

DEAL

Emprendimiento digital para estudiantes adultos

DOCUMENTO DE POSICIÓN

Entrega oficial del producto intelectual 4

www.projectdeal.eu

Con el apoyo del Programa Erasmus+ de la Unión Europea.

Este documento y su contenido reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

Tabla de contenidos

Introducción	2
El proyecto DEAL	4
OBJETIVOS DEL PROYECTO	5
ACTIVIDADES DEL PROYECTO	5
RESULTADOS CLAVE DEL PROYECTO E IMPACTO, en resumen... ..	5
Nuestros mensajes clave.....	6
INNOVACIÓN.....	6
IMPACTO	6
TRANSFERIBILIDAD.....	7
Conclusiones	7
<i>Anexo 1 – DigComp: El marco de competencias digitales para los ciudadanos</i>	<i>9</i>
<i>Anexo 2 – EntreComp: El Marco de Competencias Empresariales</i>	<i>10</i>

Introducción

El objetivo de un documento de posición es reunir razones convincentes y significativas que convencen a los lectores de que las opiniones presentadas son válidas y de uso práctico. Un principio rector que sustenta las actividades de los socios en el proyecto DEAL es la igualdad y esto se refleja en todas las facetas del proyecto, desde el concepto hasta la producción. Contextualmente, DEAL encaja bien con las prioridades políticas clave de la UE de Competencia Digital e Inclusión Social, al tiempo que aborda el objetivo crucial de la Innovación.

Con el fin de enmarcar mejor la escala y el alcance de esta iniciativa transnacional, es esencial proporcionar pocas coordenadas que sean indicativas del contexto político dentro del campo de la digitalización de adultos combinada con el espíritu empresarial y el desarrollo del sentido de la iniciativa.

El primer hito se remonta a 2006, con la publicación en el Diario Oficial de la Unión Europea por el Consejo de la UE y el Parlamento de la UE de una serie detallada de recomendaciones dirigidas tanto a los Estados miembros como a la Comisión de la UE para la integración, promoción y valorización a nivel nacional y de la UE de las competencias clave para el aprendizaje permanente así definidas (en adelante, LLL).

El marco original (actualizado en mayo de 2018 por iniciativa del Consejo de la Unión Europea) tenía por objeto orientar mejor a los responsables políticos locales de los Estados miembros en:¹

- Identificar las competencias clave que empoderan a los ciudadanos con nuevas capacidades, conocimientos y actitudes, y que a su vez contribuyen a nuevas oportunidades de empleo y al desarrollo cultural, económico y democrático de las sociedades de la UE en su conjunto.²
- Proporcionar más referencias sobre cómo apoyar el desarrollo de tales competencias clave para el aprendizaje permanente para todas las partes implicadas en el campo de la educación de adultos y la formación continua, incluida la sociedad civil, el representante del sector privado, los servicios públicos de empleo y la sociedad civil en general.
- Mantener la valorización y explotación a gran escala de una "perspectiva de aprendizaje permanente de la UE", que sin duda tenga en cuenta las diversas características de las sociedades de la UE, manteniendo al mismo tiempo una especie de denominador común que sea reconocible por los profesionales y los responsables políticos involucrados en el campo.

Las competencias clave para la formación continua se identifican de la siguiente manera:

1. Comunicación en la lengua materna
2. Comunicación en lenguas extranjeras

¹ Actualización oficial de: RECOMENDACIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (2006/962/CE)

² Donde "Competencia" es una combinación de •KNOWLEDGE, hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidas y apoyan la comprensión de un área o tema determinado. •SKILL, la capacidad y capacidad para llevar a cabo procesos y utilizar los conocimientos existentes para lograr resultados. •ATTITUDES, la disposición y la mentalidad para actuar o reaccionar ante ideas, personas o situaciones

3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
4. Competencia digital
5. Aprender a aprender
6. Competencias sociales y cívicas
7. Sentido de la iniciativa y el espíritu empresarial
8. Conciencia y expresión cultural

Entre las 8 es posible identificar en los lugares 4 y 7 las dos competencias específicamente abordadas y valorizadas por el proyecto. Una definición bastante directa de los dos es proporcionada por el mismo marco:

- La competencia digital implica el uso seguro y crítico de la tecnología de la sociedad de la información (TIC) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se basa en habilidades básicas en TIC: el uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet.
- El sentido de iniciativa y emprendimiento se refiere a la capacidad de un individuo para convertir ideas en acción. Incluye la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como la capacidad de planificar y gestionar proyectos para alcanzar los objetivos. Esto ayuda a las personas, no solo en su vida cotidiana en el hogar y en la sociedad, sino también en el lugar de trabajo, a ser conscientes del contexto de su trabajo y poder aprovechar las oportunidades, y es una base para habilidades y conocimientos más específicos que necesitan quienes establecen o contribuyen a la actividad social o comercial. Esto debe incluir la conciencia de los valores éticos y promover la buena gobernanza.

También es relevante mencionar el hecho de que, a lo largo de los años, cada una de estas competencias se ha asociado a un marco de desarrollo de capacidades relacionado, diseñado específicamente para sostener a los profesionales en el campo de la educación y la capacitación para fomentar programas pedagógicos ajustados y adaptados a la competencia dada.

En el contexto específico de las Competencias Digitales, tenemos DigComp: The Digital Competence Framework for Citizens (la última versión disponible es DigComp 2.2, publicada en 2022), y para Sentido de iniciativa y Emprendimiento tenemos EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework, publicado por el Centro Común de Investigación de la Comisión Europea en 2016.³

La estructura de estos marcos está "inspirada en la cebolla", lo que significa que partimos de macro-áreas de interés (es decir, Áreas de Formación) y a partir de ahí una lista de competencias, o como en el caso de EntreComp incluso subcompetencias, asociadas a cada una de las áreas de formación y con resultados de aprendizaje relacionados. Desde una perspectiva metodológica, las áreas de formación representan las coordenadas clave de la experiencia de aprendizaje de los objetivos: el homerun sin el cual no podría haber una comprensión esencial y fundamental de la competencia subyacente.

³ Para una introducción concisa y completa a ambos marcos, consulte los Anexos 1 y 2.

Ambos marcos han sido integrados por los socios de DEAL en el diseño, preparación, desarrollo y entrega de los currículos de formación preparados en conjunto con la implementación del Resultado Intelectual 3: esto fue para garantizar la coherencia, consistencia y cumplimiento de las referencias a nivel de la UE que encuentran aplicación a cualquier iniciativa relacionada con la educación y la formación. Además, esta alineación también fue bien recibida por los socios, ya que simplificó y facilitó para la organización participante la identificación a nivel de mapeo de la brecha de habilidades y la evaluación de necesidades claras y bien reconocibles, asumiendo como parámetro de referencia las áreas de capacitación antes mencionadas.

Dicho esto, el objetivo básico es permitir que los adultos poco calificados logren el empoderamiento económico. Lo hace equipándolos con un conjunto de módulos cohesivos que son innovadores y empíricos y se transmiten en un recurso de educación abierta (REA) gratuito, diseñado para una fácil navegabilidad y que contiene no solo los módulos, sino también herramientas auxiliares temáticas como un glosario, estudios de casos y preguntas interactivas de opción múltiple adjuntas al final de cada módulo.

Los REA y las herramientas están diseñados para atraer al usuario mediante un diseño atractivo, una base teórica y una praxis personalizada derivada de las mejores prácticas de andragogía / heutagogia. El REA permanecerá disponible durante un mínimo de dos años después de la finalización del proyecto (hasta 2024)⁴

Este documento de posición de DEAL proporciona insumos para la formulación de políticas basadas en la evidencia y desencadenantes en el campo de la educación de adultos, las competencias digitales para adultos poco calificados, la inclusión social y la empleabilidad por cuenta propia con un enfoque en el envejecimiento positivo. Como tal, este documento de posición es la directriz de política que informa a las partes interesadas sobre la dinámica de los adultos poco cualificados y su compromiso con el emprendimiento digital, utilizando la experiencia y los resultados del proyecto como evidencia para informar la política y la práctica.

DEAL presenta una metodología multidimensional con una paleta holística de ofertas de conocimiento práctico y herramientas educativas relevantes, para mejorar el empoderamiento socioeconómico de los adultos poco calificados. Es la intención de los autores que este documento de posición fomente la sostenibilidad de DEAL y esperamos su implementación y despliegue en múltiples entornos futuros.

El proyecto DEAL

El contexto y/o los antecedentes del proyecto DEAL es el déficit de competencias digitales empresariales identificado por la Comisión de la UE, las estadísticas de desempleo asociadas (véase más adelante) y la oportunidad que presenta la digitalización, especialmente en el ámbito del desarrollo del autoempleo, oportunidades de emprendimiento, en particular para las trabajadoras rurales de más edad.

⁴ Disponible de forma gratuita y en formato de acceso abierto a través de: www.projectdeal.eu

DEAL apoya a los grupos destinatarios especialmente vulnerables que se están preparando para el impacto inevitable de la digitalización. Los impulsores externos mundiales del cambio, como las tecnologías que cambian rápidamente, la globalización, el cambio climático y la urbanización, tienen un impacto significativo en las empresas a nivel nacional y europeo.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Un objetivo clave en la fase de prueba y validación implica el reclutamiento de 150 participantes de cohortes rurales y femeninas de bajos ingresos, mayores y mujeres. El objetivo es ofrecer a estos participantes un programa de aprendizaje y formación especialmente diseñado para proporcionarles conocimientos, habilidades y competencias identificados para desarrollar la confianza en sí mismos necesaria para aprovechar la digitalización con el fin de desarrollar oportunidades de emprendimiento de autoempleo.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

ESTRUCTURA DE DESGLOSE DEL TRABAJO

Producción intelectual 1

Desarrollar una Plataforma de Recursos Educativos Abiertos fácil de usar con el propósito de albergar nuestro Programa de Educación y formación y Recursos Asociados para el beneficio del Grupo Objetivo. Disponible en: <https://www.projectdeal.eu/>

Producción intelectual 2

Mapeo de la dinámica y las tendencias de la economía plateada y el envejecimiento activo con el fin de garantizar, mediante la elaboración de un mapa comparativo de países, utilizando una metodología común, las dinámicas y tendencias existentes y emergentes de la economía plateada y el envejecimiento activo, a fin de garantizar que la actualidad, la pertinencia y la practicidad del programa de educación y capacitación propuesto respondan a las necesidades reales y no algunas percibidas del grupo destinatario. Los resultados del mapeo están disponibles en <https://www.projectdeal.eu/mapping.php>

Producción intelectual 3

Kit de herramientas de capacitación y recursos con el fin de impartir conocimientos, habilidades y competencias relevantes al grupo objetivo. Un total de 52 cursos y 52 fichas de formación están disponibles en todos los idiomas (13 por idioma) con vídeos explicativos, más de 900 usuarios han utilizado la formación DEAL, 48 estudios de casos están disponibles en todos los idiomas (12 por idioma), se han incluido 202 entradas de glosario en todos los idiomas con más de 40000 visitas únicas recopiladas hasta el momento.

Producción intelectual 4

Producir el Manual Operativo de DEAL y el Documento de Posición que está leyendo actualmente para permitir que otras Organizaciones y Usuarios comprendan, operacionalicen y se beneficien de los resultados y productos del Proyecto en el futuro. Ambos documentos están disponibles en: <https://www.projectdeal.eu/op-manual.php>

RESULTADOS CLAVE DEL PROYECTO E IMPACTO, en resumen...

- Entrega exitosa a tiempo y como se describió originalmente
- Pleno cumplimiento de los requisitos de la Agencia de Financiación
- Una cohorte de individuos capacitados, extraídos del grupo objetivo que tienen el conocimiento, las habilidades y la competencia, así como la confianza en sí mismos para desarrollar oportunidades de autoempleo a través del espíritu empresarial.

- Un programa de educación y formación relevante (en el ámbito del emprendimiento digital y las oportunidades de autoempleo) y recursos asociados disponibles gratuitamente para todos
- Manual operativo y documento de posición que hace que los materiales y los resultados del proyecto sean verdaderamente transparentes y estén disponibles para su posterior explotación
- Reducción del número de ciudadanos de la UE que no tienen capacidades digitales
- Un aumento en el número de ciudadanos de la UE que trabajan por cuenta propia a través de sus propios esfuerzos como resultado de haberse beneficiado del programa de educación y formación originado por el proyecto DEAL
- Grupos específicos como las mujeres, los habitantes de entornos rurales y las personas mayores obtendrán beneficios particulares de DEAL a medida que el proyecto apoye a estas cohortes para abordar los desafíos muy específicos a los que se enfrentan.

Nuestros mensajes clave

Los siete socios de cinco países han impartido la formación DEAL en diversos entornos operativos representados por la asociación multidisciplinaria y complementaria: entornos de aprendizaje formal y no formal, educación y formación profesionales, entornos empresariales, instalaciones de educación de adultos, áreas urbanas y rurales. Si bien la metodología fue uniforme, al implementar la capacitación durante la fase de prueba y validación, no se impusieron restricciones a los socios que eran libres de elegir el momento, el horario, el formato y la duración más convenientes de las actividades de enseñanza y aprendizaje. Cada socio recopiló los comentarios y las ideas tanto de los alumnos como de los tutores / facilitadores a través de una plantilla de comentarios que se desarrolló como parte del Plan de Validación. En un proceso de ajuste fino, los comentarios de los usuarios / estudiantes y tutores informaron la versión final del Kit de herramientas de formación y recursos, así como también proporcionaron aportes a IO4 (Manual Operativo y Documento de Posición) para que las pautas incorporen y promuevan la adopción de la formación DEAL.

INNOVACIÓN

DEAL es el primer recurso de formación práctica y operativa destinado a mejorar las habilidades de adultos poco calificados para mejorar sus aspiraciones empresariales a través de las TIC y la Educación Digital. Actualmente no hay recursos educativos abiertos con este enfoque y DEAL llena un vacío operativo con herramientas y recursos de formación innovadores. Otra innovación significativa radica en el hecho de que DEAL es extremadamente práctico, accesible y operativo, proporcionando desde el principio soluciones operativas que no son meramente informativas, sino también educativas y de desarrollo.

IMPACTO

El Resultado Intelectual 3 (el conjunto de herramientas de capacitación) es tanto interno como externo. Internamente, los socios están equipados con un programa de formación nuevo e innovador que incluye recursos auxiliares para servir mejor a sus electores, entidades asociadas y estudiantes. Externamente, el impacto está en los grupos objetivo que participaron en la fase de validación. Fueron los primeros en beneficiarse del contenido de capacitación personalizado y de alta calidad, relevante y fácil de usar. Sus informes desde la

fase de Prueba y Validación garantizan la Calidad y, de manera crítica, esto asegura que los usuarios finales puedan interactuar significativamente con la plataforma REA sin intermediarios, es decir, la interacción y el apoyo del tutor / facilitador.

TRANSFERIBILIDAD

El Resultado Intelectual 3 tiene un potencial considerable de transferibilidad. Esto es gracias a su contenido multilingüe y al hecho de que estará disponible, a través de la plataforma REA dedicada, sin restricciones (ACCESO ABIERTO) y sin costo alguno. Es relevante mencionar también el hecho de que:

1. Los recursos y materiales del proyecto están disponibles en versión multilingüe, para facilitar la difusión y validación del proyecto incluso entre personas que no hablen inglés (como podría ser en el caso de adultos poco cualificados)
2. A pesar de que el proyecto está específicamente diseñado para las personas mayores, existe un amplio margen de replicabilidad y transferibilidad dentro de otros entornos educativos dirigidos a diferentes cohortes (véase el caso de los ninis, los recién graduados y los jóvenes aspirantes a empresarios en general). Por supuesto, esto definitivamente requerirá acciones de ajuste fino que tengan en cuenta la formación y los antecedentes culturales de los participantes.

Conclusiones

El documento de posición de DEAL proporciona insumos para la formulación de políticas basadas en la evidencia en los campos de la EA, la competencia digital para adultos poco cualificados, la inclusión social, la autorrealización y la autoempleabilidad. Es la directriz de política que informa a los responsables de la formulación de políticas y las partes interesadas sobre la dinámica interseccional de los adultos poco calificados y el emprendimiento digital, traduciendo el aprendizaje experiencial, las respuestas y los resultados del proyecto para informar la política y la práctica. El documento de posición establece el nexo operativo y político entre el proyecto y el establecimiento de la agenda de política pública.

El proyecto DEAL es altamente innovador, ya que produce un impacto a nivel sistémico en los dominios vinculados de EA y Emprendimiento Digital, al tiempo que lo integra fuera de la asociación y después de la finalización del proyecto. El documento de posición refuerza la pertinencia del empoderamiento digital para la autoempleabilidad y el espíritu empresarial de los adultos poco cualificados al permitir que esta prioridad política estratégica se convierta en un punto operativo y de política para la discusión y el debate. Su impacto será tanto empoderar y equipar a las partes interesadas y a los responsables de la formulación de políticas para planificar y entregar mejor las iniciativas de creación de capacidad, así como para dar forma a las políticas que se basan en los resultados del proyecto. El documento de posición apoya la amplificación del impacto y la visibilidad del proyecto y sostiene los resultados y resultados de DEAL más allá de la cofinanciación de Erasmus+.

De manera crucial, el documento de posición pretende ser fundamental para promover la transferibilidad y adaptabilidad de los resultados del proyecto a otros actores (tanto en educación y formación como en políticas). Esto se logrará haciendo que los resultados del

proyecto estén disponibles en 4 idiomas (inglés, islandés, italiano y español), todos con acceso abierto y versiones GRATUITAS.

Finalmente, el Documento de Posición eleva DEAL a una meseta de implementación, no solo desde una perspectiva de aprendizaje, sino también a nivel de políticas y prácticas. Pretende actuar como catalizador para la promoción del diálogo político, delineando una convergencia entre la educación/formación de adultos y el empleo digital. Demuestra que, en su trayectoria, DEAL ofrece una respuesta apropiada a las prioridades políticas clave de la CE de participación ciudadana, una economía que funcione para todos y la preparación de las personas para la era digital.

Por último, pero no por ello menos importante, se recomienda sin duda a los objetivos que deseen integrar la experiencia del DEAL en su conjunto en sus ámbitos que valoricen e integren la iniciativa llevada a cabo por los socios como un producto en la práctica del Programa Erasmus+. Nuestra experiencia en la ejecución del proyecto, y la consulta informal que mantuvimos con las partes interesadas y los grupos de interés, confirmaron una falta general de conciencia sobre las oportunidades concretas de educación y formación de origen de la UE. Los socios del ámbito de la práctica (es decir, otras organizaciones de base, pequeñas cooperativas establecidas y que operan a nivel local) rara vez estaban familiarizados de alguna manera con el concepto de "financiación de la UE" y el Programa Europeo centralizado, pero no tanto en relación con los objetivos y la estructura del programa E + específicamente.

En nuestra opinión, esto representaba un claro dominio de la intervención en materia de políticas (es decir, la incorporación y valorización de la oportunidad de acceso a programas centralizados y colaboraciones internacionales) a fin de mejorar en gran medida las prácticas, los conocimientos técnicos y los conocimientos especializados de profesionales y proveedores aplicados a nivel local y regional.

Anexo 1 – DigComp: El marco de competencia digital para los ciudadanos

Áreas de formación y competencias relacionadas

Área de formación	Competencias
1. Alfabetización informacional y de datos	1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales 1.2 Evaluación de datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales
2. Comunicación y colaboración	2.1 Interacción a través de tecnologías digitales 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales 2.3 Participación en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales 2.4 Colaboración a través de tecnologías digitales 2.5 Netiqueta 2.6 Gestión de la identidad digital
3. Creación de contenidos digitales	3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.3 Derechos de autor y licencias 3.4 Programación
4. Seguridad	4.1 Protección de dispositivos 4.2 Protección de los datos personales y la privacidad 4.3 Protección de la salud y el bienestar 4.4 Protección del medio ambiente
5. Resolución de problemas	5.1 Resolución de problemas técnicos 5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 5.4 Identificación de brechas de competencia digital

La progresión y el rendimiento de los alumnos se evalúan en función de un modelo de 8 capas propuesto por el marco como referencia clave para identificar los resultados clave del aprendizaje y los impactos esperados:

Modelo genérico de progresión

Nivel de competencia	Complejidad de las tareas	Autonomía	Dominio cognitivo
Nivel 1	Tarea sencilla	Con orientación	<i>Recordar</i>
Nivel 2	Tarea sencilla	Autonomía y con orientación donde sea necesario	<i>Recordar</i>
Nivel 3	Tareas bien definidas y rutinarias, problemas sencillos	Por mi cuenta	<i>Comprensión</i>
Nivel 4	Tareas y problemas bien definidos y no rutinarios	Independiente y según mis necesidades	<i>Comprensión</i>
Nivel 5	Diferentes tareas y problemas	Guiar a otros	<i>Aplicar</i>
Nivel 6	Tareas más adecuadas	Capaz de adaptarse a los demás en un contexto complejo	<i>Evaluar</i>
Nivel 7	Resuelva problemas complejos con soluciones limitadas	Integrarse para contribuir a la práctica profesional y guiar a otros	<i>Crear</i>
Nivel 8	Resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan	Proponer nuevas ideas y procesos al campo	<i>Crear</i>

Anexo 2 – EntreComp: El Marco de Competencias Empresariales

Competencia (ideas y oportunidades)	Indirecta	Descripción: _____
1.1 Oportunidades de detección	<i>Usa tu imaginación y habilidades para identificar oportunidades para crear valor</i>	<ul style="list-style-type: none"> Identificar y aprovechar las oportunidades para crear valor explorando el panorama social, cultural y económico Identificar las necesidades y los desafíos que deben satisfacerse Establecer nuevas conexiones y reunir elementos dispersos del paisaje para crear oportunidades para crear valor
1.2 Creatividad	<i>Desarrollar ideas creativas y con propósito</i>	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar varias ideas y oportunidades para crear valor, incluidas mejores soluciones a los desafíos existentes y nuevos. Explorar y experimentar con enfoques innovadores Combinar conocimientos y recursos para lograr efectos valiosos
1.3 Visión	<i>Trabaja hacia tu visión de futuro</i>	<ul style="list-style-type: none"> Imagina el futuro Desarrollar una visión para convertir las ideas en acción Visualice escenarios futuros para ayudar a guiar el esfuerzo y la acción
1.4 Valoración de la idea	<i>Aprovecha al máximo las ideas y oportunidades</i>	<ul style="list-style-type: none"> Juzgar qué valor tiene 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
1.5 Pensamiento ético y sostenible	<i>Evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, oportunidades y acciones</i>	<ul style="list-style-type: none"> Evaluar las consecuencias de las ideas que aportan valor y el efecto de la acción empresarial en la comunidad objetivo, el mercado, la sociedad y el medio ambiente Reflexionar sobre cuán sostenibles son los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo, y el curso de acción elegido Actuar con responsabilidad

Competencia (RECURSOS)	Indirecta	Descripción: _____
2.1 Autoconciencia y autoeficacia	<i>Crear en ti mismo y seguir desarrollándote</i>	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona sobre tus necesidades, aspiraciones y deseos a corto, medio y largo plazo Identifique y evalúe sus fortalezas y debilidades individuales y grupales Cree en tu capacidad para influir en el curso de los acontecimientos, a pesar de la incertidumbre, los contratiempos y los fracasos temporales
2.2 Motivación y perseverancia	<i>Manténgase enfocado y no se rinda</i>	<ul style="list-style-type: none"> Esté decidido a convertir las ideas en acción y satisfacer su necesidad de lograr Prepárese para ser paciente y siga tratando de lograr sus objetivos individuales o grupales a largo plazo. Sea resistente bajo presión, adversidad y fracaso temporal
2.3 Movilización de recursos	<i>Reúna y administre los recursos que necesita</i>	<ul style="list-style-type: none"> Obtener y gestionar los recursos materiales, no materiales y digitales necesarios para convertir las ideas en acción Aproveche al máximo los recursos limitados Obtener y gestionar las competencias necesarias en cualquier etapa, incluidas las competencias técnicas, legales, fiscales y digitales
2.4 Educación financiera y económica	<i>Desarrollar conocimientos financieros y económicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> Estimar el costo de convertir una idea en una actividad creadora de valor Planificar, poner en marcha y evaluar las decisiones financieras a lo largo del tiempo Administre el financiamiento para asegurarse de que su actividad de creación de valor pueda durar a largo plazo
2.5 Movilización de otros	<i>Inspira, entusiasma y haz que otros se sumen</i>	<ul style="list-style-type: none"> Inspira y entusiasma a las partes interesadas relevantes Obtenga el apoyo necesario para lograr resultados valiosos Demstrar comunicación, persuasión, negociación y liderazgo efectivos

Competencia (INTO ACTION)	Indirecta	Descripción: _____
3.1 Tomar la iniciativa	<i>Adelante</i>	<ul style="list-style-type: none"> Iniciar procesos que creen valor Asumir retos Actuar y trabajar de forma independiente para alcanzar objetivos, apegarse a las intenciones y llevar a cabo las tareas planificadas
3.2 Planificación y gestión	<i>Prioridades, organización y seguimiento</i>	<ul style="list-style-type: none"> Establecer metas a largo, mediano y corto plazo Definir prioridades y planes de acción Adaptarse a cambios imprevistos
3.3 Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	<i>Tomar decisiones lidiando con la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo</i>	<ul style="list-style-type: none"> Tomar decisiones cuando el resultado de esa decisión es incierto, cuando la información disponible es parcial o ambigua, o cuando existe el riesgo de resultados no deseados. Dentro del proceso de creación de valor, incluya formas estructuradas de probar ideas y prototipos desde las primeras etapas, para reducir los riesgos de fallos. Maneje situaciones de movimiento rápido con prontitud y flexibilidad
3.4 Trabajar con otros	<i>Forma equipo, colabora y establece contactos</i>	<ul style="list-style-type: none"> Trabajar juntos y cooperar con otros para desarrollar ideas y convertirlas en acción Red Resolver conflictos y enfrentar positivamente a la competencia cuando sea necesario
3.5 Aprendizaje a través de la experiencia	<i>Aprende haciendo</i>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar cualquier iniciativa para la creación de valor como una oportunidad de aprendizaje Aprende con otros, incluidos compañeros y mentores Reflexiona y aprende tanto del éxito como del fracaso (el tuyo y el de otras personas)