EntreComp en el trabajo juvenil y el aprendizaje no formal

EntreComp 360

¿En qué consiste?

¿Cómo puede apoyar EntreComp el aprendizaje no formal y mejorar las habilidades de los jóvenes?

1. Gestionar las ideas y oportunidades
2. Movilizar diferentes recursos
3. Conseguir repercusión social, cultural y económica

Creado dentro del Proyecto EntreComp 360, coordinado por Haskoli Island, con el apoyo de la Unión Europea.
www.entrecomp360.eu

Con la colaboración de Educación en Democracia y Derechos Humanos en Europa, Haskoli Island, Bantani Education, Consorzio Materahub Industrie Culturali e Creative, Innogate to Europe SL, The Women's Organisation Ltd (UK), y Not a Bad Idea Ltd.

Editor: Nils-Eyk Zimmermann, DARE network
Reikiavik/Bruselas, 2021

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

¿Cómo puede EntreComp apoyar el aprendizaje no formal y mejorar las habilidades de los jóvenes?

En tiempos de continuo cambio, la proactividad y la innovación son valores fundamentales para el desarrollo de sociedades democráticas y resilientes. La participación ciudadana es un elemento fundamental de la sociedad, una condición indispensable para una Europa moderna y democrática. La Cámara de Educación para una Sociedad Democrática y los Derechos Humanos del Consejo Europeo establece como uno de sus principios "proporcionar a los estudiantes el conocimiento y las habilidades necesarias para desarrollar sus aptitudes y comportamiento" y "crear las oportunidades para que puedan desarrollar un papel activo dentro de una sociedad democrática".[1]

De igual modo, las nuevas condiciones que presenta el mercado laboral requieren respuestas activas y disruptivas. Durante la última década, hemos presenciado diferentes crisis económicas que han tenido un especial impacto en la gente joven. En conjunto, la transformación digital ha obligado a profesionales y empresas a buscar nuevas soluciones para la gestión y estructura de sus negocios, con el objetivo de actualizar sus servicios.

Además, la gente joven necesita encontrar nuevas formas para involucrarse de forma activa en la sociedad y para introducirse en el mercado laboral, tanto trabajadores por cuenta ajena como autónomos.

La educación puede ser muy útil en este proceso de reorientación laboral, mediante un modelo de aprendizaje holístico, sistemático y centrado en el individuo. Se trata de un modelo personalizado que sustituye el sistema generalizado y fomenta el pensamiento crítico y la efectividad.

Dentro de la Agenda de Nuevas Habilidades para Europa, la Comisión Europea destaca la importancia de entender el aprendizaje como la adquisición de competencias. "La educación y la formación debe proporcionar una amplia variedad de habilidades que permitan el desarrollo personal, la inclusión y participación social y el empleo. Para ello, es imprescindible la alfabetización, el conocimiento científico y el aprendizaje de idiomas, así como habilidades transversales como las competencias digitales, el emprendimiento, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la educación financiera, y la capacidad de aprender"[2]

1 Council of Europe: Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education

En línea con la definición de la Unión Europea de las Competencias Claves para un Aprendizaje Continuo (revisado en 2018)[3], el Marco de Competencias Emprendedoras: EntreComp[4] se centra en uno de estos aspectos. El valor creado puede ser social, cultural o económico, en contraposición con la idea tradicional de emprendimiento que únicamente persigue el beneficio económico. En EntreComp, el "emprendimiento" está asociado al beneficio económico (modelo tradicional) y al beneficio social y cultural. El modelo EntreComp también entiende la actividad cultural pedagógica y la educación ciudadana como parte del emprendimiento.[5]

Se entiende como espíritu emprendedor la capacidad de actuar y gestionar las oportunidades e ideas con el objetivo de crear valor. Dicho valor puede ser de carácter social, cultural o financiero.

EntreComp también ofrece solución a uno de los problemas más comunes en la educación y el aprendizaje europeos: la proactividad, el compromiso y el emprendimiento son entendidos únicamente como consecuencias directas del aprendizaje basado en la teoría. Pese a los intentos de docentes y profesores, en ocasiones resulta difícil ayudar a los estudiantes a identificar sus habilidades, mejorar sus competencias y generar oportunidades para el aprendizaje experimental y la autoeficacia.

"Al fomentar el desarrollo de competencias mediante la creación de valor emprendedor, se rompen las barreras que separan la educación, del trabajo y el compromiso social". EntreComp

El marco EntreComp sirve como ejemplo para el desarrollo de actividades educativas y entornos de aprendizaje que ponen en relieve la "creación" como punto de partida de la "creatividad" y la "creación colaborativa" como condición fundamental para la innovación social, cultural y económica.

2 Communication from the Commission to the European Parliament, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions: A New Skills Agenda for Europe - Working together to strengthen human capital, employability and competitiveness COM/2016/0381 final

3 Council Recommendation of 22 May 2018 on key competencies for lifelong learning (Text with EEA relevance.) ST/9009/2018/INIT OJ C 189, 4.6.2018, p. 1–13

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

5 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, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2018. ISBN 978-92-79-79360-8, https://doi.org/10.2760/574864 ; JRC109128; p. 13

¿CÓMO UTILIZAR LOS MARCOS DE COMPETENCIAS?

El aprendizaje puede ocurrir en cualquier lugar, a cualquier edad y en cualquier situación. El aprendizaje efectivo tiene lugar cuando los individuos activan y ponen en práctica su conocimiento y habilidades para resolver una situación concreta. La aplicación conjunta de este conocimiento ayuda a las personas a gestionar situaciones complejas dentro del ámbito público, privado y dentro de sus carreras profesionales.

Desde el punto de vista del aprendizaje continuo, la formación académica suele ocupar un periodo de tiempo muy breve en la vida de las personas. Pero ¿en algún momento dejamos de aprender? Absolutamente no. Incluso aquellas personas que deciden no continuar su formación académica siguen aprendiendo de manera "informal". Entendemos educación "informal" aquella que se produce "de forma deliberada o intencional pero que no tiene reconocimiento académico".[6]

Fuera de las instituciones académicas, (colegios, institutos y universidades), las personas continúan su desarrollo personal. Aprendemos en la escuela, en nuestra vida social, en el trabajo, junto a la familia, a través de la lectura, durante los periodos de formación. La combinación de aprendizaje informal y voluntad de aprender es muy efectiva. Este tipo de aprendizaje se define como "no formal": "El aprendizaje forma parte de todas aquellas actividades planificadas que en un principio no se consideran como enseñanza (en términos de objetivos, horario e infraestructura). El aprendizaje no-formal nace directamente del punto de vista del alumno".

Con respecto al trabajo juvenil, las competencias destacadas por la Unión Europea están ganando mayor peso dentro de la educación formal y no formal.

"El trabajo juvenil incluye una gran variedad de actividades de carácter social, cultural, educativo, político y/o medioambiental que se realiza de manera individual o colectiva. Los jóvenes participan, de manera voluntaria o remunerada, en procesos de aprendizaje informal y no formal. En definitiva, el trabajo juvenil es una práctica social, una forma de animar a los jóvenes a tomar conciencia y participar de forma activa en la sociedad y en la toma de decisiones".[7] Es fundamental afrontar el aprendizaje de forma proactiva, poniendo en práctica las competencias transversales en diferentes actividades y experiencias que tienen lugar en un entorno de aprendizaje específico, así como en situaciones de aprendizaje autodidacta o cuando el aprendizaje no estaba previsto.

Los marcos de competencias son herramientas que sirven como guía a los docentes y a los alumnos cuando no existe un programa o libro determinado. En lugar de centrarse en un tema en concreto, el hilo conductor de los programas de competencias es el individuo y sus habilidades. El punto de partida no debe ser: "¿Qué elementos tengo que enseñar?", sino "¿Qué actividades podrían desarrollar los alumnos en el futuro?". De hecho, los alumnos deben involucrarse

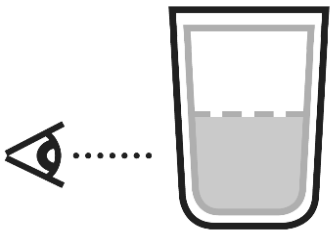
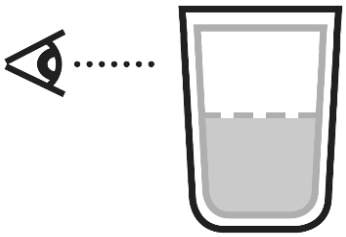
6 UNESCO-UNEVOC, Centre for technical and vocational education and training TVETipedia Glossary

7 European Union (2020) Resolution of the Council and of the Representatives of the Governments of the Member States meeting within the Council on the Framework for establishing a European Youth Work Agenda 2020 (EU (2020/C 415/01). OJ C 415, 1.12.2020, p. 1–8

a la hora de definir los aspectos fundamentales de su educación.

Esto no significa que el contenido no sea relevante. Simplemente, defiende que el aprendizaje centrado en las competencias es más efectivo cuando no se basa en un proceso linear, que potencia tanto el pensamiento teórico como la actividad práctica, y que se realiza de forma individual y colaborativa. El proceso de reflexión es una parte fundamental, que consigue desarrollar una actitud constructiva ante los retos y los fracasos, y que mejora la capacidad de los alumnos para percibir y gestionar la inteligencia emocional en situaciones reales y en entornos de aprendizaje.

La adopción de este enfoque consigue centrar la atención en los puntos fuertes de cada alumno. Desde esta perspectiva, el planteamiento es el siguiente. ¿Qué es exactamente lo que hacen bien? ¿Cómo podemos desarrollar su potencial y cuáles son sus flaquezas? El objetivo es desarrollar alumnos resilientes, que se centren en aquellas actividades que hacen bien y no en aquellas que no son capaces de realizar. Todo ello requiere docentes y profesores capaces de entender su papel como facilitadores. El aprendizaje centrado en las competencias permite y obliga al docente a entender la educación como un proceso de aprendizaje continuo, también para ellos.

Orientado en los recursos	Orientado en las carencias
Tiene en cuenta los conocimientos y la experiencia de los participantes	Basado en los conocimientos y la experiencia de los docentes
Se centra en las opciones y oportunidades	Explica las complejidades y desventajas de las distintas opciones
Fomenta el progreso	Pone énfasis en el material de aprendizaje
Identifica material de aprendizaje durante del proceso	Define el material de aprendizaje con antelación
	

En definitiva, el reto para los docentes es elaborar programas de aprendizaje que presten la debida atención a estos aspectos y que proporcionen oportunidades de aprendizaje enriquecedoras dentro del plan de estudios o en cualquier actividad formativa. Los marcos de competencias son fundamentales para materializar este aprendizaje. La definición y las descripciones de las competencias ayudan a los docentes y a los alumnos a comprender los retos, a monitorizar el proceso y a reflexionar sobre el proceso de aprendizaje.

"Hemos aprendido a identificar las necesidades al principio de cada proyecto, pero no tanto a "identificar el potencial" ni a ver "oportunidades capaces de generar valor". Necesitamos caminar juntos bajo la incertidumbre y explorar nuevas vías". Facilitador anónimo

APRENDIZAJE CENTRADO EN LAS COMPETENCIAS
Tiene en cuenta la experiencia de todos los alumnos en diversas situaciones, roles y etapas de la vida.
Mejora el aprendizaje tradicional, centrado únicamente en el conocimiento teórico, para desarrollar también las aptitudes, valores y habilidades, fomentando al mismo tiempo su interacción.
Sitúa al alumno en el centro, de forma individual, y adapta las actividades de aprendizaje a sus necesidades.
Entiende el aprendizaje como un proceso cooperativo y social -entre el aula y la vida real, el aprendizaje formal, no formal e informal- así como los distintos sectores de la sociedad.
Refuerza la autonomía del individuo a la hora de organizar su proprio aprendizaje y fomenta el desarrollo de las competencias personales y la capa cidad de aprender a aprender.

Las competencias son transversales, es decir, son útiles en diferentes situaciones. Por ejemplo, una competencia EntreComp como la "creatividad" es relevante en diferentes entornos y puede adaptarse a distintos marcos de competencias. En realidad, no existe un único marco que incluya todas las competencias. Por ello, docentes y facilitadores deben preparar actividades que concentren todas aquellas competencias que ayuden a cumplir los objetivos de aprendizaje específicos de su organización o institución educativa, y hacerlo de forma significativa.

Para conseguirlo, es necesario un sistema de pensamiento que nos ayude a reaccionar ante distintas situaciones y nos permita comprender mejor la finalidad de cada competencia. Esto forma parte del marco de EntreComp, que destaca que las 15 competencias están "interrelacionadas e interconectadas y deben tratarse como partes de un todo".

Las competencias de EntreComp son

Transformar ideas y oportunidades	Movilizar diferentes recursos	Poner en práctica la creación de valor
Identificar oportunidades Creatividad Evaluar las ideas con criterio Pensamiento ético y sostenible	Autogestión y autoeficacia Motivación y perseverancia Conseguir recursos Formación económica y financiera Movilizar a otros	Tomar la iniciativa Planificación y gestión Lidiar con la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo Trabajar en equipo Aprender a través de la práctica

La descripción de los objetivos y resultados del aprendizaje basado en las competencias ayuda tanto a los docentes como a los alumnos a (auto)evaluar, reconocer y describir el nivel de competencias y a avanzar en el proceso de aprendizaje con mayor precisión, ya que permite identificar los puntos fuertes y las potenciales áreas de desarrollo. El marco de competencias proporciona además un sistema que fomenta la reflexión y evaluación constante. Como resultado, y gracias a la ayuda de ejemplos concretos, los alumnos serán capaces de explicar mejor sus puntos fuertes y su experiencia ante distintas situaciones. Las descripciones escritas consisten en un diálogo/reflexión entre el alumno y el docente que se lleva a cabo durante las distintas etapas del aprendizaje y que incluye la autoreflexión y la retroalimentación. Ejemplos de esto en la práctica son el Youthpass, y para los educadores el modelo GRETA, la Herramienta de Portafolio de Trabajo Juvenil del Consejo de Europa, el Modelo de Competencia para Formadores de SALTO ETS o el Modelo de Competencia para Trabajadores Juveniles de SALTO ETS para trabajar internacionalmente. El folleto de SALTO Herramientas para comenzar sirve como punto de partida para los docentes a la hora de utilizar los marcos de competencias en diferentes situaciones, tanto con los alumnos como con ellos mismos.

Una vez finalizada la actividad de aprendizaje, la descripción de la competencia proporciona una imagen más realista y compleja sobre las capacidades del alumno, lo que añade valor y profundidad al certificado de resultados. También permite a los alumnos entender mejor el concepto de competencias y explicar sus capacidades y experiencia a los demás (ejemplo: plantilla de Competendo).

Para EntreComp, la guía EntreComp en acción: Inspírate, hazlo realidad es también una buena fuente de inspiración.

ENTRECOMP: NIVELES DE EXPERIENCIA	
Principiante	Necesita el apoyo de los demás
⇩	
Intermedio	Desarrolla su autonomía
⇩	
Avanzado	Asume responsabilidades
⇩	
Experto	Impulsa la transformación, la innovación y el crecimiento

La mayoría de los marcos de competencias distinguen entre distintos niveles de experiencia. No es necesario que los alumnos alcancen un nivel experto en todos los ámbitos. Al contrario, los marcos de competencias permiten una visión personalizada de los puntos fuertes y el potencial de los alumnos.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE NO FORMAL

Voluntario;

Accesible (ideal para todos);

Programa organizado con objetivos educativos e implantación orientada al progreso;

Participativo y centrado en el alumno;

Basado en la experiencia y la práctica y en las necesidades de los alumnos;

Proporciona habilidades para la vida y prepara a los alumnos para el entorno empresarial, por ejemplo, como ciudadanos activos;

Incluye tanto el aprendizaje individual como el aprendizaje en grupo.

EMPRENDIMIENTO, PARTICIPACIÓN, CIUDADANÍA ACTIVA

La definición de "emprendimiento" de EntreComp -crear valor para los demás- se incluye en muchas prácticas, tales como la pedagogía práctica de la ciudadanía activa, en modelos de aprendizaje basado en las competencias, o en enfoques holísticos de la educación cultural/artística.

CIUDADANÍA ACTIVA: ¡Infórmate! ¡Prepárate! ¡Participa! (Pasaporte Europeo para la Ciudadanía Activa)

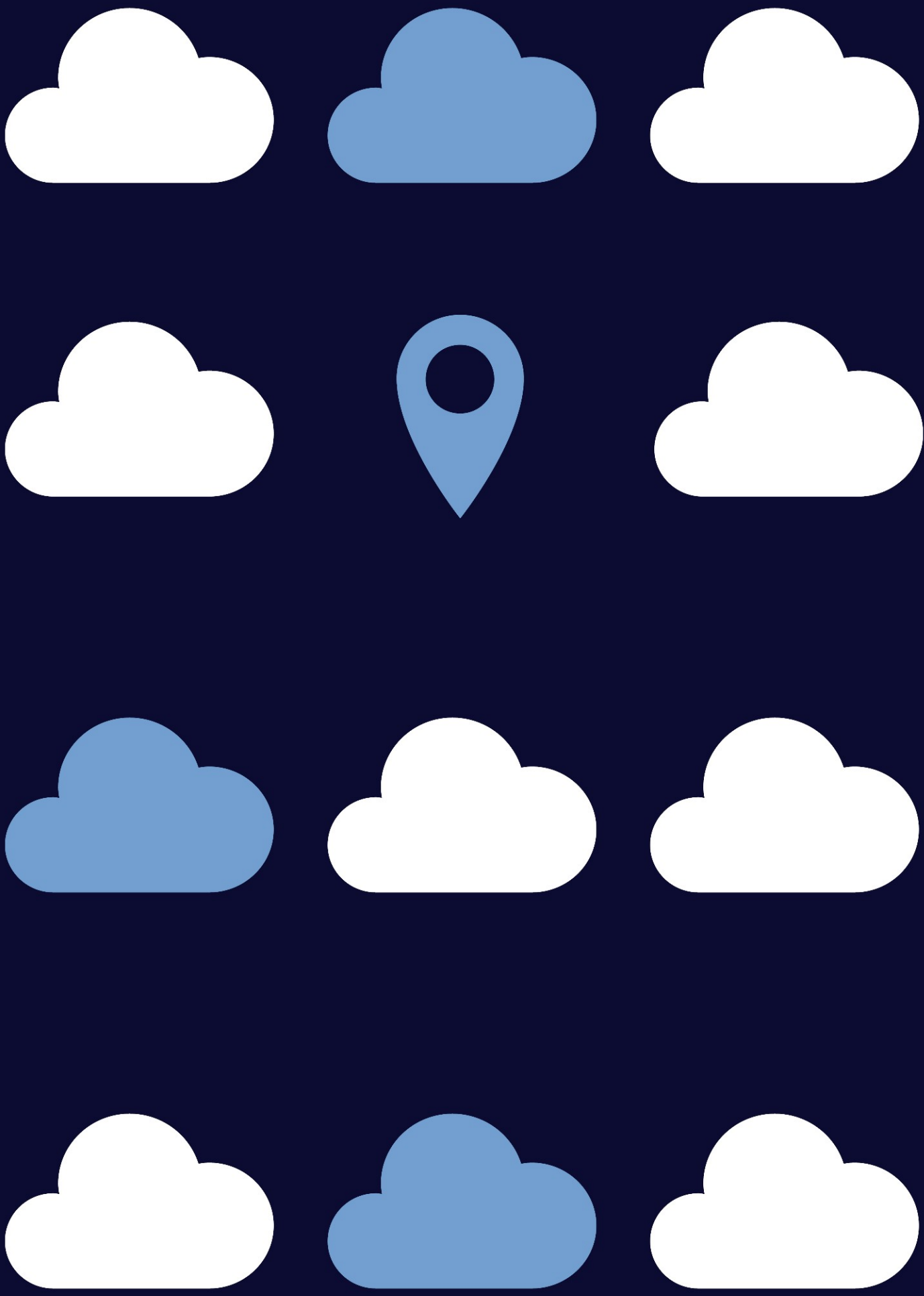
PARTICIPACIÓN: Expresar opiniones, decidir, ejercer influencia y control democrático, buscar soluciones de forma conjunta.

CIUDADANÍA DEMOCRÁTICA: Participar activamente en la vida democrática, promover y proteger la democracia y el Estado de Derecho (CdE).

EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE: Acciones programadas para la sostenibilidad del medio ambiente, la viabilidad económica y las sociedades justas para las generaciones presentes y futuras (UNESCO).

COMPETENCIAS TRANSFORMADORAS PARA 2030: Crear un mundo en el que el bienestar y la sostenibilidad para todos sean posibles (OCDE).

COMPETENCIA GLOBAL: Participar en actividades abiertas, concretas y eficaces con personas de diferentes culturas, y actuar en favor del bienestar colectivo y el desarrollo sostenible (PISA).



Gestionar las ideas y oportunidades

1

EntreComp describe tres áreas principales: ideas y oportunidades, recursos y puesta en práctica. La primera de ellas se centra en la capacidad del individuo para imaginar, crear y entender el valor de una idea. Reconoce la capacidad de identificar oportunidades, así como el nivel de impacto (positivo o negativo): ético, medioambiental o social. Cuando un alumno elige el camino del emprendimiento, las competencias de EntreComp le ayudarán a entender la visión estratégica del valor que quiere crear, explorar las diferentes vías disponibles para alcanzarlo y medir el impacto de sus acciones. Resulta crucial disponer de distintas soluciones ante un problema y apreciar la heterogeneidad de las mismas (pensamiento divergente), así como la capacidad para analizarlas y gestionarlas (pensamiento convergente).

Competencias relevantes de EntreComp

IDENTIFICAR OPORTUNIDADES

- Utilizar la imaginación y las habilidades para detectar oportunidades que generen valor.
- Identificar, crear y aprovechar las oportunidades.
- Centrarse en los retos.
- Descubrir las necesidades.
- Analizar el contexto.

CREATIVIDAD

- Desarrollar ideas creativas y factibles.
- Ser curioso y abierto.
- Desarrollar ideas.
- Definir los problemas.
- Estimar el valor.
- Ser innovador.

VISIÓN

- Desarrollar tu visión del futuro.
- Imaginar.
- Pensar estratégicamente.
- Crear una guía de acción.

PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE

- Evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, oportunidades y acciones.
- Actuar de forma ética.
- Pensar de forma sostenible.
- Evaluar el impacto.
- Ser responsable.

EVALUAR LAS IDEAS

- Aprovechar las ideas y las oportunidades.
- Reconocer el valor de las ideas.
- Compartir y proteger las ideas.

Idear e identificar oportunidades es el punto de partida para cualquier cambio social. Requiere de enfoques creativos, disruptivos, divergentes y convergentes, planificados y espontáneos. Además, la creatividad es un proceso tanto social como individual. Por lo tanto, el diseño de actividades o programas de aprendizaje debe contribuir a cada una de estas dimensiones.

Muchos alumnos y docentes de toda Europa han puesto de manifiesto la necesidad de incluir la creatividad en los entornos de aprendizaje, como muestra la Comunidad de Práctica EntreComp 360, que se esfuerza en compartir distintos experimentos, enfoques y experiencias. Prueba de ello también son las demandas de los 1.000 participantes de la 3ª Convención Europea de Trabajo Juvenil (UE, 2020/C 415/01, p. 10).

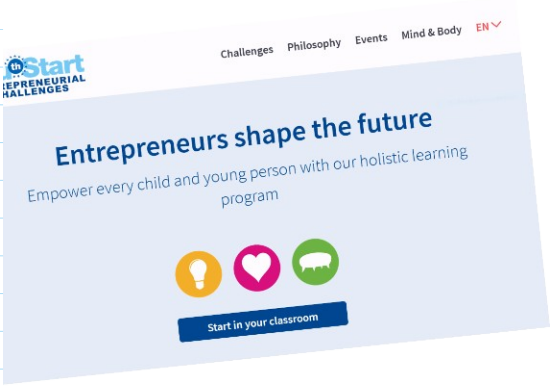
"La creación colaborativa y la participación de jóvenes profesionales son requisitos fundamentales para desarrollar prácticas y políticas de trabajo de calidad. Para ello, además, se necesitan espacios donde explorar, intercambiar y construir nuevos ejemplos de buenas prácticas a través de diferentes medios, como las redes digitales, plataformas y otros, tanto a nivel local como europeo".

Entre los ejemplos de proyectos y recursos que apoyan a los jóvenes a desarrollar ideas e identificar oportunidades se encuentran:

MÉTODOS: UKIDS

Se trata de un proyecto en el que socios de seis países (Austria, Dinamarca, Finlandia, Hungría, Países Bajos y Portugal) crearon y desarrollaron programas sobre emprendimiento social para escuelas primarias y programas de formación de profesores. El proyecto recoge todos los retos y métodos en un compendio digital.

Página web



TARJETAS CREATIVAS

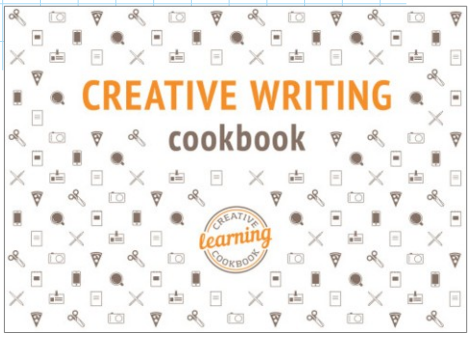
Creative Cards consiste en un conjunto de 54 tarjetas que proporcionan una serie de ideas y ejercicios centrados en la resolución de problemas y que ofrecen inspiración para la colaboración y el pensamiento creativo.

Descargar

MANUAL: ESCRITURA CREATIVA

Publicación del proyecto Erasmus+ "Creative Learning Cookbook". Cada miembro del equipo desarrolló un libro de escritura creativa, uno de diseño gráfico y otro de narración de historias.

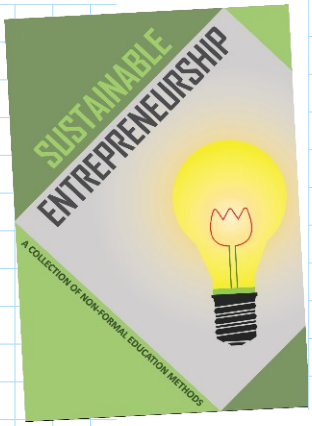
Descargar



MANUAL: EMPRENDIMIENTO SOSTENIBLE

Métodos de educación no formal recogidos en el proyecto Growing Green de Fora Copenhague. El proyecto fomenta el emprendimiento sostenible. El manual ofrece distintos métodos para desarrollar el pensamiento en los siguientes ámbitos: creatividad, espíritu empresarial y sostenibilidad.

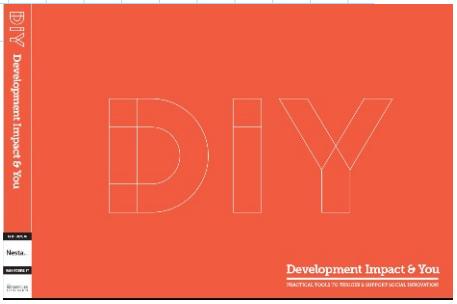
Descargar



DIY TOOLKIT

Conjunto de herramientas desarrollado por Nesta para inventar, desarrollar e implantar ideas con buenos resultados. Es fácil de usar, sencillo de aplicar y está diseñado para ayudar a personas que trabajen en desarrollo profesional. Está disponible en 9 idiomas.

Página web



APPROACH: HACKATHON

Surgido en el ámbito tecnológico, Hackathon se ha convertido en un método reconocido de ideación e innovación social en numerosos sectores. La palabra hackathon es un compuesto de *to hack* (hackear) y *marathon* (maratón).

Se reúne a un grupo de personas con diferentes competencias y puntos de vista durante un tiempo determinado, en un entorno adecuado para que analicen y resuelvan una cuestión social. El objetivo, por equipos, es desarrollar una solución concreta, un concepto factible o incluso un prototipo.

A menudo, las soluciones incluyen elementos digitales, ya que el origen del concepto está en el sector tecnológico, pero no necesariamente. Algunos ejemplos son los hackatones locales, como el de Bamberg, y la iniciativa paneuropea "Nosotros contra los virus", con 28.000 participantes.

ENTRELEARN

Compendio de herramientas de aprendizaje empresarial para profesores desarrollado por el proyecto I-Linc de la UE.

Descargar

BARCAMP

Formato digital para la colaboración de grandes grupos que otorga gran parte de la responsabilidad a sus participantes. El BarCamp es un libro blanco sobre agenda digital donde los participantes sugieren propuestas, debaten sobre ellas y sobre su implantación, así como sobre la documentación del BarCamp. Existen en la actualidad algunas herramientas, por ejemplo, el programa gratuito y sensible a los derechos (alemán) Camper.

Descargar

STÍLL - CONCURSO DE DISEÑO Y ESTILO EN ISLANDIA

Concurso nacional para adolescentes sobre diseño de moda, peluquería, maquillaje y estilo. Still ha sido organizado por Samfés (Youth Work Iceland), la asociación nacional de centros comunitarios y clubes juveniles y el Consejo Nacional de la Juventud. La inscripción para el concurso se realiza en los clubes juveniles, que envían dos grupos cada uno. El tema de la edición de 2021 fue "El circo".

Los objetivos del concurso son animar a los jóvenes a crear arte y, al mismo tiempo, proporcionarles oportunidades para desarrollar el pensamiento original y la creatividad.

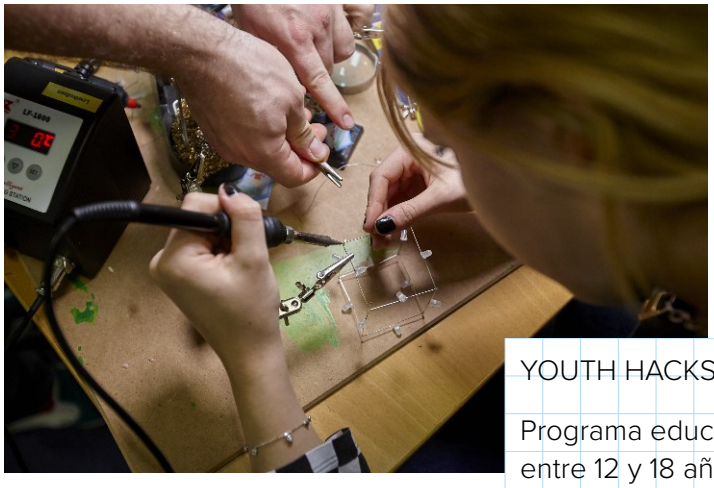
Página web

GUÍA ENTRECOMP

Guía de actividades para facilitadores de aprendizaje no formal, que operan fuera del sistema educativo formal, para diseñar y desarrollar actividades para la educación en emprendimiento. Está pensado como un ejercicio de aprendizaje en sí mismo para aquellos que tienen poca o ninguna experiencia en el diseño de experiencias emprendedoras prácticas.

El manual se basa en los experimentos, la perseverancia y las lecciones aprendidas por los usuarios de EntreComp!

Descargar



F: CC BY 4.0 Holger Dorn (Jugend hackt)

YOUTH HACKS

Programa educativo para jóvenes de entre 12 y 18 años interesados en la tecnología y la programación. Bajo el lema "Mejorar el mundo con código", los participantes trabajan de forma conjunta, ayudados por mentores voluntarios, en el desarrollo de prototipos, herramientas digitales y conceptos para conseguir una sociedad mejor.

El programa ha sido desarrollado por la Open Knowledge Foundation Germany y Mediale Pfade. Ofrece tres formatos diferentes: Eventos Youth Hacks, Laboratorios y Mundos en Red internacionales.

Página web

YOUTH GOALS PROJECT LAB

25 JUNE - 30 SEPTEMBER 2021 | CYPRUS

YOUTH GOALS PROJECT LAB

Los talleres de desarrollo de proyectos y networking están pensados para docentes y profesionales. Dichos talleres no suelen incluir programas para el desarrollo de capacidades y el trabajo conceptual. El Youth Goals Project Lab es una serie de talleres digitales y físicos para jóvenes con el fin de desarrollar conjuntamente distintos proyectos. El laboratorio fue iniciado por el Consejo de la Juventud de Chipre.

Página web

MANUAL DE DESARROLLO DEL PROYECTO NOW

Guía sobre los diferentes aspectos de la creación de proyectos de impacto social, publicadas por la organización suiza NOW.

Descargar

Movilizar diferentes recursos

2

Las actividades de éxito necesitan recursos. Algunas personas disponen de recursos propios, como el tiempo, la pasión y los contactos, y son capaces de poner en práctica ideas sin financiación o con un presupuesto bajo. Otras, en cambio, pueden ser buenas en la recaudación de fondos, y otras prefieren mantener o construir a partir de los recursos existentes. Estos ejemplos muestran la importancia de adoptar un enfoque emprendedor con los recursos, independientemente de las condiciones iniciales: dinero, tiempo, redes, atención. EntreComp reconoce tanto los recursos internos como los externos. El marco hace especial hincapié en los recursos propios, siendo la autogestión y la autoeficacia, junto con la motivación y la perseverancia, dos de las cinco competencias en este ámbito. Las otras competencias relevantes son: conseguir recursos, formación económica y financiera y movilización de otros.

Competencias relevantes de EntreComp

AUTOGESTIÓN Y AUTOEFICACIA

- Creer en uno mismo y seguir formándose.
- Perseguir tus aspiraciones.
- Identificar tus puntos fuertes y débiles.
- Creer en tu capacidad.
- Diseñar tu futuro.

MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA

- Estar concentrado y ser perseverante.
- Mantener la motivación.
- Estar decidido.
- Centrarse en los aspectos que te mantienen motivado.
- Ser resiliente.
- No rendirse.

MOVILIZAR A OTROS

- Inspirar, comprometerse y hacer que otros se sumen a la causa.
- Inspirar e inspirarse.
- Utilizar los medios de comunicación con eficacia.
- Persuadir.
- Comunicar con eficacia.

MOVILIZACIÓN DE RECURSOS

- Obtener y gestionar los recursos que necesitas.
- Gestionar los recursos (materiales e inmateriales).
- Utilizar los recursos de forma responsable.
- Aprovechar al máximo el tiempo.
- Obtener apoyo.

FORMACIÓN ECONÓMICA Y FINANCIERA

- Desarrollar conocimientos financieros y económicos.
- Comprender los conceptos económicos y financieros.
- Elaborar presupuestos.
- Buscar financiación.
- Comprender la fiscalidad.

Dar el salto de la ideación a la realidad está fuertemente ligado con la idea de autogestión, es decir, la creencia en la capacidad de influir, de actuar con éxito y de contribuir al cambio social. Se trata de un proceso de aprendizaje motivador y enriquecedor que no se detiene en el concepto cognitivo o en la idea, sino que incluye el paso a la práctica como una forma específica del aprendizaje experimental.

Muchas personas con carácter proactivo están condicionas por cuestiones financieras, aunque son muy creativas a la hora de identificar diferentes recursos sociales. A menudo, en el trabajo con jóvenes y en el trabajo local en la comunidad, los equipos que gestionan el proyecto utilizan con éxito un programa de bajo presupuesto o, incluso, sin presupuesto. En otras ocasiones, ocurre el caso contrario. ¿Cuál es la mejor forma de aprovechar los recursos? Para lograr un impacto social sostenible, no obstante, todas las competencias relativas a la movilización y gestión de recursos son bienvenidas y, por lo tanto, el aprendizaje debería tenerlas en consideración.

Las capacidades y los puntos fuertes de los alumnos se ponen de manifiesto en actividades con retos reales. Algunos ejemplos de la incorporación de proyectos reales a los programas de aprendizaje se basan en el desarrollo de un plan financiero o una estrategia de movilización de recursos para organizaciones locales, proyectos comunitarios o pequeñas empresas. Esta actividad ayuda a los alumnos a explorar y reconocer sus propias áreas de interés y puntos de automotivación, y les ayuda a desarrollar habilidades para trabajar con otros. El compromiso cívico, cultural o económico se debe entender como un espacio de aprendizaje. Entre los ejemplos de proyectos que apoyan a los jóvenes en el desarrollo de sus competencias en materia de recursos se encuentran:

JÓVENES EMPRENDEDORES:
SI NO ERES TÚ, ¿QUIÉN?

Metodología desarrollada para enseñar las competencias emprendedoras a los alumnos en español, inglés y turco. Creado en colaboración de la Asociación Jóvenes Solidarios con el London Borough of Hackney y la Universidad de Hacettepe.

Descargar

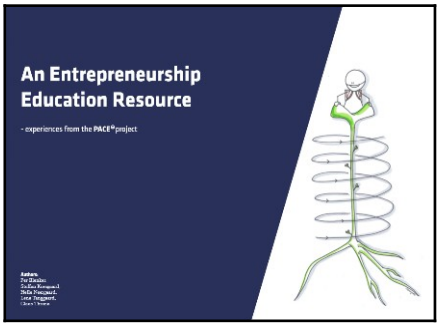
PROYECTO SEED: EMPRENDIMIENTO SOCIAL EN LAS ESCUELAS

SEEd está ayudando a los jóvenes a impulsar la participación y el emprendimiento social en una parte del norte y sur de Alemania.

El programa lleva a las escuelas nuevos métodos de aprendizaje y un enfoque de emprendimiento social que, además, refuerza la autogestión de los jóvenes y su capacidad para resolver problemas. El objetivo del proyecto es dar a los escolares la oportunidad de poner en práctica la educación financiera sobre la base de proyectos (propios) relacionados con el mundo real. El proyecto se centra en los retos sociales actuales y en el seguimiento de los estudiantes en el desarrollo de ideas.

Información

PACE: PROMOVER UNA CULTURA EMPRENDEDORA



Para alimentar el talento de la próxima generación se necesitan medidas educativas novedosas. Por ello, los profesores deben ser más emprendedores a la hora de diseñar su docencia de forma eficaz. El proyecto PACE tiene como objetivo identificar los elementos que funcionan y aquellos que no en entornos educativos específicos para contribuir al desarrollo de la educación emprendedora, a través de las evidencias.

Los resultados del proyecto se publican en diferentes artículos de investigación y en el "libro de trabajo PACE". El proyecto está coordinado por la Universidad de Aarhus, junto con la Universidad de Aalborg y la Facultad de Economía de la Universidad de Aalto.

Descargar

TARJETAS PARA PROFESORES ENTRECOMP

Un sencillo folleto explicativo sobre cada una de las competencias de EntreComp que permite a los profesores conocer la idea, su motivación, la progresión, los resultados del aprendizaje para cada una de las competencias. Está disponible en ocho idiomas.

Cada competencia de EntreComp se desglosa en fragmentos de información fáciles de utilizar

Descargar

ACTIVECO: SOSTENIBILIDAD EN ACCIÓN

Programa educativo para jóvenes de Moldavia, Rumanía y Ucrania. Su principal objetivo es proporcionar recursos a personas creativas y motivadas para que trabajen en la transición de nuestra sociedad hacia un modelo sostenible. El programa hace hincapié en el uso de toda la gama de recursos sociales. Más allá de la clásica recaudación de fondos, el proyecto destaca la movilización de recursos no monetarios como parte del compromiso cívico. Los participantes están tutorizados durante medio año con una serie de lecciones y reuniones a medida, una beca para un micro proyecto de voluntariado, tutorías y la red EcoVisio. Información

BNEST - PROGRAMA DE INCUBACIÓN DE EMPRESAS SOCIALES

Diseñado por Social Impact Ireland y Kemmy Business School para crear empresas sociales sostenibles. Los destinatarios del programa son aquellas personas que están pensando en crear dirigir y/o trabajar en una empresa social. El proyecto se centra en la dualidad que caracteriza al emprendedor social, alineado con el énfasis en la creación y el crecimiento de la empresa social.

Durante el programa, los participantes tienen contacto con una serie de profesionales de todas las áreas del negocio social. Al final del programa, una plataforma online celebra el esfuerzo y el progreso de los participantes.

Información

ACTIVIDADES PILOTO DE LA FUNDACIÓN EUROPEA DE LA JUVENTUD

Programa de subvenciones que apoya acciones que abordan las necesidades o los retos de los jóvenes a nivel local. Estas actividades deben basarse en la innovación o en la reproducción de buenas prácticas, tener una clara radiografía del trabajo juvenil y basarse en los principios de la educación no formal. El vínculo entre la acción y el impacto previsto en la comunidad debe estar claramente definido.

Información

CUERPO EUROPEO DE SOLIDARIDAD - PROYECTOS LOCALES DE SOLIDARIDAD

Para las personas que deseen realizar un cambio positivo en su comunidad, el programa del Cuerpo Europeo de Solidaridad de la CE apoya la primera fase de los proyectos de solidaridad que tienen un impacto social en barrios locales. Los proyectos pueden durar de 2 a 12 meses y los grupos deben estar formados por al menos 5 personas (entre 18 y 30 años) que residan legalmente en el mismo país (no hay un número máximo de personas).

Información

ERASMUS PARA JÓVENES EMPRENDEDORES

Programa transfronterizo que facilita el intercambio de experiencias emprendedoras y de gestión. El intercambio consiste en una estancia de un emprendedor o potencial emprendedor con un empresario experimentado que dirige una pequeña o mediana empresa (PYME) en otro país.

Información

Conseguir repercusión social, cultural y económica

3

La tercera área de competencias de EntreComp es la "puesta en práctica", que destaca la capacidad de "hacer cosas", un proceso de aprendizaje experimental activo. Para aplicarlo al mercado laboral de los jóvenes, las competencias de esta área conectan las prácticas sociales y organizativas reales, incluidas la gestión y la cooperación, con los enfoques pedagógicos basados en la experiencia, fomentando así el "aprender haciendo". Las competencias “personales” también forman parte de esta área de competencias, reconociendo la importancia de tener una actitud abierta hacia nuevas experiencias, el aprendizaje y la iniciativa. Las competencias de EntreComp pueden desarrollarse, construirse y describirse a través del siguiente ciclo de aprendizaje: experimentar, reflexionar, pensar y actuar (aprendizaje experimental).

Competencias relevantes de EntreComp

TOMAR LA INICIATIVA

- Asumir responsabilidades.
- Trabajar de forma independiente.
- Ponerlo en práctica.

AFRONTAR LA INCERTIDUMBRE, LA AMBIGÜEDAD Y EL RIESGO

- Afrontar la incertidumbre y la ambigüedad.
- Calcular el riesgo.
- Gestionar el riesgo.

APRENDER A TRAVÉS DE LA EXPERIENCIA

- Reflexionar.
- Aprender a aprender.
- Aprender de la experiencia.

TRABAJAR CON OTROS

- Aceptar la diversidad (las diferencias de las personas).
- Desarrollar la inteligencia emocional.
- Escuchar activamente.
- Formar equipos de trabajo.
- Trabajar juntos.
- Ampliar la red de contactos.

PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

- Definir los objetivos.
- Planificar y organizar.
- Desarrollar planes de negocio sostenibles.
- Definir las prioridades.
- Monitorizar tu progreso.
- Ser flexible y adaptarse a los cambios.

Ser activo consiste en aprender a través de la experiencia y poner a prueba los puntos fuertes en condiciones reales. Debemos proporcionar a los alumnos experiencias nuevas y enriquecedoras. Al mismo tiempo, es tarea de los formadores ayudarles a involucrase en situaciones nuevas y desconocidas y a aumentar su tolerancia a la ambigüedad, su disposición a la novedad. En ocasiones, aprendemos de forma inconsciente, estamos motivados y el aprendizaje nos resulta placentero. Sin embargo, en otras ocasiones, el aprendizaje surge de experiencias desagradables. La educación en emprendimiento puede ayudar, en ambos casos, a no perder el foco. En este sentido, resulta especialmente importante la capacidad de reflexión, ya sea de forma independiente o conjunta con otros compañeros. Se trata de una condición ineludible para extraer conclusiones, afrontar nuevos retos y adaptar con flexibilidad los planes originales a posibles cambios. A continuación, se comparten ejemplos de prácticas y recursos.

MANUAL: BIENES COMUNES URBANOS

Estrategias y reflexiones para crear y mantener los bienes comunes urbanos. El libro expone una serie de ejemplos prácticos, como la creación de huertos comunitarios urbanos, que explican cuáles fueron las razones de su éxito o fracaso. El libro combina el marco teórico con ideas probadas, consejos útiles y métodos prácticos para crear y mantener bienes comunes a partir de proyectos reales.

Descargar

LA JUVENTUD AYUDA - EL COMPROMISO DE LOS JÓVENES

Niños por un Mundo Mejor (DE) apoya a los jóvenes de hasta 21 años con pequeñas subvenciones para proyectos (máx. 2.500 euros) y asesoramiento. El programa hace hincapié en el trabajo de proyectos autogestionados y controlados en los ámbitos del compromiso político/civil, social o ecológico.

Información

EVALUACIÓN SKILLOON

Plataforma de autoaprendizaje basada en la investigación que sigue el modelo EntreComp de Not a bad idea (Finlandia) y el Ministerio de Educación finlandés. SKILLOON consta de cuatro módulos diferentes: aprendizaje práctico, autoevaluación, tareas individuales y de grupo y un portfolio digital.

El contenido de estos módulos se basa en la investigación sobre el aprendizaje en emprendimiento, dividido en seis partes de competencias: Confianza, conocerse a uno mismo, cooperación, aprender a establecer objetivos, practicar el éxito y caminar hacia los estudios y la vida laboral del futuro.

Información

COOPERATIVAS DE ESTUDIANTES

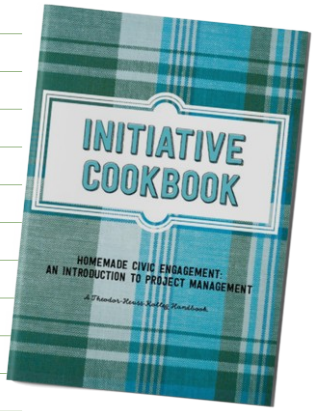
El programa está organizado por tres federaciones de cooperativas alemanas y promueve el aprendizaje en emprendimiento en las escuelas, utilizando el tipo económico de las cooperativas dirigidas por sus miembros. El proyecto asesora para la creación de nuevas cooperativas y también pone en contacto a cooperativas dirigidas por estudiantes con cooperativas regionales asociadas.

Información

EMPRESAS DIRIGIDAS POR ESTUDIANTES

Las empresas dirigidas por estudiantes son proyectos que prestan servicios a los demás estudiantes o al público en general. En lugar de obtener beneficios, su objetivo se centra en proporcionar un espacio de aprendizaje o continuar la empresa.

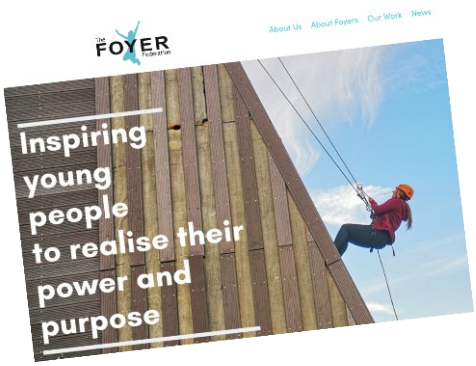
INITIATIVE COOKBOOK – COMPROMISO CÍVICO CASERO



Introducción a la gestión de proyectos. El libro apoya a quienes quieren dar forma a su sociedad a través de la iniciativa civil común. Abarca una amplia gama de temas: ideación, planificación, trabajo en equipo, relaciones públicas, recaudación de fondos y gestión financiera.

Descargar

FOYER FEDERATION



Las personas sin hogar de entre 16 y 25 años, o en riesgo de quedarse sin hogar, son ubicados en un albergue en uno de los centros miembros de la federación con sede en el Reino Unido. Además, se proporciona apoyo a los jóvenes para que vuelvan a estudiar, aumenten su empleabilidad, mejoren su salud y bienestar y desarrollen su potencial. El concepto pedagógico se centra en el "Pensamiento Aventajado", y olvida sus condiciones desfavorables de origen.

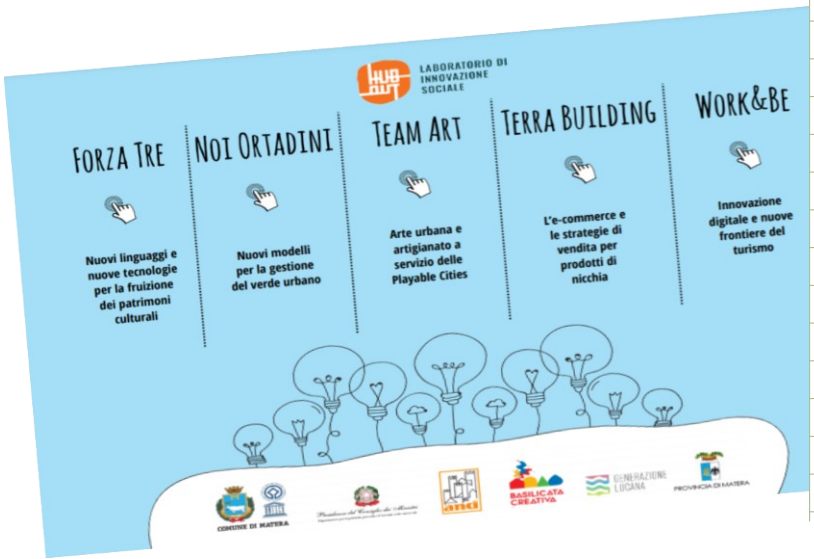
Información

YOUR THING: PROYECTOS PARA LA DIVERSIDAD Y LA INCLUSIÓN

La lotería social nacional alemana Aktion Mensch apoya proyectos dirigidos por jóvenes con hasta 500.00 euros, así como asesoramiento, apoyo personalizado y orientación y creación de redes de profesionales. Los proyectos son seleccionados por un jurado joven.

Información

ENTRECOMP LAB SENIOR



El EntreComp Lab Senior de Matera (Italia) es un curso de formación basado en el marco EntreComp para mejorar las habilidades emprendedoras de jóvenes y adultos interesados en desarrollar su propia idea de negocio innovadora y local. Los equipos multidisciplinares reciben apoyo a través de una formación fuertemente orientada a la transformación de ideas innovadoras en empresas o start-ups que pretenden generar valor económico, social y cultural en su comunidad.

Conecte y comparta: EntreComp 360

EL OBJETIVO DE ESTA GUÍA ES ....

Conocer y explicar por qué EntreComp es relevante para el empleo juvenil y para ti, como profesional de la educación para la ciudadanía, docente del aprendizaje global, trabajador joven que realiza educación cultural, o como influencer y agente que persigue un cambio positivo para los jóvenes, sea cual sea tu función.

Descubrir cómo se pueden utilizar los marcos de competencias -en particular, EntreComp- para diseñar el aprendizaje y para sus alumnos y su desarrollo personal.

Presentar las áreas de competencia de EntreComp y proporcionar ejemplos de herramientas y prácticas que pueden transferir y aplicar para abordar las necesidades de los jóvenes con los que trabajas.

PERO SOBRE TODO...

Explorar cómo la pedagogía moderna e interactiva en el trabajo con jóvenes y el aprendizaje no formal puede apoyar la proactividad y ayudar a sus alumnos a tener un impacto social, político, económico o cultural.

El proyecto EntreComp 360 está apoyando a los actores de todos los sectores del sistema de aprendizaje continuo para mejorar el desarrollo, la validación y el reconocimiento de las competencias clave del espíritu emprendedor.

Con nuestra plataforma Entrepreneurship360 construimos una comunidad de práctica interdisciplinaria, intersectorial y diversa. La práctica se une a la investigación. La política se une a la pedagogía.

Mantengamos el contacto.

www.entrecomp.com

www.entrecomp360.eu

EntreComp 360 es un proyecto de

HÁSKÓLI ÍSLANDS
MENNTAVÍSINDASVIÐ

BANTANI
EDUCATION

INNOGATE
TO EUROPE

The Women's Organisation

materahub
industrie
culturali
e creative

dare
Democracy and
Human Rights Education
in Europe