

SESIÓN 3 | 10 de junio de 2021

Educación universitaria en España

“La importancia de las competencias emprendedoras”



JOSÉ IGNACIO RODRÍGUEZ



YOUCOOPE **WORKSHOPS** | EDICIÓN UNIVERSIDADES EN ESPAÑA | SESIÓN 3

LA IMPORTANCIA DE LAS COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS

NACHO RODRÍGUEZ | **CISE**





CENTRO INTERNACIONAL SANTANDER EMPRENDIMIENTO

CREANDO CULTURA EMPRENDEDORA

UN CENTRO PARA LA CREACIÓN DE **NUEVAS IDEAS**

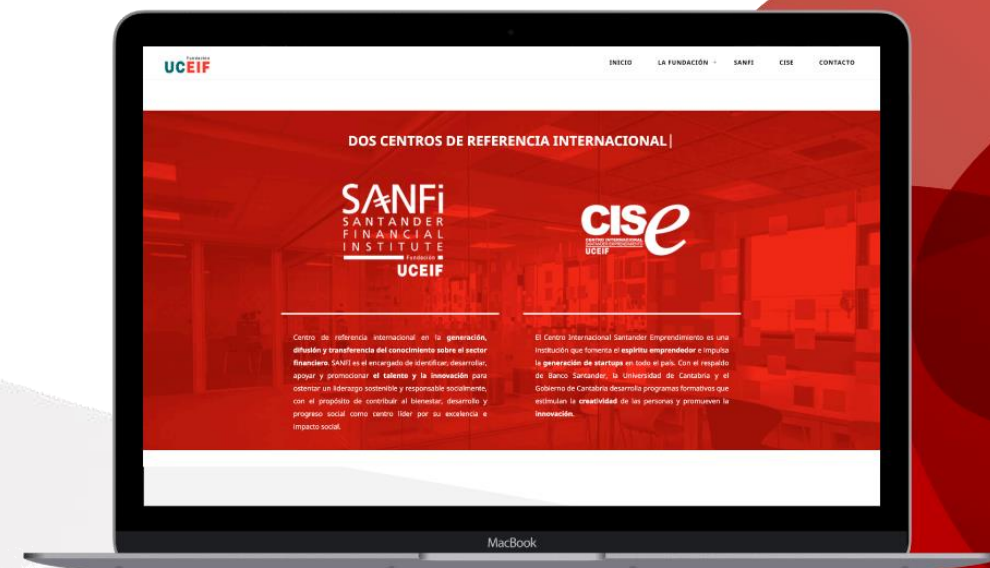
En CISE impulsamos el talento y apoyamos el
diseño de soluciones que cambian el mundo.





NACIDO DE LA ALIANZA DE NUESTROS **FUNDADORES**

RESPALDO | CONFIANZA | APOYO



EN EL MARCO DE **UCEIF**

QUÉ HACEMOS



DISEÑAMOS Y EJECUTAMOS **PROGRAMAS INNOVADORES** PARA



PERSONAS

Estímulo, habilidades y herramientas para liderar proyectos de éxito



STARTUPS

Apoyo, formación, mentoring, contactos estratégicos y acceso a financiación



EMPRESAS

Co-creación de programas incompany, red de expertos y apoyo a la innovación

ONLINE | PRESENCIAL

DESDE 4 LÍNEAS ESTRATÉGICAS Y EN EL MARCO **ENTRECOMP**

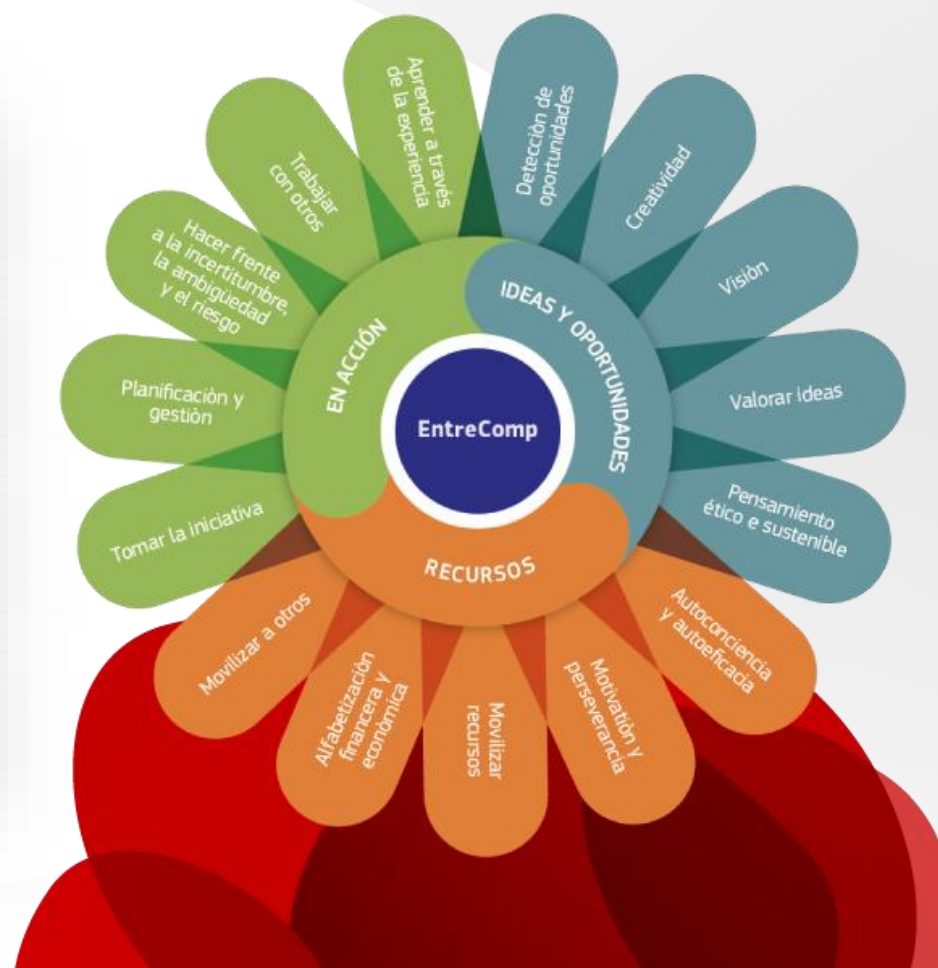


SENSIBILIZACIÓN

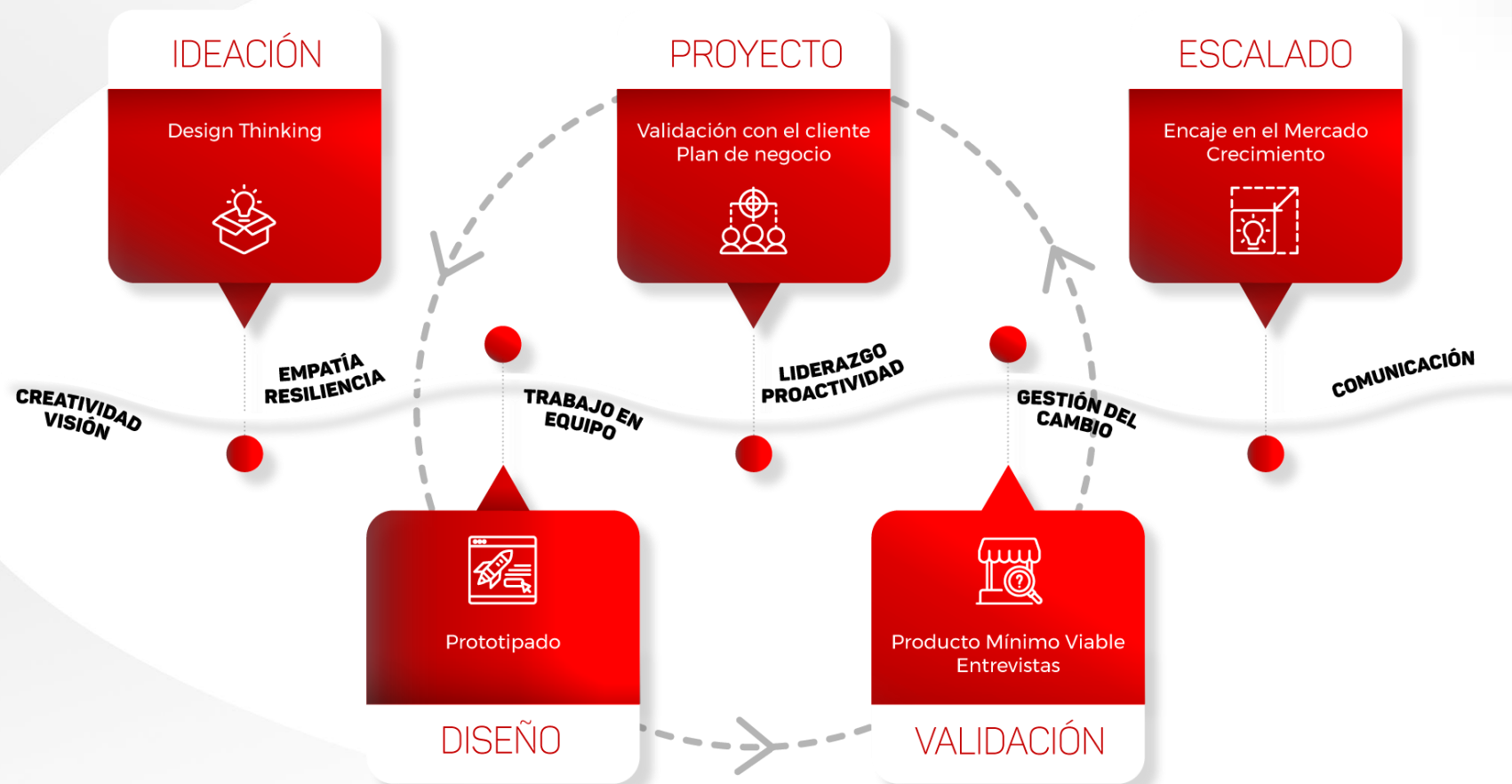
FORMACIÓN

APOYO Y TRANSFERENCIA

OBSERVATORIO E INVESTIGACIÓN



INCORPORANDO METODOLOGÍAS **ÁGILES** Y HABILIDADES **EMPRENDEDORAS**





DESDE **CANTABRIA** AL **MUNDO**

INICIATIVAS CON IMPACTO GLOBAL

Trabajamos en red con instituciones locales, nacionales e internacionales para desarrollar, desde Cantabria, programas con alcance global.



PRESENCIA ACTUAL

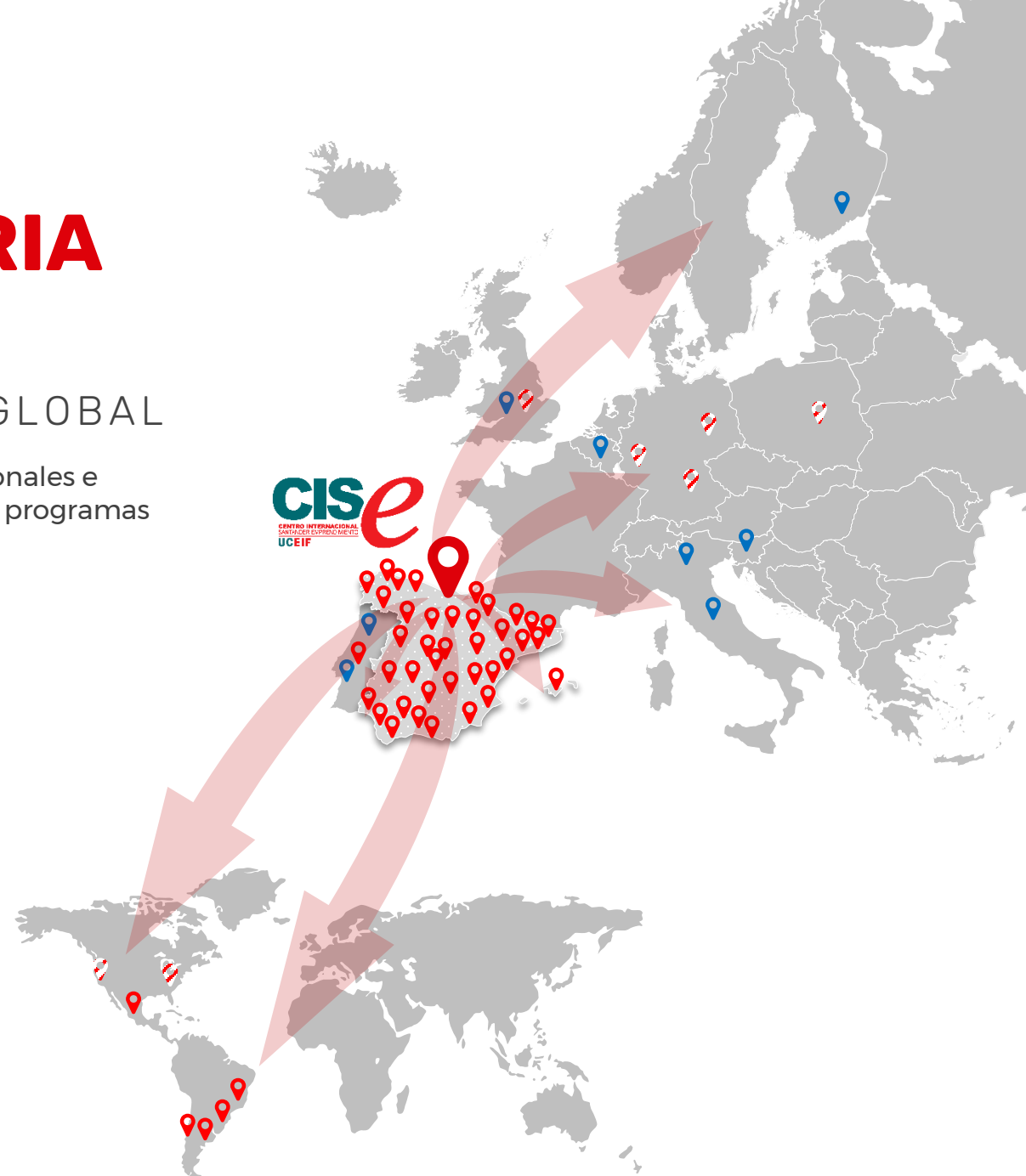


PROYECTOS EUROPEOS



PRÓXIMA EXPANSIÓN /
TRABAJO COORDINADO

cise
CENTRO INTERNACIONAL
SANTO CER EXPEDIENTE
UCEIF







LA IMPORTANCIA DE LAS COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS



10 HABILIDADES **MÁS VALORADAS 2025**

WORLD
ECONOMIC
FORUM

Tipo de habilidad

-  Solución de problemas
-  Autogestión
-  Trabajar con personas
-  Uso y desarrollo de tecnología



Pensamiento analítico e innovación



Aprendizaje activo y estrategias de aprendizaje



Solución de problemas complejos



Pensamiento crítico y análisis



Creatividad, originalidad e iniciativa



Liderazgo e influencia social



Uso de la tecnología, monitoreo y control



Diseño de tecnología y programación



Resiliencia, gestión de estrés y flexibilidad



Razonamiento, resolución de problemas e ideación

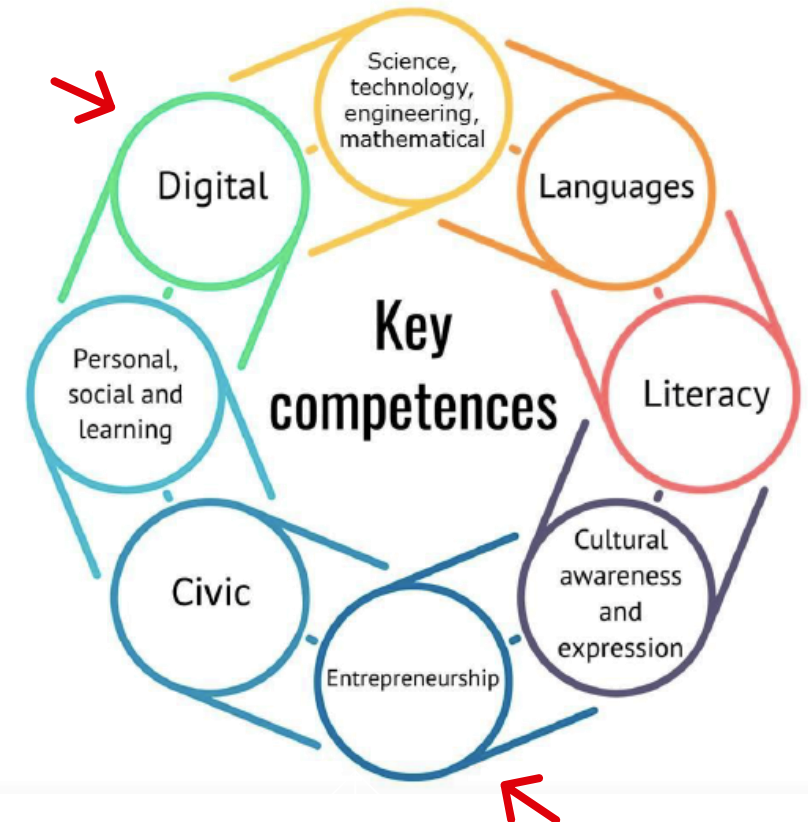


EDUCACIÓN **CONTÍNUA**

COMPETENCIAS CLAVE DE LA UNIÓN EUROPEA

Entre estas competencias, señaló como **prioritario** la creación de marcos de desarrollo para potenciar dos de ellas:

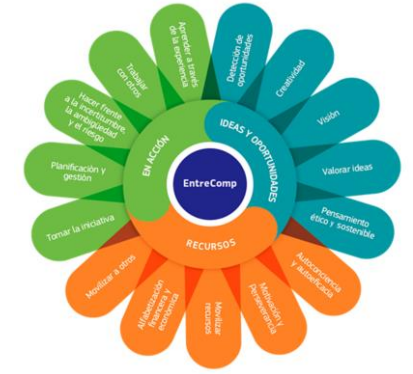
- LAS DIGITALES (DIGICOMP)
- LAS EMPRENDEDORAS (ENTRECOMP)





MARCO **ENTRECOMP**

¿POR QUÉ?



- **Fomentar el espíritu emprendedor** es una prioridad global para apoyar el desarrollo social y económico.
- **Falta de conocimiento** en muchos países europeos, y en todo el mundo, sobre **qué, dónde y cómo implementar la educación emprendedora** en las políticas y educación públicas.
- La falta de una idea común ha llevado a una proliferación de enfoques para el aprendizaje en emprendimiento. Hay por tanto una **necesidad de armonizar y crear esta visión común.**



MARCO **ENTRECOMP**

¿QUÉ ES?

Marco de referencia **completo, flexible y multi-propósito** diseñado para ayudar a entender lo que significa el emprendimiento como una competencia clave para el aprendizaje permanente y poder utilizarlo en el trabajo.



PUNTO DE PARTIDA



Puesto en marcha en 2016 como parte de la [New Skills Agenda for Europe](#)



MARCO **ENTRECOMP**

DEFINICIÓN DE EMPRENDIMIENTO

Emprendimiento es **actuar** sobre **oportunidades e ideas** y usar **recursos** para transformarlas en **valor** para otros.

El **valor** que se crea puede ser:

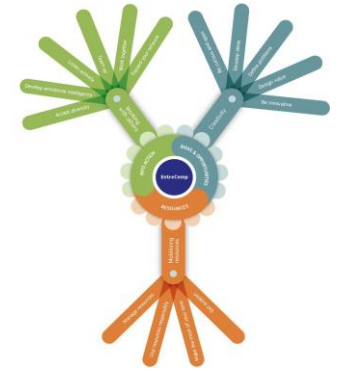
- Económico
- Cultural
- Social





MARCO **ENTRECOMP**

ESTRUCTURA DE COMPETENCIAS



1.1 IDENTIFICAR OPORTUNIDADES Usar tu imaginación y habilidades para identificar oportunidades que generen valor.	2.1. AUTOCONOCIMIENTO Y AUTOEFICACIA Creer en ti mismo/a y seguir desarrollándote	3.1 TOMAR INICIATIVA Ir a por ello.
1.2 CREATIVIDAD Desarrollar ideas creativas y con un propósito.	2.2 MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA Mantener la concentración y no rendirse.	3.2 PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN Priorizar, organizar y hacer seguimiento.
1.3 VISIÓN Trabajar por tu visión de futuro.	2.3 MOVILIZAR RECURSOS Conseguir y gestionar los recursos que necesitas.	3.3. MANEJAR LA INCERTIDUMBRE, LA AMBIGÜEDAD Y EL RIESGO Tomar decisiones frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo.
1.4 EVALUAR IDEAS Aprovechar al máximo las ideas y oportunidades.	2.4 EDUCACIÓN FINANCIERA Y ECONÓMICA Desarrollar (saber hacer) conocimientos financiero y económico.	3.4 TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS Formar / trabajar en equipo: trabajar juntos/as e interconectados /as..
1.5 PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE Evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, oportunidades y acciones.	2.5 INVOLUCRAR A OTRAS PERSONAS Inspirar, participar y conseguir que otros participen.	3.5 APRENDER DE LA EXPERIENCIA Aprender haciendo.
IDEAS & OPORTUNIDADES	MOVILIZAR RECURSOS	EN ACCIÓN

COMPETENCIAS MARCO ENTRECOMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	Identificar oportunidades	●
	Creatividad	●
	Visión	●
	Evaluar ideas	●
	➤ Pensamiento ético y sostenible	
RECURSOS	Tomar la iniciativa	●
	Planificación y gestión	
	Manejar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	●
	Trabajar con otras personas	
	Aprender de la experiencia	
PASAR A LA ACCIÓN	Autoconocimiento y confianza en sí.	●
	Motivación y perseverancia	●
	Movilizar recursos	
	Educación financiera y económica	
	Involucrar a otras personas	●

LAS 15 HABILIDADES MÁS DEMANDADAS PARA 2025



➤ 1. Pensamiento analítico y de innovación	● ● ●
2. Aprendizaje activo y estratégico	● ●
3. Resolución de problemas complejos	●
➤ 4. Pensamiento crítico	
5. Creatividad, originalidad e iniciativa	●
6. Liderazgo e influencia social	● ●
7. Uso de la tecnología	
8. Diseño y programación de tecnología	
9. Resiliencia, tolerancia al estrés y flexibilidad	● ●
10. Razonamiento y resolución de problemas	
11. Inteligencia emocional	●
12. Resolución de problemas y experiencia de usuario	
13. Orientación hacia el servicio/cliente	●
15. Análisis de sistemas y evaluación	
15. Persuasión y negociación	●



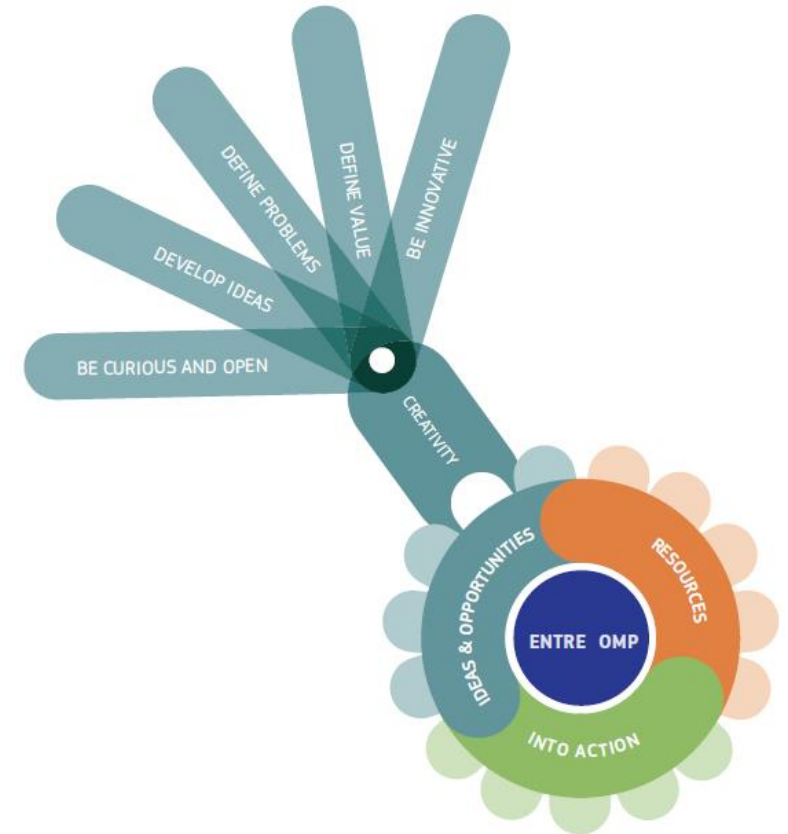
MARCO **ENTRECOMP**

ESTRUCTURA DE COMPETENCIAS

División de cada competencia en
“subcompetencias” - INDICACIONES (threads)



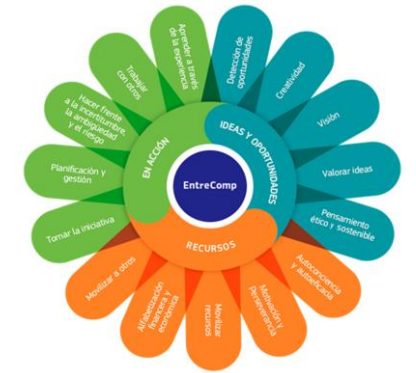
15 COMPETENCIAS - 60 INDICACIONES





MARCO **ENTRECOMP**

NIVELES DE PROGRESO



BÁSICO APOYÁNDOSE EN LAS DEMÁS PERSONAS		INTERMEDIO CONSTRUYENDO INDEPENDENCIA		AVANZADO ASUMIENDO RESPONSABILIDADES		EXPERTO LIDERANDO TRANSFORMACIÓN Y CRECIMIENTO	
Bajo supervisión directa (Incluye, por ejemplo, el apoyo de maestros/as, mentores/as, compañeros/as, asesores/as, o servicios de consultoría) .	Con apoyo reducido de otras personas, cierta autonomía y con personas compañeras .	Por mi mismo/a y junto con personas compañeras.	Tomando y compartiendo ciertas responsabilidades.	Con algo de guía y junto con otras personas.	Tomando la responsabilidad de decidir y de trabajar con otras personas.	Tomando la responsabilidad de contribuir a desarrollos complejos en un ámbito determinado.	Contribuir sustancialmente al desarrollo de un ámbito determinado.
1. Descubrir 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.	2. Explorar El nivel 2 se centra en explorar diferentes enfoques de los problemas, concentrarse en la diversidad y desarrollar habilidades sociales y actitudes.	3. Experimentar El nivel 3 se centra en el pensamiento crítico y en la experimentación con la creación de valor, por ejemplo, a través de prácticas de experiencias emprendedoras.	4. Atreverse El nivel 4 se centra en convertir las ideas en acción en la “vida real” y asumir la responsabilidad que esta intervención en la realidad conlleva.	5. Mejorar 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.	6. Reforzar El nivel 6 se centra en el trabajo con otras personas, utilizando el conocimiento que se tiene para generar valor, lidiando con retos cada vez más complejos.	7. Expandir El nivel 7 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.	8. Transformar El nivel 8 se centra en los desafíos emergentes mediante el desarrollo de nuevos conocimientos a través de la investigación, el desarrollo y las capacidades de innovación para lograr la excelencia y transformar las formas en que se hacen las cosas.



MARCO **ENTRECOMP**

ESTRUCTURA

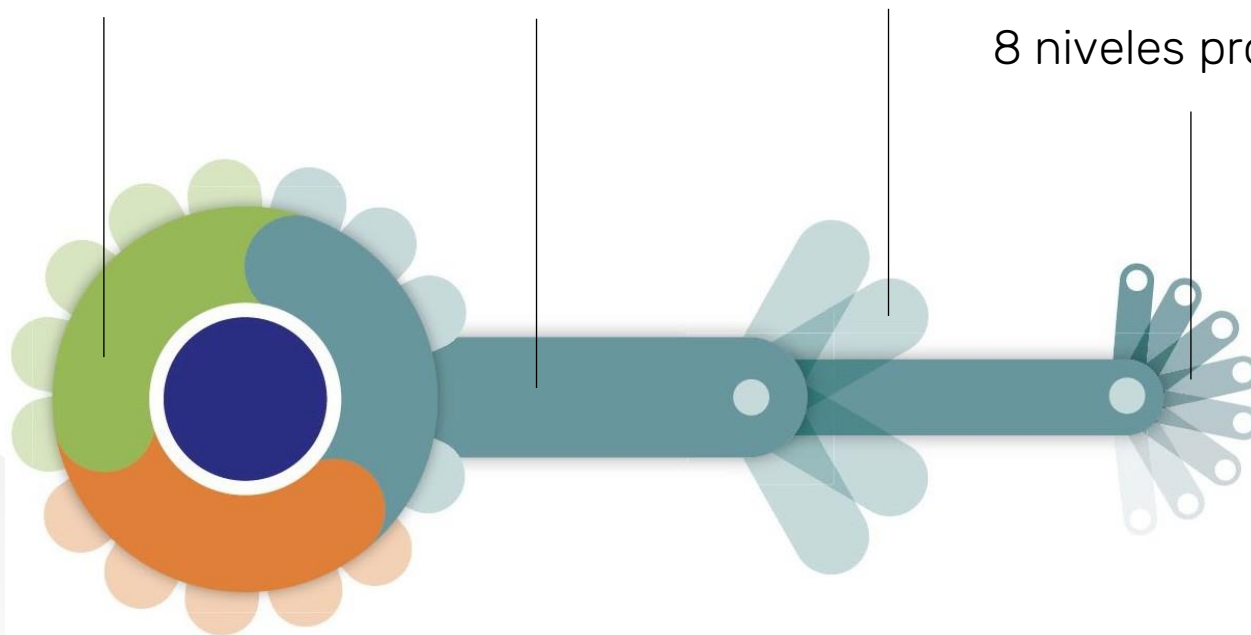
3 Áreas de
Competencia

15 Competencias

60 Indicaciones

8 niveles progresión

442 resultados de
aprendizaje





MARCO **ENTRECOMP**






¿PARA QUÉ LO PUEDO UTILIZAR?

- **MOVILIZAR** el interés hacia el emprendimiento e inspirar para pasar a la acción
- **CREAR VALOR** y adaptar el marco a tu contexto
- **VALORAR y EVALUAR** programas de emprendimiento
- **IMPLEMENTAR** ideas y programas de emprendimiento
- **RECONOCER** habilidades emprendedoras

OBJETIVOS

I. QUIERO MOVILIZAR	<p>MOVILIZAR UN GRUPO DE USUARIOS SIGNIFICA CAPTAR EL INTERÉS E INSPIRAR HACIA LA ACCIÓN</p> <p>Se incluyen en esta meta los subobjetivos de sensibilizar y aumentar la comprensión acerca de competencia clave “Emprendimiento”, la cultura emprendedora y la formación en emprendimiento con el fin de crear una visión y un lenguaje común para las partes interesadas, y fomentar las colaboraciones en el ecosistema local, utilizando el EntreComp como referencia.</p>
II. QUIERO CREAR VALOR	<p>CREAR VALOR SIGNIFICA ADAPTAR EL MARCO ENTRECOMP A TU PROPIO CONTEXTO</p> <p>Esta meta incluye por ejemplo la traducción del marco a diferentes idiomas, adaptarlo a nuevos usuarios, usarlo para dar respaldo a nuevas prácticas basadas en la evidencia, y utilizarlo para alinear las habilidades existentes y los modelos de selección de personas.</p>
III. QUIERO VALORAR Y EVALUAR	<p>VALORAR Y EVALUAR ES ENTENDER EL PUNTO DE PARTIDA Y DEMOSTRAR EL PROGRESO REALIZADO</p> <p>Significa usar EntreComp para mapear iniciativas y recursos existentes, para descubrir las carencias de habilidades, para identificar las fortalezas y debilidades individuales, así como para reflexionar o evaluar sobre el aprendizaje, utilizando EntreComp como herramienta de autoevaluación y evidenciar el progreso realizado.</p>
IV. QUIERO IMPLEMENTAR	<p>USAR ENTRECOMP COMO APOYO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE IDEAS O PROYECTOS</p> <p>Esta meta responde a diseñar formación en emprendimiento o experiencias prácticas de emprendimiento, diseñar actividades para el desarrollo de habilidades, de trayectorias profesionales o para start-ups, de integrar el EntreComp o vincularlo a otras competencias clave, de establecer o mejorar las iniciativas de apoyo a start-ups existentes, y del desarrollo de organizaciones empresariales con EntreComp.</p>
V. QUIERO RECONOCER	<p>RECONOCIENDO HABILIDADES</p> <p>Se trata de utilizar EntreComp para reconocer el desarrollo de habilidades e identificar las competencias profesionales, o para demostrar el impacto de programas e iniciativas.</p>

OBJETIVOS & ACTIVIDADES

I. QUIERO MOVILIZAR		II. QUIERO CREAR VALOR	III. QUIERO VALORAR Y EVALUAR	IV. QUIERO IMPLEMENTAR	V. QUIERO RECONOCER
    	Concienciación y entendimiento	Traducir a diferentes idiomas	Descubrir las carencias en competencias	Diseñar experiencias emprendedoras prácticas	Reconocer competencias emprendedoras
	Crear un lenguaje y una visión común para las partes interesadas	Alinear con recursos y marcos existentes	Evaluar el aprendizaje	Diseñar aprendizaje en emprendimiento	Reconocer competencias claves más amplias
	Iniciar asociaciones para un enfoque integral del sistema	Adaptar a una nueva audiencia	Mapeo de acciones y recursos existentes	Establecer o mejorar start-up existentes	Identificar competencias profesionales
		Prestar apoyo para la práctica basada en la evidencia	Identificar fortalezas y debilidades	Incorporar/vincular a otras competencias claves	Demostrar el impacto de programas
			Demostrar progreso	Diseñar un itinerario para start-ups	
			Reflejarlo en el aprendizaje / Autoevaluación de aprendizaje	Diseñar desarrollo de habilidades y asesoramiento profesional	
				Desarrollar organizaciones emprendedoras	



MARCO **ENTRECOMP**

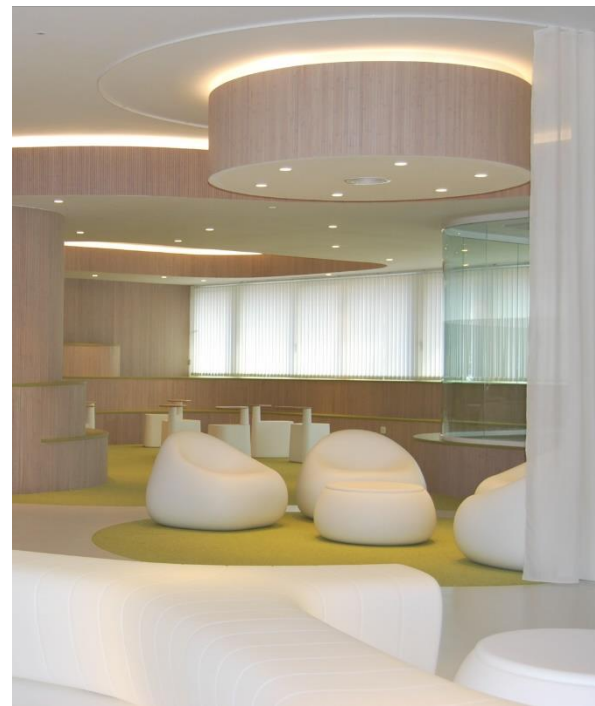
CONSEJOS PARA COMENZAR

- **CREAR UNA VISIÓN COMPARTIDA.** EntreComp unifica el concepto de emprendimiento
- **IDENTIFICA OBJETIVO/s** EntreComp
- **PRIORIZA LAS COMPETENCIAS** que te gustaría trabajar
- **DEFINE EL NIVEL** para las competencias seleccionadas
- **EVALUA** tu punto de partida



ESPACIOS CON **ALMA**

UNA MICROARQUITECTURA PARA
IMPULSAR LA INNOVACIÓN





DATOS DE **CONTACTO**



CDTUC | E.T.S. Ingenieros de Caminos, Canales y Puertos
Avd. Los Castros, s/n, 39005 - Santander



contacto@cise.es | jignacio@cise.es



+34 636 431 320



+34 942 206 744

WWW.CISE.ES