

GUÍA DE VIAJE



PARADA 14

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. EL MARCO ENTRECOMP DE LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA.
2. ÁREAS DE COMPETENCIA Y PROGRESO DEL APRENDIZAJE.
3. LAS COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS.
4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y DE IMÁGENES

1. EL MARCO ENTRECOMP DE LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA

El desarrollo de la capacidad emprendedora de los ciudadanos y las organizaciones europeas ha sido uno de los objetivos políticos clave de la UE y los Estados miembros durante muchos años, y también es una de las ocho Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente.

El modelo EntreComp describe el emprendimiento como una competencia permanente, identifica los elementos que hacen a una persona emprendedora y los describe para establecer una referencia común para las iniciativas que abordan el aprendizaje emprendedor. Convertir las ideas en valor para nosotros y para otras personas es tan importante para progresar en nuestra carrera profesional, como para crear una empresa o para desarrollar proyectos sociales. La creación de valor y el aprendizaje emprendedor pueden darse en cualquier ámbito de la vida.

2. ÁREAS DE COMPETENCIA Y PROGRESO DEL APRENDIZAJE

El modelo EntreComp consta de tres áreas de competencia y cada una de ellas se divide en cinco competencias específicas.:

- Ideas y Oportunidades
- Recursos
- En acción

Las áreas de competencia y las competencias están interrelacionadas y deben considerarse como un todo.

Cada área contiene 5 competencias, y por lo que el modelo incluye 15 competencias en total.

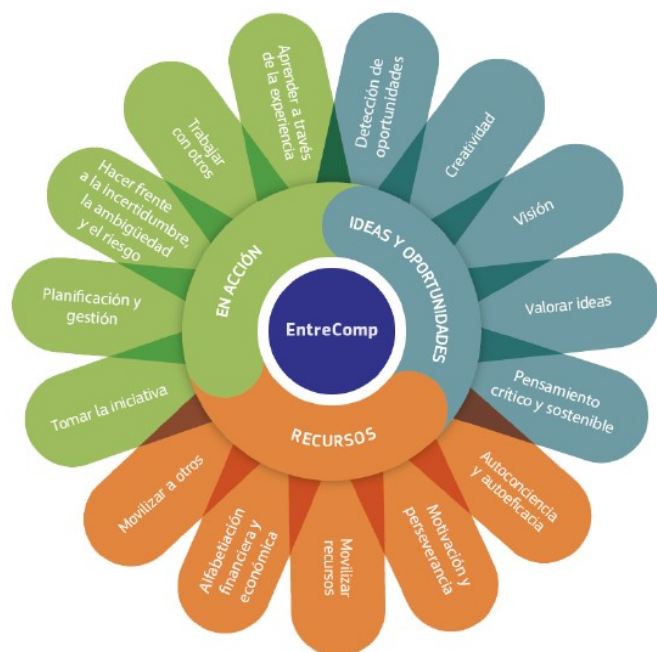


Figura 1

El modelo EntreComp asocia un resultado de aprendizaje a cada eje temático a lo largo de varios niveles de progresión, desde el básico hasta el intermedio, avanzado y experto:



- Nivel básico: el valor emprendedor se crea con apoyo externo.
- Nivel intermedio: el valor emprendedor se crea con mayor autonomía.
- Nivel avanzado: se desarrolla la responsabilidad de transformar las ideas en acción.
- Nivel experto: el valor creado tiene un impacto considerable en su ámbito de referencia.

3. LAS COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS

Como ya hemos apuntado, cada una de las tres áreas de competencia se dividen en cinco competencias. En la siguiente tabla se definen cada una de ellas:

IDEAS Y OPORTUNIDADES	
Identificación de oportunidades y creación de ideas que aporten valor a la sociedad.	
Identificar oportunidades	Identificar oportunidades en problemas y necesidades de las personas, y proponer soluciones.
Creatividad	Producir y desarrollar ideas que aporten valor a las personas y/o sociedad.
Visión	Imaginar un futuro deseable para mí y para otras personas.
Evaluar ideas	Entender que una idea puede tener diferentes tipos de valor y puede ser desarrollada de maneras diferentes.
Pensamiento ético y sostenible	Reconocer el impacto que mis decisiones tienen en el entorno y medio ambiente.
RECURSOS	
Movilización de los recursos necesarios para llevar a cabo las acciones previstas en el área anterior.	
Autoconocimiento y confianza en sí	Identificar mis intereses y necesidades y mantenerlos a pesar de los obstáculos que se puedan presentar, así como evaluar fortalezas y debilidades
Motivación y perseverancia	Tener determinación para conseguir mis objetivos. Estar preparado/a para la adversidad y las frustraciones temporales.
Movilizar recursos	Encontrar y gestionar recursos de manera responsable.
Educación financiera y económica	Diseñar, ejecutar y evaluar un presupuesto para un proyecto.
Involucrar a otras personas	Comunicar mis ideas de manera clara, consiguiendo que otras personas se integren en el equipo y apoyen mi proyecto.
PASAR A LA ACCIÓN	
Puesta en práctica de un proyecto emprendedor.	
Tomar la iniciativa	Tomar la iniciativa a la hora de solucionar problemas que afectan a mi entorno.
Planificación y gestión	Definir un plan de acción para desarrollar un proyecto.
Manejar la incertidumbre y el riesgo	Evaluar diferentes opciones y prever riesgos para mis decisiones.
Trabajar con otras personas	Ser capaz de crear un equipo en el que se trabaje de forma cooperativa resolviendo los conflictos que puedan surgir.
Aprender de la experiencia	Reflexionar y valorar los logros alcanzados así como los errores para aprender de la experiencia.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y DE IMÁGENES

Bibliografía:

EntreComp: Guía práctica. (Noviembre 2020).



<https://entrecompeurope.eu/wp-content/uploads/EntreComp-A-Practical-Guide-Spanish.pdf>

Documento traducido del original:

McCallum E., Weicht R., McMullan L., Price A., EntreComp into Action: get inspired, make it happen (M. Bacigalupo & W. O'Keeffe Eds.) , EUR 29105 EN, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea Luxemburgo, 2018. ISBN 97892-79-79360- 8, doi:10.2760/574864, JRC109128

Imágenes:

- Imagen de cabecera - [Imagen de Volkswagen, Vehículo y Furgoneta clásica](#). Pixabay.
- Figura 1 – Imagen extraída de *EntreComp: Guía práctica*. (citado en bibliografía).

