIÓN PRÁCTICOS EN LOS MODELOS EDUCATIVOS Y DE TRANSICIÓN AL ENTORNO LABORAL QUE ASEGUREN LA CALIDAD CONFORME AL MARCO ENTRECOMP.

EntreComp en Acción tiene como objetivo inspirar, habilitar y equiparlo a utilizar *EntreComp* mostrando cómo otros han utilizado el marco para abordar los problemas y se han adaptado para que se ajuste a su propósito.

En este capítulo, se van a exponer diferentes modelos prácticos - y ejemplos - de aplicación en modelos educativos y de transición del entorno laboral que aseguren la calidad conforme al modelo *EntreComp* a los emprendedores.

Estos modelos se identificarán como particularmente relevante para aquellos emprendedores que vayan a trabajar, trabajen o estén interesados en 3 áreas principales de trabajo o dominios: la educación y la formación formal, aprendizaje no formal e inclusión y el empleo y la empresa. Además, se recopilará ejemplos de herramientas e ideas que podrían ayudar a aplicar *EntreComp* y desarrollar competencias emprendedoras, innovadoras y empresariales.



Fig. 5. Trabajar con socios de toda la comunidad, incluyendo a los niños, padres, empresarios y asociaciones de la comunidad
Fuente: Junta Extremadura

1. GRECIA: Traducción del marco.

- ❖ La traducción como un esfuerzo empresarial en sí mismo.

En Grecia, los socios necesarios para adaptar y traducir el marco EntreComp antes de que fuera posible compartir más ampliamente con colegas de todo el país. Antonis Bessios llevó este trabajo, que fue publicado por el Ministerio de Educación, investigación y aires de religiosos y siguiente griega en 2017.

- ❖ Hacer frente a la ambigüedad.

El viaje de la traducción ofreció muchos desafíos sobre cómo hacer frente con la ambigüedad de las palabras utilizadas al considerar como representar estos en griego. Considerando que el inglés es un lenguaje analítico, que rompe conceptos en palabras separadas. El griego sintetiza múltiples conceptos en cada palabra, y por lo tanto se define un lenguaje sintético. El inglés usa pocas inflexiones, muchas palabras gramaticales y depende de él orden de las palabras en una oración articular significado. Griego, por el contrario, es un lenguaje sintético donde se da mucho más significado por cada palabra, con cada uno generalmente inflexos con el tiempo, número o género, por ejemplo. A pesar de que las novelas son relativamente fáciles de traducir debido a su gran cantidad de texto e imágenes, marcos como EntreComp con elementos individuales y no relacionadas dentro de la tabla de resultados de aprendizaje representan una tarea casi imposible desde un punto de vista de la traducción. Promover, en griego la palabra επιχειρηματικότητα (empresario - nave) se refiere a un registro que es exclusiva para el mundo de los negocios. Aunque existe la palabra espíritu empresarial en griego, utilizando habría sido infiel a las intenciones de EntreComp. Por lo tanto, en - lugar de la επιχειρηματικότητα, "τοεπιχειρείν" se ha utilizado la frase, que es el infinitivo del griego antiguo (todavía en uso). Este infinitivo tiene la misma raíz etimológica y expresa el significado original de la palabra espíritu de empresa (es decir, de buscar, para tratar de hacer algo, para participar en la realización de un proyecto) antes de que se estrecha su significado en el campo económico. Es por eso que no podemos hablar de una traducción griega de EntreComp, pero sólo de la traducción y adaptación.

- ❖ Múltiples intentos de traducir el verdadero significado de EntreComp.

Bessios explica que la traducción inicial de EntreComp a la lengua griega, llevada a cabo el ejercicio de barrio. La traducción de "concentrarse en los problemas" en griego requiere una decisión que debe tomarse. Traduciendo "Focus on desafíos" en griego requiere una decisión hacerse. "Focus" un sustantivo, un verbo infinitivo o un imperativo, y si un imperativo le habla a uno o a muchos? Desde el inicio los traductores han optado por el infinitivo, una forma básica del verbo, que no lleva una inflexión que lo une a un particular tema o tiempo, pero simplemente indica lo que se espera dentro de ese particular hilo. Sin embargo, otro hilo dice "Sigue tus aspiraciones", que ahora tiene un significado imperativo. En una idea de intentar ser consistente entonces, la inicial traducción utiliza el imperativo tenso en la versión griega, también.

Para superar estos desafíos, participaron dos traductores en este trabajo, y también era necesaria una importante labor editorial en la parte superior de la traducción. Además, la adaptación no se llevó a cabo de forma aislada. Bessios tomó la iniciativa de pedir a los autores del marco de asesoramiento y explicaciones de lo que querían decir con todos y cada elemento de EntreComp. Para concluir, para llegar a una versión griega del marco, una gran parte del tiempo se dedicó a la reconstrucción de la narrativa detrás de las mesas, así como tener el contexto necesario para definir el texto griego. El documento griego es ahora una traducción totalmente concebido y adaptado de EntreComp, con un nuevo diseño y el enfoque para explicar por qué y cómo se puede utilizar.

2. LUXEMBURGO: Gobierno de Luxemburgo decide apoyar el desarrollo de Escuelas Empresarial y actividades de aprendizaje empresariales.

La pertenencia de Luxemburgo en el inicio de la Juventud Retos Empresariales y Consorcios, ha elevado interés dentro del Ministerio de Educación, que decidió llevar este trabajo un paso más allá. El gobierno decidió desarrollar una iniciativa nacional apoyando el concepto de "Escuelas Empresariales", alcanzando un enfoque integral de la escuela para el desarrollo de competencias empresariales. EntreComp ha sido una herramienta central para este trabajo; era importante para el Ministerio de Educación Luxemburgués utilizar un marco acordado internacionalmente que podrían apoyar sus actividades. El

Ministerio de Educación se encarga de la coordinación y el seguimiento pedagógico, y tenía una fuerte asociación con el Ministerio de Economía, que fomentaba vínculos con empresas, empresarios y otras partes interesadas. Los objetivos del proyecto son:

- Desarrollar competencias transversales vinculadas a la educación empresarial.
 - Crear el vínculo entre las escuelas y el "mundo real" que los rodea.
 - Preparar a los jóvenes para un mercado laboral exigente estas competencias.
 - Reducir el número de jóvenes que abandonan la educación temprana.
- ❖ Educación empresarial - curricular y extracurricular - para todos los estudiantes en las escuelas piloto seleccionadas.

Se identificaron las escuelas secundarias piloto seleccionadas para proporcionar la educación empresarial a todos los estudiantes en todas las clases para el año 2021, a través de la aplicación de:

1. El Programa de inicio juvenil empresarial desafío.
2. El recién desarrollado reto empresarial.
3. Con lo que los altavoces externos en las aulas.
4. Las empresas visitantes en línea con las expectativas de carrera de los estudiantes.

En estas escuelas, cada estudiante ahora hace actividades empresariales para un promedio de tres horas cada semana, según el aprendizaje está incrustado en lo normal, lecciones, actividades opcionales disponibles, así como actividades extracurriculares completas. La oferta educativa empresarial en cada escuela desarrolla todas las competencias de EntreComp.

El Ministerio de Educación ha colocado un énfasis particular en la creatividad, autoconciencia y autoeficacia y trabajando con otros

- ❖ EntreComp muestra que la educación empresarial va más allá de las competencias de negocio.

La educación empresarial se reduce a pocas habilidades de negocios, a pesar de las competencias reales desarrollados por las actividades empresariales que son mucho más amplio. Para Luxemburgo, EntreComp es el único marco que

representa la amplitud de las competencias desarrolladas por la educación empresarial. Para demostrar esto, se puede utilizar como una herramienta de evaluación de las actividades empresariales. También guía la investigación en este campo, midiendo el impacto de la educación empresarial mediante el uso de los descriptores EntreComp, es fácil de evaluar el grado de competencia del individuo para evaluar el grado de competencia.

- ❖ La producción de una versión simplificada de EntreComp través única primeros nuestros niveles de progresión.

Un equipo de expertos (profesores, formadores, directores de escuelas, empresarios) examinó el marco para determinar qué competencias y qué nivel de competencias podrían ser entrenados en la enseñanza secundaria en Luxemburgo. A medida que el número de indicadores son bastante altos, eligieron sólo los que monta el sistema escolar luxemburgués. Al mismo tiempo, se decidió utilizar sólo los primeros cuatro niveles de competencia, decidiendo que los niveles más altos no eran adecuados. De esta manera, produjeron una versión simplificada de EntreComp que es más fácil de leer y todavía incluye el espíritu principal del marco. Al principio, la cantidad de información que se incluía en su totalidad, era enorme para ellos, pero todo se hizo de forma más clara una vez que comenzaron a trabajar con él.

- ❖ Próximos pasos – incluyendo la certificación del gobierno de competencias empresariales como la creatividad.

El siguiente paso para ser tomada a principios de 2018, era que coincidiera con las actividades empresariales utilizadas en el proyecto Escuelas Empresariales en contra de esta versión simplificada de EntreComp. Es importante averiguar qué actividad desarrolla la que la competencia y en qué nivel. Esto permitirá EntreComp para ser utilizado como una herramienta de evaluación para la certificación: los estudiantes que han completado las actividades de cobertura al nivel 4 en las competencias específicas (Creatividad, por ejemplo) recibirán un certificado de reconocimiento por parte del Ministerio de Educación.

3. EGIPTO: IMKAN Alto Egipto.

Poner EntreComp en acción para apoyar la formación de docentes de EFTP y el desarrollo curricular en Egipto a través del proyecto de la ONUDI IMKAN.

- ❖ Apoyar la creación de empleo sostenible y trabajo por cuenta propia.

La creación de empleo sostenible y el empleo no son indicadores rápidos. Ellos requieren, tasas sostenidas de crecimiento económico, cambios estructurales en los sectores productivos, acciones urgentes en el desarrollo de habilidades en la demanda e importantes reformas de los sectores relacionados, tales como la educación. Esta intervención en la educación empresarial fue diseñada como parte del proyecto de apoyo IMKAN de empleabilidad de los jóvenes y el espíritu empresarial en el Alto Egipto, para hacer frente a una disminución del sector del turismo y su impacto sobre la pobreza y la alienación de la juventud de las actividades económicas. Fue dirigido por la ONUDI en colaboración con el Ministerio de Comercio e Industria, el Ministerio de Educación y Educación Técnica (moete), y la Gobernación de Luxor, con financiación del Gobierno de Japón.

- ❖ El fomento de la capacidad empresarial de los profesores y estudiantes.

IMKAN tiene como finalidad fomentar la capacidad emprendedora de los profesores y estudiantes egipcios, que van desde habilidades para la vida a las competencias empresariales y de negocios específicas. Para lograr esto, IMKAN asistido por MOeTE para introducir la educación empresarial en las escuelas secundarias técnicas y las escuelas no formales en la gobernación de Luxor, utilizando la experiencia del Programa de la ONUDI insignia Emprendimiento Curriculum (ECP) y un piloto anterior en la región. El proyecto utiliza EntreComp como marco para construir un entendimiento común entre los asociados y apoyar el diseño curricular a través de tres áreas principales de acción, incluyendo la creación de capacidad de los profesores, la dirección escolar y MOeTE TVET, mentoring y tutoría de profesores formados al momento de la entrega de planes de lecciones de nuevo diseño, y la creación de un grupo de formadores de profesores para mayor difusión del aprendizaje.

- ❖ Usando EntreComp fomentar el entendimiento y fortalecer las capacidades de los profesores.

El proyecto empleó el marco EntreComp para introducir a los profesores y los otros actores involucrados con el espíritu empresarial como una competencia. La definición EntreComp se puede utilizar como referencia, para ayudar a converger hacia una comprensión más unificada y definición de la educación empresarial entre los diferentes actores. También utilizó el marco EntreComp trabajar para fortalecer las capacidades de los profesores alrededor competencias empresariales específicas y resultados de aprendizaje priorizados para este proyecto, con base en las necesidades más apremiantes del sector de la FTP Egipto. La amplitud de los resultados de aprendizaje EntreComp dentro de un modelo de progresión, permite la flexibilidad en la adaptación correcta de las competencias de emprendimiento a la cultura y los recursos locales, la alineación de los niveles de competencia actuales y la integración de los resultados de aprendizaje del espíritu empresarial dentro de los temas específicos existentes.

- ❖ Apoyar a los profesores para integrar la educación empresarial en su enseñanza.

Se pidió a los profesores introducir a sus estudiantes a los conceptos y habilidades empresariales relevantes dentro de sus propias disciplinas objeto, en función de sus recursos y los planes de estudio actuales utilizados en las escuelas. El programa consistió en 30 horas de formación cara a cara complementando con 35 horas de trabajo autodirigido destinado a mejorar las capacidades de profesores:

- Identificar e integrar las competencias y resultados de aprendizaje empresarial en sus planes de lecciones.
- Uso de diferentes métodos activos de aprendizaje para integrar competencias empresariales y resultados de aprendizaje.
- Desarrollar instrumentos de evaluación adecuados a las competencias y resultados de aprendizaje integradas en sus lecciones
- Identificar el impacto de los métodos de educación empresarial en sus estudiantes Como resultado de sus nuevos planes de lecciones, los profesores reportaron altos niveles de participación de los estudiantes, el aumento profesor autoestima, mejora el comportamiento del estudiante y una mejor relación profesor-alumno.

El proyecto ha llegado a 21 de los 26 centros de enseñanza secundaria técnica en la gobernación de Luxor, con la participación de 94 profesores de una amplia gama de temas en la formación cara a cara. Diecisiete de ellos han tomado el examen para ser acreditados como instructores principales de la Academia Profesional de Egipto para Profesores (PAT). Esto ha creado un grupo de formadores de docentes capaces de compartir su aprendizaje sobre las competencias empresariales y la enseñanza con otros profesores, con el fin de apoyar la puesta en marcha a nivel nacional planificada moete del espíritu empresarial en todas las escuelas secundarias técnicas en 2018/19.

❖ Dificultades para la aplicación en contextos en desarrollo.

Hubo algunas dificultades con el uso del marco EntreComp. La primera vinculada a la necesidad de que el marco de trabajo debía ser traducido a los idiomas locales, como la facilidad de uso inmediato era significativamente reducida en los países donde la mayoría de los profesores y administradores de escuelas públicas no son competentes en inglés. En segundo lugar, algunos contextos locales o nacionales en desarrollo no pueden tener una sólida comprensión o conocimiento de cómo implementar un enfoque basado en competencias, lo que puede afectar la capacidad de utilizar el marco.

❖ Próximos pasos.

Los próximos pasos consistirán en finalizar la acreditación PAT de los profesores capacitados a fin de permitir la formación de profesores adicionales y ampliar el alcance a más profesores y estudiantes. Los planes de lecciones producidos serán incorporados a una guía de usuario de la ONUDI para instructores y alumnos (en inglés y árabe). Este modelo, se ha diseñado para guiar al usuario en base a las áreas de competencia EntreComp y se utiliza como base del nuevo plan de estudios nacional espíritu empresarial basada en la competencia. Este trabajo está siendo dirigido por MOeTE con el apoyo de un grupo de organizaciones donantes internacionales que apoyan el desarrollo de la educación empresarial en la FTP. Este modelo, apoyara la introducción planificada de la educación empresarial en todas las escuelas secundarias técnicas en 2018/2021.

4. MADAGASCAR: ¡FOMENTO ES! TREPNEURIAL JUVENTUD EN MADAGASCAR.

El desarrollo de un plan de estudios basado en competencias para fortalecer las capacidades empresariales, utilizando EntreComp para guiar el diseño e implementación.



Fig. 6. Los profesores están en el corazón del desarrollo del proyecto (Imagen cortesía del contribuyente)
Fuente: Gobierno Madagascar#

- ❖ Ministerio de Madagascar de Empleo, Educación Técnica y Formación Profesional que trabaja en cooperación con la ONUDI.

Madagascar es la cuarta isla más grande del mundo, pero también es uno de los países más pobres de África, con un estimado de 92 por ciento vive con menos de 2 \$ al día. Para impulsar el empleo y crear oportunidades de empleo, el Ministerio de Trabajo, Educación Técnica y Formación Profesional (MEETFP) intentará lograr la reforma de su sistema de educación y desarrollado la Política Nacional de Empleo y Formación Profesional. El Ministerio tiene como objetivo fortalecer las capacidades pedagógicas de los docentes y revisar el plan de estudios a lo largo de un enfoque basado en la competencia. También se ha añadido la capacidad empresarial para el plan de estudios para que el aprendizaje tanto más práctico y útil. ONUDI está apoyando al Gobierno de Madagascar en su ambición de dotar a los estudiantes de la escuela secundaria con competencias

empresariales. MEETFP, trabajando en colaboración con la ONUDI, ha desarrollado un espíritu empresarial programa barco que se inspira en EntreComp. Esto pondrá a prueba en 10 escuelas técnicas en el curso escolar 2018/2019. El curso de tres años se dirige a estudiantes de 16 a 18 años de edad, y cada año incluye 75 horas de formación práctica empresarial. fase de desarrollo del proyecto está siendo financiado por el Reino de Noruega, con la asistencia técnica de la ONUDI. Los logros esperados inmediatos son los siguientes:

- La introducción de un curso de Emprendimiento de tres años para complementar los conocimientos técnicos, gestionados por el Ministerio de Trabajo, Educación Técnica y Formación Profesional.
- La adquisición de actitudes de emprendimiento, habilidades y conocimientos en cerca de 12.000 jóvenes malgaches (50% mujeres).
- Jóvenes en Madagascar demostrarán el comportamiento empresarial en su vida profesional y social.
- Una mejora en las tasas de puesta en marcha y las tasas de éxito de los empresarios jóvenes (50% mujeres).
- Los jóvenes se integran más fácilmente y estarán mejor calificados para trabajar en las empresas.
- ❖ EntreComp fue utilizado como un documento base.

El programa se ha beneficiado de la labor de guía por el Centro Común de Investigación (CCI) de la Comisión Europea en el desarrollo de un marco de competencia empresarial, así como la elaboración de ideas de la labor metodológica por la Organización Internacional para países de habla francesa (OIF) en la en competencias enfoque basado en la formación profesional. EntreComp sirvió como documento base para el Grupo de Trabajo Técnico del Ministerio para desarrollar la progresión de las competencias de emprendimiento más de tres años, como complemento de las habilidades técnicas que los estudiantes aprenden en las escuelas técnicas y centros de formación. Una vez que el programa fue acordado y contextualizado, se desarrollaron materiales de enseñanza y de aprendizaje.

- ❖ Apoyando a los resultados de la formación profesional en Madagascar.

La ONUDI es la primera organización utilizar EntreComp en África. EntreComp desafió a los diseñadores de currículos para llevar en la aplicación

práctica en el contexto económico y hacer que el concepto y el lenguaje accesible a los profesores y estudiantes. A partir de octubre de 2017, se lograron los siguientes resultados:

2015.

- En octubre, una hoja de ruta para la introducción de un programa de estudios empresariales era definir
- Grupo de Trabajo Técnico MEETFP fue establecido y entrenado, incluyendo representantes de sector privado y el Ministerio de Industria.

2016.

- Varios talleres de desarrollo curricular y un proceso participativo de consulta se llevaron a cabo, para abordar el cambio de un objetivo- a un plan de estudios basado en competencias.

2017.

- MEETFP aprobó el programa para la prueba piloto en 10 escuelas.
- En marzo, dos funcionarios de educación o FFI participó en una visita de intercambio a Namibia para aprender sobre su experiencia.
- En julio, de un profesor guía y el estudiante libro de texto para el primer año de la prueba piloto se validaron.
- En septiembre, sesiones de entrenamiento para los formadores y la posterior formación de profesores se llevó a cabo, con 17 entrenadores y 30 profesores que participan.
- En noviembre, la enseñanza del curso de la iniciativa empresarial se inició en 10 escuelas piloto, llegando a 3.350 estudiantes Las escuelas serán monitoreados y evaluados para identificar los logros, e identificar los problemas que surjan durante la experiencia piloto. Después de esto, una revisión se llevará a cabo para explorar cuáles deben ser los próximos pasos.

5. MONTENEGRO: Un enfoque dirigido a la política.

Enfoque estratégico para incrustar EntreComp en el currículo nacional y la formación del profesorado.

- ❖ Cómo saber más en todo el gobierno y las partes interesadas.

Montenegro ha sido ampliamente reconocida por su enfoque coherente y conjunto para la política de formación del espíritu empresarial y la práctica, tanto a nivel regional a través del índice de las pequeñas empresas de la UE en el sudeste de Europa y su trabajo con SEECCEL y en el informe de 2016 Eurydice sobre la educación empresarial en las escuelas. A nivel nacional, la Asociación Nacional de Montenegro para el Aprendizaje Empresarial impulsa la implementación de la estrategia nacional para la formación del espíritu empresarial, con el apoyo de la Fundación Europea de Formación. La Asociación Nacional ha estado activo en la promoción de EntreComp a través de conferencias y talleres nacionales como marco relevante para la educación, el empleo, los jóvenes y las áreas de política de PYME. Como organización miembro prominente, la Oficina de Servicios de Educación tomó la decisión estratégica de poner a prueba e incrustar el marco EntreComp en los diferentes niveles de la educación y la formación.

- ❖ La implementación de crear un entendimiento común a través del proyecto transnacional.

El primer ejercicio emprendido por la Oficina, era adaptar EntreComp para su uso dentro de un proyecto internacional con participación de cinco países, para ayudar a crear y poner en práctica un entendimiento común de las competencias para moviidades de FP. En los BlueSKILLS (WWW.BLUESKILLS.EU) proyecto, el equipo del proyecto (dirigido por el consultor principal Gilberto Collinassi) utilizaba EntreComp para crear un mapa de la clave de aprendizaje relacionados con la competencia, los resultados que los estudiantes de FP lograrían durante una estancia de tres meses en el extranjero. Para ello, el equipo de proyecto simplificaba EntreComp para asegurar que todos los países participaran en ella. Luego desarrollaron un conjunto de descriptores de Cualificación Profesional (QPR) compatibles con la norma marco europeo de cualificaciones con la evaluación (Hoja situación típica) junto orientación para crear un marco común y estandarizar el enfoque de los profesores en todos los diferentes países de alojamiento. La Oficina de Educación de Montenegro fue responsable del desarrollo del aprendizaje para aprender y competencias de emprendimiento.

- ❖ Traduciendo el marco en Montenegro y permitiendo a los profesores a reflexionar sobre contenido.

Tras el éxito de este trabajo, la Mesa tomó la decisión de traducir todo el marco y el informe adjunto en Montenegro para apoyar su ambición de incrustarlo en todos los niveles de la educación y la formación. Esta era una tarea difícil, pero el marco ya estaba disponible en el idioma local a través de la página web de la educación y la plataforma nacional para la formación del espíritu empresarial. Esto fue visto como un paso clave en el camino de cumplir plenamente EntreComp, como un medio para informar a los educadores de emprendimiento de plomo en cada escuela sobre el marco y les permitiera al mismo tiempo, reflexionar y proporcionar asesoramiento a la Mesa sobre la forma de llevarlo adelante. El compromiso con esta, era impulsado por el marco simple de que permitiera a los usuarios ver lo que se sugirieran los resultados de aprendizaje de los estudiantes cuando finalizaban un curso/nivel educativo, es decir, cuales serían las habilidades y actitudes que deberían haber desarrollado. Esto ayudaba a los profesores a entender lo que se necesitaba para logra el aprendizaje empresarial.

- ❖ Próximos pasos - la plena integración en el plan de estudios nacional.

La Mesa, con el apoyo de los socios dentro de la Asociación Nacional de Aprendizaje Empresarial, tenía la intención de conectar EntreComp con la formación del espíritu empresarial en el nivel primario, secundario y superior. También incluirían aprendizaje empresarial, basado en el modelo EntreComp de resultados de aprendizaje en el programa de educación de adultos. Para lograr esto, tenían que adaptar el tratamiento transversal existente para la formación del espíritu empresarial al respecto, uso y evaluación de las competencias EntreComp. Para ello se identificaron las prioridades o los resultados de aprendizaje que se consideraban más relevantes para cada nivel educativo. Esto sería seguido por una orientación nacional, la formación del profesorado y seminarios de profesores para apoyar la aplicación, lo que resultaría una completa integración de EntreComp en el plan oficial de estudios nacional en 2018. El mayor desafío era crear métodos eficaces de evaluación de los resultados de aprendizaje empresariales. Había una orientación limitada, y el país estaba buscando ejemplos de la práctica internacional para ayudar a superar este desafío.

6. ESPAÑA. EXTREMADURA.

Usando EntreComp como una oportunidad para el Gobierno regional para formar de nuevo los programas de aprendizaje empresariales existentes.

- ❖ Extremadura reconocida como una región empresarial.

Desde 2005, la Junta de Extremadura ha desarrollado programas de educación y ofrecido itinerarios formativos para escuelas y estudiantes con el fin de impulsar el espíritu de la iniciativa empresarial y las habilidades. Desde la escuela primaria hasta la universidad, cada año más de 4.500 estudiantes y 350 profesores participan en los programas actuales, y en términos generales, más de 40.000 estudiantes han participado en los programas ya 2005. El Comité de las Regiones reconoce a Extremadura como una Región Emprendedora Europea en 2017, y los programas de educación empresarial han contribuido a este logro. La metodología utilizada en el desarrollo de la formación y el material didáctico es la piedra angular de los programas y rompe los roles tradicionales de la clase: los profesores se convierten en facilitadores de un proceso de iniciativa empresarial creativa donde los estudiantes, a través de un proceso de aprendizaje mediante el hacer, aprender a tomar la iniciativa y desarrollar un proyecto vinculado a sus propios intereses, pero al mismo tiempo conectado a sus antecedentes. Una fuerte colaboración entre gobierno, departamentos regionales y nacionales competentes, juntos para diseñar e implementar los programas de educación empresarial) y otras partes interesadas, incluidas las organizaciones privadas, empresarios, asociaciones comunitarias y las familias. En conjunto, la colaboración puede ofrecer como experiencias empresariales reales como posible en un contexto de educación formal, y proporcionar un enlace directo con real las empresas Un fuerte énfasis es también poner en la evaluación del impacto y el valor de los programas, empresas reales. Un fuerte empaque se pone también en la evaluación del impacto y el valor de los programas. EntreComp ha informado a la región de programas de emprendimiento y sustenta el trabajo llevado a cabo para ayudar a los estudiantes a desarrollar sus competencias empresariales, aumentan los profesores a utilizar nuevas metodologías activas en el aula, proporcionar experiencias empresariales prácticos, e involucrar a todos los actores de la comunidad educativa (profesores, asociaciones, gobiernos locales,

empresarios y familias). Como tal, es un instrumento para permitir al gobierno regional lograr su objetivo de aumentar las competencias empresariales regionales y mejorar la empleabilidad de los jóvenes emprendedores.

❖ **Cómo EntreComp puede ayudar a un gobierno regional.**

La experiencia de la Junta de Extremadura indica que EntreComp puede ser útil de varias maneras:

- Para dar un entendimiento común de la competencia empresarial
- Para ayudar a unificar sub-competencias, definiciones, organizar herramientas e identificar las brechas.
- Para desarrollar mejores indicadores para medir el impacto de los programas.
- Para proporcionar un base oficial para la construcción de un modelo de progresión verdadera, forma a los resultados de aprendizaje y de evaluación de los programas.
- Para ayudar a los profesores / escuelas incrustar la competencia empresarial en los planes.

❖ **Extender la aplicación de EntreComp en toda la región.**

La aplicación de EntreComp proporciona respaldo a la labor realizada hasta ahora por el Gobierno regional y a los planes para extender su aplicación. A pesar de las 15 competencias y las 3 áreas del marco EntreComp ya están presentes en los programas, existe la oportunidad de ir más allá de eso y unificar el trabajo. A partir del año escolar (2017-2018), todos los programas principales adoptaron EntreComp como marco de fondo general. El marco EntreComp y modelo conceptual se difundió a los 400 profesores que participaban en actividades de educación empresariales para probar la aplicabilidad del marco regional, por ahora.

7. UWTSD PHD: Reino Unido.

EntreComp informado e integrado en el desarrollo de una educación profesional Doctorado.

La Universidad de Gales Trinidad San David (UWTSD) ha sido el principal apoyo a nivel docente para el aprendizaje empresarial desde 2010, y

recientemente ha desarrollado un innovador Profesional Doctorado en educación (EDD), diseñado específicamente para las personas involucradas en la educación y el trabajo a través de una gama de ocupaciones: profesores, líderes y gerentes en las escuelas, los profesores en las instituciones de educación superior y, además, RCE voluntarias y tercer sector, autoridades locales y siguientes consorcios regionales, organizaciones de formación y así. Es un programa que proporcionará las habilidades y conocimientos para interrogar a la investigación, la teoría crítica, y llevar a cabo una investigación sólida que tendrá un impacto sobre la política y la práctica en su área de actividad profesional.

EntreComp ha informado del desarrollo de la EDD y está siendo aplicado de dos maneras:

- Para informar del proceso de investigación.
- Como una ayuda para evaluar el rendimiento de los estudiantes.
- ❖ EntreComp informa del proceso de investigación.

A pesar de todos los desarrollos universitarios en el Reino Unido se basan en el código de calidad de la institución y la orientación de la Agencia para la Calidad de la Educación Superior, la mayoría se centra en títulos de grado, másteres y doctorados de investigación. Muy poco se dirige a nivel de las escuelas. Las Universidades ofreciendo la formación del profesorado tienen que llenar este vacío. El marco EntreComp, ayudado a esto, y fue elegido para diseñar este programa EDD porque los enfoques de investigación - informados son fundamentales para cualquier programa de nivel de doctorado. EntreComp, después de haber sido producido y desarrollado por el Centro Común de Investigación de la Comisión Europea, tiene el prestigio necesario para este nivel de investigación académica. Se utiliza desde el principio del desarrollo de este programa, ya que proporcionaba la idea más clara de la guía del profesor que se podría encontrar. Constituye la base de los aspectos de contenido y evaluación alumno de este programa, proporcionado un marco para los elementos que se enseñan del programa.

- ❖ EntreComp como una ayuda para evaluar el rendimiento de los estudiantes como cambios en el sistema de educación de Gales.

Una Universidad del Reino Unido ha detallado directrices a que se adhieran a la hora de escribir nuevas disposiciones del curso, en parte para asegurar que

las perspectivas externas consideradas pro-aprendizaje progresen de manera clara y transparente. En pocas palabras, los estudiantes desean entender cómo se calificará su trabajo, y los educadores tienen que asegurarse de que todo es justo y robusto. A partir de 2021, se convertirá en uno de los cuatro 'pilares' del plan de estudios de Gales. El primer paso de UWTSD era comparar esto con sus módulos de formación de profesores existentes. Un módulo desarrollado en 2010 había sido reconocido como la mejor práctica de la UE dentro de la UE y esto siempre que el punto de partida para el nuevo programa fuera desarrollado, revisado y aprobado.

8. FINLANDIA: FP / HE modelo de evaluación: FINLANDIA.

EntreComp como la base de la Evaluación Nacional de Actividades empresarial y la innovación en la FP y él en Finlandia (Yrtti-proyecto).

- ❖ La comprensión de los factores que promueven o dificultan el espíritu empresarial y la innovación en la FP y Educación Superior.

El Centro de Educación de Finlandia Evaluación (FINEEC), un instituto de evaluación gubernamental que trabaja en la evaluación nacional de la educación, con el que se trata de comprender los factores que promueven o dificultan el espíritu empresarial y la innovación en el ámbito de la cultura operativo en la formación profesional y la formación, así como la educación superior. FINEEC han llevado a cabo una evaluación - desde múltiples perspectivas y usando una variedad de materiales - entre 2017 y 2018. Se reunió información a través de cuestionarios, entrevistas con los estudiantes en su experiencia educativa y talleres, y mediante el examen de los materiales existentes. Todas las instituciones y proveedores de educación y formación profesional de educación superior se incluyen en la evaluación. La evaluación se beneficiará del desarrollo de los órganos de la enseñanza y de examen, el espíritu empresarial y la promoción de las actividades de innovación actores, estudiantes y graduados, así como las autoridades educativas.

- ❖ EntreComp como la base de una encuesta entre los estudiantes.

FINEEC entrevistó a estudiantes y empresarios para pedirles que evaluar el estado actual del sistema de enseñanza basado en sus experiencias. Los datos se recogieron usando un cuestionario estructurado y abierto con preguntas basadas en EntreComp. FINEEC también se utiliza el marco EntreComp para preparar las otras herramientas de evaluación. EntreComp se consideró beneficioso *"ya que proporciona un marco global para la conceptualización y operacionalización de aprendizaje empresarial, habilidades y actitudes y hacerlas más accesibles para fines de evaluación"*, explica Mari Rakkolainen, Consejero de la evaluación en FINEEC y ayudó a que la auto-evaluación de las competencias fuese más coherente.

❖ Próximos pasos.

FINEEC todavía está llevando a cabo la encuesta y al lado evaluará los resultados de la encuesta en contra de las respuestas de las instituciones en sus actividades empresariales y la educación empresarial. Las instituciones (FP y centros de educación superior) recibirán su propia retroalimentación sobre sus propios resultados con los correspondientes datos de comparación nacionales.

Los informes provisionales a nivel institucional están siendo entregados a los organizadores de educación FP en el momento de la escritura. A partir de ahí, FINEEC organiza talleres regionales sobre los temas que se destacaron por el análisis de datos. FINEEC publicará los resultados y recomendaciones a nivel nacional como un informe en octubre de 2018. El proyecto Yrtti y sus resultados están vinculados al EntreComp para el proyecto de Profesores.

9. SIGLO XXI HABILIDADES: ITALIA.

Educación para el emprendimiento: Metodologías y herramientas para profesores de secundaria y nivel A alineados con EntreComp.

El curso, desarrollado por la organización sin ánimo de lucro Fundación Golinelli, se trata de apoyar a los profesores para desarrollar habilidades empresariales con sus alumnos. Esto se logra a través de un curso de formación de profesores experimental, de colaboración e introduciendo el modelo EntreComp. El enfoque está vinculado al aprendizaje constructivista, incluyendo el

pensamiento de diseño y el aprendizaje basado en los retos. Como un curso de formación, que está diseñado para profesores de enseñanza secundaria y superior para desarrollar competencias empresariales a través del aprendizaje basado en los retos y el aprendizaje basado en proyectos. Al principio, se desarrolla un proceso de pasar de un problema difícil de una idea empresarial basada en la solución. Al hacer esto, se pide a los profesores a utilizar varios métodos y herramientas empresariales, desde la generación de ideas a la lluvia de ideas, incluyendo el análisis de las ideas, al ascensor de lanzadores, y creación rápida de prototipos para hojas de ruta entre otros. Esto culmina con una tarea de diseñar una actividad de aprendizaje individual para que los estudiantes integren sus aprendizajes.

❖ Un curso de formación blended.

El curso dura 25 horas y se entrega en línea y cara a cara en tres etapas:

1. Introducción en línea (2 horas): con videos y documentos a ser estudiadas y comentadas, lo que ilustra la actividad empresarial como una técnica pedagógica y la introducción del Marco EntreComp.

2. La capacitación cara a cara (14 horas): práctica empresarial de aprendizaje mediante el trabajo en grupos de cuatro o cinco para desarrollar posibles ideas empresariales. Esto sigue a una experiencia de aprendizaje camino de:

- Elija un problema de desafío / reto educativo a cara, como un grupo.
- Pensando en el reto de identificar oportunidades, idear posibles soluciones, evaluarlas y elegir la mejor.
- Analizar la solución usando la tela puesta en marcha magra y crear un discurso de ascensor de un minuto para obtener retroalimentación constructiva.
- Crear un estudio de viabilidad que incluye una hoja de ruta de planificación y análisis financiero.
- Realizar un lanzamiento visual para involucrar a otros.
- Reflexionar sobre los resultados de aprendizaje personales y debatir sobre la forma de integrar las herramientas y los procesos en la escuela.

3. Trabajo individual (9 horas): diseño de actividades de aprendizaje para los estudiantes que incorporan elementos de aprendizaje del curso.

❖ ¿Por EntreComp?

Proporciona un marco internacional y una definición de espíritu empresarial que puede ayudar a las escuelas que trabajan para promover el aprendizaje para las competencias. El equipo del proyecto lo ve como una herramienta para conectar el mundo educativo con la vida laboral y social, y ofrece una definición de espíritu empresarial relacionada con la creación de valor para otros que puede integrarse fácilmente en la educación de aprendizaje basada en proyectos y en desafíos. También proporciona una base para la evaluación formativa del aprendizaje.

❖ ¿Cómo se ha utilizado EntreComp?

EntreComp se ha utilizado de dos maneras a lo largo del curso. En primer lugar, se ha presentado a todos los profesores para presentar el espíritu empresarial y como un resumen de las habilidades del siglo XXI.

En segundo lugar, se ha utilizado en varios momentos para estructurar las reflexiones de los profesores y las discusiones de autoevaluación sobre los resultados del aprendizaje empresarial, y también para reflexionar sobre cómo desarrollar actividades de aprendizaje empresarial basadas en EntreComp para estudiantes. La aplicación del marco EntreComp ha ayudado a superar el desafío de la percepción de los docentes provenientes de diferentes disciplinas de lo que es el "espíritu empresarial", explicándoles que asistían a un curso de pedagogía y no de economía.

❖ Cómo se puede utilizar este curso de formación.

El curso ha sido diseñado para ser repetido con diferentes grupos de profesores y podría adaptarse para ejecutarse con diferentes partes interesadas y estudiantes. También se puede utilizar dentro de una institución u organización para crear equipos y promover formas creativas de enfrentar los desafíos profesionales y organizativos.

Los beneficios incluyen:

- Más ideas para nuevas actividades educativas.
- Desarrollando el conocimiento del profesor.
- Aumento del compromiso de los alumnos involucrados.

- Desarrollando colaboración: internamente con colegas o externamente con partes interesadas, grupos sociales u otras personas relacionadas con su trabajo o el desafío abordado en el curso.

10. UNIVERSIDAD DE HUDDERSFIELD: REINO UNIDO.

Uso de una herramienta de aprendizaje de redes sociales (LoopMe) para la evaluación formativa de los estudiantes en un Año de Ubicación Empresarial.

El equipo de empresas de la Universidad de Huddersfield ha utilizado EntreComp para agregar valor a su enfoque innovador para evaluar el desempeño de los estudiantes durante su Año de Ubicación Empresarial (EPP). El EPY es un tipo alternativo de colocación para la pasantía o el año más común en la industria, donde los estudiantes pueden pasar el año explorando, investigando y comenzando una actividad comercial o de autoempleo o freelance. Forma parte de la amplia gama de programas extracurriculares y de servicios de apoyo que ofrece la universidad para fomentar el inicio y el crecimiento exitosos de empresas de estudiantes y graduados.

Como la experiencia EPY puede agregar valor a la educación para el empleo de un estudiante, independientemente de su destino profesional final (empleado, autoempleado o ambos), la universidad está dispuesta a demostrar las actividades del programa relacionadas con el desarrollo de los Atributos Clave para Graduados (KGA). El Marco KGA fue producido por el Servicio de Carreras Profesionales de la Universidad de Huddersf y solo se usa internamente, sin embargo, está respaldado por el Marco de Empleabilidad de HEA, que muestra cómo las universidades pueden apoyar e integrar el desarrollo de la empleabilidad a través de una serie de cuatro etapas vinculadas: [TINYURL.COM / Y9G85FTL](https://tinyurl.com/Y9G85FTL)

La evaluación en la empresa y la educación para el emprendimiento generalmente se considera una debilidad persistente y un problema problemático. Para abordar esto, el equipo ha estado explorando formas de innovar y evaluar el EPY mediante la evaluación basada en la emoción, las herramientas de los medios sociales y lo ha vinculado a EntreComp.

La variante específica del sector de EPY brindó la oportunidad de hacerlo. La plataforma de aprendizaje de medios sociales LoopMe se ha utilizado para interactuar y recopilar reflexiones de los estudiantes de EPY. LoopMe se desarrolló y probó originalmente en Suecia, y esta es la primera iniciativa en utilizarlo en el Reino Unido.

Para hacer que esta iniciativa de evaluación formativa sea directamente relevante para las experiencias de los estudiantes de EPY, el equipo de la empresa usó el marco KGA y creó etiquetas LoopMe que se relacionaban con los resultados de aprendizaje previstos del programa. Luego se asignaron a EntreComp, lo que demuestra la relevancia más amplia del aprendizaje estudiantil y los vínculos con las competencias empresariales.

❖ Resultados.

Desde el principio, los resultados y la información que el equipo de la empresa ha observado han sido excelentes. Ha habido un marcado aumento en la disposición de los estudiantes a emprender una práctica reflexiva profunda y a informar sobre esto a través del sistema confidencial de LoopMe. A su vez, esto ha permitido al equipo de la empresa proporcionar intervenciones relevantes y oportunas y apoyo a los alumnos.

El equipo de la empresa cree que los factores clave de éxito incluyen la naturaleza en tiempo real de la reflexión y la retroalimentación, la confidencialidad del ciclo de retroalimentación y la opción para que los estudiantes reflexionen y realicen observaciones utilizando su tecnología de comunicación preferida. El sistema también genera datos cuantitativos que vinculan eventos y experiencias con KGA y las competencias empresariales.

❖ Próximos pasos.

El equipo de la empresa cree que su enfoque es relevante para cualquier persona interesada en la práctica y la evaluación basadas en la evidencia en educación y aprendizaje, en particular con los estudiantes que se sienten cómodos con el uso regular de la tecnología de comunicaciones actualizada y confían en que sus atributos de posgrado El marco (con el mapeo EntreComp y las etiquetas LoopMe) podría adaptarse para su uso en una amplia gama de contextos diferentes. De hecho, el Servicio de Carreras de la universidad está empezando a utilizarlo para otro proyecto innovador.

11. ERASMUS PARA JOVENES EMPRENDEDORES: BELGICA/ITALIA.

Desarrollar las habilidades de los nuevos empresarios y evaluar el impacto del programa Erasmus para jóvenes emprendedores.

Erasmus para Jóvenes Emprendedores (EYE) es un programa de intercambio financiado con fondos europeos en el que nuevos emprendedores (aspirantes a emprendedores o con menos de tres años de experiencia empresarial) aprenden de un empresario anfitrión con experiencia. Este último se beneficia de nuevas perspectivas y la posibilidad de abrir puertas hacia nuevos mercados y asociaciones.

❖ Desarrollo de habilidades de nuevos emprendedores no medido.

Sin embargo, el desarrollo de habilidades del nuevo empresario, que es el núcleo del programa, no se mide, ya que EYE no recopila evidencia de su impacto en el desarrollo de habilidades de los nuevos empresarios.

Como nueva emprendedora de educación y tecnología, Me Analytics, quien desarrolló la herramienta LoopMe, Rebecca Weicht identificó la oportunidad de utilizar EntreComp y LoopMe para medir el desarrollo empresarial de los nuevos emprendedores. Ella mapeó las actividades que un nuevo empresario puede llevar fuera de las competencias que se desarrollan en base a estas actividades como se define en EntreComp. Por ejemplo, la tarea 'Pitch your business' entrena las competencias de EntreComp 'Tomar la iniciativa', 'Planificación y gestión', 'Hacer frente a la ambigüedad, incertidumbre y riesgo', 'Aprender a través de la experiencia', 'Autoconciencia y autoeficacia', 'Educación financiera y económica', 'Movilización de otros', 'Oportunidades de localización' y 'Creatividad'. Rebecca luego construyó un paquete de tareas en la herramienta LoopMe que identifica las competencias de EntreComp como etiquetas que sirven como resultados de aprendizaje. Los nuevos empresarios, cada vez que completan una actividad, reflexionan sobre su actividad y la "etiquetan", por ejemplo, podrían reflejar que la actividad para desarrollar su negocio los hizo "reflexionar sobre la retroalimentación", los puso "fuera de (su) zona de confort", o los convirtió en un "mejor networker", lo que se traduce en haber fortalecido las competencias de EntreComp. incertidumbre, ambigüedad y riesgo', 'Planificación y gestión' y 'Trabajando con otros' respectivamente.



❖ **Piloto en marcha.**

Paolo Montemurro, de la Organización Intermedia (IO) Materahub en Italia, dirige este piloto de este ensayo, que también forma parte de un grupo de trabajo sobre evaluación de impacto y reúne a varias organizaciones intermediarias diferentes que administran el OJO. Los IO participan voluntariamente y traen a sus nuevos empresarios que usan LoopMe a lo largo de su intercambio. Dentro del programa piloto, los IO leerán los bucles enviados por sus nuevos empresarios y se involucrarán con ellos, ofreciendo comentarios y apoyo.

❖ **Resultados previstos.**

El objetivo general de este programa piloto es ayudar a los nuevos emprendedores a capacitar exactamente las habilidades empresariales que desean mejorar mediante el intercambio mediante actividades específicas. Paolo Montemurro dice que su expectativa para el piloto es "ayudar a desarrollar habilidades empresariales entre los nuevos empresarios".

5. ANÁLISIS DE METODOLOGÍAS PARA INCLUIR EN LA ESTRATEGIA DE LOS PROYECTOS DE CULTURA EMPRENDEDORA.

Fomentar una cultura emprendedora es de vital importancia para las generaciones futuras, pues poner en marcha una idea de negocio no sólo traerá ganancias económicas, sino crecimiento personal y profesional.

El desempleo juvenil ha alcanzado niveles críticos en la mayoría de los países y se espera que aumente en los próximos cinco años, poniendo en peligro la recuperación económica mundial y conduciendo a la generación de nuevos profesionales a un nivel incierto.

Según la Organización Mundial del Trabajo (OIT), casi el 13% de los jóvenes del mundo (cerca de 75 millones de jóvenes) están desempleados y muchos se encuentran subempleados con respecto a su formación y capacidades. Ante este panorama, las nuevas generaciones han optado por ser empresarios y ser generadores de empleo. Por esta razón, se hace importante orientar a los emprendedores y pequeños empresarios para que la gestión que realizan se optimice, desarrollen con éxito su negocio y sigan siendo generadores de empleo.

En este sentido, se identificarán tres factores como indispensables en este proceso:

1. **Aumento de las alternativas de financiación.** No es de extrañar que la financiación siga siendo el mayor obstáculo para los emprendedores que buscan iniciar su propio negocio. Por esta razón, es necesario tomarse el tiempo para investigar y encontrar las mejores alternativas de financiamiento para sacar adelante su idea de negocio y sostenerlo.
2. **Apoyo y guía.** Proporcionar el apoyo económico no será suficiente para que los jóvenes emprendedores desarrollen su potencial, ya que puede desperdiciarse sin el conocimiento adecuado de cómo manejar los recursos.

Por esta razón es importante asesorarse o tener una guía para que el capital no se pierda, sino que, por el contrario, se aproveche y se multiplique de la mejor manera.

Las incubadoras, mentores, programas de Star Up y clubes de emprendimiento ayudan a crear redes e intercambiar mejores prácticas. A esos ecosistemas se pueden sumar los centros de tecnología, universidades y empresas, los cuales facilitan el acceso a jóvenes empresarios a conocimientos, oportunidades y recursos.

3. **Cambiar el estigma al fracaso.** Esto se resume en cambiar el chip. El éxito lo hace su visión de negocio y crecimiento; sea consciente de que habrá caídas, pero su persistencia y habilidad lo ayudará a salir de crisis. "La sociedad debe ser más tolerante al fracaso y reconocer las historias de quienes lo han intentado varias veces antes de alcanzar el éxito".

Por ello, para fortalecer y desarrollar el emprendimiento en el modelo educativo objeto de estudio, se requiere cumplir el uso de nuevas metodologías y técnicas didácticas, como estrategias globales e integrales y no sólo actividades sueltas o sencillas. Las metodologías técnicas, a incluir en la estrategia de los proyectos de Cultura Emprendedora, representarán un conjunto de actividades ordenadas y articuladas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de una materia, entre otros, son las siguientes:

- a) Estimulan en los alumnos una participación activa en el proceso de construcción del conocimiento. Esto es, se promueve que investiguen por cuenta propia, que analicen información obtenido, que estudien cómo un conocimiento se relaciona con otro, que sugieran conclusiones, entre otras.
- b) Promueven un aprendizaje amplio y profundo de los conocimientos. Los procesos que derivan de su puesta en marcha permitirán el establecimiento de una relación más activa y motivadora entre los alumnos y el tema de la materia.
- c) Desarrollan de manera intencional y programada habilidades, actitudes y valores.
- d) Permiten una experiencia vivencial en la que se adquiere conocimiento de la realidad y compromiso con el entorno, en la medida en que se analizan y resuelven ciertas situaciones expresadas en problemas, casos o proyectos.
- e) Fomentan el desarrollo del aprendizaje colaborativo a través de actividades grupales, ya sea de forma presencial o virtual, entre estudiantes de la

misma universidad o con otros de diversas universidades nacionales o internacionales.

- f) Fomentan el desarrollo del aprendizaje colaborativo a través de actividades grupales, ya sea de forma presencial o virtual, entre estudiantes del mismo Instituto o con otros de diversas universidades nacionales o internacionales.
- g) Promueven en el docente el desempeño de un nuevo rol: el de facilitar el aprendizaje y hacer que el alumno profundice en los conocimientos. Este cambio en el papel del profesor trae como consecuencia una modificación en el papel del alumno, al convertirlo en un sujeto activo que construye su conocimiento y adquiere mayor responsabilidad en todos los elementos del proceso.
- h) Permiten la participación del alumno en el proceso de evaluación de su aprendizaje. Esto conduce al desarrollo de su autonomía, de su capacidad de tomar decisiones y de asumir la responsabilidad de las consecuencias de sus actos.

El uso de las diferentes metodologías estará en función del campo disciplinar o área de conocimiento y el nivel de formación de los alumnos.

Las nuevas metodologías de enseñanza y cultura emprendedora están cambiando los entornos educativos en todo el mundo e impulsando mejores resultados académicos de los alumnos. En este apartado, se analizarán metodologías y/o modelos innovadores que han forjado los profesores y que todo docente innovador del siglo XXI debe conocer, evaluar e incluir en la estrategia de la Cultura Emprendedora, intentando cambiar el enfoque tradicional de la evaluación, e introducir métodos que no sólo evalúen el resultado, sino que acompañe el proceso del emprendedor, tales como:

A. Flipped Classroom (Aula Invertida).

Una de las metodologías modernas que ha ganado más popularidad en los últimos años, el Flipped Classroom es un modelo pedagógico en el que los elementos tradicionales de la lección impartida por el profesor se invierten – los materiales educativos primarios son estudiados por los alumnos en casa y, luego, se trabajan en el aula.

El principal objetivo de esta metodología es optimizar el tiempo en clase dedicándolo, por ejemplo, a atender las necesidades especiales de cada alumno, desarrollar proyectos cooperativos o trabajar por proyectos.

B. Aprendizaje Orientado a Proyectos (POL, por sus siglas en inglés).

Con la llegada de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación a los centros educativos, han surgido tanto nuevas metodologías de enseñanza como nuevas versiones de metodologías ya existentes, ahora revisadas para las generaciones digitales. Una de las más utilizadas en clase actualmente es el Aprendizaje Basado en Proyectos (POL).

Un proyecto es un esfuerzo que se lleva a cabo en un tiempo determinado, para lograr el objetivo específico de crear un servicio o producto único, mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos.

El objetivo principal, es que el proceso de aprendizaje se dé en la acción, es decir que el alumno aprenda haciendo, adquiriendo una metodología adecuada para afrontar los problemas que se le presenten en su futura práctica profesional, en definitiva, que él alumnado sea el protagonista.

En su esencia, el ABP permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.

Partiendo de un problema concreto y real, en lugar del modelo teórico y abstracto tradicional, parecen evidentes las mejoras en la capacidad de retener conocimiento por parte del alumnado, así como la oportunidad de desarrollar competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración o la resolución de problemas.

Las características principales del éste son:

- ❖ Presentan situaciones en las que el alumno aprende a resolver problemas no resueltos utilizando conocimiento relevante.
- ❖ El trabajo se centra en explorar y trabajar un problema práctico con una solución desconocida.
- ❖ Son diseñados de tal manera que abarquen al menos un curso, incorporando contenidos de una misma disciplina, o bien, de varias de ellas.

- ❖ Demandan la aplicación de conocimientos interdisciplinarios. Así, el alumno puede apreciar la relación existente entre las diferentes disciplinas en el desarrollo de un proyecto en particular.
- ❖ Permiten la búsqueda de soluciones abiertas, dando así oportunidad al alumno de generar nuevo conocimiento.

C. Aprendizaje Cooperativo.

"Más fuertes juntos". Así se podría resumir de forma sencilla el aprendizaje cooperativo, una metodología que los docentes usan para agrupar a los estudiantes y, así, impactar en el aprendizaje de una manera positiva.

Los defensores de este modelo teorizan que trabajar en grupo mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos.

"El objetivo final es siempre común y se va a lograr si cada uno de los miembros realiza con éxito sus tareas".

La principal característica es que se estructura en base a la formación de grupos de entre 3-6 personas, donde cada miembro tiene un rol determinado y para alcanzar los objetivos es necesario interactuar y trabajar de forma coordinada.

En el aprendizaje cooperativo, el objetivo final es siempre común y se va a lograr si cada uno de los miembros realiza con éxito sus tareas. Por su parte en el Aprendizaje Individual el alumno se focaliza en conseguir sus objetivos sin tener que depender del resto de compañeros.

D. Gamificación.

La integración de mecánicas y dinámicas propias de juegos y videojuegos en entornos no lúdicos, o gamificación, se practica desde hace tiempo pero ha sido en los últimos cuando el fenómeno ha adquirido una dimensión sin precedentes, y es una de las apuestas recurrentes de los expertos del sector cuando analizan las tendencias actuales y futuras de la industria EdTech.

Desde que, en los años 80, juegos con vocación internacional como la serie "Carmen Sandiego" o "Reader Rabbit" (ver infografía abajo) ganaron popularidad mundial, el desarrollo de títulos educativos se ha multiplicado, no solo los dirigidos a la población en general sino, cada día más, los dirigidos a alumnos y cursos específicos.



Fig. 7. Imagen con la breve historia de los videojuegos educativos
Fuente: FOTEX

Esta tendencia se consolidó con la creciente inclusión de la gamificación en los currículos lectivos y se estima que esa inclusión siga ganando peso en el futuro.

E. Aprendizaje Basado en Problemas (PBL, por sus siglas en inglés).

El Aprendizaje Basado en Problemas es una metodología didáctica que ha sido adoptada por diferentes universidades en el mundo.

El PBL es un proceso de aprendizaje cíclico compuesto de muchas etapas diferentes, comenzando por hacer preguntas y adquirir conocimientos que, por su vez, llevan a más preguntas en un ciclo creciente de complejidad.

Poner en práctica esta metodología no supone sólo el ejercicio de indagación por parte de los alumnos, sino convertirlo en datos e información útil.

Podemos definirlo, como un enfoque educativo orientado al aprendizaje y a la instrucción en el que los alumnos abordan problemas reales en grupos pequeños y bajo la supervisión de un tutor.

Los elementos principales del método del PBL son:

- ❖ Módulos temáticos o bloques
- ❖ El desarrollo del pensamiento crítico y competencias creativas
- ❖ La mejora de las habilidades de resolución de problemas
- ❖ El aumento de la motivación del alumno
- ❖ La mejor capacidad de transferir conocimientos a nuevas situaciones
- ❖ Equipos de profesores para la construcción de los módulos
- ❖ Descripción de los problemas y las tareas elaboradas por los profesores
- ❖ Discusión en grupos pequeños
- ❖ Guía del tutor
- ❖ Activación del conocimiento previo
- ❖ Generación de preguntas y motivación
- ❖ Reporte
- ❖ Formulación de objetivos de aprendizaje
- ❖ Aprendizaje auto – dirigido

F. Design Thinking.

La educación siempre ha sido un espacio por excelencia para la innovación. Profesores y profesores en todo el mundo están constantemente trayendo nuevas ideas y metodologías al aula haciendo el mejor uso de las herramientas a su disposición.

El *Design Thinking* (DT) – o “Pensamiento de Diseño” – nace con los diseñadores y su método para resolver problemas y satisfacer así las necesidades de sus clientes. Aplicado a la educación, este modelo permite identificar con mayor exactitud los problemas individuales de cada alumno y generar en su experiencia educativa la creación y la innovación hacia la satisfacción de los demás, que luego se vuelve simbiótica

G. Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning)

Más allá del debate sobre la eficacia de aprender “de memoria”, cuando se habla de educación uno de los aspectos más discutidos es la necesidad de enseñar a los alumnos a trabajar con la información que reciben en la escuela. Enseñarles a contextualizar, analizar, relacionar, argumentar...En definitiva, convertir información en conocimiento.

Este es el objetivo del *thinking-based learning* o aprendizaje basado en el pensamiento (TBL), desarrollar destrezas del pensamiento más allá de la memorización, desarrollar un pensamiento eficaz.

H. Aprendizaje Basado en Competencias.

Por definición, todo aprendizaje tiene como objetivo la adquisición de conocimiento, el desarrollo de habilidades y la solidificación de hábitos de trabajo. El Aprendizaje Basado en Competencias representa un conjunto de estrategias para lograr esta finalidad.

A través de herramientas de evaluación como las rúbricas, el profesorado puede impartir el currículo académico sin desviaciones del plan de estudios vigente pero enfocándolo de forma distinta, poniendo en práctica ejemplos reales y, así, transmitiendo a sus alumnos una dimensión más tangible de las lecciones.

Las características principales del éste son:

- ❖ Es interactivo y sumamente dinámico.
- ❖ Está centrado fundamentalmente en el alumno.
- ❖ El profesor actúa como facilitador del proceso, orientando la discusión en los momentos en los que ésta se pudiera desviar de los objetivos de aprendizaje.
- ❖ El caso (documento escrito) sirve como base para la discusión que se lleva a cabo en la clase.
- ❖ El caso se basa en una situación real.
- ❖ Hay diferentes alternativas para solucionar la situación presentada.
- ❖ El alumno debe plantear supuestos claros y bien fundamentados acerca de la información que no está disponible en el caso.
- ❖ En ocasiones se requiere que el alumno realice análisis cuantitativo para fundamentar sus propuestas (ésta se realiza con base a información provista en el caso).

I. Diseño de modelo de negocio con metodología CANVAS.

Muchos os preguntaréis qué es el modelo Canvas, para qué sirve y en qué te beneficia como empresario. Pues bien, aquí vamos a mostrar qué es el modelo Canvas y cómo ayuda a definir un modelo de negocio. Empezaremos desde el principio:

Cuando un emprendedor tiene una idea, resulta muy difícil plasmarla en papel y desarrollarla. Es aquí cuando las escuelas de negocio se empezaron a encargar de enseñar a las empresas las estrategias adecuadas para que esa iniciativa tuviera éxito. Había tantos modelos de negocio, que no siempre el que elegíamos encajaba con nuestra propuesta empresarial. Fue entonces cuando apareció Alexander Osterwalder con su modelo Canvas, estableciéndose como una alternativa real para agregar valor a las ideas de negocio. Surgió como una herramienta de análisis donde quedan reflejadas las fortalezas y debilidades de un modelo de negocio, proveyendo una visión global de este de manera rápida y sencilla.

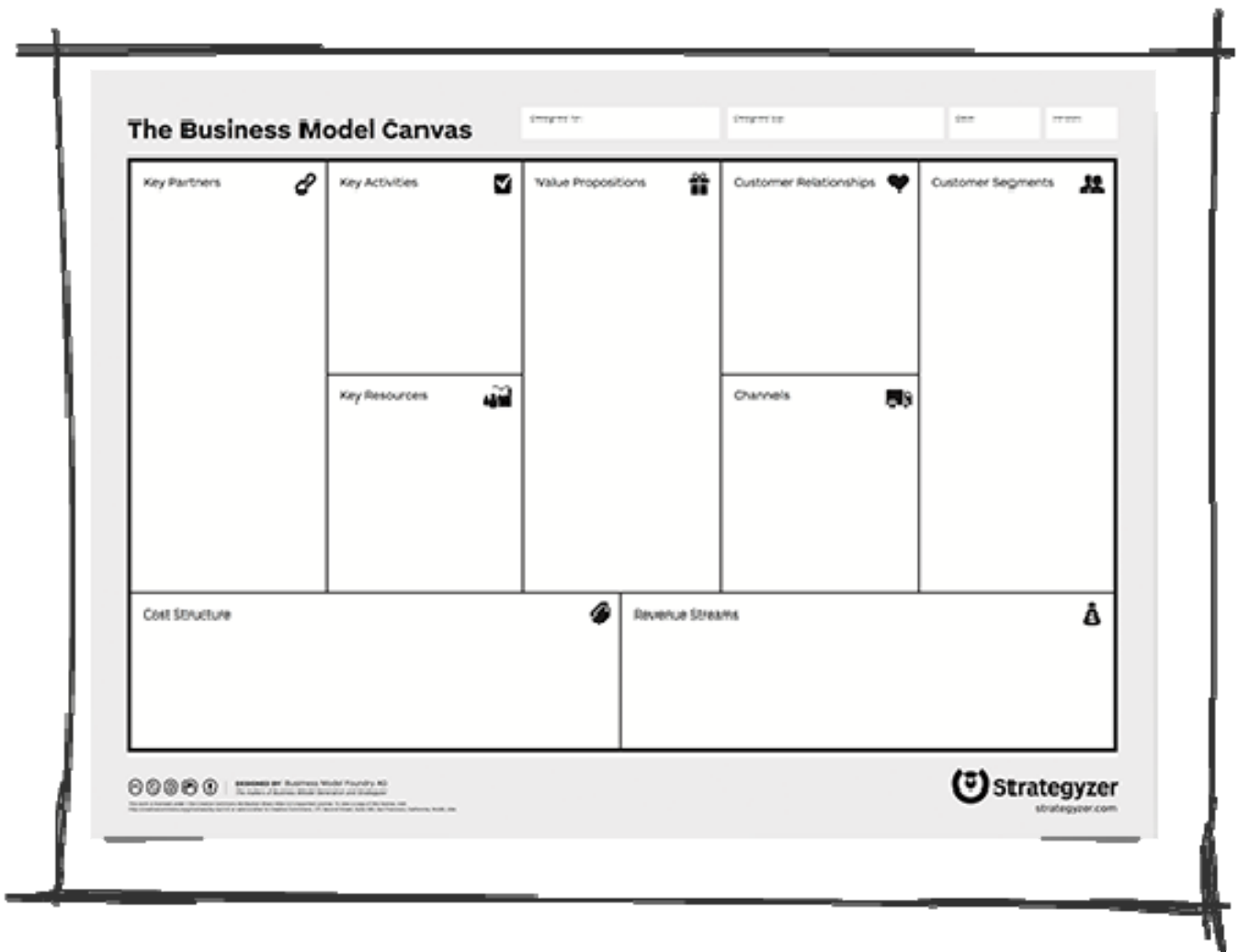


Fig. 8. Dimensiones del trabajo académico del profesorado-docente
Fuente: FOTEX

La metodología Canvas consiste en completar los 9 módulos planteados por el autor, todos ellos interrelacionados y que explican la forma de operar de la empresa para generar ingresos:

1. Segmentos de clientes.

Se refiere a conocer bien tu público objetivo; a quién va a ir dirigida la oferta; cuáles son las preferencias de ese mercado o mercados, sus gustos, así como cuáles serán los clientes más importantes para el negocio y su propuesta de valor.

Cuando empiezas a tener clientes, y el número empieza a crecer, lo habitual es agruparlos por segmentos de forma lógica (edad, gustos, poder adquisitivo). Por esa razón es que hablamos de segmentación de clientes.

2. Propuesta de valor.

Muy unido a este concepto están los clientes. Es decir, tienes una propuesta de valor que es lo que te diferencia en el mercado. Esa propuesta de valor hay que dirigirla hacia tus clientes, por lo que tendrás que establecer una relación con ellos a partir de ese principal argumento de tu oferta. La forma en la que se distribuye esa propuesta de valor al cliente es a través de una serie de canales.

3. Canales de distribución.

Es la forma con la que vamos a establecer el contacto con el cliente. Estos canales pueden ser directos, mayoristas, a través de Internet o puntos de venta propios.

4. Relación con el cliente.

Piensa cómo vas a relacionarte con cada tipo de cliente, teniendo en cuenta sus características y sus necesidades. Por ejemplo, si buscan un servicio de atención personalizado, si prefieren establecer una comunidad online y debatir en ese entorno, o qué es lo que buscan. Averígualo y mantén esa relación. El tipo de relación deberá ser coherente con el segmento de clientes a los que nos dirigimos, el tipo de propuesta de valor que les ofrecemos y estará condicionada por los recursos disponibles.

5. Fuentes de ingreso.

Qué ingresos entran en nuestra empresa; cómo es el flujo (mensual, semanal, diario); cómo y cuánto está dispuesto a pagar tu cliente. Todas estas

cosas tienen que ser coherentes con la propuesta de valor de nuestra empresa. Esto nos permitirá ver el margen de las distintas fuentes de ingresos para poder tomar decisiones acerca de la rentabilidad de la compañía.

Una vez llegados hasta aquí, donde ya sabemos cuál es nuestro entorno, es hora de crear alianzas, centrarse en las actividades principales de tu negocio, y evaluar qué necesitas y cuál es la estructura de costes.

6. Recursos clave.

Identificar los activos que una empresa necesita tener. Por ejemplo: maquinarias, tecnologías, recursos humanos, un local, bienes tangibles, etc. Todo esto te permitirá conocer la inversión que debes hacer para poseer estos recursos.

7. Actividades clave.

Son actividades estratégicas que se desarrollan para llevar la propuesta de valor al mercado, relacionarse con el cliente y generar ingresos. A qué se dedicará tu empresa. Por ejemplo, si se dedicará a la producción, al diseño, marketing, distribución, o al mantenimiento.

8. Socios clave.

Son los agentes con los que necesitas trabajar para desarrollar el negocio: inversores, proveedores, alianzas comerciales, o una autorización por parte de algún órgano de la Administración Pública.

9. Estructura de costos.

Implica todos los costos que tendrá la empresa, una vez analizadas las actividades, los socios y los recursos clave. Además, será una forma de saber cuál es el precio que tendrá que pagar el cliente para adquirir el producto o servicio.

Una de las grandes ventajas de este modelo, es que estos 9 módulos que componen el modelo de negocio Canvas, quedan bien identificados y claros en una hoja de esta forma:

Análisis y generación de modelos de negocio				
Partners Clave ¿Qué pueden hacer los partners mejor que tu o con un coste menor y, por tanto enriquecer tu modelo de negocio?	Actividades Clave ¿Qué actividades clave hay que desarrollar en su modelo de negocio de que manera las llevas a cabo?	Propuesta de Valor ¿Qué problemas de tus clientes estás resolviendo y qué necesidades estás satisfaciendo?	Relaciones con los clientes ¿Qué tipo de relaciones esperan tus clientes que establezcas y mantengas con ellos?	Segmentos de Clientes ¿Cuáles son las necesidades, problemas, deseos y ambiciones de sus clientes?
	Recursos Clave ¿Qué recursos clave requiere tu modelo de negocio?		Canales de Comunicación/ Distribución ¿A través de qué canales/medios contactarás y atenderás a tus clientes?	
Estructura de Costes ¿Cuál es la estructura de costes de tu modelo de negocio?		¿Qué valor están dispuestos a pagar tus clientes por tu solución y mediante qué formas de pago? Flujo de Ingresos		

Fig. 9. Dimensiones del trabajo académico del profesorado-docente
 Fuente: FOTEX

Este método se puede aplicar a cualquier empresa y se adapta a cualquier tipo de estrategia empresarial. Los 9 bloques interactúan entre sí para reflejar la lógica que sigue una empresa para conseguir ingresos. En él se clarifican los canales de distribución y las relaciones entre las partes, se determinan los beneficios e ingresos, y se especifican los recursos y actividades esenciales que determinan los costos más importantes. Finalmente, se pueden determinar las alianzas necesarias para operar y poner en marcha la empresa.

Finalmente, como recomendaciones, tras completar los 9 apartados, el método nos permite entender de manera gráfica cuáles son los engranajes que componen la empresa. Pero el trabajo no se acaba aquí, posteriormente es necesario revisar el modelo nuevamente y hacer las correcciones pertinentes para cerciorarnos que exista coherencia entre cada uno de los módulos, y especialmente con el perfil de cliente y la propuesta de valor que hemos definido. Así podemos poner en marcha un negocio haciendo que cada uno de estos pasos definidos en el Canvas, ayuden a que la empresa aumente las probabilidades de tener éxito, teniendo un modelo de negocio bien definido.

Pueden hacer, por ejemplo:

- ❖ CANVAS por sectores. El alumnado trabajará el CANVAS de una empresa del sector donde quieran desarrollar su proyecto. Ejemplos sectores: energías limpias, agroindustria, TIC,s, Turismo y Patrimonio, Salud, Energía y Movilidad Inteligente, Recursos naturales, minerales y ambientales, Industria 4.0, Ecodiseño y nuevos materiales, Envejecimiento poblacional, etc.
- ❖ CANVAS por ideas de proyectos. Una vez investigado el sector, nos centraremos en el CANVAS del proyecto del alumnado.

6. ANEXOS.

6.1. REFERENCIAS DE BIBLIOGRAFÍAS, WEBGRAFÍAS, PUBLICACIONES Y ORGANISMOS.

- CRUE Universidades Españolas
- Instituto Nacional de Estadística (INE)
- Consejo Superior de Educación (Bases de datos).
- ITESM (2015a). Lineamientos de la Carrera de los Profesores de Profesional y Posgrado.
- ITESM (2015b). Modelo de Programas Formativos de Profesional.
<https://miespacio.itesm.mx/sites/planestrategico2020/Paginas/documentos/>
- Marco Europeo para la Competencia Emprendedora: Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2018). EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Luxembourg: Publication Office of the European Union.
- Marchioni, M. (2014). Políticas sociales y dimensión comunitaria. Revista voces inmigrantes, 20, 10-11.
- Mertens, D.M. (2011). Social transformation and evaluation. Evaluation Journal of Australasia, 10(2), 3-10.
- Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España
- Moreno, T. (2010). El currículum por competencias en la Universidad: Más ruido que nueces. Revista de la Educación Superior, 39(2), 77-90.
- Moore, D. (2013). For interns, experience isn't always the best teacher. The Chronicle of Higher Education. Retrieved from:
<http://chronicle.com/article/For-Interns-Experience-Isnt/143073/>
- Núñez, H., Crespo, E., Úcar, X., y Llena, A.: Enfoques de evaluación orientados a la participación en los procesos de acción comunitaria. Pedagogía social. Revista interuniversitaria.
- Sistema estatal de indicadores de la educación 2018. Ministerio de Educación y Formación Profesional. Estudio Capital Humano (U. Adolfo Ibáñez).

6.2. ORGANISMOS O AGENCIAS INTERNACIONALES Y NACIONALES QUE HAN OTORGADO ACREDITACIONES O DISTINCIONES A LA UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA.

- Uex Internacional- Erasmus
- Ministerio de Educación y Formación Profesional: o Subdirección General de Estadísticas y Estudios. Estadísticas de Educación o Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE)
- Comisión Comunidades Europeas: Eurostat
- Agencia Nacional de Evaluación y Prospectiva (ANEP).
- Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA)
- Crue Universidades Españolas (Asociación que agrupa a las universidades públicas y privadas de nuestro país)
- Consejo Nacional de Educación
- Agencia andaluza de evaluación educativa (2018). Guía de Buenas Prácticas Docentes. Junta de Andalucía: <http://goo.gl/LNyvTW>
- Confederación española de organizaciones a favor de las personas con discapacidad intelectual (FEAPS). Buenas prácticas FEAPS ¿Qué son y cómo se valoran? Recuperado de: <http://goo.gl/fmL1Za>
- Fundación CEPAIM. Convivencia y cohesión social. Herramientas para la cohesión social. Un proceso de reflexión y sistematización entre buenas prácticas en acción comunitaria intercultural de España y Portugal.
- Observatorio internacional de la democracia participativa (2015). IX edición de la distinción OIDP "Buena práctica en participación ciudadana impulsada desde los gobiernos locales". Recuperado de: <http://goo.gl/CqMJfF>
- Organización Internacional del Trabajo. (www.ilo.org)
- Directrices sobre buenas prácticas: identificación, análisis, estructuración, difusión y aplicación. Programa internacional para la erradicación del trabajo infantil. Recuperado de: <http://goo.gl/Q1Rmf8>
- World Economic Forum (1999): Global Compact. (<http://www.unglobalcompact.org>).

6.3. GLOSARIO.

1. **Actitudes:** Las actitudes son motivadoras de rendimiento. Incluyen valores, aspiraciones y prioridades.
2. **Competencia:** En el contexto del marco EntreComp, la competencia se entiende como un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes
3. **Emprendimiento:** El espíritu empresarial es cuando se actúa sobre las oportunidades e ideas y transformarlas en valor para los demás. El valor que se crea puede ser financiera, culturales o sociales.
4. **Intrapreneurship:** Es el espíritu empresarial dentro de una organización.
5. **Conocimiento:** El conocimiento es el cuerpo de hechos, principios, teorías y prácticas relacionados con un campo de trabajo o estudio.
6. **Los resultados del aprendizaje:** Los resultados del aprendizaje son declaraciones de lo que una persona sabe, comprende y puede hacer a ser finalización de aprendizaje. Dichas declaraciones pueden ser diseñados y utilizados para la planificación y desarrollo del currículo educativo o de diferentes tipos de la rendición de cuentas como la responsabilidad legal o responsabilidad profesional.
7. **Experiencias prácticas empresariales:** Son experiencias educativas donde el alumno puede llegar a ideas, identificar una buena idea y convertir esa idea en acción. Requieren la participación de los socios externos en el diseño y / o entrega de este aprendizaje, para asegurar la relevancia para el mundo real. experiencias empresariales prácticos proporcionan a los estudiantes un ambiente de apoyo, donde los errores se abrazaron y el fracaso es una herramienta de aprendizaje, para que obtengan la confianza y la experiencia para convertir sus ideas en acción en el mundo real. experiencias empresariales prácticos deben ser una iniciativa dirigida por los estudiantes, ya sea individualmente o como parte de un equipo pequeño, involucrar a aprender haciendo y produciendo un resultado tangible.
8. **Recursos:** En el contexto de este trabajo, Recursos es un término que abarca los recursos personales (es decir, la auto-conciencia y auto-eficacia, la motivación y la perseverancia), recursos materiales (por ejemplo, medios de producción y recursos financieros), o los recursos no materiales (por ejemplo, conocimientos específicos, habilidades y actitudes).

9. **Habilidades:** Las habilidades son la capacidad de aplicar conocimientos y utilizar técnicas a fin de completar tareas y resolver problemas. Ellos se describen como cognitivas (uso del pensamiento lógico, intuitivo y creativo) y prácticas (fundadas en la destreza manual y el uso de métodos, materiales, herramientas e instrumentos).

10. **Las partes interesadas:** Las partes interesadas son individuos, grupos y organizaciones con participación directa e indirecta de la actividad de creación de valor y su impacto

11. **Sistema:** Un sistema es un conjunto complejo dinámico formado por un conjunto de componentes que influyen en la interacción entre sí. Un sistema se define por los límites que la distinguen del ambiente que lo rodea e interactúa con él, y se caracteriza por una estructura, un propósito y forma de funcionamiento.

12. **Incertidumbre:** La incertidumbre es una situación que involucra y (o) la información incompleta imperfecta y que refleja la predictibilidad de los resultados. La incertidumbre entraña un riesgo de efecto o pérdida no deseados, cuya probabilidad y magnitud no se pueden calcular.

13. **Creación de Valor:** La creación de valor es el resultado de la actividad humana con propósito de transformar las ideas en acción, que genera valor para alguien que no sea uno mismo. Este valor puede ser de tipo social, cultural o económico.

6.4. LISTADO DE FIGURAS Y GRÁFICOS.

	Pág:
Fig. 1. (3) Áreas y (15) competencias del modelo conceptual <i>Entrecomp</i>	50#
Fig. 2. Imagen completa modelo <i>Entrecomp</i>	52#
Fig. 3. Esquema de hilos para 3 competencias: Creatividad, Trabajando con otros y ING recursos Mobilis	60#
Fig. 4. Tabla de niveles de progresión en todas las competencias del modelo conceptual <i>Entrecomp</i>	61#
Fig. 5. Trabajar con socios de toda la comunidad, incluyendo a los niños, padres,.....	62#
Fig. 6. Los profesores están en el corazón del desarrollo del proyecto (Imagen cortesía del contribuyente).....	70#
Fig. 7. Imagen con la breve historia de los videojuegos educativos.....	91#
Fig. 8. Dimensiones del trabajo académico del profesorado-docente	94#
Fig. 9. Dimensiones del trabajo académico del profesorado-docente.....	97#

En Badajoz a 10 de diciembre de 2019



Fdo.: José Ignacio Vegas Jiménez
Administrador Único