

# EntreComp

## Marco Europeo para la Competencia Emprendedora

*Enlace de descarga:*

<http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101581/Ifna27939enn.pdf>

## Contexto del EntreComp - Marco Europeo de la competencia emprendedora

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 para, de manera general, mejorar la capacidad emprendedora de las organizaciones y ciudadanía europeas. Ofrece un marco de consenso acerca de la definición de la competencia emprendedora y define 3 grandes áreas competenciales que a su vez engloban otras 15 subcompetencias.

**Cada subcompetencia se asocia a diferentes resultados de aprendizaje organizados en 6 niveles, desde un nivel inicial hasta un nivel experto.**

El documento define 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.



## Objetivos del EntreComp

EntreComp es un **documento de referencia** que puede ser utilizado por el profesorado para el 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 **punto entre el mundo laboral y el mundo educativo** en relación a la competencia emprendedora.

### Persigue tres grandes objetivos:

- ▶ Identificar los componentes comunes de la competencia emprendedora
- ▶ Describirlos para establecer un model 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.

## Limitaciones 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](#)

## La competencia emprendedora en el EntreComp

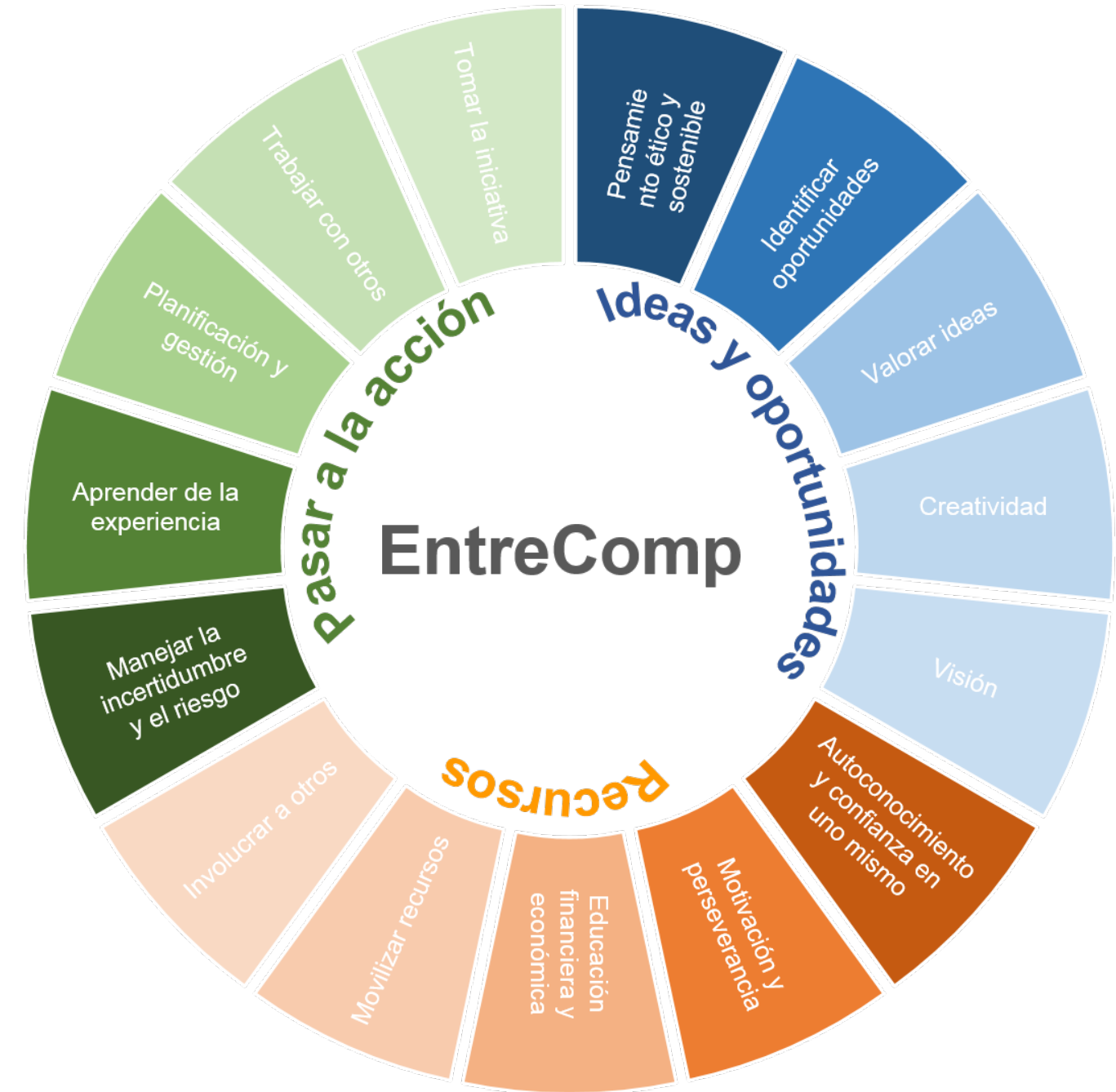
Se nombran **15 subcompetencias emprendedoras organizadas en 3 áreas: Ideas y oportunidades; Recursos; y “Pasar a la acción”**.

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 puede ser personales, materiales o inmateriales. Las tres áreas están profundamente interrelacionadas.

Todas son igualmente importantes, una actividad o herramienta puede abordar una subcompetencia o varias, o desarrollar las 15 de manera transversal y unificada.

Han sido numeradas para facilitar la lectura pero el orden en el que se presentan no implica una secuencia en su asimilación o una jerarquía.

Dependiendo del contexto para su utilización se pondrá más o menos énfasis en unas u otras subcompetencias.



Áreas y subcompetencias del modelo conceptual EntreComp

## Niveles de progresión en todas las competencias

BÁSICO		INTERMEDIO		AVANZADO		EXPERTO	
Apoyándose en los demás		Construyendo independencia		Asumiendo responsabilidades		Liderando transformación y crecimiento	
<p><b>El nivel 1</b> 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.</p>	<p><b>El Nivel 2</b> se centra en explorar diferentes enfoques de los problemas, concentrarse en la diversidad y desarrollar habilidades sociales y actitudes.</p>	<p><b>Nivel 3</b> se centra en el pensamiento crítico y en la experimentación con la creación de valor, por ejemplo a través de prácticas experiencias empresariales.</p>	<p><b>Nivel 4</b> se centra en convertir las ideas en acción en la "vida real" y en asumir la responsabilidad que esta intervención en la realidad conlleva.</p>	<p><b>El Nivel 5</b> 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.</p>	<p><b>Nivel 6</b> se centra en el trabajo con los demás, utilizando el conocimiento que tiene para generar valor, lidiando con retos cada vez más complejos.</p>	<p><b>El Nivel 7</b> se centra en las competencias necesarias para hacer frente a retos complejos, manejando un entorno en constante cambio donde el grado de incertidumbre es alto.</p>	<p><b>El Nivel 8</b> 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 hacen las cosas.</p>

# Resultados de aprendizaje y niveles de progresión

## ÁREA I: IDEAS Y OPORTUNIDADES

Subcompetencia	Nivel básico	Nivel Intermedio	Nivel Avanzado
Identificar oportunidades	Es capaz de identificar oportunidades que crean valor para otras personas	Es capaz de identificar oportunidades para necesidades que aún no han sido satisfechas	Es capaz de aprovechar oportunidades que respondan a retos y necesidades, aportando valor a las demás personas.
Creatividad	Es capaz de producir y desarrollar ideas con valor	Es capaz de probar y redefinir ideas con valor	Es capaz de transformar ideas en soluciones que aportan valor
Visión	Es capaz de imaginar un futuro deseable	Es capaz de imaginar un futuro deseable para sí mismo/a y para otras personas	Es capaz de usar su visión para tomar decisiones estratégicas
Evaluar ideas	Es capaz de entender y apreciar el valor de las ideas	Es capaz de entender y apreciar que una idea puede tener diferentes tipos de valor y pueden ser usadas de maneras diferentes	Es capaz de desarrollar estrategias que aprovechen las ideas generadas
Pensamiento ético y sostenible	Es capaz de reconocer el impacto que sus decisiones tienen en el entorno y medio ambiente	Sus decisiones están determinadas por el impacto que puedan tener en el entorno y el medio ambiente	Es capaz de asegurar que las metas éticas y de sostenibilidad se cumplan



# Resultados de aprendizaje y niveles de progresión

## ÁREA 2: RECURSOS

Subcompetencia	Nivel básico	Nivel Intermedio	Nivel Avanzado
Autoconocimiento y confianza en sí	Confía en sus propias habilidades y capacidad de crear valor para otras personas	Es capaz de aprovechar y potenciar sus habilidades y capacidad de crear valor para otras personas	Es capaz de compensar sus puntos débiles trabajando en equipo para desarrollar sus fortalezas
Motivación y perseverancia	Quiere perseguir sus sueños y crear valor para las demás personas.	Es capaz de identificar y seguir sus gustos y pasiones	Es capaz de concentrarse y mantener sus intereses y pasiones a pesar de contratiempos
Movilizar recursos	Es capaz de encontrar y utilizar recursos de manera responsable	Es capaz de identificar y movilizar recursos de una manera responsable	Es capaz de definir estrategias para movilizar recursos necesarios que creen valor para otros
Educación financiera y económica	Es capaz de diseñar un presupuesto para un proyecto sencillo.	Es capaz de identificar vías de financiación y gestionar presupuesto para una actividad o proyecto	Es capaz de diseñar un plan que sea sostenible a nivel financiero
Involucrar a otras personas	Es capaz de comunicar sus ideas de manera clara y generar interés	Es capaz de persuadir, involucrar e inspirar a otras personas para llevar a cabo una actividad	Es capaz de involucrar e inspirar a otras personas, consiguiendo que se integren en el equipo del proyecto a desarrollar

# Resultados de aprendizaje y niveles de progresión

## ÁREA 3: PASAR A LA ACCIÓN

Subcompetencia	Nivel básico	Nivel Intermedio	Nivel Avanzado
Tomar la iniciativa	Es capaz de tomar partido y demostrar iniciativa a la hora de solucionar problemas que afectan a la comunidad	Es capaz de iniciar una actividad que cree valor añadido	Es capaz de buscar oportunidades y tomar la iniciativa para añadir o crear valor
Planificación y gestión	Es capaz de definir los objetivos de una actividad sencilla	Es capaz de definir un plan de acción que incluya las prioridades y los hitos clave para crear valor	Es capaz de redefinir prioridades y planes de acción para adaptarse a las circunstancias cambiantes.
Manejar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	No tiene miedo a equivocarse cuando intenta algo nuevo	Es capaz de evaluar diferentes opciones y prever riesgos para sus decisiones	Es capaz de definir estrategias para movilizar recursos necesarios que creen valor para otros
Trabajar con otras personas	Es capaz de trabajar en equipo y de crear valor de forma cooperativa	Es capaz de trabajar con un equipo diverso y crear valor en grupo	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 saber lo que han aprendido al participar en actividades de valor	Es capaz de reflexionar y valorar los logros alcanzados y errores para 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



## Resultados de aprendizaje - EntreComp completo

El modelo EntreComp al completo ofrece unos descriptores por cada subcompetencia, por cada uno de los 8 niveles de progresión. A modo de ejemplo incluimos en esta breve guía la tabla correspondiente a la subcompetencia “Creatividad”.

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

## Cómo utilizar el Entrecomp

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 estudio puede usarse 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.

---

### **Marco Europeo para la Competencia Emprendedora**

***Presentación elaborada por el equipo técnico de Cultura Emprendedora Extremadura, tomando como referencia la publicación de la Unión Europea:***

Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Luxembourg: Publication Office of the European Union; EUR 27939 EN; doi:10.2791/593884