



Co-funded by the  
European Union

# YERAME

**Emprendimiento joven en zonas rurales de países mediterráneos**



**WP3: GUÍA DE EMPRENDIMIENTO JOVEN RURAL**

**D3.1: Guía EntreComp**



Co-funded by the  
European Union



---

Acrónimo del  
proyecto:

**YERAME**

Título completo del  
proyecto:

El emprendimiento joven en zonas rurales de países mediterráneos

Número de proyecto: 101093212

Fecha de inicio: 19/08/2023

Número de paquete de  
trabajo: PT3

Duración en meses: 24

Número de entrega: 3.1

## Contenido

- Introducción	4
<b>1. Marco EntreComp</b>	<b>6</b>
- Competencias del marco EntreComp	7
- El modelo de progresión	8
- Esquema de las actividades desarrolladas para las competencias EntreComp	11
<b>2. La juventud en el punto de mira</b>	<b>12</b>
<b>3. Actividades para el Área 1: Ideas y oportunidades.</b>	<b>16</b>
- Actividades adaptadas desarrolladas para el Área 1: Ideas y oportunidades	16
- C1: Detectar oportunidades	16
- C2: Creatividad	20
- C3: Visión	26
- C4: Valorar las ideas	34
- C5: Pensamiento ético y sostenible	41
<b>4. Actividades para el Área 2: Recursos</b>	<b>46</b>
- Actividades adaptadas desarrolladas para el Área 2: Recursos	46
- C6: Autoconciencia y autoeficacia	46
- C7: Motivación y perseverancia	51
- C8: Movilización de recursos	55
- C9: Alfabetización financiera y económica	58
- C10: Movilizar a otros	62
<b>5. Actividades del Área 3: En acción</b>	<b>66</b>
- Actividades adaptadas desarrolladas para el Área 3: En acción	66
- C11: Tomar la iniciativa	66
- C12: Planificación y gestión	70
- C13: Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	74
- C14: Trabajar con otros	77
- C15: Aprender a través de la experiencia	81
- Conclusión	85
- La importancia de EntreComp	85
- Recomendaciones sobre métodos educativos para las actividades propuestas.	86
<b>- Bibliografía</b>	<b>88</b>
<b>- ANEXOS</b>	<b>89</b>
- Anexo 1: Recursos adicionales Actividad C1: Detectar oportunidades	89
- Anexo 2: Recursos adicionales Actividad C5: Pensamiento ético y sostenible	90
- Anexo 3: Recursos adicionales para la actividad C8: Movilización de recursos	91
- Anexo 4: Recursos adicionales para la actividad C12: Planificación y gestión	93



## -Introducción

### Guía EntreComp

El desarrollo de esta guía sobre el Marco EntreComp ha sido coordinado por DEFOIN siguiendo un enfoque de trabajo colaborativo con la contribución activa y equitativa de todos los socios. Esta guía se presentará a los participantes, apoyando su proceso de aprendizaje antes, durante y después de la formación EntreTOT.

El principal objetivo de esta Guía es:

Promover el conocimiento y el uso del marco EntreComp en la UE y en terceros países; fomentar el uso y facilitar la aplicabilidad del marco EntreComp en contextos de emprendimiento rural juvenil.

El marco EntreComp es un marco de referencia para las competencias empresariales desarrollado por la Comisión Europea. El marco consta de 3 áreas de competencia, 15 competencias, un modelo de progresión de 8 niveles y una lista exhaustiva de 442 resultados de aprendizaje.

Durante este proyecto, el consorcio desarrollará actividades específicas para desarrollar cada una de las competencias esbozadas en este marco teórico. Además, las actividades desarrolladas se adaptarán a las necesidades específicas de la juventud rural.

Así pues, este proyecto trabajará, por un lado, en la difusión del marco EntreComp en los países mediterráneos. Por otro lado, tomará una herramienta teórica muy completa (el marco EntreComp) y desarrollará actividades para su aplicación práctica. Actividades que se adaptan a un grupo objetivo específico en línea con el EYG 6: avanzar en la juventud rural.

Objetivos del WP3 y concretamente de este entregable D3.1:

- Promover la aplicación del marco EntreComp entre las organizaciones juveniles de los países de la UE y de fuera de la UE, proporcionando herramientas y recursos específicos en función de las necesidades de los jóvenes;
- Mejorar la capacidad de las organizaciones asociadas para apoyar las iniciativas empresariales de los jóvenes, dotándolas de más conocimientos y recursos.



- Mejorar la cualificación de los animadores juveniles, asesores y profesionales que trabajan en la orientación profesional mediante proporcionar recursos/contenidos de formación específicos sobre el Marco EntreCom para mejorar su intervención y orientación con los jóvenes empresarios;
- Promover el intercambio de buenas prácticas y el apoyo entre iguales a través del desarrollo de esta Guía, el trabajo colaborativo entre organizaciones de la UE y de fuera de la UE por Área, durante EntreTot y la Formación Piloto Nacional.
- Desarrollar material de formación específico como este conjunto de actividades dirigidas a jóvenes empresarios rurales de entre 18 y 30 años que pueda ser transferible y accesible a otras organizaciones juveniles de la región mediterránea, más allá de la asociación y de la duración del proyecto.
- Servir de referencia y base para el Programa EntreTOT (Formación de Formadores sobre el marco EntreComp) para al menos 12 trabajadores juveniles/consejeros laborales. Esta formación servirá al mismo tiempo para revisar la adecuación de los contenidos desarrollados y cualquier modificación necesaria se abordará después de la retroalimentación de la formación para completar la versión final de esta guía.

Relación con los objetivos de la acción:

- **Aumentar la capacidad de las organizaciones que trabajan con jóvenes** fuera del ámbito de la educación formal mediante el desarrollo de la capacidad de trabajo en red y la colaboración internacional, al tiempo que se crea una guía para trabajadores en el ámbito de la juventud sobre el marco EntreComp adaptado a la juventud rural; y ponerla a prueba durante el EntreTOT.
- **Apoyar el desarrollo del trabajo juvenil** en los países socios, mejorando su calidad y reconocimiento mediante el intercambio de buenas prácticas y compartiendo el marco EntreComp y otras herramientas y metodologías de trabajo juvenil con organizaciones de los países socios. En este sentido, crearemos una sección específica en nuestro sitio web sobre el marco EntreComp donde se podrá acceder a todos estos materiales: <https://yerame.infoproject.eu/> EntreComp



# 1. Marco EntreComp

## ¿Qué es EntreComp?

El Marco de Competencias Empresariales es un modelo desarrollado por la Comisión de la UE.

Consideramos la definición de espíritu empresarial que figura en el Marco de Referencia: "Emprendimiento es cuando se actúa sobre oportunidades e ideas y se transforman en valor para otros. El valor creado puede ser financiero, cultural o social (FFE-YE, 2012)".

El marco EntreComp es un marco de referencia para la competencia empresarial que consta de 3 áreas de competencia, 15 competencias, un modelo de progresión de 8 niveles y una lista exhaustiva de 442 resultados de aprendizaje.

Estos 3 ámbitos son áreas de competencia interrelacionadas e interconectadas: "Ideas y oportunidades", "Recursos" y "En acción". Cada una de las áreas se compone de 5 competencias que, en conjunto, constituyen los bloques de construcción del espíritu empresarial como competencia.

"El marco describe el emprendimiento como una competencia transversal, que puede ser aplicada por los ciudadanos a todas las esferas de la vida, desde alimentar el desarrollo personal hasta participar activamente en la sociedad, pasando por (re)incorporarse al mercado laboral como asalariado o autónomo, y crear empresas (culturales, sociales o comerciales)." (EntreCompFramework, 2016).

Para más información, puede consultar el [marco](#) completo [de EntreComp](#) en la librería Europa.

Creemos que este marco exhaustivo podría servir muy bien al Ecosistema de Emprendimiento Rural Juvenil en la UE y más allá, por lo que lo aplicaremos al contexto del Emprendimiento Rural Juvenil en países mediterráneos como: Grecia, Italia, Túnez, Egipto, Palestina y España.



## -Competencias del marco EntreComp

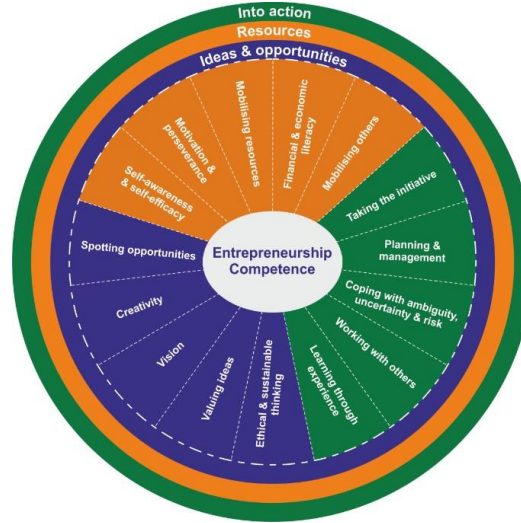


Figura 1: Mapa de las 15 competencias del marco EntreComp

### Ámbito1: Ideas y oportunidades

- C1: Detectar oportunidades
- C2: Creatividad
- C3: Visión
- C4: Valorar las ideas
- C5: Pensamiento ético y sostenible

### Área 2: Recursos

- C6: Autoconciencia y autoeficacia
- C7: Motivación y perseverancia
- C8: Movilización de recursos
- C9: Alfabetización financiera y económica
- C10: Movilización de otros

### rea 3: A la acción

- C11: Tomar la iniciativa
- C12: Planificación y gestión
- C13: Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
- C14: Trabajar con otros
- C15: Aprender a través de la experiencia



## - El modelo de progresión

El marco propone un modelo de progresión que sirve de referencia para aumentar la autonomía y la responsabilidad y desarrollar la capacidad de crear valor de forma más sencilla en contextos complejos.

Empezando por un nivel básico para principiantes, los participantes pueden pasar a un nivel intermedio, avanzado y experto. El marco divide cada competencia en 8 niveles en función de la experiencia y la capacidad de rendimiento.

Foundation		Intermediate	
Relying on support <sup>6</sup> from others		Building independence	
Under direct supervision.	With reduced support from others, some autonomy and together with my peers.	On my own and together with my peers.	Taking and sharing some responsibilities.
Discover	Explore	Experiment	Dare
Level 1 focuses mainly on discovering your qualities, potential, interests and wishes. It also focuses on recognising different types of problems and needs that can be solved creatively, and on developing individual skills and attitudes.	Level 2 focuses on exploring different approaches to problems, concentrating on diversity and developing social skills and attitudes.	Level 3 focuses on critical thinking and on experimenting with creating value, for instance through practical entrepreneurial experiences.	Level 4 focuses on turning ideas into action in 'real life' and on taking responsibility for this.

Figura 2.1: El modelo de progresión del marco EntreComp





Advanced		Expert	
Taking responsibility		Driving transformation, innovation and growth	
With some guidance and together with others.	Taking responsibility for making decisions and working with others.	Taking responsibility for contributing to complex developments in a specific field.	Contributing substantially to the development of a specific field.
Improve	Reinforce	Expand	Transform
Level 5 focuses on improving your skills for turning ideas into action, taking increasing responsibility for creating value, and developing knowledge about entrepreneurship.	Level 6 focuses on working with others, using the knowledge you have to generate value, dealing with increasingly complex challenges.	Level 7 focuses on the competences needed to deal with complex challenges, handling a constantly changing environment where the degree of uncertainty is high.	Level 8 focuses on emerging challenges by developing new knowledge, through research and development and innovation capabilities to achieve excellence and transform the ways things are done.

*Figura 2.2: El modelo de progresión del marco EntreComp*

En esta guía encontrarás Actividades con propuestas de adaptación a todos estos niveles, para que independientemente del nivel de competencia de tus participantes puedas trabajar el desarrollo de la competencia específica y ayudar a progresar a tu participante según su punto de partida.



		Levels of proficiency		
Area	Competence	Foundation	Intermediate	Advanced
Ideas and opportunities	<b>Spotting opportunities</b>	Learners <sup>8</sup> can find opportunities to generate value for others.	Learners can recognise opportunities to address needs that have not been met.	Learners can seize and shape opportunities to respond to challenges and create value for others.
	<b>Creativity</b>	Learners can develop multiple ideas that create value for others.	Learners can test and refine ideas that create value for others.	Learners can transform ideas into solutions that create value for others.
	<b>Vision</b>	Learners can imagine a desirable future.	Learners can build an inspiring vision that engages others.	Learners can use their vision to guide strategic decision-making.
	<b>Valuing ideas</b>	Learners can understand and appreciate the value of ideas.	Learners understand that ideas can have different types of value, which can be used in different ways.	Learners can develop strategies to make the most of the value generated by ideas.
	<b>Ethical and sustainable thinking</b>	Learners can recognise the impact of their choices and behaviours, both within the community and the environment.	Learners are driven by ethics and sustainability when making decisions.	Learners act to make sure that their ethical and sustainability goals are met.
Resources	<b>Self-awareness and self-efficacy</b>	Learners trust their own ability to generate value for others.	Learners can make the most of their strengths and weaknesses.	Learners can compensate for their weaknesses by teaming up with others and by further developing their strengths.
	<b>Motivation and perseverance</b>	Learners want to follow their passion and create value for others.	Learners are willing to put effort and resources into following their passion and create value for others.	Learners can stay focused on their passion and keep creating value despite setbacks.
	<b>Mobilising resources</b>	Learners can find and use resources responsibly.	Learners can gather and manage different types of resources to create value for others.	Learners can define strategies to mobilise the resources they need to generate value for others.
	<b>Financial and economic literacy</b>	Learners can draw up the budget for a simple activity.	Learners can find funding options and manage a budget for their value-creating activity.	Learners can make a plan for the financial sustainability of a value-creating activity.
	<b>Mobilising others</b>	Learners can communicate their ideas clearly and with enthusiasm.	Learners can persuade, involve and inspire others in value-creating activities.	Learners can inspire others and get them on board for value-creating activities.
Into action	<b>Taking the initiative</b>	Learners are willing to have a go at solving problems that affect their communities.	Learners can initiate value-creating activities.	Learners can look for opportunities to take the initiative to add or create value.
	<b>Planning and management</b>	Learners can define the goals for a simple value-creating activity.	Learners can create an action plan, which identifies the priorities and milestones to achieve their goals.	Learners can refine priorities and plans to adjust to changing circumstances.
	<b>Coping with uncertainty, ambiguity and risk</b>	Learners are not afraid of making mistakes while trying new things.	Learners can evaluate the benefits and risks of alternative options and make choices that reflect their preferences.	Learners can weigh up risks and make decisions despite uncertainty and ambiguity.
	<b>Working with others</b>	Learners can work in a team to create value.	Learners can work together with a wide range of individuals and groups to create value.	Learners can build a team and networks based on the needs of their value-creating activity.
	<b>Learning through experience</b>	Learners can recognise what they have learnt through taking part in value-creating activities.	Learners can reflect and judge their achievements and failures and learn from these.	Learners can improve their abilities to create value by building on their previous experiences and interactions with others.

Figura 3: Visión general de EntreComp a partir del marco <sup>EntreComp1</sup>

<sup>1</sup> Estudiante es un término amplio utilizado para indicar el sujeto del aprendizaje permanente. Se refiere por igual a alumnos, estudiantes, solicitantes de empleo, empleados, empresarios y ciudadanos.



## -Outline de Actividades Desarrolladas para EntreComp Competencias

	<b>NOMBRE DE COMPETENCIA</b>	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>SOCIO</b>
<b>C1</b>	Detectar oportunidades	Lupa	DEFOIN
<b>C2</b>	Creatividad	Reto a la innovación rural	PCS
<b>C3</b>	Visión	Nombre Juego de visión	PCS
<b>C4</b>	Valorar las ideas	Subasta de ideas	PCS
<b>C5</b>	Pensamiento ético y sostenible	Peripatéticos ecológicos	DEFOIN
<b>C6</b>	Autoconciencia y autoeficacia	Espejo del crecimiento	FHIRD
<b>C7</b>	Motivación y perseverancia	Aumentar la confianza	CEIPES
<b>C8</b>	Movilización de recursos	Construya su estrategia	CEIPES
<b>C9</b>	Educación financiera y económica	Taller de desarrollo de empresas rurales	FHIRD
<b>C10</b>	Movilizar a otros	Comunicación eficaz	CEIPES
<b>C11</b>	Tomar la iniciativa	Desafío rápido a la innovación rural	INNOHIVE
<b>C12</b>	Planificación y gestión	Plan de empresa para emprendedores rurales	INNOHIVE
<b>C13</b>	Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	Dos verdades y una mentira	MYF
<b>C14</b>	Trabajar con otros	El reto de la cadena de papel	MYF
<b>C15</b>	Aprender a través de la experiencia	Reflexión sobre el aprendizaje empresarial	INNOHIVE



## 2. Enfoque en la juventud

Durante nuestra formación empresarial para formadores celebramos una sesión centrada en las realidades de nuestros grupos destinatarios. Aquí puedes encontrar algunas de las ideas de los formadores y orientadores laborales que pueden ayudarte a reflexionar sobre la realidad de tu grupo destinatario y adaptar tus actividades en consecuencia.

### ¿Qué necesidades tiene este grupo destinatario en su contexto nacional?

Grecia:

- La falta de fondos,
- Formación académica,
- Recursos (financieros y humanos),
- Infraestructura

Egipto:

- Apoyo jurídico
- Lugar
- Capital
- Pase verde familiar
- Refuerzo de las capacidades
- Acceso a las herramientas
- Mercado justo
- Igualdad entre hombres y mujeres.
- 

Palestina:

- Vivir en estabilidad después de esa orientación.
- Tutoría. Formación.
- Acceso a la financiación,
- Programa de salud mental,
- Creación de redes con casos de éxito,



Co-funded by the  
European Union



- Acceso a herramientas digitales, Inclubaciones,
- Aprendizaje de la Inteligencia Artificial.

Túnez:

- Conocimientos,
- Apoyo financiero,
- Tutoría,
- Trabajo en red,
- Suelo y agua (para quien quiera hacer actividad agrícola),
- Experto sobre el terreno.
- Competencias digitales,
- Salud psicológica y mental,

Italia:

- Tierra y agua según el tipo de negocio,
- Fondos y subvenciones públicos y privados,
- Cualificación profesional,
- Expertos al lado,
- Análisis del mercado

España :

- Desarrollar todo tipo de herramientas actuales que puedan utilizarse.
- Formación básica para el espíritu empresarial
- Para saber más sobre el uso de las nuevas herramientas digitales disponibles.
- Hay que añadir un lugar de encuentro para tener un asesoramiento cercano y sobre todo una formación continua para desarrollar sus ideas empresariales.

**¿Cuáles son las necesidades comunes de este grupo destinatario?**

- La falta de fondos, de formación, de recursos (financieros y humanos), de infraestructuras



- Conocimientos, apoyo financiero, acompañamiento, creación de redes
- Fondos y subvenciones públicos y privados, cualificación profesional
- Para conocer mucho mejor los mercados, es necesario establecer una conciencia para la apertura de nuevos mercados, y para ello deben conocer sus necesidades, la idiosincrasia de cada cultura y, en definitiva, las posibilidades a las que pueden acceder a la hora de abordar nuevos mercados.

### **¿Cómo podemos mejorar la implicación y el interés de los jóvenes por ser empresarios?**

- Podemos motivarles en algunos programas gratuitos de tutoría sobre el espíritu empresarial en sus zonas. También depende de la situación política de cada país, porque la política afecta al funcionamiento de una empresa y a la descentralización.
- Introducir el espíritu empresarial como una opción para tener empleo, compartiendo ejemplos de éxito de emprendedores, destacando las oportunidades disponibles en el mercado, animándoles a poner en práctica sus propias ideas o sueños, promoviendo los recursos de financiación disponibles, el día del emprendedor, la competición nacional para recibir fondos públicos, la educación sobre los beneficios, el intercambio de buenas prácticas a nivel regional, etc.  
Prácticas en el extranjero, modelos de negocio de éxito, presentación de ideas viables y potencialmente rentables, formación profesional y talleres para que se sientan parte del proyecto, vuelta a la naturaleza y a la cultura.  
vida sencilla, lanzar campañas educándoles (y centrarse en la próxima generación desde su corta edad) /aprendizaje motivacional (historia de éxito, Refuerzo Positivo, reformulación )
- Probar que la idea es viable y potencialmente rentable, tener un retorno, formación profesional/taller, Dar una alternativa mejor calidad de vida
- A través del conocimiento desde una edad muy temprana, y proporcionando ejemplos de éxito con charlas o cursos de formación donde puedan ver de primera mano ejemplos reales de éxito.

### **¿Qué dificultades podría encontrar este grupo destinatario?**

- Falta de infraestructuras, dinero, educación y recursos.
- Falta de oportunidades relacionadas con este campo del espíritu empresarial,
- Falta de servicios (administrativos, sanitarios y educativos...),
- Falta de acceso a fondos, oportunidades, contactos,



- La falta de implantación de cursos específicos y, sobre todo, la dificultad de encontrar ayudas o inversiones satisfactorias para el emprendimiento.

### **¿Cuáles son las posibles soluciones a las dificultades que ha mencionado?**

- Introducción de programas de formación adaptados a las necesidades de los jóvenes que viven en zonas rurales.
- Defensa de los políticos para compartir.
- Desarrollo de más proyectos a nivel nacional y europeo que promuevan y destaquen la importancia de la cooperación y el intercambio de buenas prácticas para mejorar la situación existente.
- Trabajar la estrategia a nivel político
- Trabajo en red con organizaciones de ámbito nacional.
- Comunicación Trabajar el nivel político
- Respuestas sociales y comunitarias
- Consultoría en línea con el sector privado.
- Un premio para los empresarios.
- Contar con más proyectos financiados a nivel nacional, comunitario e internacional para apoyar el espíritu empresarial de los jóvenes en las zonas rurales.
- Trabajo en red,
- Un plan de ayudas o subvenciones específico y adecuado, al que se dé la debida publicidad.
- Reuniones de emprendedores de toda la zona que puedan ver las ideas de los demás y que puedan crear una pequeña comunidad de emprendedores rurales. Realización de cursos de formación específicos.
- Atraer más casos de éxito a estas zonas para que puedan contar su historia y servir de ejemplo a muchos jóvenes.

### 3. Actividades para el Área 1: Ideas y oportunidades.

- **Actividades adaptadas desarrolladas para el Área 1: Ideas y oportunidades**

#### **C1 : Detectar oportunidades en**

Descriptores:

"Identificar y aprovechar las oportunidades de crear valor explorando el panorama social, cultural y económico. Identificar las necesidades y los retos a los que hay que dar respuesta. Establecer nuevas conexiones y reunir elementos dispersos del paisaje para crear oportunidades de crear valor." (Marco EntreComp, 2016).

<b>Competencia</b>	<b>C1: Detectar oportunidades</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Lupa</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b>	Este ejercicio pretende ayudar a los participantes a reflexionar ampliamente sobre las posibles oportunidades de mercado en su entorno. Centrarse en los detalles e identificar las competencias y los recursos necesarios.
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar lagunas/oportunidades de mercado</li> <li>- Hacer que los participantes reflexionen sobre las competencias que tienen</li> <li>- Darse cuenta de las competencias/recursos necesarios.</li> <li>- Fomentar la independencia: Conseguir que los participantes empiecen a pensar en un plan de acción.</li> </ul>
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 1: Introducción a C1 de EntreComp Framework (5 min)</b></p> <p><b>Paso 2: Explicar la idea del ejercicio (5 min)</b></p> <p>"Piensa en términos generales, ¿en tu pueblo o en tu región crees que falta algún servicio/producto para los habitantes/turistas que podrías tener/encontrar las habilidades para cubrirlo. (Por ejemplo, hay un castillo que visitan muchos turistas pero allí no hay actividades para familias, o no hay ningún restaurante cerca. He hecho espectáculos de circo y cocino</p>






	<p>bueno y a una amiga mía se le da bien coser). Una oportunidad podría ser hacer una actuación interactiva en directo con una fiesta.</p> <p><b>Paso 3: Empezar: Lluvia de ideas sobre posibles lagunas (10 min)</b></p> <p>Puede ser útil disponer de rotafolios por temas: educación, turismo, ocio, accesibilidad...</p> <p>Individualmente, los participantes recorren la sala y anotan todas las ideas que se les ocurren por sector</p> <p><b>Paso 4: Empezar a plasmar las ideas en un posible plan de acción (15 min)</b></p> <p>Coge un trozo de papel y dibuja una gran lupa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En el centro debes escribir la oportunidad potencial que ves/imaginas</li> <li>- En el asa escriba sus competencias/herramientas/destrezas</li> <li>- Alrededor de la lente escribe todos los elementos clave en los que tendrás que pensar (intenta relacionarlos como un mapa mental)</li> </ul> <p><b>Paso 5: Enfrentarse a las lupas (15 min)</b></p> <p>Pida a los participantes que compartan su reflexión en grupos de 3 para que puedan hacerse aportaciones mutuamente.</p>
<b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b>	Cualquier
<b>Tiempo de preparación de la actividad (para el formador)</b>	5 minutos
<b>Tiempo total de la actividad</b>	50 minutos (sin el paso 5, 35 minutos)
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario</b>	Juventud
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de comunicación</li> <li>- Habilidades de tutoría</li> <li>- Creatividad y capacidad de adaptación a las necesidades del grupo.</li> </ul>



<p><b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mente abierta</li> <li>- Motivación/voluntad</li> <li>- Pensamiento crítico</li> <li>- Objetividad y honradez</li> </ul>
<p><b>Ventajas para los participantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Practicar el pensamiento crítico</li> <li>- Conocer sus competencias</li> <li>- Identificar sus necesidades en términos de competencias/recursos para alcanzar su objetivo.</li> <li>- Captar los elementos clave a tener en cuenta para su idea</li> </ul>
<p><b>Elementos de adaptación/innovación</b></p>	<p>Puedes utilizar otro objeto en lugar de la lupa como metáfora del reflejo.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel básico:</b></p> <p>Para este nivel proponemos reducir el marco de observación a un marco que los participantes conozcan muy bien, como su instituto/universidad/casa.</p> <p><b>Nivel intermedio .</b></p> <p>Esta actividad se ha desarrollado para este nivel, puedes ponerla en práctica tal y como se describe aquí.</p> <p><b>Nivel avanzado:</b></p> <p>Para un nivel avanzado propondremos hacer un mapa mental con los elementos clave a considerar en torno a la oportunidad detectada.</p> <p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Para un nivel experto los participantes deben ser capaces de hacer el mapa mental interconectando o elementos clave e identificar en qué orden debemos actuar en los siguientes pasos.</p>
<p><b>Material necesario para la actividad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolígrafo, papel y rotafolio</li> <li>- Colores</li> <li>- Versión digital: tabletas/ blocs de notas, ordenadores o dispositivos telefónicos.</li> </ul>
<p><b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b></p>	<p><i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i></p>



<p><b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b></p>	<p>Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.</p>
<p><b>Aspecto ecológico</b>  (especifique recomendaciones para que la actividad sea lo más ecológica posible)</p>	<p>Podemos hacer lluvia de ideas con teléfonos y tabletas mentimeter. Sin utilizar papel. Si se hace con papel podríamos pedir ideas a los participantes para reutilizar el papel. Si no, se reciclará.</p> <p>Si es posible, evita el uso de pos-it en esta actividad y utiliza rotuladores recargables con tinta ecológica.</p> <p>Pida a los participantes que traigan botellas de agua reutilizables.</p>
<p><b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización de desarrollo nacional, regional y local</li> <li>- Hubs/incubadoras</li> <li>- Organismo local de desarrollo rural</li> <li>- Organismo local de promoción</li> <li>- Sociedades y clubes universitarios</li> <li>- Entidades públicas/municipios</li> </ul>
<p><b>Método de evaluación</b></p>	<p>Ronda de 4 palabras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué me ha gustado?</li> <li>- ¿De qué estoy orgulloso?</li> <li>- ¿Qué haría diferente la próxima vez?</li> <li>- ¿Qué me hubiera gustado ver de otra manera? (de la sesión/facilitador...)</li> </ul>
<p><b>Recursos adicionales</b></p>	<p>Cajón con lupa</p> 



## -C2 : Creatividad

Descriptores:

"Desarrollar varias ideas y oportunidades para crear valor, incluidas mejores soluciones a retos existentes y nuevos. Explorar y experimentar con enfoques innovadores. Combinar conocimientos y recursos para lograr efectos valiosos." (Marco EntreComp, 2016)

Competencia	C2: Creatividad
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>"Reto a la innovación rural"</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b>	Reto a la innovación rural: Una atractiva actividad que inspira a los emprendedores rurales a pensar de forma creativa y desarrollar soluciones innovadoras para los retos únicos a los que se enfrentan sus comunidades, fomentando el espíritu emprendedor y el desarrollo comunitario.
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inspirar a los empresarios rurales para que propongan soluciones innovadoras.</li> <li>- Abordar los retos específicos a los que se enfrentan sus comunidades.</li> </ul>
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 1: Introducción a C2 del marco EntreComp (5 minutos)</b></p> <p>Reúna a todos los participantes y explíqueles el propósito de la actividad: inspirar a los empresarios rurales para que propongan soluciones innovadoras a los retos específicos a los que se enfrentan sus comunidades.</p> <p><b>Paso 2: Identificación de retos (10/15 minutos)</b></p> <p>Presente una lista de retos o problemas reales que prevalecen en las zonas rurales. Estos retos deben ser relevantes para la región de los participantes. Permita que los participantes formulen preguntas y seleccione un reto por equipo.</p> <p><b>Paso 3: Formación del equipo (5 minutos)</b></p>



	<p>Divida a los participantes en pequeños equipos, idealmente de 3 a 5 miembros por equipo. Cada equipo debe elegir un reto en el que trabajar.</p> <p><b>Paso 4: Sesión de ideación (30-45 minutos)</b></p> <p>Dé tiempo a los equipos para que aporten soluciones creativas al reto elegido. Anímeles a pensar más allá de los enfoques convencionales, considerando ideas innovadoras y fuera de lo común.</p> <p><b>Paso 5: Desarrollo del prototipo (30 minutos)</b></p> <p>Rete a cada equipo a crear un prototipo o una representación visual de su solución innovadora. Puede ser un boceto, un modelo o una simple presentación. Animamos a cada equipo a llevar un registro de sus sesiones de lluvia de ideas, del proceso de desarrollo del prototipo y de los materiales de presentación. Esta documentación puede ser útil para futuras referencias o para perfeccionar sus ideas.</p> <p><b>Paso 6: Presentación (2/5 minutos por equipo)</b></p> <p>Invita a cada equipo a presentar su solución y prototipo a todo el grupo. Durante sus presentaciones, los equipos deben explicar cómo su idea aborda el reto, por qué es innovadora y cómo podría beneficiar a la comunidad rural.</p> <p><b>Paso 7: Comentarios de los compañeros (5 minutos por equipo)</b></p> <p>Después de cada presentación, deje tiempo para que los demás equipos hagan comentarios constructivos y preguntas sobre las soluciones propuestas.</p> <p><b>Paso 8: Selección y premios (10 minutos)</b></p> <p>Dependiendo del contexto, puedes hacer que un jurado o todo el grupo vote la solución más innovadora. Reconozca al equipo ganador con un pequeño premio o certificado.</p> <p><b>Paso 9: Debate y reflexión (10 minutos)</b></p> <p>Concluya la actividad con un debate en grupo. Reflexione sobre la importancia de la innovación en la iniciativa empresarial rural y sobre cómo estas soluciones innovadoras podrían convertirse en empresas viables o en mejoras para la comunidad.</p> <p><b>Paso 10: Observaciones finales (5 minutos)</b></p> <p>Agradezca a los participantes su creatividad y compromiso con el Reto de Innovación Rural. Anímeles a seguir pensando de forma innovadora y a aplicar sus ideas para abordar retos reales en sus comunidades.</p>
<p><b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b></p>	<p>Cualquier</p>



<b>Tiempo de preparación de la actividad</b>	2 horas
<b>Tiempo total de la actividad</b>	2 horas
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario Jóvenes</b>	Juventud
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Habilidades de comunicación</li><li>- Capacidad de escucha</li><li>- Gestión de grupos</li><li>- Gestión del tiempo</li><li>- Empatía</li><li>- Adaptabilidad</li><li>- Habilidades de facilitación .</li></ul>
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Creatividad</li><li>- Resolución de problemas</li><li>- Comunicación</li><li>- Colaboración</li><li>- Pensamiento crítico</li><li>- Gestión del tiempo</li><li>- Presentación</li><li>- Adaptabilidad</li><li>- Escuchar</li><li>- Innovación</li></ul>
<b>Ventajas para los participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aumento de la creatividad</li><li>- Mejora de la capacidad de resolución de problemas</li><li>- Mayor capacidad de comunicación</li><li>- Fortalecimiento del trabajo en equipo y la colaboración</li><li>- Desarrollo del pensamiento crítico</li><li>- Capacidad de gestión del tiempo</li><li>- Adaptabilidad y resistencia cultivadas</li><li>- Fomentar la mentalidad innovadora</li></ul>



<p><b>Elementos de adaptación/innovación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Creatividad</li><li>- Flexibilidad</li><li>- Asunción de riesgos</li><li>- Resolución de problemas</li><li>- Apertura de miras</li><li>- Experimentación</li><li>- Resiliencia</li><li>- Ingenio</li><li>- Iteración</li><li>- Colaboración</li></ul> <p>Adaptación de la actividad "Rural Innovation Challenge" según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel de cimentación:</b></p> <p>En el nivel básico, los participantes pueden centrarse en los retos de su entorno inmediato, como el instituto, la universidad o el hogar.</p> <p>Anime a los participantes a aportar soluciones en el ámbito de su entorno familiar.</p> <p><b>Nivel intermedio:</b></p> <p>Para los participantes de nivel intermedio, mantenga la lista predefinida de retos, pero permítale relacionarlos con sus propias experiencias, ya sea en educación, vivienda u otros contextos.</p> <p>Mantenga la sesión de ideación tal y como se describe en la actividad original. Los participantes intermedios deben estar preparados para pensar de forma innovadora y generar diversas soluciones.</p> <p><b>Nivel Avanzado:</b></p> <p>Para los participantes avanzados, considere la posibilidad de introducir un ejercicio de mapa mental en el que tracen los elementos clave relacionados con la oportunidad o el reto identificados.</p> <p>En esta fase, pida a los participantes que traduzcan sus mapas mentales en prototipos tangibles, haciendo hincapié en la importancia de plasmar las ideas en soluciones prácticas.</p> <p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Se espera que los participantes expertos elaboren mapas mentales complejos que interconecten elementos clave, identificando posiblemente oportunidades o retos potenciales dentro de esas conexiones.</p>
--	---



	Rete a los participantes expertos a considerar el orden y la secuencia de las acciones necesarias para dar vida a sus soluciones innovadoras. Anímelos a reflexionar sobre la viabilidad y el impacto potencial de sus ideas.
<b>Material necesario para la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material de presentación (pizarras, rotuladores, notas adhesivas).</li> <li>- Suministros para la creación de prototipos (materiales de artesanía, herramientas de dibujo).</li> <li>- Descripciones de los retos (impresas o digitales).</li> <li>- Temporizador o reloj.</li> <li>- Premios o certificados (opcional).</li> <li>- Materiales opcionales específicos para los retos.</li> <li>- Caballete para rotafolios o soporte para pizarra blanca (si se utiliza).</li> <li>- Equipo audiovisual (micrófonos, altavoces para grupos grandes).</li> <li>- Espacio para prototipos (si es necesario).</li> </ul>
<b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b>	<i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i>
<b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b>	Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.
<b>Aspecto ecológico</b>	<p>Podemos utilizar dispositivos digitales e incorporar un enfoque ecológico en los diseños de los prototipos. Si no es posible utilizar dispositivos digitales y necesitamos usar papel, podríamos pedir a los participantes ideas para reutilizar el papel. De lo contrario, se reciclará.</p> <p>Si es posible, evite el uso de rotuladores recargables con tinta ecológica. Pida a los participantes que traigan botellas de agua reutilizables.</p>
<b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b>	Los animadores juveniles y los jóvenes empresarios pueden participar en esta actividad





<b>Método de evaluación</b>	<p>Método de evaluación: Comentarios de los compañeros y evaluación de los jueces</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comentarios de los compañeros (autoevaluación y evaluación del equipo): Después de la presentación de cada equipo, deje tiempo para que los demás equipos y participantes aporten comentarios constructivos. Anime a los participantes a evaluar la actuación de su propio equipo y a destacar los puntos fuertes y las áreas de mejora.</li></ul> <p>Evaluación de los jueces (opcional): Si procede, un panel de jueces o formadores puede evaluar la presentación y la solución de cada equipo basándose en criterios predeterminados. Los criterios pueden incluir la creatividad, la viabilidad, el impacto y la capacidad de presentación.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Puntuación (opcional): Asigne puntuaciones o calificaciones al rendimiento y la innovación de cada equipo en función de los criterios establecidos. Calcule las puntuaciones totales si se utilizan varios criterios.</li><li>- Anuncio de los ganadores (opcional): Si decidimos determinar un equipo ganador, anuncie los resultados basándose en los comentarios y la puntuación.</li><li>-</li></ul>
<b>Recursos adicionales</b>	Enlace a la <a href="#">presentación de Creatividad C2</a>



## -C3 : Visión

Descriptores:

"Imaginar el futuro. Desarrollar una visión para convertir las ideas en acciones. Visualice escenarios futuros para ayudar a guiar el esfuerzo y la acción." (Marco EntreComp, 2016)

Competencia	C3 Vision_ Actividad principal
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Juego Lego</b>
<b>Breve descripción de la actividad (*máx. 200 caracteres)</b>	La idea del Juego de Lego es crear un espacio de debate a través de la gamificación para empezar a explorar las futuras acciones a aplicar en nuestra empresa.
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la capacidad de imaginar el futuro a través de un juego</li> <li>- Desarrollar una visión para convertir las ideas en acciones.</li> <li>- Visualizar y recrear posibles escenarios futuros</li> </ul>
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 1: Introducción a C3 del marco EntreComp (5 min) Paso 2:</b></p> <p><b>Explicar la idea del ejercicio (5 min)</b></p> <p>El formador explicará la idea (recuérdelos que podría adaptarse) para crear una realidad (una ciudad, una sociedad, problemas actuales).</p> <p><b>Paso 3: Creación (20 min)</b></p> <p>Individualmente o en grupo, los participantes crearán las ciudades y debatirán entre ellos para organizar las directrices proporcionadas.</p> <p><b>Paso 4: Presentación (10 min)</b></p> <p>Cada grupo o participante presentará el entorno que ha creado.</p> <p><b>Paso 5: Debate en grupo (15 min)</b></p> <p>Debate en grupo entre todos los participantes para encontrar una solución o una solución común a los problemas de sus comunidades individuales.</p> <p>Es posible mezclar todas las ciudades/comunidades para crear una sola y dejar que los participantes encuentren juntos soluciones comunes para los diferentes problemas que cada uno de ellos integra en las diferentes ciudades que ahora es una..</p>



	<p><b>Paso 6: Conclusión (5 min)</b></p> <p>Breve debate sobre la conclusión de la actividad teniendo en cuenta lo ocurrido durante el proceso de la actividad.</p>
<b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b>	Cualquier
<b>Tiempo de preparación de la actividad (para el formador)</b>	5 minutos
<b>Tiempo total de la actividad</b>	40 min
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario</b>	Juventud
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de comunicación</li> <li>- Habilidades de tutoría</li> <li>- Creatividad y capacidad de adaptación a las necesidades del grupo.</li> </ul>
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mente abierta</li> <li>- Motivación/voluntad</li> <li>- Pensamiento crítico</li> </ul>
<b>Ventajas para los participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la capacidad de visualizar y crear escenarios posibles</li> <li>- Desarrollar las capacidades de trabajo en equipo</li> </ul>
<b>Elementos de adaptación/innovación</b>	<p>Puedes utilizar materiales como plastelina, cartón/papel y bolígrafos si no tienes legos.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel básico :</b></p> <p>Para este nivel proponemos reducir el marco de visualización/recreación a un marco que los participantes conozcan muy bien, como su instituto/universidad/su casa, en lugar de su ciudad,</p> <p><b>Nivel intermedio.</b></p>



	<p>Esta actividad se ha desarrollado para este nivel, puedes ponerla en práctica tal y como se describe aquí.</p> <p><b>Nivel avanzado:</b></p> <p>Para un nivel avanzado propondremos a los participantes que reflexionen sobre qué empresas/patrocinadores tendrían que contactar para hacer realidad el prototipo</p> <p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Para un nivel experto, los participantes deberán ser capaces de presentar el prototipo a los patrocinadores o empresas identificadas...</p>
<b>Material necesario para la actividad</b>	Lego
<b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b>	<i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i>
<b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b>	Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.
<b>Aspecto ecológico</b> (especifique recomendaciones para que la actividad sea lo más ecológica posible)	<p>Si es posible, compra un lego de segunda mano o utiliza materiales reciclados para desarrollar la actividad y reutilizarla con más grupos.</p> <p>Pida a los participantes que traigan botellas de agua reutilizables.</p>
<b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización de desarrollo nacional, regional y local</li> <li>- Hubs/incubadoras</li> <li>- Organismo local de desarrollo rural</li> <li>- Organismo local de promoción</li> <li>- Sociedades y clubes universitarios</li> <li>- Entidades públicas/municipios</li> </ul>
<b>Método de evaluación</b>	<p>Evaluación en grupos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué he aprendido sobre mi visión?</li> <li>- ¿Qué he aprendido sobre otra visión?</li> <li>- Qué habilidades necesito mejorar</li> </ul>
<b>Recursos adicionales</b>	Lego



<b>Competencia</b>	<b>C3: Visión_Actividad introductoria</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Grupo visión_Nombre Juego</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b>	<p>Utiliza esta actividad para romper el hielo al comienzo, o muy cerca, de un curso, taller o reunión en la que la gente no se conozca, para ayudar a que todos se conozcan. Haz que el grupo se sienta en un círculo en el que todos puedan ver a los demás. La primera persona dice su nombre. La siguiente persona continúa, pero después de decir su propio nombre, repite el nombre de la primera persona. Cada persona repite un nombre más. Tranquiliza a los participantes hacia el final diciéndoles que no pasa nada si se quedan atascados y anima a los demás a ayudar si alguien se pierde.</p>
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocimiento de nombres: El objetivo principal es ayudar a los participantes a aprender los nombres de los demás. Esto es especialmente útil en situaciones en las que las personas no están familiarizadas entre sí, como el inicio de un curso, taller o reunión.</li> <li>- Romper el hielo: Ayuda a romper la incomodidad o timidez inicial que puede producirse cuando se reúne un grupo de personas que no se conocen. Al participar en una actividad desenfadada y no amenazadora, los participantes se sienten más cómodos en el grupo.</li> <li>- Establecer una buena relación: Aprender los nombres de los demás es el primer paso para establecer una buena relación y conexiones dentro del grupo. Cuando la gente conoce y utiliza los nombres de los demás, se crea un sentimiento de pertenencia y familiaridad.</li> <li>- Participación activa: La actividad fomenta la participación activa de todos los participantes. Todos tienen su turno, lo que garantiza que todos participen y tengan las mismas oportunidades de hablar.</li> <li>- Capacidad de escucha: Mejora la capacidad de escucha, ya que los participantes deben prestar atención a los nombres que mencionan los demás. Esto fomenta la escucha activa, una valiosa habilidad comunicativa.</li> <li>- Reto de memoria: Recordar y repetir varios nombres puede ser un reto para la memoria. Se anima a los participantes a ejercitar su memoria, lo que puede ser un divertido ejercicio cognitivo.</li> <li>- Inclusividad: La actividad es inclusiva y permite que todos participen, independientemente de su formación o experiencia. Fomenta un ambiente inclusivo dentro del grupo.</li> <li>- Creación de equipos: Al participar en una actividad de grupo desde el principio, los participantes empiezan a verse a sí mismos como parte de un equipo. Esto puede establecer un tono positivo para la colaboración y el trabajo en equipo en actividades o debates posteriores.</li> <li>- Establecer un tono positivo: El juego de los nombres es una actividad desenfadada y divertida. Empezar una sesión con una actividad de este tipo puede establecer un tono positivo y relajado para el resto de la</li> </ul>



	<p>reunión o el taller.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar la ayuda y el apoyo: Cuando se anima a los participantes a ayudar si alguien se queda atascado, se fomenta un ambiente de apoyo y cooperación dentro del grupo. Esta disposición a ayudarse mutuamente puede trasladarse a otras actividades del grupo.</li> </ul>
<p><b>Ejecución de la actividad paso a paso</b></p>	<p><b>Paso 1: Introducción a C3 del marco EntreComp (5 min) Paso 2:</b></p> <p><b>Instrucciones del juego (5 min)</b></p> <p>Esta divertida y atractiva actividad para romper el hielo está diseñada para ayudar a los participantes a conocer los nombres de los demás de forma relajada y amena. Es una forma estupenda de romper el hielo en un grupo en el que las personas pueden no estar familiarizadas entre sí.</p> <p>Formación en círculo: Haz que los participantes se sienten en un círculo en el que todos puedan verse. Empiece por la primera persona: El facilitador o un voluntario comienza diciendo su propio nombre. Por ejemplo: "Me llamo Sarah". Nombrar y repetir: La persona a la derecha del primer orador continúa diciendo su propio nombre y luego repite el nombre de la primera persona. Por ejemplo: "Me llamo David y ella se llama Sara". Continúa alrededor del círculo: El proceso continúa con cada persona del círculo repitiendo los nombres de todos los participantes anteriores y añadiendo el suyo propio. Por ejemplo, la tercera persona podría decir: "Me llamo Emily, y ellos se llaman Sarah y David".</p> <p>Fomente la participación: Anima a los participantes a hablar con claridad y a un ritmo moderado para que todos puedan seguir el hilo. Asegúrales también que no pasa nada si se quedan atascados y que otros miembros del grupo pueden ayudarles si alguien se olvida de un nombre.</p> <p>Completa el círculo: Continúa alrededor del círculo hasta que todos los participantes hayan tenido su turno y se hayan repetido los nombres de todos los participantes.</p> <p><b>Paso 3: Variación relacionada con el proyecto (10 minutos)</b></p> <p>Puedes añadir variaciones al juego, como pedir a los participantes que compartan un dato interesante sobre sí mismos junto con su nombre o animarles a utilizar gestos o expresiones creativas al decir sus nombres.</p> <p>Este rompehielos no sólo ayuda a los participantes a aprender los nombres de los demás, sino que también crea un ambiente divertido e integrador en el que todos participan.</p>
<p><b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b></p>	<p>Cualquier lugar</p>



<b>Tiempo de preparación de la actividad</b>	10 M
<b>Tiempo total de la actividad</b>	20 M
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario Jóvenes</b>	Juventud
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de comunicación</li> <li>- Capacidad de escucha</li> <li>- Gestión del grupo</li> <li>- Gestión del tiempo</li> </ul> Empatía
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de escucha</li> <li>- Cooperación</li> <li>- Actitud positiva</li> <li>- Apertura</li> </ul> Adaptabilidad
<b>Ventajas para los participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocimiento del nombre</li> <li>- Rompehielos</li> <li>- Entablar relaciones</li> <li>- Participación active</li> <li>- Ejercicio de memoria</li> </ul>
<b>Elementos de adaptación/innovación</b>	<p>El rompehielos "Juego de nombres" puede adaptarse e innovarse de varias maneras para atender a dinámicas de grupo, objetivos o temas específicos. Ya sea incorporando elementos narrativos, animando a los participantes a compartir hechos singulares, integrando la tecnología o incluso adaptándolo a entornos multilingües, estos ajustes creativos transforman un rompehielos aparentemente básico en una herramienta versátil para fomentar las conexiones, alentar el compromiso y alinearse con los objetivos y las características de grupos diversos.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel de cimentación:</b></p>



	<p>Para los participantes del nivel de la Fundación, simplifique el rompehielos pidiéndoles que se presenten sólo con sus nombres. No es necesario añadir más información sobre el proyecto. información o ideas innovadoras. Reduzca el tamaño del círculo para que todos puedan participar cómodamente y recordar los nombres.</p> <p><b>Nivel intermedio:</b></p> <p>Para los participantes de nivel intermedio, mantenga el rompehielos tal como se ha descrito. Haga hincapié en que, junto con sus nombres, los participantes pueden mencionar brevemente sus funciones o contribuciones al proyecto.</p> <p>Anime a los participantes a incluir una idea innovadora que les gustaría explorar en el proyecto. Asegúrate de que los participantes mantienen un ritmo moderado mientras pronuncian sus nombres y contribuciones.</p> <p><b>Nivel Avanzado:</b></p> <p>A los participantes del nivel Avanzado se les puede retar añadiendo más complejidad al rompehielos. Además de presentarse y mencionar sus funciones e ideas innovadoras, pueden explicar brevemente cómo se alinea su idea innovadora con los objetivos del proyecto.</p> <p>Aumente el tamaño del círculo para que a los participantes les resulte más difícil recordar todos los nombres y contribuciones.</p> <p>Fomente gestos o expresiones creativas cuando los participantes digan sus nombres e ideas.</p> <p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Los participantes expertos pueden ir un paso más allá y centrarse en la interconexión de sus ideas y funciones. Cada participante debe presentarse a sí mismo, su función, su idea innovadora y cómo cree que su idea contribuye o colabora con las ideas de los demás en el círculo.</p> <p>El círculo debe ser grande para que los participantes recuerden y se relacionen con las contribuciones de los demás.</p> <p>Los participantes pueden utilizar expresiones creativas y deben centrarse en destacar las sinergias y conexiones entre sus ideas y funciones.</p>
<p><b>Material necesario para la actividad</b></p>	<p>Disposición de los asientos, participantes, facilitador o líder</p>
<p><b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b></p>	<p><i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i></p>





<b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b>	Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.
<b>Aspecto ecológico</b>	Esta actividad no requiere el uso de material, por favor sea consciente del uso de la luz en la sala de formación y pida a los participantes que traigan botellas de agua reutilizables.
<b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b>	Los animadores juveniles y los jóvenes empresarios pueden participar en esta actividad
<b>Método de evaluación</b>	<p>La evaluación del rompehielos "Juego de nombres" implica solicitar</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- comentarios de los participantes a través de formularios o conversaciones verbales para medir su nivel de comodidad, interacción y experiencia general durante la actividad.</li><li>- Las observaciones durante la actividad son clave, centrándose en el compromiso y en si facilitó una dinámica de grupo más relajada e interactiva.</li><li>- Evaluar hasta qué punto la actividad ha logrado el objetivo previsto, como ayudar a los participantes a aprenderse los nombres de los demás, y considerar las adaptaciones o innovaciones realizadas puede orientar las mejoras.</li></ul> <p>Comparar los comentarios y las observaciones con los objetivos iniciales, como el tiempo y las prácticas ecológicas, ayudará a adaptar la actividad para su uso futuro y a garantizar que siga fomentando un ambiente positivo e integrador para las interacciones del grupo.</p>
<b>Recursos adicionales</b>	Enlace a la <a href="#">presentación de C3 Vision</a>



## -C4 : Valorar las ideas

Descriptores:

"Juzgar qué es el valor en términos sociales, culturales y económicos. Reconocer el potencial que tiene una idea para crear valor e identificar formas adecuadas de sacarle el máximo partido." (Marco EntreComp, 2016)

Competencia	C4_ Valorar las ideas
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>"Subasta de ideas"</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b>	La "subasta de ideas" es una atractiva actividad en la que los participantes aportan y presentan ideas empresariales relacionadas con las comunidades rurales. Utilizan dinero de juguete para "pujar" por las ideas, haciendo hincapié en su valor. Esto fomenta la creatividad y los debates sobre conceptos innovadores para el espíritu empresarial rural.
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular la creatividad: Animar a los participantes a pensar de forma creativa y a generar una amplia gama de ideas empresariales adaptadas a los entornos rurales.</li> <li>- Priorizar ideas: Ayudar a los participantes a comprender el valor de sus ideas y priorizarlas en función de la importancia percibida y el impacto potencial.</li> <li>- Mejorar las habilidades de presentación: Ofrecer a los participantes la oportunidad de articular y presentar sus ideas con eficacia.</li> <li>- Fomentar el debate: Promover debates abiertos sobre los méritos de las distintas ideas y los factores que las hacen valiosas.</li> <li>- Destacar la importancia del pensamiento innovador en la iniciativa empresarial rural y el desarrollo comunitario.</li> <li>- Inspirar la acción: Anime a los participantes a considerar cómo pueden desarrollarse las ideas más valoradas para convertirlas en iniciativas empresariales viables.</li> <li>- Crear compromiso: Fomentar un entorno de aprendizaje interactivo y agradable que favorezca la participación activa y el intercambio de ideas entre los participantes.</li> </ul>
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 1: Introducción al C4 del Marco EntreComp (5 minutos)</b></p> <p><b>Paso 2: Introducción a la actividad (5 minutos)</b></p>



Reúna a todos los participantes e introduzca el propósito de la actividad: estimular la creatividad, priorizar las ideas y destacar el valor de los conceptos innovadores en el empresariado rural.

### **Paso 3: Generación de ideas (20-30 minutos)**

Conceda a los participantes un tiempo determinado para que aporten el mayor número posible de ideas empresariales relacionadas con las empresas rurales o el desarrollo comunitario. Anímeles a anotar esas ideas individualmente.

\*Si es posible o si no surgen muchas ideas, proporcione ejemplos reales de empresas rurales con éxito para inspirar a los participantes y ofrecerles ideas prácticas.

### **Paso 4: Selección de ideas (5 minutos)**

Indique a los participantes que elijan una idea de su lista que presentarán durante la subasta.

### **Paso 5: Descripción de la idea (15 minutos)**

Los participantes deberán preparar una breve descripción de la idea elegida. Deberá incluir:

- Nombre de la idea.
- Un breve resumen del concepto.
- Explicación de cómo puede beneficiar a la comunidad rural.

### **Paso 6: Preparación de la subasta de ideas (10 minutos)**

Disponga a los participantes en círculo o en una zona para sentarse. Distribuya "dólares idea" (dinero de juego o fichas) a cada participante.

### **Paso 7: Proceso de subasta (varía en función del tamaño del grupo)**

Selecciona a un participante para que inicie la subasta. Presentan su idea al grupo, haciendo hincapié en su valor. Tras la presentación, permite a los participantes pujar por la idea utilizando sus dólares para ideas. El presentador decide si acepta o rechaza las pujas. Si acepta una puja, el postor "compra" la idea y puede entablar un breve debate sobre ella. Continúa este proceso hasta que todos los participantes hayan presentado sus ideas y participado en la subasta. \*Cada vez que un ganador gana una puja, debe incluir una mejora de la idea.

### **Paso 7: Reflexión (20 minutos)**

Los participantes aportarán comentarios constructivos sobre las ideas de los demás. Esto puede ayudar a refinar y mejorar los conceptos presentados (10 minutos). Facilite un debate en grupo (10 minutos). Pida a los participantes que compartan qué hizo que determinadas ideas fueran más valiosas para ellos durante la subasta. Discuta la importancia del pensamiento creativo y de reconocer el potencial de los conceptos innovadores en las zonas rurales.



	<p>espíritu empresarial. Anime a los participantes a considerar cómo pueden desarrollarse las ideas más valoradas para convertirlas en proyectos empresariales viables.</p> <p><b>Paso 8: Conclusión (5 minutos)</b></p> <p>Agradezca a los participantes su participación activa y sus ideas. Resuma los puntos clave de la actividad, haciendo hincapié en la importancia del pensamiento creativo y la valoración de las ideas innovadoras en la iniciativa empresarial rural.</p>
<b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b>	Cualquier lugar
<b>Tiempo de preparación de la actividad</b>	1 h
<b>Tiempo total de la actividad</b>	1.5-2 h
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario Jóvenes</b>	Juventud
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creatividad: Generación de ideas empresariales innovadoras.</li> <li>- Presentación: Comunicar y exponer ideas con eficacia.</li> <li>- Negociación: Participar en el proceso de subasta.</li> <li>- Pensamiento crítico: Evaluar y valorar las ideas.</li> <li>- Comunicación: Proporcionar retroalimentación durante la fase de reflexión.</li> <li>- Trabajo en equipo: Participar en debates y actividades de grupo.</li> </ul>
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Escuchar</li> <li>- Resolución de problemas</li> <li>- Gestión del tiempo</li> <li>- Pensamiento lateral</li> </ul>
<b>Ventajas para los participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumento de la creatividad</li> <li>- Mejora de la capacidad de presentación de ideas</li> <li>- Mejor capacidad de valoración de ideas</li> <li>- Negociación eficaz</li> <li>- Desarrollo del pensamiento crítico</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mayor confianza a la hora de compartir ideas</li> <li>- Ideas para establecer prioridades</li> <li>- Apreciación de la innovación en el empresariado rural</li> </ul>
<p><b>Elementos de adaptación/innovación</b></p>	<p>La adaptación y la innovación son elementos esenciales en el proceso de afrontar retos y lograr avances. La creatividad está en el centro de estos elementos, ya que impulsa la generación de ideas y soluciones novedosas. La flexibilidad permite a individuos y organizaciones adaptarse a circunstancias cambiantes y adoptar nuevos enfoques. La capacidad de resolver problemas es crucial para identificar y superar obstáculos, mientras que la amplitud de miras fomenta la exploración de diversas perspectivas y soluciones no convencionales. La experimentación y la asunción de riesgos van de la mano, ya que implican probar nuevos conceptos y aceptar la posibilidad del fracaso como parte del proceso de aprendizaje. El ingenio y la resiliencia ayudan a las personas y a los grupos a superar los contratiempos y adaptar sus estrategias en consecuencia.</p> <p>La iteración garantiza la introducción de mejoras continuas, y la colaboración con otras personas aporta competencias y puntos de vista diversos al proceso de innovación. Juntos, estos elementos capacitan a las personas y a las organizaciones para adaptarse e innovar eficazmente en respuesta a los retos y oportunidades cambiantes.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel de cimentación:</b></p> <p>Para los participantes del nivel básico, simplifique la actividad para centrarse en la comprensión básica de la resolución de problemas y la presentación de ideas.</p> <p>Proporcione una lista predefinida de retos entre los que elegir para evitar que los participantes tengan dificultades a la hora de identificarlos.</p> <p>Reduzca el tiempo asignado a la ideación a 10-15 minutos para evitar abrumar a los participantes.</p> <p>En lugar de crear prototipos, pida a los participantes que describan verbalmente sus ideas.</p> <p>Durante la presentación, anime a los participantes a hacer una breve descripción de su idea, haciendo hincapié en su relevancia para el reto elegido.</p> <p><b>Nivel intermedio:</b></p> <p>Para los participantes de nivel intermedio, mantenga la estructura principal de la actividad con algunas mejoras.</p>



Incluir una gama más amplia de retos relevantes para las zonas rurales, permitiendo a los participantes elegir uno.

Mantén el tiempo de ideación entre 20 y 30 minutos, pero fomenta una lluvia de ideas más profunda.

Continúe con el desarrollo de prototipos, pero sugiera utilizar ayudas visuales sencillas o bocetos.

Durante la presentación, asegúrese de que los participantes explican no sólo la idea, sino también los beneficios potenciales y los aspectos innovadores.

#### **Nivel Avanzado:**

Los participantes del nivel Avanzado pueden profundizar en la actividad.

Permita que los participantes propongan sus propios retos rurales, fomentando un mayor nivel de iniciativa.

Ampliar la sesión de ideación a 30-45 minutos, animando a los participantes a pensar de forma más creativa e innovadora.

Continúe con el desarrollo de prototipos, pero espere representaciones visuales más sofisticadas.

Durante la presentación, los participantes deberán exponer sus soluciones de forma exhaustiva, destacando los aspectos innovadores y prácticos de sus ideas.

#### **Nivel experto:**

Los participantes expertos deben abordar la actividad centrándose en el pensamiento estratégico e innovador.

Anime a los participantes no sólo a identificar los retos, sino también a proponer soluciones a los retos identificados.

Proporcionar un tiempo de ideación prolongado con la expectativa de obtener ideas altamente creativas e innovadoras.

Al desarrollar prototipos, sugiera la incorporación de ayudas visuales avanzadas, modelos o representaciones digitales.

Durante la presentación, se espera que los participantes expongan sus ideas con un alto grado de detalle, haciendo hincapié en su posible impacto y viabilidad en el espíritu empresarial rural y el desarrollo comunitario.



<p><b>Material necesario para la actividad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Idea Dólares" o Fichas: Proporcione dinero de juego o fichas para simular el proceso de puja. Distribúyalas equitativamente entre los participantes antes de la actividad.</li> <li>- Materiales de presentación: Asegúrese de que cada participante tenga acceso a un rotafolio, una pizarra o cualquier otro medio para presentar sus ideas al grupo. También pueden ser necesarios rotuladores o instrumentos de escritura.</li> <li>- Temporizador o reloj: Utilice un cronómetro o un reloj para controlar el tiempo durante las presentaciones de ideas y la fase de subasta. Esto ayuda a mantener el ritmo de la actividad.</li> <li>- Espacio y asientos: Disponga a los participantes en círculo o en una zona de asientos para facilitar las presentaciones y el proceso de licitación.</li> <li>- Premios o certificados opcionales: Dependiendo del contexto y los objetivos, puede preparar certificados o pequeños premios para reconocer las ideas o los participantes destacados.</li> <li>- Materiales para la descripción de ideas: Proporcione materiales para que los participantes escriban una breve descripción de su idea. Pueden ser tarjetas, notas adhesivas o papel y bolígrafo.</li> <li>- Guía del animador: Prepare una guía o guión para el facilitador que garantice un desarrollo fluido de la actividad, incluidas las instrucciones para los participantes.</li> </ul>
<p><b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b></p>	<p><i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i></p>
<p><b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b></p>	<p>Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.</p>
<p><b>Aspecto ecológico</b></p>	<p>Podemos utilizar dispositivos digitales. Si no es posible utilizar dispositivos digitales y necesitamos usar papel, podríamos pedir a los participantes ideas para reutilizar el papel. De lo contrario, se reciclará. Utiliza fichas reutilizables para la actividad.</p> <p>Si es posible, utiliza rotuladores recargables con tinta ecológica. Pide a los participantes que traigan botellas de agua reutilizables.</p>
<p><b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b></p>	<p>Los animadores juveniles y los jóvenes empresarios pueden participar en esta actividad</p>



<b>Método de evaluación</b>	<p>La evaluación de la actividad "Subasta de ideas" puede llevarse a cabo a través de varios métodos para calibrar su eficacia y el nivel de compromiso entre los participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comentarios de los compañeros, en los que los participantes dan su opinión sobre la creatividad y la calidad de las ideas presentadas por sus compañeros. Este feedback puede recogerse mediante comentarios escritos o discusiones verbales.</li><li>- Auto-reflexión, ponderando su propio rendimiento en términos de articulación de ideas y habilidades de presentación.</li><li>- Observando los niveles de participación y la calidad de los debates, el animador puede evaluar el éxito general de la actividad.</li><li>- Se puede introducir una puntuación para un elemento competitivo, con criterios predeterminados, que permita a los participantes puntuar cada idea por la que pujan durante la subasta.</li><li>- Un debate de grupo o una encuesta posterior a la actividad pueden recoger las percepciones colectivas de los participantes, las lecciones aprendidas y las sugerencias de mejora, garantizando una evaluación exhaustiva del impacto y la eficacia de la actividad.</li></ul>
<b>Recursos adicionales</b>	Enlace a la <a href="#">presentación de C4 Valuing Ideas</a>





## -C5 : Pensamiento ético y sostenible

Descriptores:

"Evaluar las consecuencias de las ideas que aportan valor y el efecto de la acción empresarial en la comunidad destinataria, el mercado, la sociedad y el medio ambiente. Reflexionar sobre la sostenibilidad de los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo y el curso de acción elegido. Actuar con responsabilidad".  
(Marco EntreComp, 2016)

Competencia	C5: Pensamiento ético y sostenible
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Peripatéticos ecológicos</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b>	Reflexionar en grupos sobre los aspectos ecológicos/éticos de las ideas de negocio de los participantes que deberían tenerse en cuenta al pasear por la naturaleza y recoger basura.
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Practicar el aprendizaje activo mediante métodos peripatéticos.</li> <li>- Reflexionar sobre los aspectos ecológicos, éticos y de sostenibilidad de una idea de negocio.</li> <li>- Mejorar las habilidades ecológicas.</li> <li>- Sensibilizar sobre la protección del medio ambiente.</li> </ul>
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 0: Prepárese (5 min)</b></p> <p>Antes del evento hay que ponerse en contacto con los participantes y explicarles que la actividad será al aire libre que necesitarán ropa y calzado cómodos, botella de agua y globos y bolsas de basura</p> <p><b>En el día:</b></p> <p><b>Paso 1: Introducción a la Competencia 5 Pensamiento ético y sostenible (5 min)</b></p> <p><b>Paso 2: Explicar el ejercicio: (5 min)</b></p> <p>El ejercicio Eco_peripatético consiste en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Caminar</li> <li>- que refleja</li> </ul> <p>recoger basura de la naturaleza</p>



	<p>-estimar el tiempo de contaminación que han sustraído a la naturaleza (véase el póster sobre biodegradación adjunto)</p> <p>En grupos de 3, los participantes darán un largo paseo de al menos 1 hora. Compartirán sus reflexiones y se darán retroalimentación unos a otros sobre su idea de negocio. Si no tienen una idea preparada, puedes pedirles que utilicen lo que desarrollaron para el ejercicio de C1_Detectar oportunidades (Lupa). Se comentarán entre ellos y reflexionarán sobre los aspectos ecológicos/éticos que deben tenerse en cuenta en cada idea.</p> <p>Transversalmente, se les pedirá que recojan la basura que encuentren por el camino, clasificándola para su reciclaje (una bolsa de papel, una de plástico y una de vidrio)</p> <p>El origen del concepto peripatético deriva del hábito de Aristóteles de caminar (peripatético) mientras enseña/aprende y tiene varios beneficios.</p> <p><b>Paso 3: Empezar (10 min)</b></p> <p>Marca la zona y la hora para volver y asegúrate de que todos los participantes tienen guantes y bolsas. Enséñales el "Póster Biodegrade" (Anexo)</p> <p><b>Etapa 4: Paseo eco_peripatético (45/60 min)</b></p> <p>Si disponen de 1 hora, deben dedicar 15/20 minutos a la idea de cada persona: 1 de ellos debe llevar la cuenta del tiempo. Cada persona debe llevar una bolsa y pueden estimar la cantidad de vidrio, plástico, papel y basura que se llevan intentando calcular los años de contaminación que están sacando de la Tierra.</p> <p><b>Paso 5: Tiempo de reflexión estática (15 min)</b></p> <p>Comparta los resultados en términos de años de ahorro formando contaminación por grupo y pida a los participantes que compartan su reflexión sobre toda la experiencia en gran grupo (todos juntos si es posible).</p>
<p><b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b></p>	<p>En la naturaleza o en un gran parque</p>
<p><b>Tiempo de preparación de la actividad (para el formador)</b></p>	<p>20 minutos</p>
<p><b>Tiempo total de la actividad</b></p>	<p>55/ 90 minutos</p>
<p><b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b></p>	<p>Básico/intermedio</p>




<b>Grupo destinatario Jóvenes</b>	Juventud
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de comunicación</li> <li>- Habilidades de tutoría</li> <li>- Creatividad y capacidad de adaptación a las necesidades del grupo.</li> </ul>
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mente abierta</li> <li>- Motivación/voluntad</li> <li>- Pensamiento crítico</li> <li>- Objetividad y honradez</li> </ul>
<b>Ventajas para los participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Practicar el pensamiento crítico</li> <li>- Tomar conciencia de nuestro impacto en el medio ambiente</li> <li>- Identificar las necesidades de los demás y apoyarse mutuamente</li> </ul>
<b>Elementos de adaptación/innovación</b>	<p>Puedes colaborar con una organización ecologista y plantar árboles autóctonos en lugar de recoger basura.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel básico</b></p> <p>Para este nivel proponemos reducir el tiempo de reflexión a 30 minutos 10 minutos cada uno, Y tener sólo una tarea a la vez.</p> <p><b>Nivel intermedio.</b></p> <p>Esta actividad se ha desarrollado para este nivel, puedes ponerla en práctica tal y como se describe aquí.</p> <p><b>Avance:</b></p> <p>Para un nivel avanzado propondremos reflexionar sobre aspectos éticos y de sostenibilidad de la idea a corto, medio y largo plazo, un mapa mental con elementos clave a considerar en torno a la oportunidad detectada.</p> <p>Para este nivel también se puede pedir a los participantes que encuentren una idea para crear/construir un producto vendible a partir de la basura que han recogido del campo.</p> <p><b>Nivel experto</b></p>



	<p>A nivel de expertos, los participantes deberán ser capaces de identificar las normas nacionales y regionales relativas a los aspectos éticos y de sostenibilidad identificados a corto, medio y largo plazo.</p> <p>Propondremos ampliar a media hora el tiempo de reflexión por participante</p> <p>Para este nivel también se puede pedir a los participantes que encuentren una idea para crear/construir un producto vendible a partir de la basura que han recogido del campo. En este caso, les animaríamos a elaborar planes de marketing para el producto.</p>
<b>Material necesario para la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recogedor de basura manual (si es posible)</li> <li>- Guantes</li> <li>- Bolsas de basura y reciclaje</li> </ul> <p>*Quizás el ayuntamiento podría proporcionar este equipo</p>
<b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b>	<p>Muy importante utilizar ropa cómoda y equipos y guantes seguros para evitar el contacto con la basura. Muy importante pedir a los participantes que se laven las manos al terminar la actividad.</p> <p><i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i></p>
<b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b>	<p>Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.</p>
<b>Aspecto ecológico</b>	<p>Pida a los participantes que traigan botellas de agua reutilizables y proporcione bolsas compostables y globos reutilizables.</p>
<b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización de desarrollo nacional, regional y local</li> <li>- Hubs/incubadoras</li> <li>- Organismo local de desarrollo rural</li> <li>- Organismo local de promoción</li> <li>- Sociedades y clubes universitarios</li> <li>- Entidades públicas/municipios</li> <li>- Organizaciones medioambientales</li> </ul>
<b>Método de evaluación</b>	<p>Tiempo de reflexión estática:</p>



	<p>Pida a los participantes que compartan su reflexión sobre la experiencia en gran grupo (todos juntos si es posible).</p>
<p><b>Recursos adicionales</b>  (documentación adicional, recursos, plantillas de apoyo a la ejecución de la actividad)</p>	 <p>El cartel "Biodegrade" figura en el anexo 2 del presente documento.</p>



## 4. Actividades para el Área 2: Recursos

Garantizar que disponemos de los Recursos adecuados será clave para el éxito de nuestra idea de negocio. Estos recursos, tal y como se denominan en el Marco, consisten en competencias personales (a saber, autoconciencia y autoeficacia, motivación y perseverancia), materiales (por ejemplo, medios de producción y recursos financieros) o inmateriales (por ejemplo, conocimientos específicos, habilidades y actitudes), tal y como se denominan en el Marco.

### - Actividades adaptadas desarrolladas para el Área 2: Recursos

#### -C6 : Autoconciencia y autoeficacia

Descriptores:

" Reflexionar sobre sus necesidades, aspiraciones y deseos a corto, medio y largo plazo. Identifica y evalúa tus puntos fuertes y débiles individuales y de grupo. Cree en tu capacidad para influir en el curso de los acontecimientos, a pesar de la incertidumbre, los contratiempos y los fracasos temporales." (Marco EntreComp, 2016)

Competencia	C6_Autoconciencia y autoeficacia
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Espejo del crecimiento</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b>	Esta actividad anima a los participantes a reflexionar sobre sus puntos fuertes y sus áreas de crecimiento, y a fijarse objetivos realistas, fomentando tanto el autoconocimiento como la autoeficacia.
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la autoconciencia mediante identificando puntos fuertes y áreas de mejora.</li> <li>- Fomentar la autoeficacia estableciendo y alcanzando objetivos realistas.</li> </ul>



**Ejecución de la actividad paso a paso**

**Paso 1: Introducción a C6 del marco EntreComp (5 minutos) Paso 2:**

**Introducción a la actividad (5 minutos)**

Comience explicando la importancia de la autoconciencia y la autoeficacia. Proporcione breves definiciones y ejemplos. Entabla un breve debate con los participantes sobre las ventajas de conocer los puntos fuertes de cada uno y de fijarse objetivos alcanzables.

**Paso 3: Identificación de puntos fuertes (10 minutos)**

Distribuya notas adhesivas y bolígrafos a cada participante.

Pediremos a los participantes que escriban al menos tres de sus puntos fuertes personales en notas adhesivas separadas.

Pida a cada participante que coloque sus notas en el rotafolio o la pizarra, creando un "Espejo de puntos fuertes" colectivo.

**Paso 4: Áreas de crecimiento (10 minutos)**

Guíe a los participantes para que reflexionen sobre las áreas que les gustaría mejorar o desarrollar. Fomente la honestidad y la autorreflexión y les pediremos que escriban estas áreas en nuevas notas adhesivas y las coloquen debajo de sus puntos fuertes.

**Paso 5: Fijación de objetivos (15 minutos)**

Discuta la importancia de fijar objetivos realistas y alcanzables y pida a cada participante que elija un área de crecimiento y fije un objetivo específico, mensurable, alcanzable, pertinente y con un plazo determinado relacionado con ella.

Pídales que escriban este objetivo en una nueva nota adhesiva y que la coloquen junto al área de crecimiento que hayan identificado.

**Paso 6: Puesta en común y reflexión (10 minutos)**

Recorreremos la sala para que cada participante comparta brevemente los puntos fuertes que ha identificado, las áreas en las que necesita mejorar y los objetivos que se ha marcado.

**Paso 7: Clausura (5 minutos)**

Resumir la importancia de la autoconciencia y la autoeficacia en el desarrollo personal. Anima a los participantes a que conserven su "Espejo del crecimiento" como ordatorio visual de sus puntos fuertes y objetivos.



<b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b>	No existe una necesidad específica
<b>Tiempo de preparación de la actividad</b>	15 minutos
<b>Tiempo total de la actividad</b>	1 hora
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario Jóvenes</b>	Juventud
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Habilidades de facilitación</li><li>- Conocimiento de los conceptos de autoconciencia y autoeficacia.</li></ul> Gran capacidad de comunicación y facilitación
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprensión básica de la autorreflexión.</li></ul> Capacidad para expresar pensamientos y fijar objetivos sencillos
<b>Ventajas para los participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mayor conocimiento de uno mismo: los participantes adquieren un conocimiento más profundo de sus puntos fuertes y sus áreas de crecimiento, lo que conduce a un mayor conocimiento de sí mismos.</li></ul> Motivación para el crecimiento personal: El "Espejo del Crecimiento" les sirve de recordatorio visual de su potencial, motivándoles para trabajar en pos de sus objetivos.





<b>Elementos de adaptación/innovación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Integración tecnológica: La actividad podría adaptarse a entornos virtuales utilizando plataformas colaborativas de pizarra digital.</li><li>- Creatividadvisualización: Los participantes podían crear digital representaciones visuales de sus puntos fuertes y objetivos utilizando herramientas multimedia.</li></ul> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel básico:</b></p> <p>Proponemos introducir conceptos básicos de autoconciencia y reflexión.</p> <p><b>Nivel intermedio :</b></p> <p>Desarrollar ejercicios de reflexión más complejos relacionados con la identificación de oportunidades y el establecimiento de objetivos personales.</p> <p><b>Nivel avanzado :</b></p> <p>Proponemos aplicar un elemento basado en proyectos en el que los participantes creen un plan de crecimiento personal y profesional basado en sus reflexiones</p> <p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Fomentar un profundo conocimiento de la propia mentalidad empresarial y la capacidad de detectar oportunidades de crecimiento.</p> <p>Además de las adaptaciones mencionadas, proponemos potenciar la actividad de reflexión mediante:</p> <p>Incorporar la dinámica de grupo</p> <p>Anime a los participantes a participar en debates de grupo para compartir ideas, aprender unos de otros y obtener diversas perspectivas sobre el desarrollo personal.</p> <p>Utilizar la tecnología</p> <p>Introducir herramientas o plataformas digitales que faciliten la reflexión continua y el seguimiento de los progresos. Esto puede mejorar la accesibilidad y la eficacia del proceso de reflexión.</p>
<b>Material necesario para la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rotafolio o pizarra blanca con rotuladores</li><li>- Notas adhesivas y bolígrafos</li><li>- Un espacio tranquilo y confortable</li></ul>



<p><b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b></p>	<p>Comodidad física: podemos garantizar que los participantes se encuentren en un entorno cómodo y seguro para facilitar una autorreflexión abierta y sincera.</p> <p><u>Confidencialidad y respeto</u>: Hacer hincapié en la importancia de la confidencialidad y el respeto de la reflexión de cada participante.</p> <p><i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i></p>
<p><b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b></p>	<p>El concepto de autoconciencia y autoeficacia es universal y puede aplicarse a adultos en entornos profesionales o de desarrollo personal, por lo que es transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.</p>
<p><b>Aspecto ecológico</b></p>	<p>Utilizando materiales reciclables como papel y rotuladores no tóxicos para las notas adhesivas y el rotafolio. Animando a los participantes a reutilizar o reciclar los materiales después de la actividad.</p>
<p><b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Instituciones educativas</li> <li>- Organizaciones sin ánimo de lucro</li> </ul>
<p><b>Método de evaluación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Diarios de autorreflexión</b>: proporcionaremos a los participantes diarios para que documenten sus progresos hacia sus objetivos a lo largo del tiempo.</li> </ul> <p><b>Observación y retroalimentación</b>: Facilitadores pueden evaluar el compromiso, la apertura y las interacciones de los participantes durante la actividad.</p>
<p><b>Recursos adicionales</b></p>	<p>Enlace a la <a href="#">presentación C6 Autoconocimiento-autoeficacia</a></p>



## -C7 : Motivación y perseverancia

Descriptor:

"Esté decidido a convertir las ideas en acción y a satisfacer su necesidad de logro. Prepárate para ser paciente y seguir intentando alcanzar tus objetivos individuales o de grupo a largo plazo. Sé resiliente ante la presión, la adversidad y el fracaso temporal ." (Marco EntreComp, 2016).

Competencia	C7 - Motivación y perseverancia
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Aumentar la confianza</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b>	La motivación y la perseverancia son competencias relacionadas con la capacidad de no rendirse en los momentos difíciles. Puede ser útil recordar momentos difíciles del pasado y reflexionar sobre lo que ha sido útil.
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ofrecer una herramienta para reforzar la confianza de los jóvenes empresarios en aquellos momentos en los que su actividad empresarial presenta retos y la tentación de abandonar.</li> </ul>
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 1: Introducción al C1 del marco EntreComp (5 min) Paso 1: Introducción a la actividad y rompehielos (5 min)</b></p> <p>La actividad puede realizarse individualmente o en grupo. Requiere autorreflexión y centrarse en la propia experiencia. Un entorno de grupo puede aumentar el impacto de la función de apoyo que supone compartir experiencias.</p> <p>Posible ejercicio para romper el hielo para grupos de personas que no se conocen El facilitador divide al grupo en grupos más pequeños de 3,4 personas. (3 min)</p> <p><b>Paso 2: Recordar los retos de la vida (2 minutos)</b></p> <p>El animador pide a los participantes que recuerden una experiencia del pasado en la que hayan superado una situación difícil y, aun así, hayan conseguido actuar con eficacia.</p> <p><b>Paso 3: Reflexión sobre los retos (2 min)</b></p>



	<p>En un rotafolio, el animador escribe las siguientes preguntas: 1. ¿Cómo pudo hacerlo? 2. ¿Qué le funcionó bien? 3. ¿Qué es importante recordar para la próxima vez?</p> <p><b>Paso 4: Debate en pequeños grupos (15 minutos)</b></p> <p>Pida a los participantes que discutan en grupo y recoja sus respuestas para cada pregunta en una hoja.</p> <p><b>Paso 5: Debate en la sala plenaria (15 min)</b></p> <p>Cada grupo compartirá sus respuestas con los demás grupos</p>
<b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b>	En cualquier lugar
<b>Tiempo de preparación de la actividad</b>	5 minutos
<b>Tiempo total de la actividad</b>	45 min + 5 minutos de evaluación
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario Jóvenes</b>	Jóvenes o adultos (a partir de 17 años)
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad para facilitar dinámicas de grupo.</li> <li>- Capacidad de escucha.</li> <li>- Capacidad de hacer que los alumnos se sientan cómodos para expresar su opinión/pensamientos, recuerdos.</li> </ul>
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	N/A
<b>Ventajas para los participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender de las experiencias de los demás</li> <li>- Centrarse en sus propias capacidades y valorarlas</li> </ul>



<p><b>Elementos de adaptación/innovación</b></p>	<p>La tarea también puede utilizarse de forma individual para que sirva de herramienta a los jóvenes empresarios en momentos difíciles sin necesidad de apoyo de un grupo.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel de cimentación:</b></p> <p>Pida a los participantes que compartan una experiencia difícil no necesariamente relacionada con el trabajo y pregúnteles cómo la superaron.</p> <p><b>Nivel intermedio:</b></p> <p>Siga la descripción de esta hoja</p> <p><b>Nivel Avanzado:</b></p> <p>Haga también las siguientes preguntas para añadirlas a las ya descritas anteriormente: 1. ¿Qué consejo le darías a un joven empresario? 2. ¿Cuáles son, en tu opinión, las estrategias para superar el vacío? Conceda más tiempo que el sugerido en esta ficha.</p> <p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Pide también al menos 5 estrategias para superar el vacío.</p>
<p><b>Material necesario para la actividad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rotafolios</li> <li>- Papeles y bolígrafos</li> </ul>
<p><b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b></p>	<p><i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i></p>
<p><b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b></p>	<p>Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.</p>
<p><b>Aspecto ecológico</b></p>	<p>Podrían utilizarse ordenadores o medios digitales en lugar de papel (por ejemplo, Mentimeter)</p>
<p><b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización de desarrollo nacional, regional y local</li> <li>- Hubs/incubadoras</li> <li>- Organismo local de desarrollo rural</li> <li>- Organismo local de promoción</li> <li>- Sociedades y clubes universitarios</li> </ul>



	-Entidades públicas/municipios
<b>Método de evaluación</b>	En un rotafolio, dibuja un círculo y, en el centro, un punto. Da la vuelta a la pizarra para que los participantes no puedan ver el dibujo. Pide a cada participante que escriba su propio punto sobre su satisfacción a una distancia del punto central según lo satisfactoria que le haya resultado la actividad. (min 5)
<b>Recursos adicionales</b>	N/A



## -C8 : Movilización de recursos

Descriptores:

"Conseguir y gestionar los recursos materiales, inmateriales y digitales necesarios para convertir las ideas en acción. Aprovechar al máximo los recursos limitados. Obtener y gestionar las competencias necesarias en cualquier fase, incluidas las competencias técnicas, jurídicas, fiscales y digitales ." (Marco EntreComp, 2016).

Competencia	C 8 - Movilización de recursos
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Construya su estrategia</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b> (*máx. 200 caracteres)	La competencia de movilizar recursos requiere el conocimiento de las posibles estrategias para gestionar los recursos presentes en una empresa y reunir otros nuevos.
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentar el conocimiento de los participantes sobre las posibles estrategias de movilización de recursos para su empresa.</li> </ul>
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 1: Introducción al C8 del marco EntreComp (5 min) Paso 2:</b></p> <p><b>Rompehielos (10 min)</b></p> <p>Posible ejercicio para romper el hielo en grupos de personas que no se conocen entre sí</p> <p><b>Paso 3: Elige tu estrategia (5 min)</b></p> <p>El animador divide al grupo en grupos de 2 o más personas considerando que cada grupo elegirá una estrategia y que son 12 *VEA EL ANEXO ESTRATEGIAS AL FINAL DE ESTE FORMULARIO Y SU SIGNIFICADO ( 2 min) y pide a cada persona/pareja o grupito que coja un papel doblado de una caja (5 min)</p> <p><b>Paso 4: Defina su estrategia (10 min)</b></p> <p>El animador pide a los participantes que se sienten y que, dentro de su grupo, escriban una definición de la estrategia que han elegido</p> <p><b>Paso 5: Feedback (5 min)</b></p> <p>Tiempo de feedback. Cada miembro de cada grupo compartirá la definición escrita en grupo</p>



	<p><b>Paso 6: Preguntas y respuestas (10 min)</b></p> <p>El animador lee la definición de cada una de las 12 estrategias y pregunta a los participantes si hay preguntas o comentarios</p>
<b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b>	En cualquier lugar
<b>Tiempo de preparación de la actividad</b>	5 minutos - poner en una caja 12 papeles doblados cada uno de los cuales enunciará una estrategia de movilización de recursos
<b>Tiempo total de la actividad</b>	45 min la actividad - 5 min evaluación
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Fundación
<b>Grupo destinatario Jóvenes</b>	Jóvenes o adultos (a partir de 17 años)
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad para facilitar dinámicas de grupo.</li> <li>- Capacidad de escucha.</li> <li>- Capacidad para transmitir contenidos.</li> </ul>
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	N/A
<b>Ventajas para los participantes</b>	-Aprender estrategias concretas para movilizar recursos
<b>Elementos de adaptación/innovación</b>	<p>Puede aplicarse individualmente o en grupo.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel básico:</b> Por favor, siga las indicaciones de esta hoja</p> <p><b>Nivel intermedio:</b> Leer y compartir la definición de las estrategias y pedir que las amplíen.</p>





	<p><b>Nivel avanzado:</b> Pedir que escriban al menos 12 estrategias para Movilizar recursos</p> <p><b>Nivel experto:</b> Pide que escriban al menos 12 estrategias para Movilizar el recurso dando también consejos y una descripción exhaustiva de cómo ponerlas en práctica.</p>
<b>Material necesario para la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rotafolio para la evaluación</li> <li>- Una caja para las estrategias post it</li> <li>- Publicarlo</li> <li>- Documentos</li> <li>- Bolígrafos</li> </ul>
<b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b>	<p><i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i></p>
<b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b>	<p>Transferible a diferentes grupos destinatarios con los contenidos adecuados , puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos con los contenidos adecuados.</p>
<b>Aspecto ecológico</b>	<p>Se pueden utilizar teléfonos móviles en lugar de papel</p>
<b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización de desarrollo nacional, regional y local</li> <li>- Hubs/incubadoras</li> <li>- Organismo local de desarrollo rural</li> <li>- Organismo local de promoción</li> <li>- Sociedades y clubes universitarios</li> <li>- Entidades públicas/municipios</li> </ul>
<b>Método de evaluación</b>	<p>En un rotafolio, dibuja un círculo y, en el centro, un punto. Da la vuelta a la pizarra para que los participantes no puedan ver el dibujo. Pide a cada participante que escriba su propio punto sobre su satisfacción a una distancia del punto central según lo satisfactoria que le haya resultado la actividad.</p>
<b>Recursos adicionales</b>	<p>Anexo 3. Las 12 estrategias y su definición*</p> <p>Vínculo con la <a href="#">presentación C8 Movilización de recursos</a></p>



## -C9 : Alfabetización financiera y económica

Descriptores:

" Calcule el coste de convertir una idea en una actividad generadora de valor. Planificar, poner en marcha y evaluar las decisiones financieras a lo largo del tiempo. Gestionar la financiación para asegurarme de que mi actividad de creación de valor puede perdurar a largo plazo ." (Marco EntreComp, 2016).

Competencia	C9_Alfabetización financiera y económica
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Taller de educación financiera</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b> (*máx. 200 caracteres)	Este taller se centrará en mejorar la comprensión de los participantes de los conceptos y habilidades financieros, con un énfasis específico en las finanzas personales y la gestión eficaz de los recursos. Se tratarán temas como el presupuesto, el ahorro, la inversión, la gestión de deudas y la planificación financiera básica.
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Dominio del presupuesto:</b> enseñaremos a los participantes a crear y mantener un presupuesto realista, garantizando que puedan asignar eficazmente sus ingresos para cubrir gastos, ahorrar e invertir.</li> <li>- <b>Conceptos básicos de inversión:</b> ofreceremos una introducción a diferentes vehículos de inversión como acciones, bonos, fondos de inversión y bienes inmuebles. Enseñaremos a evaluar la tolerancia al riesgo y a tomar decisiones de inversión con conocimiento de causa.</li> <li>- <b>Gestión de la deuda:</b> dotaremos a los participantes de herramientas y conocimientos para gestionar y minimizar la deuda de forma eficaz. Esto incluye comprender los distintos tipos de deuda, los tipos de interés y las estrategias de reembolso.</li> <li>- <b>Gestión de riesgos y seguros:</b> introduciremos el concepto de seguro y ayudaremos a los participantes a comprender los distintos tipos (por ejemplo, salud, automóvil, vida) y cómo pueden protegerse contra las pérdidas financieras.</li> <li>- <b>Seguimiento y ajuste de las finanzas:</b> enseñaremos a los participantes a seguir y analizar su progreso financiero, y a adaptar sus estrategias a medida que cambien las circunstancias.</li> <li>- <b>Fondos de la UE/Internacionales relacionados con el empresariado rural</b> (tipo de fondos, criterios para acceder a ellos, etc.).</li> </ul>



<p><b>Ejecución de la actividad paso a paso</b></p>	<p><b>Paso 1: Introducción al C9 del Marco EntreComp (5 min) Paso 2: Introducción y rompehielos (15 minutos)</b></p> <p>Dé la bienvenida a los participantes y presente a los animadores. Explique brevemente el propósito y los objetivos de la actividad.</p> <p><b>Paso 3: Conceptos básicos de presupuestación (30 minutos)</b></p> <p>Presentación sobre la importancia de elaborar presupuestos y técnicas presupuestarias sencillas. Los participantes elaboran un presupuesto mensual básico utilizando las plantillas proporcionadas.</p> <p><b>Paso 4: Consejos de ahorro e inversión (20 minutos)</b></p> <p>Breve descripción de las distintas opciones de ahorro y de los principios básicos de inversión. Consejos rápidos para empezar a ahorrar y hacer pequeñas inversiones.</p> <p><b>Paso 5: Gestión de la deuda (20 minutos)</b></p> <p>Presentación sobre la comprensión y gestión de la deuda, incluido el uso de tarjetas de crédito y préstamos. Puntos clave para construir y mantener un buen crédito.</p> <p><b>Paso 6: Preguntas y respuestas y recapitulación (15 minutos)</b></p> <p>Abra el turno de preguntas y ofrezca aclaraciones sobre los temas tratados. Resuma brevemente los puntos clave de cada sección.</p> <p><b>Paso 7: Evaluación de productos financieros (20 minutos)</b></p> <p>Presentación sobre cómo evaluar y comparar productos financieros comunes como cuentas bancarias y tarjetas de crédito.</p> <p><b>Paso 8: Fijar objetivos financieros a corto plazo (15 minutos)</b></p> <p>Guiar a los participantes en el establecimiento de objetivos financieros específicos y alcanzables a corto plazo. Destacar la importancia de priorizar y planificar.</p> <p><b>Paso 9: Feedback y observaciones finales (15 minutos)</b></p> <p>Recoger opiniones mediante una breve encuesta o un debate abierto. Proporcione recursos adicionales para seguir aprendiendo.</p>
<p><b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b></p>	<p>No existe una necesidad específica.</p>
<p><b>Tiempo de preparación de la actividad</b></p>	<p>30 minutos (para reunir materiales, personalizar contenidos y preparar folletos)</p>



<b>Tiempo total de la actividad</b>	2 horas
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario Jóvenes (indique si hay una edad/característica específica).</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jóvenes empresarios (de zonas rurales o no)</li> <li>- Cualquier otra parte interesada</li> </ul>
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gran capacidad de comunicación y facilitación.</li> <li>- Comprensión de conceptos financieros</li> </ul>
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	-Disposición a aprender y a participar en debates.
<b>Ventajas para los participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejora de la capacidad de toma de decisiones financieras.</li> <li>- Mayor confianza en la gestión de las finanzas personales.</li> <li>- Mayor capacidad para planificar el futuro y alcanzar objetivos financieros.</li> <li>- Reducción del estrés financiero y aumento de la seguridad económica.</li> </ul>
<b>Elementos de adaptación/innovación</b>	<p>Incorporar elementos interactivos como debates en grupo, cuestionarios...</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel de cimentación:</b></p> <p>Proponemos introducir conceptos financieros básicos como ingresos, gastos y elaboración de presupuestos.</p> <p><b>Nivel intermedio:</b></p> <p>Profundizar en las finanzas personales, abarcando temas como la inversión y la gestión de la deuda.</p> <p><b>Nivel avanzado:</b></p> <p>Explorar conceptos financieros avanzados como la gestión de carteras, la evaluación de riesgos y las políticas económicas.</p>



	<p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Promover la experiencia en planificación financiera, previsión económica y toma de decisiones financieras estratégicas.</p>
<b>Material necesario para la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rotafolio.</li><li>- Proyector y pantalla .</li><li>- Pizarra blanca y rotuladores para ejercicios interactivos.</li></ul>
<b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b>	<p><i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i></p>
<b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b>	<p>Transferible a distintos grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos. El plan de estudios puede adaptarse a distintos grupos de edad o demográficos específicos ajustando el nivel de complejidad y adaptando los ejemplos a su contexto.</p>
<b>Aspecto ecológico</b>	<p>Minimice el uso de papel facilitando folletos digitales o utilizando materiales reutilizables.</p>
<b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Asociaciones empresariales</li><li>- Instituciones educativas</li><li>- Organizaciones sin ánimo de lucro</li></ul>
<b>Método de evaluación</b>	<p><b>Encuestas a los participantes:</b> Recogida de comentarios sobre el contenido del taller, la facilitación y la experiencia en general...</p>
<b>Recursos adicionales</b>	<p>Enlace a la <a href="#">presentación sobre cultura financiera y económica del C9</a></p>



## -C10 : Movilizar a otros

Descriptores:

" Inspirar y entusiasmar a las partes interesadas. Conseguir el apoyo necesario para lograr resultados valiosos. Demostrar una comunicación, persuasión, negociación y liderazgo eficaces ." (Marco EntreComp, 2016).

Competencia	C10 _ Movilizar a otros
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Comunicación eficaz</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b> (*máx. 200 caracteres)	La competencia de Movilizar a otros requiere la capacidad de utilizar la comunicación eficaz, la negociación, la persuasión y el liderazgo. La actividad utiliza las técnicas del role playing para experimentar la capacidad de comunicación eficaz en un escenario dado.
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentar la capacidad de los participantes para comunicarse eficazmente.</li> </ul>
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 1: Introducción al C10 del marco EntreComp (5 min) Paso 2:</b></p> <p><b>Rompehielos (10 min)</b></p> <p>Posible ejercicio para romper el hielo para grupos de personas que no se conocen entre sí</p> <p><b>Paso 3: Reparto de funciones (5 min)</b></p> <p>El animador divide al grupo en grupos de 2 y da la descripción de 2 papeles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1. El joven empresario que quiere ampliar su mercado (u otros escenarios, por ejemplo, el empresario necesita un experto digital para la identidad visual de su negocio);</li> <li>- 2. Una parte interesada pertinente a la que implicar para ampliar el mercado de las empresas rurales (el participante puede decidir a qué organización representar, privada o pública).</li> </ul> <p><b>Paso 4: El momento del juego de rol (15 min)</b></p> <p>En cada pareja comienza una negociación con el objetivo de iniciar una cooperación. Para el empresario, el objetivo es recibir un compromiso de cooperación. Para el</p>



	<p>interesado es decidir si las ideas y la propuesta del empresario son convincentes y convenientes para su organización.</p> <p><b>Paso 5: Tiempo de feedback. (15 min)</b></p> <p>Cada miembro de cada pareja comparte los retos encontrados, la eficacia de las estrategias de comunicación utilizadas, el nivel de negociación, la asertividad</p>
<b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b>	En cualquier lugar
<b>Tiempo de preparación de la actividad</b>	10 minutos
<b>Tiempo total de la actividad</b>	50 min la actividad - 5 min evaluación
<b>Nivel de dificultad básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario Jóvenes</b>	Jóvenes o adultos (a partir de 17 años)
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad para facilitar la dinámica de grupo.</li> <li>- Capacidad de escucha.</li> <li>- Capacidad de hacer que los alumnos se sientan cómodos para expresar su opinión/pensamientos, recuerdos.</li> </ul>
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	N/A
<b>Ventajas para los participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Experimentar su propia capacidad de comunicarse eficazmente</li> <li>- Aprender de los demás.</li> </ul>
<b>Elementos de adaptación/innovación</b>	También es posible que cada uno en un determinado equipo desempeñe un papel diferente, para añadir al final al éxito de la negociación, para una interacción más colaborativa, de modo que podamos añadir una idea dentro de la idea a la consecución del objetivo de la competencia. "Movilizar a los demás".



	<p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel de cimentación:</b></p> <p>Explicar y presentar las 7 características de una comunicación eficaz <a href="https://www.mindtools.com/a5xap8q/the-7-cs-of-communication">https://www.mindtools.com/a5xap8q/the-7-cs-of-communication</a></p> <p><b>Nivel intermedio:</b></p> <p>Por favor, siga las indicaciones de esta hoja</p> <p><b>Nivel Avanzado:</b></p> <p>Antes de la representación, pida a los participantes que identifiquen a las partes interesadas pertinentes y propongan escenarios</p> <p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Pedir que se elaboren estrategias para movilizar a los demás y cómo debe ser la comunicación (mínimo 5 características de cómo debe ser la comunicación con las partes interesadas y qué más se necesitaría para movilizar a los demás).</p>
<b>Material necesario para la actividad</b>	Rotafolio para la evaluación
<b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b>	<i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i>
<b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b>	Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.
<b>Aspecto ecológico</b>	Evaluación en línea (mentimeter, por ejemplo)
<b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización de desarrollo nacional, regional y local</li> <li>- Hubs/incubadoras</li> <li>- Organismo local de desarrollo rural</li> <li>- Organismo local de promoción</li> <li>- Sociedades y clubes universitarios</li> <li>- Entidades públicas/municipios</li> </ul>





Co-funded by the  
European Union



<b>Método de evaluación</b>	En un rotafolio, dibuja un círculo y, en el centro, un punto. Da la vuelta a la pizarra para que los participantes no puedan ver el dibujo. Pide a cada participante que escriba su propio punto sobre su satisfacción a una distancia del punto central según lo satisfactoria que le haya resultado la actividad.
<b>Recursos adicionales</b>	N/A

## 5. Actividades para el Área 3: En acción

- **Actividades adaptadas desarrolladas para el Área 3: En Acción**
- **C11: Tomar la iniciativa**

Descriptores:

" Inicie procesos que creen valor. Aceptar retos. Actuar y trabajar de forma independiente para alcanzar objetivos, ceñirse a las intenciones y llevar a cabo las tareas planificadas ." (Marco EntreComp, 2016).

Competencia	C11-Tomar la iniciativa
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Desafío rápido a la innovación rural</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b> (*máx. 200 caracteres)	El formador presentará un reto relevante para las comunidades rurales. Este reto debe ser una actividad que requiera un pensamiento innovador y la resolución de problemas.  Reto: "¿Cómo mejorar el acceso a una asistencia sanitaria de calidad en zonas rurales con recursos limitados?"
<b>Objetivos de la actividad</b>	-Alentar a los participantes a pensar de forma creativa y a tomar la iniciativa proponiendo soluciones innovadoras a un reto rural concreto.
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<b>Paso 1: Introducción al C11 del marco EntreComp (5 minutos)</b> <b>Paso 2: Introducción a la actividad (5 minutos)</b>  Comience presentando brevemente la competencia de EntreComp "Tomar la iniciativa".  <b>Paso 3: Presentación del reto (5 minutos)</b>



	<p>El formador presentará el reto mencionado anteriormente. El reto es el siguiente "¿Cómo podemos mejorar el acceso a una asistencia sanitaria de calidad en las zonas rurales con recursos limitados?".</p> <p><b>Paso 4: Generación individual de ideas (5 minutos)</b></p> <p>Los participantes dispondrán de 10 minutos para realizar individualmente una lluvia de ideas y anotar todas las que puedan para abordar el reto presentado. Anímeles a pensar con originalidad y a no preocuparse por la viabilidad en esta fase.</p> <p><b>Paso 5: Puesta en común y selección de grupos (10 minutos)</b></p> <p>Divida a los participantes en pequeños grupos (3 participantes por grupo). En sus grupos, pida a los participantes que compartan sus ideas individuales y discutan las más prometedoras. Cada grupo debe seleccionar una idea que crea que tiene más potencial.</p> <p><b>Paso 6: Presentación de ideas (5 minutos)</b></p> <p>Cada grupo presentará su idea seleccionada a todo el grupo. Anímales a explicar brevemente por qué han elegido esa idea y cómo aborda el reto.</p> <p><b>Paso 7: Comentarios y debate (5 minutos)</b></p> <p>Después de cada presentación, dé la palabra a los demás participantes para que formulen breves comentarios y preguntas.</p> <p>Fomente los comentarios constructivos que ayuden a perfeccionar las ideas.</p> <p><b>Paso 8: Conclusión (5 minutos)</b></p> <p>Concluya la actividad haciendo hincapié en la importancia de tomar la iniciativa y convertir las ideas innovadoras en proyectos realizables.</p> <p>Anime a los participantes a seguir explorando estas ideas después de la sesión de formación.</p>
<b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b>	No existe una necesidad específica.
<b>Tiempo de preparación de la actividad</b>	5 minutos
<b>Tiempo total de la actividad</b>	40 minutos
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio



<p><b>Grupo destinatario Jóvenes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jóvenes empresarios (de zonas rurales o no)</li> <li>- Cualquier otra parte interesada</li> </ul>
<p><b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades de motivación</li> <li>- Habilidades de facilitación</li> <li>- Capacidad de comunicación</li> <li>- Resolución de conflictos</li> </ul>
<p><b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b></p>	<p>Las siguientes habilidades no son obligatorias para el participante, pero son habilidades positivas para completar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciativa</li> <li>- Trabajo en equipo y colaboración</li> <li>- Gestión del tiempo</li> <li>- Capacidad de comunicación</li> </ul>
<p><b>Ventajas para los participantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciativa y proactividad: La actividad promueve directamente la competencia "Tomar la iniciativa" animando a los participantes a identificar y abordar proactivamente los problemas de sus comunidades.</li> <li>- Habilidades de toma de decisiones: Los participantes aprenden a tomar decisiones informadas sobre qué ideas llevar a cabo, teniendo en cuenta factores como la viabilidad y el impacto potencial. Esta habilidad es muy valiosa en el mundo empresarial.</li> </ul>
<p><b>Elementos de adaptación/innovación</b></p>	<p>Los participantes, después de las presentaciones, podrían escribir nuevos retos y, como hay dos grupos, podrían intercambiar los retos y realizar la actividad durante una ronda más.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel de cimentación:</b></p> <p>Para este nivel proponemos utilizar la actividad para el debate entre el formador y los participantes. Tendrán la oportunidad de comprender la importancia de la competencia.</p> <p><b>Nivel intermedio:</b></p> <p>Esta actividad se ha desarrollado para este nivel, puedes ponerla en práctica tal y como se describe aquí.</p>



	<p><b>Nivel avanzado:</b></p> <p>Para un nivel avanzado propondremos establecer criterios para votar la mejor presentación/idea.</p> <p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Para un nivel experto, los participantes deben ser capaces de preparar una presentación detallada sobre su idea, definir los riesgos y retos potenciales y concluir las presentaciones con un análisis DAFO.</p>
<b>Material necesario para la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rotafolios o pizarras blancas</li><li>- Marcadores</li><li>- Notas adhesivas</li></ul>
<b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b>	<p><i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i></p>
<b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b>	<p>Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.</p>
<b>Aspecto ecológico</b>	<p>Para tomar notas, los participantes pueden utilizar sus teléfonos móviles y/o sus ordenadores portátiles y no papeles.</p>
<b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Asociaciones empresariales</li><li>- Instituciones educativas</li><li>- Organizaciones sin ánimo de lucro</li><li>- Autoridades locales</li></ul>
<b>Método de evaluación</b>	<p>Debate y retroalimentación entre el formador y los participantes.</p>
<b>Recursos adicionales</b>	<p>Enlace a la <a href="#">presentación de la iniciativa C11</a></p>



## -C12 : Planificación y gestión

Descriptores:

" Fijar objetivos a largo, medio y corto plazo. Definir prioridades y planes de acción. Adaptarse a los cambios imprevistos ." (Marco EntreComp, 2016).

Competencia	C12_ Planificación y gestión
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Plan de empresa para emprendedores rurales</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b> (*máx. 200 caracteres)	Esta actividad "Plan de empresa para emprendedores rurales" ofrece a los jóvenes emprendedores de las zonas rurales una introducción simplificada a los fundamentos de la planificación y la gestión empresarial. Les anima a pensar de forma crítica sobre los elementos clave del negocio y a desarrollar habilidades esenciales de planificación en un breve plazo de tiempo.
<b>Objetivos de la actividad</b>	-Introducir a los jóvenes empresarios de las zonas rurales en los elementos esenciales de la planificación y la gestión empresarial en una sesión condensada de 45 minutos.
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 1: Introducción al C12 del Marco EntreComp (5 min) Paso 2: Introducción a la actividad (5 minutos)</b></p> <p>Empiece por introducir la importancia de la planificación y la gestión en el espíritu empresarial, especialmente en entornos rurales. Subraye también que un plan de empresa bien estructurado es una hoja de ruta hacia el éxito.</p> <p><b>Paso 3: Mini selección de ideas de negocio (5 minutos)</b></p> <p>El formador pedirá a los participantes que piensen en una idea de negocio sencilla relevante para las zonas rurales. Podría tratarse de un pequeño proyecto agrícola, un negocio basado en los servicios o una iniciativa centrada en la comunidad.</p> <p><b>Paso 4: Elementos clave de la empresa (10 minutos)</b></p> <p>Destacar los elementos esenciales de un plan de empresa: concepto de negocio, mercado objetivo, competencia, estrategia de marketing, plan de operaciones, plan financiero y consideraciones de sostenibilidad.</p>



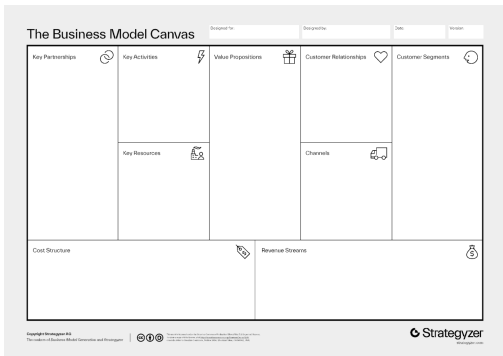
	<p><b>Paso 5: Creación del plan de empresa (30 minutos)</b></p> <p>Explique que los participantes crearán un miniplan de empresa centrándose en los elementos clave en un breve espacio de tiempo. Entregue a cada participante notas adhesivas y un folleto con una plantilla simplificada de plan de empresa, si está disponible.</p> <p><b>Etapa 6: Presentación de los planes (10 minutos)</b></p> <p>Cada participante presenta su rápido plan de empresa, exponiendo brevemente su concepto de negocio, mercado objetivo, estrategia de marketing y consideraciones financieras.</p> <p><b>Paso 7: Comentarios y debate (5 minutos)</b></p> <p>Invite a cada participante a compartir una idea o lección clave que haya aprendido de su experiencia. Debe ser un intercambio de ideas breve y centrado.</p> <p><b>Paso 8: Conclusión (5 minutos)</b></p> <p>Resumir la importancia de la planificación y la gestión empresarial en la iniciativa empresarial rural. Animar a los participantes a explorar otros recursos para una planificación empresarial exhaustiva.</p>
<b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b>	No existe una necesidad específica.
<b>Tiempo de preparación de la actividad</b>	5 minutos
<b>Tiempo total de la actividad</b>	75 minutos
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario Jóvenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jóvenes empresarios (de zonas rurales o no)</li> <li>- Cualquier otra parte interesada</li> </ul>
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades de motivación</li> <li>- Habilidades de facilitación</li> <li>- Capacidad de comunicación</li> <li>- Resolución de conflictos</li> </ul>



<p><b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b></p>	<p>Las siguientes habilidades no son obligatorias para el participante, pero son habilidades positivas para completar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciativa</li> <li>- Trabajo en equipo y colaboración</li> <li>- Gestión del tiempo</li> <li>- Capacidad de comunicación</li> </ul>
<p><b>Ventajas para los participantes</b></p>	<p><u><b>Introducción a la planificación empresarial:</b></u></p> <p>Los participantes se familiarizan con los conceptos básicos de la planificación empresarial, comprendiendo su importancia para lanzar y gestionar una empresa con éxito.</p> <p><u><b>Gestión del tiempo:</b></u></p> <p>La actividad anima a los participantes a crear un plan de empresa en un plazo limitado, mejorando su capacidad de gestión del tiempo y de toma de decisiones.</p>
<p><b>Elementos de adaptación/innovación</b></p>	<p>Tras las presentaciones de sus experiencias, los participantes pudieron aportar sus comentarios y sugerencias a las experiencias de los demás participantes.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel de cimentación:</b></p> <p>Para este nivel proponemos utilizar la actividad para el debate entre el formador y los participantes y centrarnos en el Business Model Canvas. Es importante una parte introductoria para el Business Model Canvas.</p> <p><b>Nivel intermedio:</b></p> <p>Esta actividad se ha desarrollado para este nivel, puedes ponerla en práctica tal y como se describe aquí.</p> <p><b>Nivel Avanzado:</b></p> <p>Para un nivel avanzado propondremos preparar un análisis financiero para el primer año de la empresa.</p> <p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Para un nivel experto, los participantes deberán ser capaces de preparar un análisis financiero detallado con un plan para el primer año y los tres siguientes de funcionamiento de la empresa.</p>





<p><b>Material necesario para la actividad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rotafolios, pizarras blancas u ordenadores portátiles</li> <li>- Marcadores</li> <li>- Notas adhesivas</li> </ul>
<p><b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b></p>	<p><i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i></p>
<p><b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b></p>	<p>Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.</p>
<p><b>Aspecto ecológico</b></p>	<p>Para tomar notas, los participantes pueden utilizar sus teléfonos móviles y/o sus ordenadores portátiles y no papeles.</p>
<p><b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asociaciones empresariales</li> <li>- Instituciones educativas</li> <li>- Organizaciones sin ánimo de lucro</li> <li>- Autoridades locales</li> </ul>
<p><b>Método de evaluación</b></p>	<p>Debate y retroalimentación entre el formador y los participantes.</p>
<p><b>Recursos adicionales</b></p>	<p>Plantilla del modelo Canvas</p>  <p>Enlace a la <a href="#">presentación sobre planificación y gestión del C12</a></p>



## -C13 : Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo

Descriptores:

"Tomar decisiones cuando el resultado de esa decisión sea incierto, cuando la información disponible sea parcial o ambigua, o cuando exista el riesgo de resultados imprevistos". Dentro del proceso de creación de valor, incluya formas estructuradas de probar ideas y prototipos desde las primeras fases, para reducir los riesgos de fracaso. Gestione las situaciones de rápida evolución con prontitud y flexibilidad ." (Marco EntreComp, 2016).

Competencia	C13_ Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Dos verdades y una mentira</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b>	Pida a todos los asistentes a la reunión que digan dos cosas verdaderas sobre sí mismos y una mentira. A continuación, pida al resto del equipo que intente adivinar cuál es la mentira. Si alguien acierta la mentira, se llevará una de sus tres cartas. Si adivina mal, dará una de sus 3 cartas (el que reúna más cartas será el ganador).
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animar a todos los empresarios a que asuman riesgos y utilicen sus habilidades empresariales, su capacidad de pensamiento crítico, de toma de decisiones, de observación y de evaluación de la información para descubrir la mentira del compañero y ganar con su carta.</li> </ul>
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 1: Introducción al C13 del marco EntreComp (5 minutos)</b></p> <p><b>Paso 2: Introducción a la actividad (5 minutos)</b></p> <p>En el primer paso cada uno tendrá una tarjeta (papel reciclado) o (utilizar la aplicación de notas en sus teléfonos), S / él escribirá 2 verdades y 1 mentira sobre ellos, un hecho en el ámbito empresarial o en general. Tendrá la información escrita y fijada. Todos tendrán otras tarjetas (papel reciclado) que representan el dinero.</p> <p><b>Paso 3: Adivinar (10 minutos)</b></p> <p>Cada dos participantes se encontrarán y adivinarán la mentira que escribió el participante y si acierta recibirá una tarjeta del participante y si se equivoca, le dará una tarjeta al participante.</p>



	El tiempo de la actividad es de 10 min, así que el que reúna más tarjetas será el ganador.
<b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b>	Cualquier lugar
<b>Tiempo de preparación de la actividad</b>	5 minutos
<b>Tiempo total de la actividad</b>	20 minutos
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario Jóvenes</b>	Más de 18
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	N/A
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pensamiento crítico</li> <li>- Comunicación interpersonal</li> <li>- Toma de decisiones</li> </ul>
<b>Ventajas para los participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo del pensamiento crítico</li> <li>- Perspicacia de observación</li> <li>- Toma de decisiones estratégicas</li> <li>- Oportunidades de trabajo en red</li> <li>- Aprender a asumir riesgos</li> </ul>
<b>Elementos de adaptación/innovación</b>	<p>En lugar de utilizar únicamente tarjetas con verdades y mentiras, introducimos tipos adicionales de tarjetas que representan dinero para animar a todos los participantes a implicarse en la actividad. Además, el juego terminará con ganadores y Esta adición podría hacer el juego más atractivo y sugerente.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel de cimentación:</b></p>



	<p>para este nivel proponemos reducir el marco a una actividad de grupo ilustrada por el instructor bajo supervisión directa</p> <p><b>Nivel intermedio:</b></p> <p>Esta actividad se ha desarrollado para este nivel; puedes ponerla en práctica tal y como se describe aquí.</p> <p><b>Nivel Avanzado:</b></p> <p>Para un nivel avanzado propondremos dejar que los jóvenes participantes asuman la responsabilidad de tomar decisiones por sí mismos en lugar de trabajar en grupo.</p> <p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Para un nivel experto, podemos introducir más niveles de ambigüedad en las preguntas y más asunción de riesgos añadiendo una consecuencia a la asunción de riesgos durante la actividad, así como creando una técnica sostenible a seguir después para abordar la ambigüedad.</p>
<b>Material necesario para la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel reciclado o teléfonos móviles</li> <li>- Bolígrafos</li> </ul>
<b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b>	<p><i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i></p>
<b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b>	<p>Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.</p>
<b>Aspecto ecológico</b>	<p>Esta actividad es respetuosa con el medio ambiente, ya que limitamos el uso de papel y lo sustituimos por papel reciclado o utilizamos teléfonos móviles para mantener la sostenibilidad.</p>
<b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b>	<p>Los animadores juveniles y los jóvenes empresarios pueden participar en esta actividad</p>
<b>Método de evaluación</b>	<p>El participante que tenga más cartas después de 5 minutos será el ganador.</p>
<b>Recursos adicionales</b>	<p>No</p>



## -C14 : Trabajar con otros

Descriptores:

"Trabajar juntos y cooperar con los demás para desarrollar ideas y convertirlas en acciones. Trabajar en red. Resolver conflictos y afrontar positivamente la competencia cuando sea necesario ." (Marco EntreComp, 2016).

Competencia	C14_ Trabajar con otros
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>El reto de las cadenas de papel</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b> (*máx. 200 caracteres)	<p>Para jugar a Cadenas de papel, divide a tus jugadores en grupos de igual tamaño y pídeles que se asignen un líder y que expliquen las reglas del juego para realizar la actividad.</p> <p>Una vez explicadas las reglas, disponen de 30 segundos para explicarlas a su equipo. Una vez transcurridos los 30 segundos, los equipos disponen de tres minutos para completar el reto sobre un tema especial al que se enfrentan los empresarios.</p> <p>Gana el equipo que tenga la cadena de papel más larga al final de los 7 minutos.</p>
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover la comunicación eficaz, el trabajo en equipo y la colaboración.</li> </ul>
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 1: Introducción a C14 del marco EntreComp (5 min) Paso</b></p> <p><b>2: Explicación de la actividad (5 min)</b></p> <p>Para jugar a Cadenas de papel, divide a tus jugadores en grupos de igual tamaño y pídeles que se asignen un líder y que expliquen las reglas del juego para realizar la actividad.</p> <p>El objetivo del juego es hacer la cadena de papel más larga posible utilizando los recursos proporcionados, a la vez que se practican las habilidades de trabajo en equipo relativas a la colaboración, así como las habilidades de liderazgo.</p>



	<p>Una vez explicadas las reglas, disponen de 30 segundos para explicarlas a su equipo. Una vez transcurridos los 30 segundos, los equipos disponen de 7 minutos para completar el reto sobre un tema especial al que se enfrentan los empresarios.</p> <p>Ganará el equipo que tenga la cadena de papel más larga al final de los tres minutos y, a continuación, haremos una reflexión sobre lo ocurrido durante la actividad en cuanto a la distribución de la carga de trabajo y el equilibrio de las funciones de trabajo en equipo entre los participantes, así como sobre la puesta en práctica adecuada de las habilidades de liderazgo.</p> <p><b>Paso 3: Comienza la batalla (5 minutos)</b></p> <p>Gana el equipo que tenga la cadena de papel más larga al final de los tres minutos.</p> <p><b>Paso 4: Reflexión en grupo sobre los elementos clave del trabajo con otros aplicados al Entrepreneurship (10 minutos)</b></p>
<b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b>	Cualquier lugar
<b>Tiempo de preparación de la actividad</b>	2 minutos
<b>Tiempo total de la actividad</b>	25 minutos
<b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b>	Intermedio
<b>Grupo destinatario Jóvenes</b>	Jóvenes mayores de 18 años
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b>	N/A
<b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de comunicación</li> <li>- Trabajo en equipo</li> </ul>



<b>Ventajas para los participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Desarrollo de las capacidades de comunicación</li><li>- Trabajo en equipo</li><li>- Aprender a coordinarse con el equipo</li></ul>
<b>Elementos de adaptación/innovación</b>	<p>Los elementos de adaptación e innovación de esta actividad giran en torno a la capacidad de los participantes para ajustar sus planteamientos de comunicación, resolución de problemas y liderazgo en respuesta a la evolución de los retos que encuentran durante el juego. Esto promueve un enfoque dinámico y flexible para alcanzar el objetivo de la actividad.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel de cimentación:</b></p> <p>Para este nivel proponemos reducir el marco de una actividad de grupo ilustrada por el instructor bajo supervisión directa</p> <p><b>Nivel intermedio:</b></p> <p>Esta actividad se ha desarrollado para este nivel; puedes ponerla en práctica tal y como se describe aquí.</p> <p><b>Nivel avanzado:</b></p> <p>Para un nivel avanzado, propondremos que los participantes asuman más responsabilidad a la hora de elegir sus diferentes papeles en el equipo y de averiguar los problemas a los que se enfrentan los empresarios y encontrar soluciones a los mismos, dejando que cada uno de los participantes ilustre más el mapa mental o las técnicas utilizadas para resolver los problemas a los que se enfrentan.</p> <p><b>Nivel experto:</b></p> <p>Para un nivel experto, los participantes deben ser capaces de hacer el mapa mental y el análisis DAFO para trabajar en este equipo, así como de crear estrategias sostenibles para ayudar a los empresarios con los problemas a los que puedan enfrentarse. También deben reflexionar sobre sus opiniones sobre el líder que eligieron y la razón por la que lo nombraron, las habilidades necesarias en un líder y las habilidades que le faltan al líder elegido para mejorar el trabajo en equipo o alcanzar el objetivo y cómo trabajar para mejorar esos inconvenientes.</p>
<b>Material necesario para la actividad</b>	Un par de tijeras, papel ecológico y cinta adhesiva para cada equipo



<b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b>	<i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i>
<b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b>	Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.
<b>Aspecto ecológico</b>	El papel que utilizemos debe ser ecológico
<b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b>	Los animadores juveniles y los jóvenes empresarios pueden participar en esta actividad
<b>Método de evaluación</b>	Gana el equipo que tenga la cadena de papel más larga al final de los tres minutos.
<b>Recursos adicionales</b>	No





## -C15 : Aprender a través de la experiencia

Descriptores:

"Utilice cualquier iniciativa de creación de valor como una oportunidad de aprendizaje. Aprenda con los demás, incluidos compañeros y mentores. Reflexiona y aprende tanto del éxito como del fracaso (propio y ajeno)".  
(Marco EntreComp, 2016).

Competencia	C15_Aprender a través de la experiencia
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Reflexión sobre el aprendizaje empresarial</b>
<b>Breve descripción de la actividad</b>	Esta actividad de "Reflexión sobre el aprendizaje empresarial" ofrece a los jóvenes empresarios de las zonas rurales una oportunidad estructurada de reflexionar sobre sus experiencias, extraer valiosas enseñanzas y aplicarlas a sus iniciativas empresariales en curso.
<b>Objetivos de la actividad</b>	- Promover el aprendizaje basado en la experiencia y la autorreflexión entre los jóvenes empresarios de las zonas rurales, ayudándoles a extraer ideas valiosas de sus propias experiencias.
<b>Ejecución de la actividad paso a paso</b>	<p><b>Paso 1: Introducción al C15 del marco EntreComp (5 min)</b></p> <p>Comience presentando brevemente la competencia de EntreComp "Aprender a través de la experiencia".</p> <p><b>Paso 2: Compartir experiencias (10 minutos)</b></p> <p>El formador pedirá a cada participante que piense en una experiencia empresarial concreta que haya tenido o en un proyecto en el que haya trabajado (por ejemplo, poner en marcha una pequeña empresa, organizar un evento, lanzar un proyecto comunitario). En parejas, pida a los participantes que compartan sus experiencias. Anímeles a comentar lo que hicieron, los retos a los que se enfrentaron y lo que aprendieron.</p> <p><b>Paso 3: Preguntas de reflexión (30 minutos)</b></p>



	<p>El formador proporcionará una lista de preguntas de reflexión para guiar a los participantes en el análisis de sus experiencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál era la meta u objetivo principal de su proyecto o empresa?</li> <li>- ¿Cuáles fueron las acciones o decisiones clave que tomó durante el proyecto?</li> <li>- ¿Qué retos u obstáculos ha encontrado en el camino?</li> <li>- ¿Qué funcionó bien y qué podría haberse mejorado?</li> <li>- ¿Qué ha aprendido de esta experiencia que no supiera antes?</li> <li>- ¿Cómo han influido estas lecciones en su enfoque del espíritu empresarial?</li> <li>- ¿Qué haría diferente si lo volviera a hacer?</li> </ul> <p>Los participantes debatirán las preguntas anteriores en parejas</p> <p><b>Paso 4: Comentarios y debate (5 minutos)</b></p> <p>Invite a cada participante a compartir una idea o lección clave que haya aprendido de su experiencia. Debe ser un intercambio de ideas breve y centrado.</p> <p><b>Paso 5: Conclusión (5 minutos)</b></p> <p>Concluya la actividad destacando el valor del aprendizaje experimental en el espíritu empresarial. Anime a los participantes a seguir reflexionando sobre sus experiencias y a aprender de ellas en su trayectoria empresarial.</p>
<p><b>Ubicación (si existe una necesidad específica)</b></p>	<p>No existe una necesidad específica.</p>
<p><b>Tiempo de preparación de la actividad</b></p>	<p>5 minutos</p>
<p><b>Tiempo total de la actividad</b></p>	<p>55 minutos</p>
<p><b>Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado, experto)</b></p>	<p>Intermedio</p>
<p><b>Grupo destinatario Jóvenes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jóvenes empresarios (de zonas rurales o no)</li> <li>- Cualquier otra parte interesada</li> </ul>
<p><b>¿Habilidades requeridas para la actividad (formadores)? En caso afirmativo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades de motivación</li> <li>- Habilidades de facilitación</li> <li>- Capacidad de comunicación</li> <li>- Resolución de conflictos</li> </ul>



<p><b>¿Habilidades requeridas para la actividad (participantes)? En caso afirmativo</b></p>	<p>Las siguientes habilidades no son obligatorias para el participante, pero son habilidades positivas para completar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciativa</li> <li>- Trabajo en equipo y colaboración</li> <li>- Gestión del tiempo</li> <li>- Capacidad de comunicación</li> </ul>
<p><b>Ventajas para los participantes</b></p>	<p><u><b>Autoconocimiento:</b></u></p> <p>A través de la reflexión, los participantes adquieren un conocimiento más profundo de sus propias experiencias, puntos fuertes y áreas de mejora como empresarios.</p> <p><u><b>Oportunidades de trabajo en red:</b></u></p> <p>Compartir experiencias y puntos de vista con los compañeros puede generar oportunidades de trabajo en red y posibles colaboraciones.</p>
<p><b>Elementos de adaptación/innovación</b></p>	<p>Tras las presentaciones de sus experiencias, los participantes pudieron aportar sus comentarios y sugerencias a las experiencias de los demás participantes.</p> <p>Adaptación de la actividad según los niveles de competencia del Marco EntreComp:</p> <p><b>Nivel de cimentación:</b></p> <p>Para este nivel proponemos utilizar la actividad para el debate entre el formador y los participantes y centrarnos en el intercambio de experiencias sobre historias de éxito de empresas.</p> <p><b>Nivel intermedio:</b></p> <p>Esta actividad se ha desarrollado para este nivel, puedes ponerla en práctica tal y como se describe aquí.</p> <p><b>Nivel Avanzado:</b></p> <p>Para un nivel avanzado propondremos preparar sus experiencias y también buscar una historia adicional para una empresa de éxito a través de la investigación documental en línea. Incluirían una empresa a escala nacional.</p> <p><b>Nivel experto:</b></p>



	Para un nivel experto, los participantes deben ser capaces de presentar también una empresa cuyo estado es crucial para la operación. Los participantes deben definir los riesgos y aportar soluciones.
<b>Material necesario para la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rotafolios, pizarras blancas u ordenadores portátiles</li><li>- Marcadores</li><li>- Notas adhesivas</li></ul>
<b>Consideraciones sobre salud y seguridad</b>	<i>*Por favor, asegúrese de que, por encima de todas las indicaciones aquí proporcionadas, todos los formadores deben cumplir la normativa nacional en materia de salud y seguridad.</i>
<b>Transferibilidad a diferentes grupos destinatarios</b>	Transferible a diferentes grupos destinatarios, puede utilizarse con jóvenes, adultos y grupos específicos.
<b>Aspecto ecológico</b>	Para tomar notas, los participantes pueden utilizar sus teléfonos móviles y/o sus ordenadores portátiles y no papeles.
<b>Posibilidad de implicar a las partes interesadas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Asociaciones empresariales</li><li>- Instituciones educativas</li><li>- Organizaciones sin ánimo de lucro</li><li>- Autoridades locales</li></ul>
<b>Método de evaluación</b>	Debate y retroalimentación entre el formador y los participantes.
<b>Recursos adicionales</b>	Enlace a la <a href="#">presentación C15 Aprender a través de la experiencia</a>



## - Conclusión

### - La importancia de EntreComp

Según un reciente informe de Eurostat, uno de los principales retos a los que se enfrenta la Unión Europea radica en la creciente reducción de la población en las zonas rurales, principalmente en edad de trabajar (20-64 años) y jóvenes (menores de 20 años).

En nuestro reciente artículo "Youth Tackling Rural Depopulation"<sup>2</sup> El emprendimiento juvenil puede ser una forma de abordar la despoblación rural de acuerdo con la idea de que el desarrollo temprano de habilidades emprendedoras contribuye al desarrollo regional, como han demostrado estudios previos sobre el tema. (Sanchez-Hernández MI , Maldonado-BriegasJJ, 2019)

En este contexto, es fundamental disponer de marcos comunitarios e internacionales que puedan servir de orientación para unificar un marco mínimo de calidad de los conocimientos necesarios para adentrarse en el apasionante y desafiante mundo empresarial.

EntreComp proporciona un marco completo de competencias empresariales. Además, el modelo de progresión de EntreComp permite al participante/estudiante/emprendedor darse cuenta de cuáles son los niveles de dominio de cada competencia y ser consciente de la dirección y la proyección de mejora. Además, puede inspirar a los animadores juveniles y a los orientadores laborales a adaptar sus sesiones en función del nivel de rendimiento en cada competencia de su grupo. Con esta guía hemos desarrollado variaciones con recomendaciones clave para adaptar cada actividad al nivel específico de competencia.

Según el estudio "Testing the EntreComp framework and its relation to start-up behavior in seven European countries" (Joensuu-Salo, Sanna; Viljamaa, Anmari; Varamäki, Elina, 20 Sep 2022) El marco EntreComp "está relacionado con el comportamiento de puesta en marcha y es sensible a los modelos de conducta y a la experiencia previa de emprendimiento, pero no es sensible al género o al nivel de educación. Los resultados también muestran que, aunque el marco propone tres áreas distintas, la CE es unidimensional." Algunos otros resultados de las 1228 respuestas que valora el estudio es que las Competencias Emprendedoras pueden abordarse como un constructo unidimensional y que explica el comportamiento de puesta en marcha y se desarrolla a través de las actividades emprendedoras. El estudio también muestra el impacto de los modelos de conducta en las CE. No se observan diferencias en la CE entre géneros, lo que sugiere que las diferencias de género en el espíritu emprendedor surgen de factores distintos de la competencia" .<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> "Youth Tackling Rural Depopulation Article" desarrollado a través del proyecto YERAME con datos de los 6 países socios en. Uranga-Pascual, O; Obando S publicado el 3 de noviembre de 2023.

<sup>3</sup> Notas extraídas del artículo publicado el 20 de septiembre de 2022: [Joensuu-Salo, S.](#), [Viljamaa, A.](#) y [Varamäki, E.](#) (2022), "Testing the EntreComp framework and its relation to start-up behaviour in seven European countries", *Journal of Small Business and Enterprise Development*, Vol. 29 nº 6, pp. 920-939. <https://doi.org/10.1108/JSBED-04-2021-0156>



Podríamos insinuar aquí que es esencial acercar este recurso al ecosistema juvenil, formando a trabajadores juveniles, orientadores laborales e instituciones educativas y a su personal como facilitadores, mentores y modelos de conducta para inspirar a los jóvenes empresarios potenciales.

Esta Guía EntreComp de YERAME con actividades adaptadas pretende, como método educativo no formal, servir de recurso complementario y facilitar la implementación en la formación empresarial y, esperamos, hacer más atractivo el uso del Marco EntreComp.

Como se afirma en el estudio El marco EntreComp en la práctica: "la relación entre la empleabilidad, el desarrollo regional y el espíritu empresarial es de suma importancia en el contexto europeo. Al fomentar el espíritu empresarial, mejorar la empleabilidad y apoyar las iniciativas de desarrollo regional, los países europeos pueden impulsar el crecimiento económico, fomentar la innovación, reducir las disparidades regionales y crear una sociedad más resistente e integradora". Sin duda, la educación superior debe asumir un papel más proactivo en el futuro en lo que respecta a la empleabilidad de sus titulados y al desarrollo general de la región circundante en la que se encuentra" (Sanchez-Hernández MI , Maldonado-BriegasJJ, 2023)

Por lo tanto, el esfuerzo por difundir, facilitar y fomentar el uso del Marco EntreComp y otros recursos para mejorar la mentalidad y las competencias empresariales de los jóvenes debe ir más allá del ecosistema juvenil e implicar a las principales partes interesadas y a los contextos locales, m regionales, de la UE e internacionales.

## - Recomendaciones sobre métodos educativos para las actividades sugeridas .

En primer lugar, deberíamos enmarcar este trabajo como un recurso de educación no formal que podría servir a los monitores juveniles, orientadores laborales, orientadores profesionales y a quienes trabajan en el ecosistema juvenil como herramienta para facilitar el uso del Marco EntreComp en el aprendizaje del espíritu empresarial.

Nos gustaría recomendar un enfoque educativo centrado en el alumno como una formación en la que el centro del proceso educativo son los alumnos y sus competencias y no el profesor.

La enseñanza centrada en el alumno se centra en las habilidades y prácticas que permiten el aprendizaje permanente y la resolución independiente de problemas (Young, Lynne E.; Paterson, Barbara L. 2007) y creemos que esto es clave para contribuir al crecimiento y desarrollo de los futuros empresarios.

Los futuros empresarios deben asumir un papel activo en todas las fases de su formación siendo conscientes de su punto de partida. Proponemos animarles a que se autoevalúen y tomen decisiones conscientes sobre sus objetivos de formación y aprendizaje.



La teoría y la práctica del aprendizaje centrado en el alumno se basan en la teoría constructivista del aprendizaje, que hace hincapié en el papel fundamental del alumno en la construcción del significado a partir de la nueva información y la experiencia previa. El constructivismo propone un paradigma en el que el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento es una auténtica construcción operada por el alumno (por el "sujeto cognoscente"). El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción.<sup>4</sup>

Sin embargo, esto no implica que la formación general no deba tener un plan y una estructura claros para garantizar que se abordan todos los contenidos y en caso de que se necesite más orientación. Este será el caso de los participantes con un nivel básico/intermedio o de aquellos que nunca han experimentado ser el punto central de su proceso de aprendizaje. En situaciones que requieran descubrimiento, defiende el uso del descubrimiento dirigido. Proponga que los principiantes sean "cognitivamente activos" durante el estudio y que los instructores utilicen la "práctica dirigida". (Mayer, 2004).

En consecuencia, destacamos la necesidad de contextualizar la formación en la realidad de los participantes en función de sus necesidades, expectativas y capacidades. "El aprendizaje que se orienta hacia niveles de desarrollo ya alcanzados es ineficaz desde el punto de vista del desarrollo global del niño. No apunta a una nueva etapa del proceso de desarrollo, sino que va por detrás de este proceso." (Vygotsky, 1980).

Además, también hay que contextualizar la formación en función de las necesidades, oportunidades, potencialidades y limitaciones de la comunidad o región en la que la empresa quiere desarrollarse. En este sentido, recomendamos a todos los facilitadores y formadores que revisen la sección 2 "Centrarse en los jóvenes" de este informe que explica brevemente algunas características del grupo objetivo con especificidades en cada país pero también comunes.

Además, aconsejamos utilizar los siguientes informes de YERAME como recurso para ayudar a contextualizar adecuadamente la formación en iniciativa empresarial.

Ambos informes han sido elaborados por los socios del proyecto YERAME y pueden descargarse en todas las lenguas de los socios (inglés, italiano, griego, español y árabe).

- [Guía nacional sobre el éxito de la iniciativa empresarial de los jóvenes](#)
- [Mapa de buenas prácticas](#)

---

<sup>4</sup> Notas del artículo en wikipedia enero 2018: [https://en.wikipedia.org/wiki/Constructivism\\_\(filosofía\\_de\\_la\\_educación\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Constructivism_(filosofía_de_la_educación))



## - Bibliografía

- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). EntreComp: El marco de competencias para el emprendimiento. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea; EUR 27939 ES; doi:10.2791/593884
- GitnuxBlog: Claves Recursos Movilización Estrategias [Reciente Análisis]. <https://blog.gitnux.com/strategies/resources-mobilization-strategies/>
- Jones, Leo. (2007). The Student-Centered Classroom. Cambridge University Press.
- [Joensuu-Salo, S.](#), [Viljamaa, A.](#) y [Varamäki, E.](#) (2022), "Testing the EntreComp framework and its relation to start-up behaviour in seven European countries", *Journal of Small Business and Enterprise Development*, Vol. 29 nº 6, pp. 920-939. <https://doi.org/10.1108/JSBED-04-2021-0156>
- Sánchez-Hernández, M.I.; Maldonado-Briegas, J.J. El marco EntreComp en la práctica: A Case Study Linking Employability, Entrepreneurship, and Regional Development. *Sostenibilidad* **2023**, 15, 12022. <https://doi.org/10.3390/su151512022>
- Sánchez-Hernández, M.I.; Maldonado-Briegas, J.J. Programas de cultura emprendedora sostenible que promueven la responsabilidad social: Una experiencia regional europea. *Sostenibilidad* **2019**, 11, 3625. [[Google Scholar](#)] [[CrossRef](#)][[Versión Verde](#)]
- Uranga Pascual, O, Obando, S Youth Tackling Rural Depopulation. Proyecto YERAME 2023 nov <https://yerame.infoproject.eu/2023/11/13/youth-tackling-rural-depopulation/>
- Young, Lynne E.; Paterson, Barbara L. (2007). *Teaching Nursing: Developing a Student-centered Learning Environment*. p. 5. ISBN 978-0781757720.
- Wikipedia (2018) Constructivismo (filosofía [de](#) la educación) [https://en.wikipedia.org/wiki/Constructivism\\_\(filosofía\\_de\\_la\\_educación\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Constructivism_(filosofía_de_la_educación))
- Vygotsky, L.S. (1980). *Mind in Society*. p. 89. ISBN 0674076699.



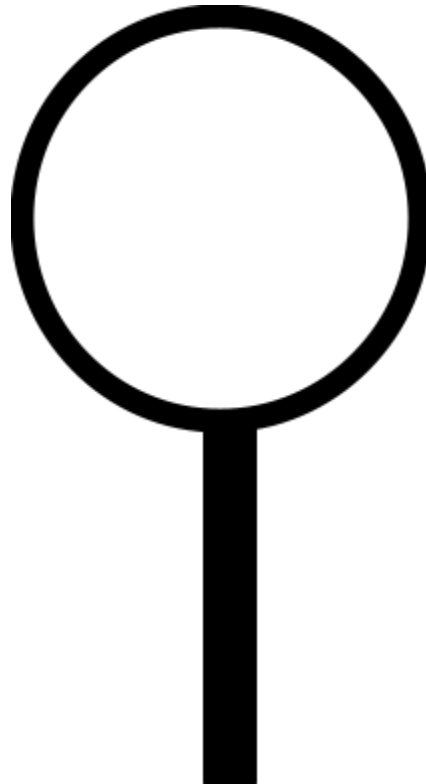


Co-funded by the  
European Union



## - ANEXOS

- Anexo 1: Recursos adicionales Actividad C1: Detectar oportunidades





- Anexo 2: Recursos adicionales Actividad C5:  
Ética y pensamiento sostenible





## - Anexo 3: Recursos adicionales para la actividad C8: Movilización de recursos

Las 12 estrategias y su definición<sup>5</sup> :

1. **MAPEO DE ACTIVOS:** identificar los recursos disponibles a nivel local, regional y nacional, incluidos los activos financieros, humanos, digitales y físicos, así como las redes y asociaciones existentes.
2. **DIVERSIFICACIÓN DE LAS FUENTES DE FINANCIACIÓN:** explorar y ampliar múltiples fuentes de financiación, como subvenciones, patrocinios y donaciones en especie, para mitigar posibles crisis financieras.
3. **PARTICIPACIÓN DE LAS PARTES INTERESADAS:** establezca relaciones con las principales partes interesadas, tanto dentro como fuera de su organización, para movilizar apoyos y recursos, como tiempo de voluntariado, experiencia e intercambio de conocimientos.
4. **FOMENTO DE LAS CAPACIDADES:** invierta en el desarrollo profesional y las aptitudes de su plantilla, incluidos el liderazgo y la gestión, para maximizar la eficacia organizativa y mejorar la capacidad de movilización de recursos.
5. **COLABORACIÓN PÚBLICO \_ PRIVADA (CPP):** colaborar con organizaciones del sector privado para aprovechar recursos y conocimientos, posibilitando la prestación de servicios, reduciendo costes y fomentando la innovación.
6. **MOVILIZACIÓN DE LA COMUNIDAD:** implicar y capacitar a las comunidades locales para que participen en las iniciativas del proyecto, aporten recursos y ayuden en el proceso de ejecución.
7. **ALINEACIÓN CON LAS POLÍTICAS Y EL MARCO LEGISLATIVO:** asegúrese de que sus actividades están en consonancia con las políticas y los marcos nacionales e internacionales pertinentes, lo que puede abrirle las puertas a financiación adicional y asociaciones estratégicas.
8. **ELABORAR UNA PROPUESTA DE VALOR CONMOVEDORA:** comunique claramente el impacto, la relevancia y los beneficios de su trabajo a los posibles donantes y socios, presentando argumentos sólidos para que apoyen su causa.
9. **INICIATIVAS DE RESPONSABILIDAD SOCIAL CORPORATIVA (RSC):** asociarse con empresas que buscan activamente inversiones y proyectos socialmente responsables, aprovechando sus recursos y experiencia en beneficio mutuo.



10. CROWDFUNDING Y PEER TO PEER FUNDARISING: Utiliza las plataformas en línea y los canales de las redes sociales para recaudar fondos del público en general, permitiendo a los simpatizantes compartir las campañas con sus redes y ampliar tu alcance.
11. RED Y ASOCIACIÓN DE ASOCIACIÓN: asista a conferencias, talleres y actos específicos del sector para establecer contactos con posibles donantes, socios y otras organizaciones de su ámbito, fomentando la colaboración y el intercambio de conocimientos.
12. IMPLANTAR SISTEMAS DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN: Seguir y medir los eficacia de sus estrategias e iniciativas, demostrando su impacto y aumentando la probabilidad de atraer recursos.

---

<sup>5</sup> Fuente de las definiciones: <https://blog.gitnux.com/strategies/resources-mobilization-strategies/>



## -Anexo 4: Recursos extra para la Actividad C12: Planificación y gestión

The Business Model Canvas

Designed for: \_\_\_\_\_ Designed by: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Version: \_\_\_\_\_

Key Partnerships	Key Activities	Value Propositions	Customer Relationships	Customer Segments
	Key Resources		Channels	
Cost Structure		Revenue Streams		

Copyright Strategyzer AG  
The makers of Business Model Generation and Strategyzer

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, P.O. Box 1888, Mountain View, CA 94042, USA.

Strategyzer  
strategyzer.com