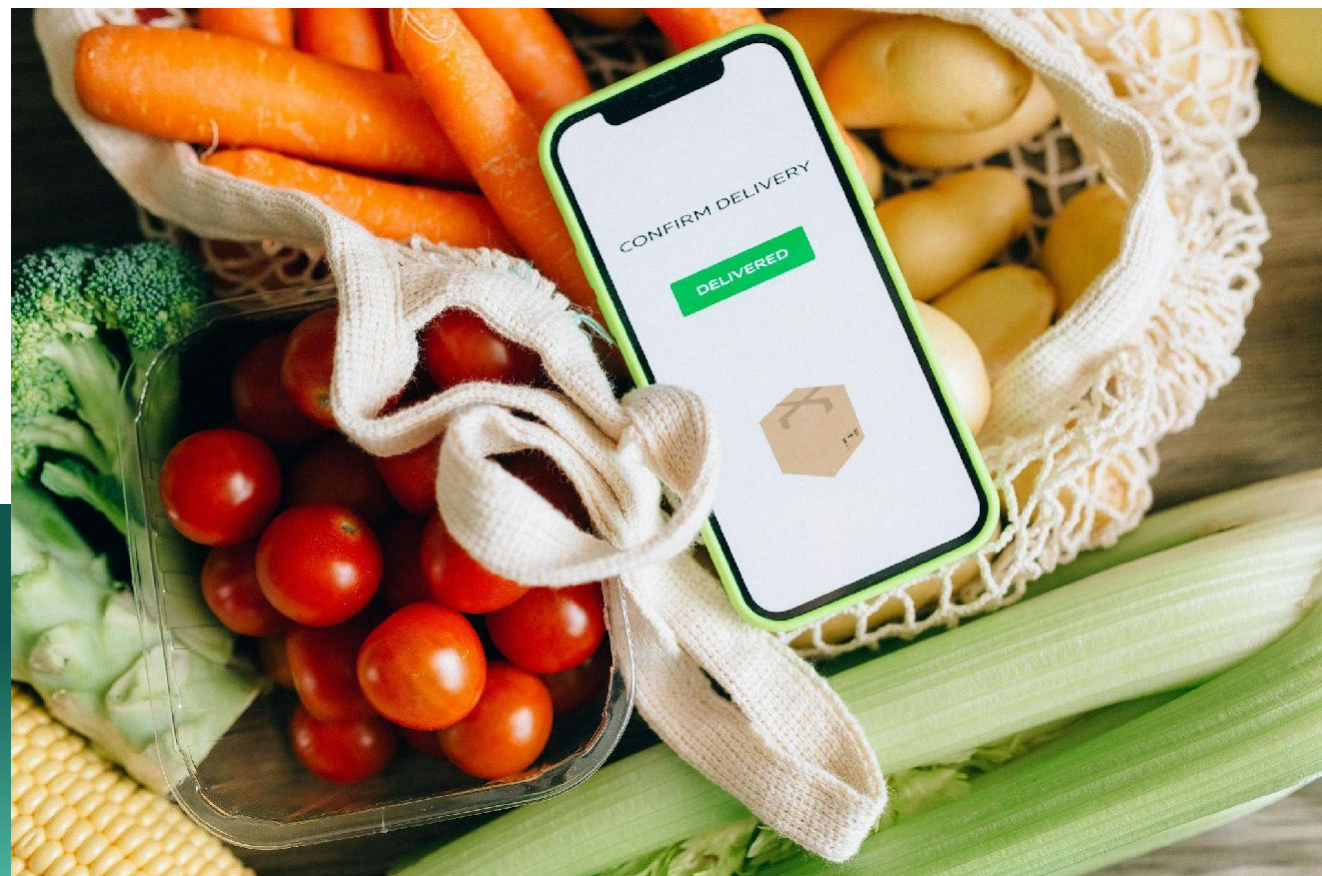


Módulo 1 (Parte 1)

Cómo dominar la mentalidad emprendedora digital



www.startdsp.eu

Descripción general del módulo 1

Este módulo está diseñado para despertar el pensamiento emprendedor guiando a los alumnos en el desarrollo de su primera idea de negocio digital sostenible. Los alumnos cultivarán habilidades clave y capacidades fundamentales, como el pensamiento sistémico, la innovación circular y la fluidez digital, al tiempo que alinean su propósito personal con la acción emprendedora. Al finalizar este módulo, los alumnos habrán esbozado una idea inicial de negocio digital sostenible y estarán preparados para mejorarla e innovarla aún más en los módulos 2 a 6.

01

Introducción a los marcos de emprendimiento *EntreComp, DigiComp y GreenComp*

Introducción a los marcos GreenComp, DigiComp y EntreComp, y cómo orientan el espíritu empresarial moderno.

02

El poder de las habilidades emprendedoras en un mundo verde y digital

Comprender el valor que aportan las habilidades

emprendedoras a la hora de crear empresas resilientes, sostenibles y digitalizadas, y cómo los marcos normativos de la UE respaldan este objetivo.

03

Mentalidad emprendedora: piensa como un agente del cambio

Desarrolla una mentalidad emprendedora en el contexto de la sostenibilidad y la transformación digital.

Resultados del aprendizaje

Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:

Habilidades empresariales: Identificar y reforzar las habilidades emprendedoras, como abordar los retos de la sostenibilidad, aplicar el pensamiento ético y sistémico, y elaborar una visión para iniciativas orientadas al impacto. Desarrollar una mentalidad emprendedora y alinear los objetivos ecológicos con la acción.

Competencias ecológicas: Integrar una mentalidad de sostenibilidad y el pensamiento sistémico en la ideación, la planificación y la innovación empresarial. Identificar los retos medioambientales o sociales que deben abordarse.

Competencias digitales: Utilizar herramientas digitales accesibles para apoyar la generación de ideas, la colaboración y el seguimiento básico de la sostenibilidad.



Competencias desarrolladas en el módulo 1

01

Habilidades empresariales

Detección de oportunidades, pensamiento ético y sostenible, visión (por ejemplo, integrar habilidades emprendedoras, digitales y ecológicas para iniciativas orientadas al futuro y con un propósito definido)

02

Competencias ecológicas

Pensamiento sistémico, pensamiento crítico (p. ej., comprender enfoques de diseño ecológico e identificar nuevas oportunidades)

03

Competencias digitales

Evaluación de contenidos digitales, alfabetización digital (p. ej., uso de como las plataformas de sostenibilidad para hacer un seguimiento)

herramientas c



Sección 01

Introducción a los
marcos de referencia
para el
emprendimiento
*EntreComp, DigComp y
GreenComp*



Resumen:

El poder de las competencias emprendedoras en un y digital

Las competencias emprendedoras ya no son opcionales: son esenciales para desenvolverse el mundo actual, en rápida evolución. En una era marcada por la transformación digital y los urgentes retos medioambientales, los jóvenes emprendedores deben aprender a

- **Reflexionar de forma crítica** sobre los problemas
- **Actuar de forma sostenible** teniendo en cuenta el impacto futuro
- **Innovar con un propósito**

Esta sección muestra cómo la combinación de competencias ecológicas (sostenibilidad), herramientas digitales (tecnología) y una mentalidad emprendedora (creatividad y acción) te ayuda a diseñar iniciativas que tengan éxito, prosperen económicamente y contribuyan a la sociedad y al planeta.

Introducción a los marcos de competencias de la UE

Visión general de GreenComp, DigiComp y EntreComp, y cómo orientan el espíritu empresarial moderno; por ejemplo, las empresas necesitan innovación ecológica, resiliencia y liderazgo ético.

- **EntreComp (competencias empresariales):** más allá de crear una empresa, se trata de generar valor: detectar oportunidades, movilizar recursos, gestionar la incertidumbre y crear soluciones éticas.
- **GreenComp (competencias ecológicas o sostenibles):** integrar el pensamiento sistémico, la responsabilidad y la reflexión crítica, así como la acción orientada al futuro, en la toma de decisiones, aplicando enfoques sostenibles y regenerativos
- **DigComp (Competencias digitales):** Garantizar que los emprendedores puedan utilizar con confianza las herramientas digitales para la resolución de problemas, la colaboración, la gestión de datos, la comunicación, la creación de contenidos y la innovación.

El poder de los marcos de competencias emprendedoras

Objetivo: Comprender por qué las competencias emprendedoras, ecológicas y digitales son tan importantes hoy en día, y cómo te ayudan a crear empresas resilientes, sostenibles y preparadas para el futuro.

En esta sección, analizaremos tres marcos de la UE:

1. **EntreComp** → competencias emprendedoras (detectar oportunidades, pasar a la acción, crear valor)
2. **GreenComp** → competencias de sostenibilidad (pensamiento sistémico, decisiones éticas, actuación orientada al futuro)
3. **DigComp** → competencias digitales (datos, colaboración, seguridad en línea, resolución de problemas)

En conjunto, estos marcos orientan la «doble transición»: el avance hacia una economía verde y digital en Europa. Aprenderlos te permitirá saber cómo utilizar tu creatividad, tus valores y tus conocimientos tecnológicos para generar un impacto positivo y crear iniciativas que rive



Competencias digitales sostenibles para jóvenes aspirantes a emprendedores

Imagina que tienes una idea brillante para una aplicación móvil que ayude a tu campus a ser más ecológico reduciendo el desperdicio de alimentos o ahorrando energía.

¿Qué habilidades necesitarías para convertir esta idea en una iniciativa empresarial exitosa y sostenible? En el mundo actual, ser emprendedor no solo implica tener conocimientos empresariales, sino también ser experto en el ámbito digital y tener conciencia medioambiental.

Como futuro emprendedor con sueños, te encuentras en una posición para aprovechar



La combinación de habilidades emprendedoras y digitales con una mentalidad sostenible

Este módulo te presentará el concepto de competencias digitales sostenibles y cómo la **combinación de competencias digitales y una mentalidad sostenible puede capacitarte** para crear negocios innovadores y ayudar al planeta.

Empezaremos por lo básico, aprendiendo **los marcos de referencia empresariales EntreComp, DigComp y GreenComp** (*suponiendo que estés conociendo estos tres marcos y conceptos principales por primera vez*), y iremos avanzando con un estilo coloquial y motivador. ¡Manos a la obra!



El papel de los tres marcos principales de la UE en el desarrollo de las competencias del futuro

Para triunfar como emprendedor verde y digital, necesitas algo más que buenas ideas: necesitas las competencias y la mentalidad adecuadas. La UE ha creado tres marcos para orientarte:

➤ 1. EntreComp

Marco de competencias emprendedoras

Te ayuda a detectar oportunidades, tomar la iniciativa, gestionar recursos y aprender de la experiencia.

No se trata solo de poner en marcha una empresa, sino de crear valor en cualquier contexto (comunidad, lugar de trabajo)

➤ 2. DigComp

(El Marco Digital)

Te da la confianza digital necesaria para utilizar la tecnología de forma responsable.

Abarca habilidades como buscar y verificar información, colaborar en línea, crear contenidos digitales y utilizar

➤ 3. GreenComp

Marco Europeo de Sostenibilidad

Desarrolla tu pensamiento sistémico, tu reflexión crítica y tu alfabetización para el futuro.

Te orienta para que tomes decisiones ecológicas, integres la sostenibilidad en tu proyecto y contribuir a la transición



El desarrollo de las habilidades de los futuros emprendedores requiere tres marcos clave

No existe un único

El marco «emprendedor + competencias informáticas». En su lugar, la UE nos ofrece tres marcos complementarios que funcionan de forma conjunta:



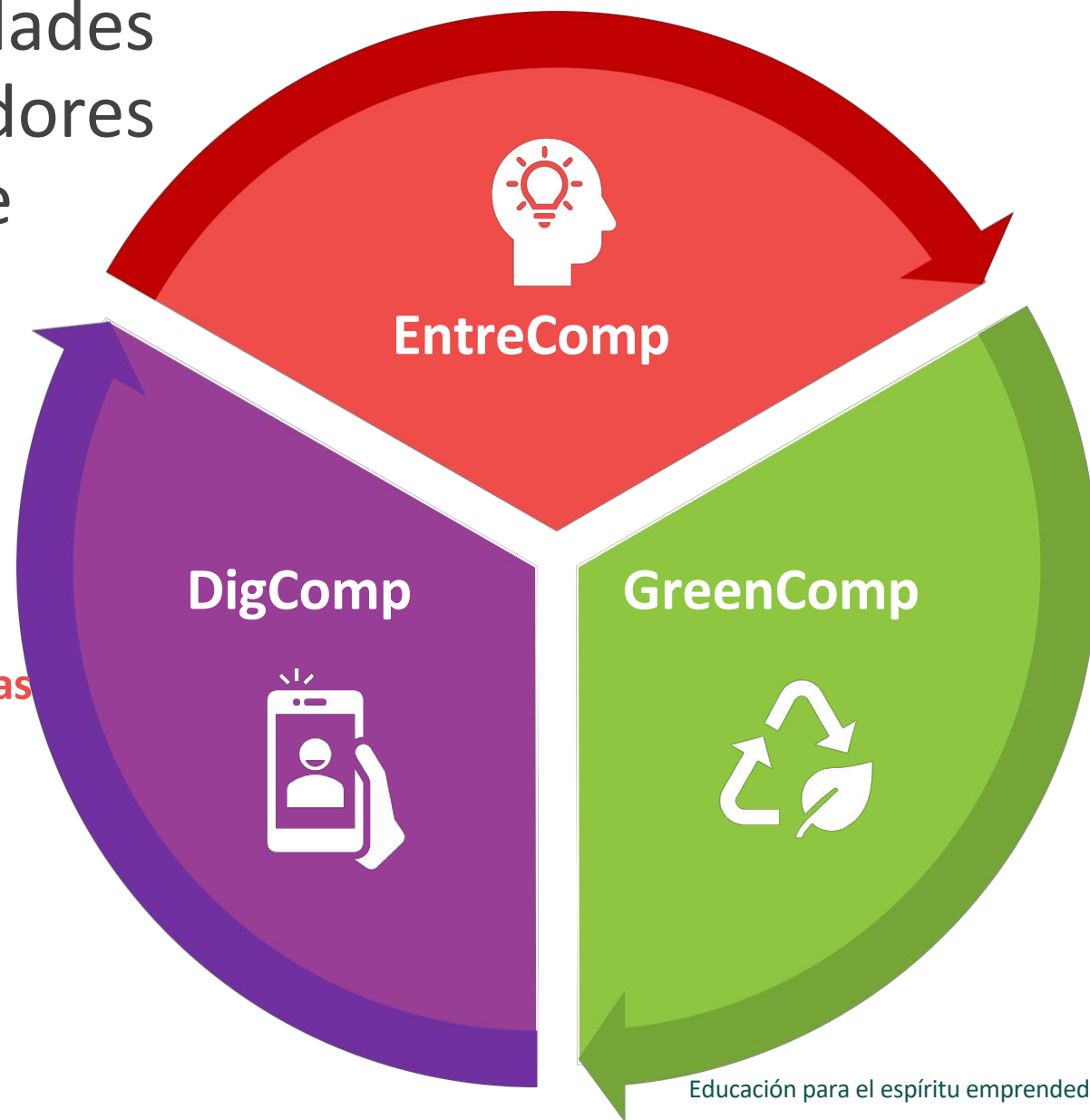
EntreComp: Marco de Competencias Emprendedoras
Marco



Marco DigComp para el espíritu empresarial



Marco GreenComp para el espíritu emprendedor





En conjunto, estos marcos definen las competencias clave que necesitas para crear, gestionar y desarrollar ideas en el

1

EntreComp: mentalidad y habilidades emprendedoras
detectar oportunidades, crear valor, pasar a la acción

2

DigComp: confianza y competencias digitales
buscar información, utilizar herramientas, colaborar en línea

3

GreenComp: mentalidad y competencias en materia de Sostenibilidad
pensamiento sistémico, alfabetización para el futuro, decisiones éticas



1

EntreComp: el marco de emprendimiento

EntreComp te acompaña en tu trayectoria emprendedora ayudándote a identificar y desarrollar las habilidades y capacidades necesarias para aprovechar oportunidades e ideas, y crear valor para los demás. El valor que creas puede ser social, cultural o financiero.

EntreComp reconoce la oportunidad de ser emprendedor

en cualquier situación: desde la escuela hasta la innovación en el lugar de trabajo, desde las iniciativas comunitarias hasta el aprendizaje aplicado en unas prácticas laborales.

El espíritu emprendedor es una competencia para toda la

vida. Ser creativo o pensar en cómo hacer las cosas de

formas nuevas es igual de relevante para avanzar en tu carrera profesional o



La rueda de EntreComp: 3 áreas de competencia

Fuente: [Guía práctica de EntreComp Europa](#)



La mentalidad EntreComp

Tener una mentalidad emprendedora no significa que tengas que crear una empresa de inmediato; se trata de cómo *piensas y actúas*. La mentalidad EntreComp consiste en ser curioso, creativo y estar preparado para detectar oportunidades en la vida cotidiana.

→ «**EntreComp** ofrece una hoja de ruta que te muestra las principales habilidades que necesitarás para **convertir las ideas en realidad**. Te ayuda a **detectar oportunidades**, a **utilizar los recursos de forma inteligente** y a **pasar a la acción**».

→ Piensa en ella como tu **guía de inicio para ser**



[El Marco de Competencias Digitales para los Ciudadanos](#)

[Nueva Agenda de Competencias para Europa](#)



Marco EntreComp

En el marco EntreComp, la competencia emprendedora es una capacidad tanto individual como colectiva.

La progresión en el aprendizaje del espíritu empresarial se compone de dos aspectos:

1. El desarrollo de una independencia y una responsabilidad cada vez mayores a la hora de **actuar sobre ideas y oportunidades** para crear valor;
2. Desarrollar la capacidad de **generar valor**, desde contextos sencillos y predecibles hasta **entornos complejos y en constante cambio**.



EntreComp: 3 áreas principales

EntreComp se centra en las habilidades mediante la identificación de 15 competencias clave agrupadas en tres áreas:



Ideas y oportunidades:

→ **Detectar problemas, imaginar nuevas soluciones, reconocer oportunidades y pensar en formas creativas de resolver problemas y crear valor.**



Recursos:

→ **Encontrar lo que necesitas y gestionar de forma inteligente a las personas, los conocimientos, el dinero o las herramientas que necesitas para hacer realidad tus ideas.**

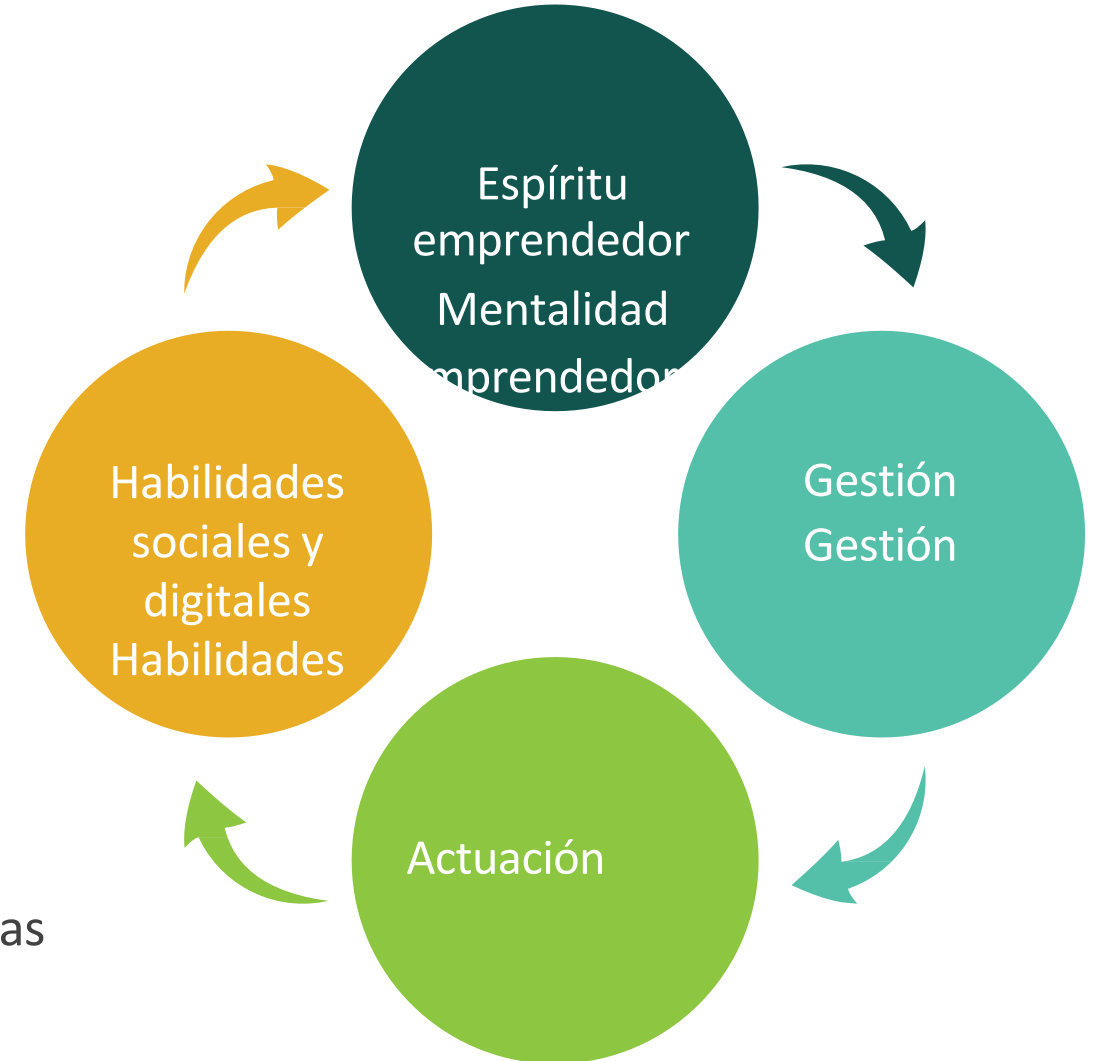


Pasar a la acción:

→ **¡Dar el salto!** Tomar la iniciativa, poner a prueba tu idea, mejorarla o adaptarla y crear valor para ti, tu comunidad o el planeta. Se trata de hacer que las cosas sucedan de verdad.

Marco EntreComp: Cómo integrarlo

1. **Mentalidad emprendedora:** Utilizar un ordenador para identificar oportunidades, investigar mercados y desarrollar soluciones innovadoras.
2. **Gestión de recursos:** Aprende a utilizar herramientas digitales para la gestión de proyectos o empresas, la planificación financiera y el acceso a recursos en línea.
3. **Poner en práctica:** Utiliza plataformas y herramientas digitales para crear productos o servicios, comercializarlos y gestionar una presencia digital.
4. **Competencias sociales y digitales:** Desarrolla las competencias fundamentales de alfabetización digital y ciudadanía digital para actuar de forma ética y eficaz



La mentalidad EntreComp

La **mentalidad EntreComp** consiste en detectar oportunidades cotidianas, ser lo suficientemente valiente como para poner a prueba tus ideas, aprender de los errores y crear algo que beneficie a los demás, no solo a uno mismo.

Curiosidad y creatividad

Ves los **problemas** como oportunidades para encontrar **nuevas soluciones**.

Valentía y confianza

No te da **miedo intentarlo**, aunque cometas errores: los ves como pasos en el proceso de aprendizaje.

Creación de valor

Piensas en cómo tus ideas pueden marcar una diferencia **positiva**, ya sea para tus amigos, tu comunidad o el mundo.

Resiliencia y adaptabilidad

Eres capaz de **recuperarte** cuando las cosas no salen según lo previsto y volver a intentarlo de una **forma más inteligente**.

Colaboración y ética

Sabes que no puedes hacerlo todo solo, así que te **relacionas**, **compartes y creas de forma responsable** con los demás.



Entre Comp Aplicado a la vida real

Curiosidad y creatividad

Te das cuenta de que los estudiantes no encuentran comida saludable y asequible. En lugar de quejarte, **diseñas una aplicación** que pone en contacto a las cafeterías locales con comida sobrante a precios reducidos

Valentía y confianza

Presentas tu idea ante un público aunque nunca antes hayas hecho una presentación **superas los nervios**, ensayas y **descubres** que la gente está **realmente interesada** en tu idea, lo que te anima y te da confianza.

Creación de valor

Tu proyecto no es solo un negocio: **reduce el desperdicio de alimentos** (valor medioambiental), **ayuda a los estudiantes** a ahorrar dinero (valor social) y **proporciona a las cafeterías unos ingresos adicionales** (valor financiero).

Resiliencia y adaptabilidad

Tu primer **prototipo** de aplicación **falla** y solo lo descargan 5 personas. En lugar de rendirte, **adáptate creando una versión más sencilla** que utilice Instagram y Google Forms para comprobar la demanda antes de invertir en tecnología.

Te **asocias** con un estudiante de informática para desarrollar la aplicación y **con** un estudiante de marketing para gestionar las redes sociales. Además, te aseguras de que cualquier información de los estudiantes que se recopile se **gestione de forma segura y ética**.

Al **combinar diferentes habilidades** y actuar de forma responsable, tu proyecto se fortalece y crece más rápidamente.

EntreComp

Aplicado a la vida real

La mentalidad EntreComp no consiste en esperar hasta la graduación para «crear una empresa».

Se trata de cómo piensas y actúas hoy : detectar oportunidades, crear soluciones y aprender a través de vas

- ❖ **Mentalidad de hackatón:** participar en un evento de 24 horas un hackatón, aceptas la incertidumbre, pones a prueba ideas rápidamente y entregas un prototipo por la mañana.
- ❖ **Pensamiento sostenible:** propones un para tu proyecto de curso, como alquilar libros de texto o portátiles en lugar de venderlos.
- ❖ **Emprendimiento paralelo:** Ofreces tus servicios como autónomo en diseño o fotografía y aprendes a gestionar clientes, precios y plazos mientras



Ejemplo de uso de EntreComp

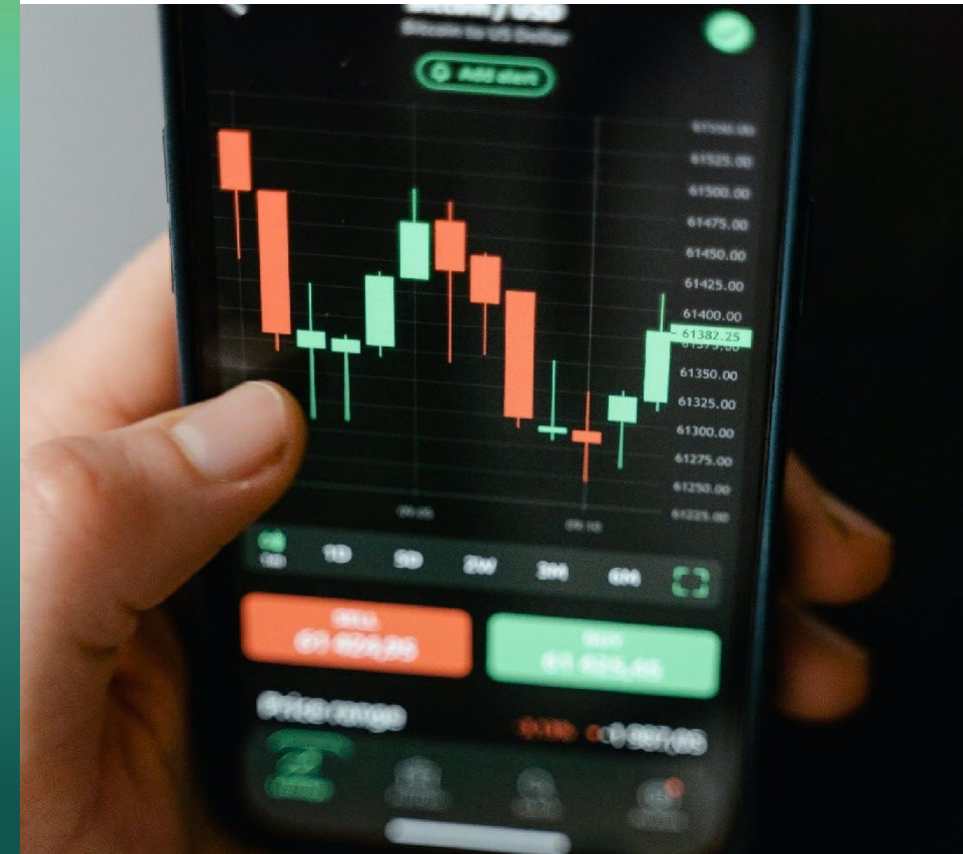
Para detectar y dar forma a las oportunidades: aplicación de sostenibilidad digital

EntreComp te enseña a ir más allá de «crear una empresa» y a pensar: *¿Cómo puedo crear valor en cualquier situación?*

Ejemplo: Te das cuenta de que hay desperdicio de comida en el comedor de tu universidad. Utilizando «**Ideas y oportunidades**», podrías diseñar una aplicación para compartir las sobras.

- *Ideas y oportunidades:* identifica la necesidad de que los estudiantes midan su huella de carbono.
- *Recursos:* Forma un pequeño equipo (desarrollador, diseñador, especialista en marketing).
- *Pasar a la acción:* Crea una versión beta de la aplicación, compártela con tus compañeros de clase, mejora las funciones y, a continuación, amplía su alcance.

Ideas y Oportunidades: Identifica una **necesidad** de los estudiantes **de medir su huella de** carbono.



Ejemplo de uso de EntreComp

Para desarrollar la resiliencia y la confianza: una startup de moda circular

El emprendimiento conlleva incertidumbre. EntreComp hace hincapié en la gestión del riesgo, la resiliencia y el aprendizaje a partir de la experiencia.

Ejemplo: Quieres convertirte en emprendedor y lanzar una línea de ropa ecológica en línea, pero las ventas van a rastras.

En lugar de rendirte, aplica la competencia «Aprender a través de la experiencia» de EntreComp: analiza los comentarios, ajusta la estrategia de marketing y da un giro hacia la moda de productos reciclados.

- *Ideas y oportunidades:* Detecta la creciente demanda de ropa sostenible.
- *Recursos:* Busca proveedores locales de residuos textiles y solicita una subvención para el emprendimiento ecológico.



Capacidad para crear valor en cualquier ámbito de tu vida

Convertir las ideas en valor compartido es importante, tanto si estás pensando en tu carrera profesional como si estás pensando en poner en marcha un nuevo negocio. El espíritu emprendedor no consiste solo en crear empresas, sino en aprender a generar valor en cualquier ámbito de la vida.



A través de proyectos emprendedores, puedes desarrollar habilidades que se pueden aplicar en muchos ámbitos: grupos de estudiantes, organizaciones comunitarias, iniciativas juveniles, start-ups, empresas, ONG, o incluso instituciones públicas. Al poner en práctica



en estos diferentes contextos,

Fuente: [Centro Común de Investigación: Ciencia de la UE](#)
[Cent](#)
[ro](#)

Educación para el Emprendimiento



Resumen: *EntreComp*



¿Qué es *EntreComp*?

EntreComp es como una hoja de ruta que te muestra las competencias que necesitarás para **pensar y actuar como un emprendedor**. En esencia, se trata de **convertir las ideas en realidad**. Te ayuda a **detectar oportunidades, utilizar los recursos de forma inteligente y pasar a la acción**. Piensa en ello como tu guía de inicio para desarrollar tu espíritu emprendedor, tanto si quieres poner en marcha un negocio, liderar un proyecto o, simplemente, hacer que las cosas sucedan.



¿Cómo?

Úsalo como **hoja de ruta para tu crecimiento personal o profesional**: puedes aplicar sus **15 competencias** en sus **tres áreas** (*Ideas y oportunidades, Recursos, Pasa a la acción*). Puedes **autoevaluarte**: *¿qué competencias ya tengo? ¿Cuáles necesito desarrollar?* Por ejemplo, puede que se te den muy bien las ideas creativas (*Ideas y oportunidades*), pero que te cueste la planificación financiera (*Recursos*). *EntreComp* te mostrará en qué debes trabajar a continuación. Puedes utilizarlo para detectar oportunidades, desarrollar resiliencia y encontrar los recursos adecuados.



Ejemplo:

Competencias como la visión, la creatividad, el pensamiento sostenible, la planificación y la gestión del riesgo forman parte de *EntreComp*. Los emprendedores las utilizan a diario; por ejemplo, al poner en marcha una start-up, liderar un proyecto estudiantil o desarrollar una iniciativa social que genere un impacto positivo.



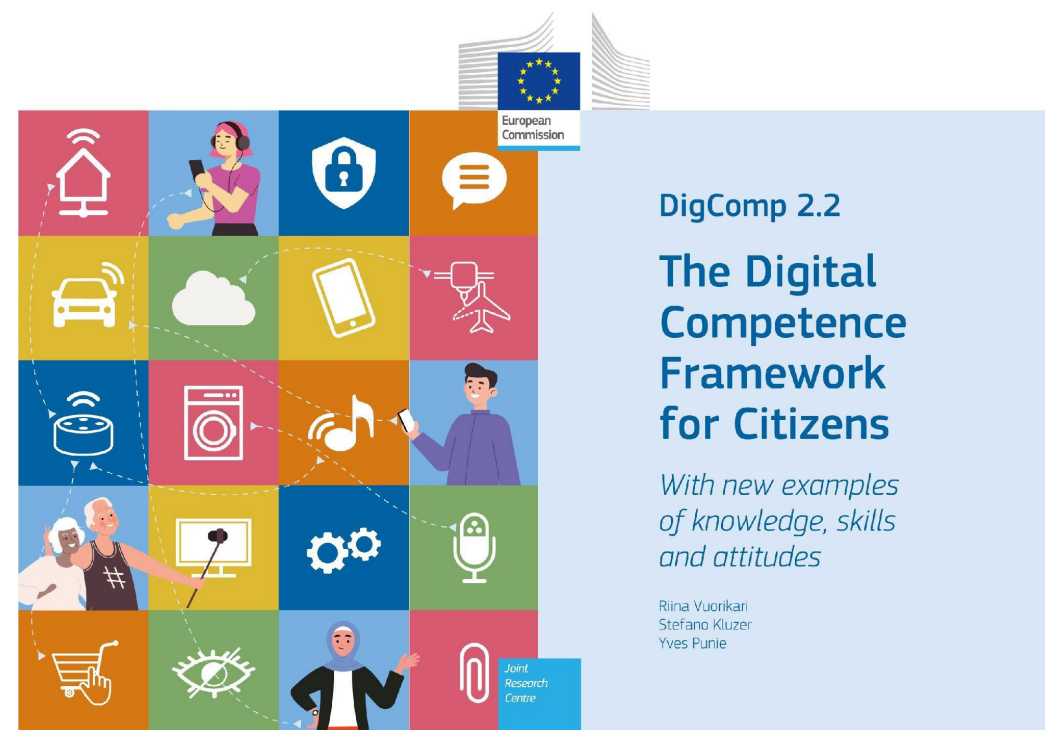
2

DigComp: *el marco digital*

Desarrollo de competencias digitales:

DigComp es un marco digital que te ayuda a desarrollar tus competencias digitales actuales e identificar carencias y oportunidades para desarrollarlas y mejorarlas en todos los ámbitos de tu vida, incluidos el personal, el laboral, el educativo y el aprendizaje permanente.

Por qué es importante DigComp: DigComp te proporciona el **conjunto de competencias digitales** necesarias y reconocidas en toda Europa. Por lo tanto, es un conjunto de herramientas esencial para los estudios, el trabajo y



Source: https://ec.europa.eu/digital-storylines/digital-storylines_en

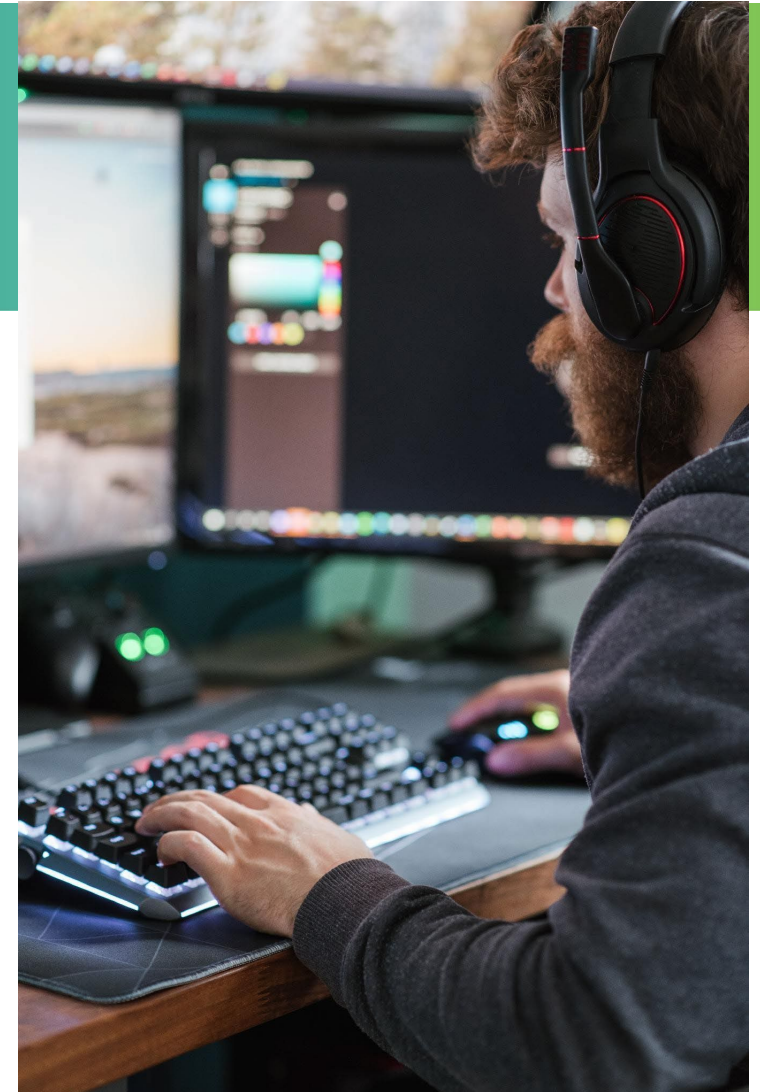
Educación para el
emprendimiento

La mentalidad DigComp

Tener una mentalidad emprendedora no significa que tengas que crear una empresa de inmediato; se trata de cómo *piensas y actúas*. La mentalidad EntreComp consiste en ser curioso, creativo y estar preparado para detectar oportunidades en la vida cotidiana.

→ «**EntreComp** ofrece una hoja de ruta que te muestra las principales habilidades que necesitarás para **convertir las ideas en realidad**. Te ayuda a **detectar oportunidades, a utilizar los recursos de forma inteligente y a pasar a la acción**».

→ Piensa en ello como tu **guía de inicio para ser**



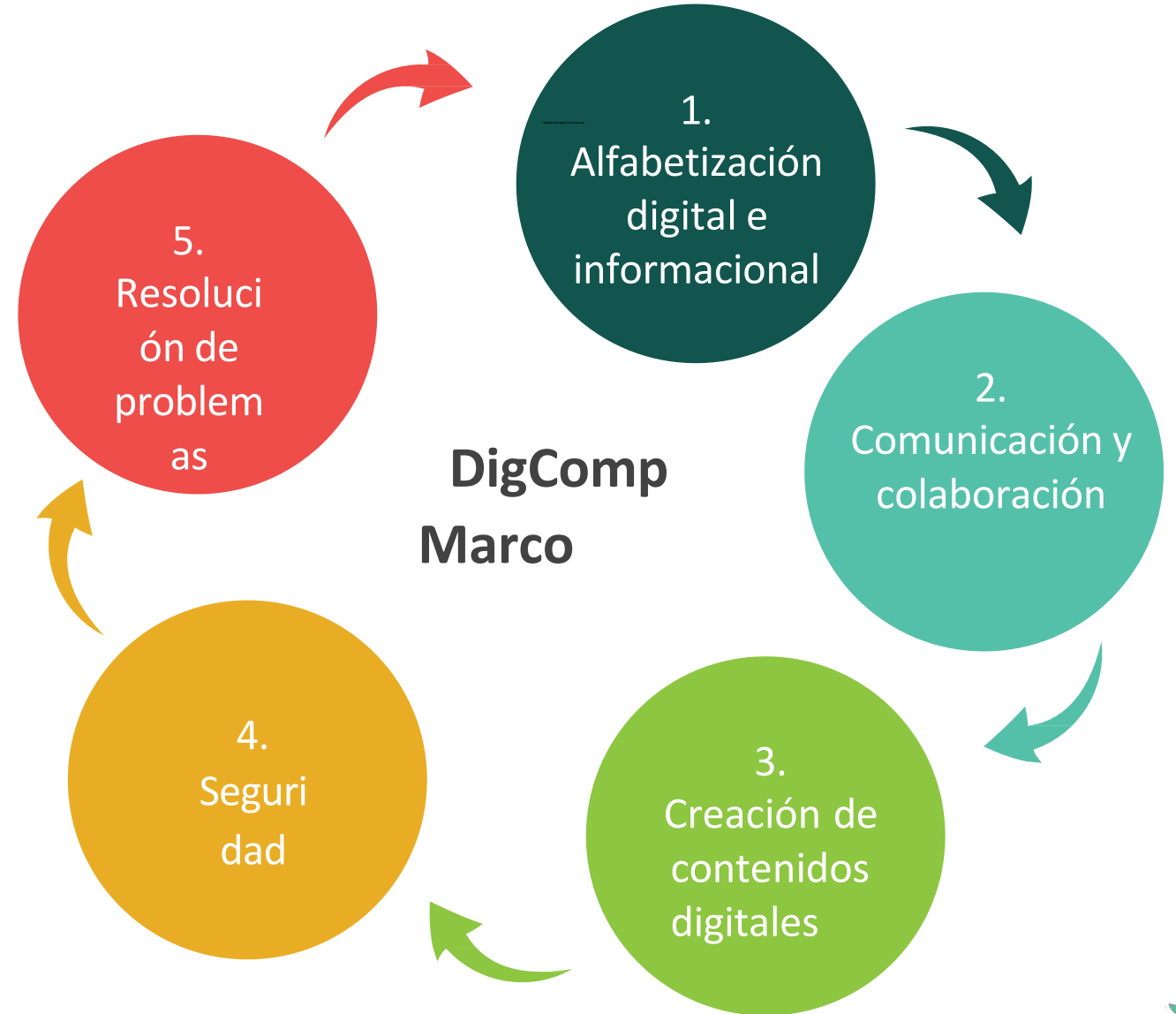
Marco DigComp: cinco áreas

- 1. Alfabetización en información y datos:** La capacidad de buscar, gestionar, evaluar y organizar datos, información y contenidos digitales.
- 2. Comunicación y colaboración:** La capacidad de interactuar con otras personas, compartir información y participar y relacionarse en comunidades en línea.



resolver
problemas,

- 3. Creación de contenidos digitales:** Competencias para diseñar, desarrollar e integrar contenidos digitales, incluyendo la edición, la programación y la comprensión de los medios digitales.
- 4. Seguridad:** esta área abarca cómo protegerse a uno mismo y a los demás de posibles daños en el entorno digital, incluyendo el bienestar digital, los datos, los clientes y la ciberseguridad.
- 5. Resolución de problemas:** Implica el uso de herramientas digitales para afrontar retos y



La mentalidad DigComp

Tener una mentalidad digital no significa ser un experto en tecnología, sino que se refiere a cómo piensas y actúas en Internet.

La mentalidad DigComp consiste en utilizar la tecnología con confianza, espíritu crítico y responsabilidad en los estudios, el trabajo y la vida.

Seguridad con la tecnología

Te sientes cómodo utilizando herramientas digitales e innovación y los proyectos.
Utilizas la tecnología para crear, compartir y diseñar nuevas soluciones.

Seguridad y responsabilidad

Proteges tus datos, respetas a los demás y utilizas las herramientas digitales de forma ética.

Resiliencia y adaptabilidad

Te mantienes al día de las nuevas tendencias y herramientas, adaptándote a medida que evoluciona la tecnología.

Colaboración

Trabajas con otras personas a través de plataformas digitales, conectando a nivel local y global.

Conciencia crítica

Cuestionas la información que encuentras en Internet y detectas



contenidos falsos o
engañosos.

DigComp

Aplicado a la vida real

Familiaridad con la tecnología

Utilizas con soltura herramientas de gestión de proyectos como Trello o Notion para coordinar un trabajo en grupo. Todo el mundo se mantiene organizado y los plazos dejan de ser motivo de estrés.

Creatividad e innovación

Diseñas una campaña en Instagram para promocionar un evento estudiantil. Al **utilizar** Reels y Stories, **llegas a muchos más** estudiantes de los que jamás habrías alcanzado con carteles.

Seguridad y

responsabilidad

Tú gestionas la lista de correo de tu asociación y **proteges los datos personales de los miembros**.

Cumples con las normas del RGPD y respetas la privacidad.

Resiliencia y adaptabilidad

Cuando tu **aplicación de diseño habitual cambia** de funcionalidades, te **pasas rápidamente** a Canva y aprendes a usarla en un día. **No te dejas llevar por el pánico: te adaptas.**



DigComp

Aplicación a la vida real

La mentalidad de DigComp te ayuda a tener confianza en el ámbito digital, a ser creativo y responsable, al tiempo que te mantienes seguro y te adaptas a las circunstancias.

Colaboración

Creas un podcast junto con compañeros de clase de diferentes países. Las herramientas digitales hacen que la distancia no sea un obstáculo.

Conciencia crítica

Investigas para un trabajo y te **das cuenta** de que te has topado con una página web poco fiable. En lugar de citarla, **contrastas las fuentes** con bases de datos académicas.

- ❖ **Uso de LinkedIn** para establecer contactos con antiguos alumnos y empresarios.
- ❖ **Realizar** una encuesta en línea para recabar las opiniones de los alumnos.
- ❖ **Crear** un portafolio digital para mostrar los trabajos de clase y proyectos paralelos.

Resumen: *DigComp*



¿Qué es DigComp? DigComp (el Marco de Competencias Digitales para Ciudadanos) describe las **habilidades digitales que se necesitan** para prosperar en el mundo actual, impulsado por la tecnología. No se trata solo de utilizar un ordenador, sino de saber cómo buscar, **crear, compartir y proteger la información digital** con confianza.



¿Cómo? Para los emprendedores actuales o futuros, DigComp significa ser capaz de: — — —

- **Utilizar herramientas digitales para la innovación** (aplicaciones, software, plataformas en línea)
- **Trabajar con datos:** buscar, verificar y utilizar la información adecuada
- **Colaborar en línea:** con socios, clientes y comunidades
- **Mantener la seguridad:** protegerse a uno mismo, a su empresa y a sus datos
- **Resolver problemas con la tecnología:** utilizar las herramientas digitales de forma creativa para mejorar los procesos



Ejemplo: Dominar DigComp podría ser algo así:

- Crear una **página web o una aplicación** para tu idea
- Utilizar **las redes sociales y el análisis de datos** para ampliar tu base de clientes
- Garantizar **la ciberseguridad** de la presencia digital de tu startup
- Adaptarte a **nuevas herramientas, como la IA o el IoT**, para que tu negocio sea más eficiente



3

Marco GreenComp

GreenComp es el Marco Europeo de Competencias en Sostenibilidad

➔ **GreenComp** fue desarrollado por la UE para ayudar a las personas a desarrollar las competencias necesarias para la sostenibilidad. Ofrece directrices sobre cómo **pensar, actuar y vivir de forma que se respete el medio ambiente y se promueva el bienestar social.**

➔ GreenComp se centra en **los conocimientos, las habilidades y actitudes** para tomar **decisiones responsables** en favor de un [Horizonte Europa: GreenComp: El Marco Europeo de](#)



[Competencias en Sostenibilidad](#)

Fuente: [El Marco GreenComp de](#)

[Educación para el](#)

[Compentencia](#)

Educación para el Emprendimiento



Marco GreenComp: cuatro áreas de competencia

1. **Incorporar los valores de la sostenibilidad** implica valorar la sostenibilidad, defender la equidad y promover la naturaleza, centrándose en el bienestar de las personas y del planeta.
2. **Aceptar la complejidad en la sostenibilidad** implica el pensamiento sistémico, el pensamiento crítico y la formulación de problemas para comprender los sistemas interconectados y sus repercusiones a largo plazo.
3. **Imaginar futuros sostenibles** abarca la alfabetización sobre el futuro, la adaptabilidad y el pensamiento exploratorio, animando a los alumnos a imaginar y adaptarse a posibles escenarios para un



—
futuro sostenible.

La mentalidad GreenComp

Qué significa esto para tu mentalidad como joven emprendedor:

- Aprenderás a **tomar decisiones inteligentes** que respeten el planeta (por ejemplo, optar por energías renovables o productos circulares).
- Desarrollarás la capacidad de **ver el panorama general** (cómo tu negocio afecta a las personas, las comunidades y los ecosistemas).
- Adquirirás confianza para **liderar el cambio** con valores, responsabilidad y una visión a largo plazo



Fuente: [El Marco GreenComp de](#)



pensami
ento

Educación para el

Educación para el Emprendimiento

La mentalidad GreenComp

GreenComp fomenta una **mentalidad de sostenibilidad** ayudando a los usuarios a desarrollar los conocimientos, las habilidades y las actitudes necesarias para pensar, planificar y **actuar con empatía, responsabilidad y cuidado** por nuestro planeta.

GreenComp lo consigue ofreciendo un modelo de referencia que fomenta una mentalidad ecológica; proporciona una base común en competencias de sostenibilidad para estudiantes y emprendedores.

Puede ser utilizado por cualquier persona que participe en el



para diseñar
oportunidades de

aprendizaje o

Pensamiento sistémico

Ver cómo la naturaleza, la sociedad y la economía están **interconectadas**.

Pensamiento prospectivo

Tomas decisiones que tienen en cuenta **las repercusiones a largo plazo**, no solo las inmediatas.

Pensamiento crítico

Te preguntas: «¿Es esto sostenible? ¿Quién se beneficia y quién paga el coste?».

Responsabilidad y acción

Tomas medidas, grandes o pequeñas, para **reducir el daño y generar un cambio positivo** que **proteja** a las personas y al planeta.

Resiliencia y adaptabilidad

Estás **preparado para adaptarte** cuando las cosas cambian, como los retos climáticos

o la escasez de recursos.

Colaboración

Trabajas con otras personas para impulsar cambios positivos en el ámbito medioambiental y social y el cambio.



GreenComp aplicado a la vida real

Pensamiento

sistémico

Te das cuenta de que los vasos de café desechables se acumulan en las papeleras del campus. **Relacionas esto con** los costes **de gestión de residuos** y el impacto climático, y **sugieres una solución**: utilizar un sistema de vasos reutilizables con descuentos.

Pensar en el futuro

Tu clase está organizando un gran festival. En lugar de comprar adornos de plástico, propones utilizar pancartas reutilizables y carteles digitales. Demuestras cómo esto **ahorra dinero a largo plazo y reduce los residuos**.

Pensamiento

crítico

Una marca de moda rápida patrocina tu asociación de estudiantes. Te **preguntas** si aceptar el patrocinio **concuerda con los valores de sostenibilidad de los estudiantes**.

Resiliencia y adaptabilidad

Dado que los contenedores de reciclaje del campus suelen estar contaminados, pones a **prueba** una campaña de concienciación entre compañeros para **cambiar los hábitos**. **Adapta el sistema** hasta que funciona.



Colaboras con el **club medioambiental**, el **sindicato de estudiantes** y **las empresas locales** para que los eventos del campus sean más respetuosos con el medio ambiente. Juntos, vuestro impacto es mayor que si trabajaseis por separado.

GreenComp

Aplicado a la vida real

La mentalidad GreenComp te ayuda a pensar de forma crítica, actuar de manera responsable y forjar un futuro más sostenible.

Otros ejemplos

- ❖ **Organizar** un «café de reparaciones» para arreglar aparatos electrónicos en lugar de comprar otros nuevos.
- ❖ **Organizar** un reto «cero residuos» para tu residencia de estudiantes.
- ❖ **Colaborar** con agricultores locales para llevar a los comedores del campus.

Empresas que utilizan GreenComp

Caso práctico: Too Good To Go (Dinamarca)

- Combate el desperdicio alimentario poniendo en contacto a los consumidores con las comidas sobrantes de los restaurantes.
- Recurre a *la acción en favor de la sostenibilidad* y a *la colaboración digital* para reducir el desperdicio y fomentar la concienciación.

Caso práctico: Ecosia (Alemania)

- Motor de búsqueda que planta árboles con los ingresos publicitarios.
- Integra los valores de sostenibilidad y la acción orientada al futuro en un modelo de negocio digital.



Empieza a utilizar GreenComp

Ejercicio: Analiza tu idea según el modelo GreenComp.

- ¿Cuál de las cuatro áreas ya abarca?
- ¿En qué aspectos podrías mejorarla (por ejemplo, incorporando prácticas circulares, pensando en términos de sistemas o planificando para el futuro a largo plazo)?

Utiliza herramientas digitales que te ayuden. Prueba:

- Calculadora de la huella de carbono (p. ej., MyClimate)
- Plantilla «Sustainable Business Canvas» de



la educación emprendedora

Resumen: *GreenComp*



¿Qué es GreenComp? GreenComp (el Marco Europeo de Competencias en Sostenibilidad) es la guía de la UE para el «aprendizaje para la sostenibilidad medioambiental». Te ayuda a **desarrollar la mentalidad y las habilidades necesarias para actuar de forma responsable, pensar de forma crítica e innovar en pro de un futuro más verde.**



¿Cómo? GreenComp define **12 competencias** en 4 áreas:

Incorporar los valores de la sostenibilidad → preocuparse por la equidad, las personas y el planeta
Aceptar la complejidad → ver cómo están conectados el medio ambiente, la sociedad y la economía

Visualizar futuros sostenibles → imaginar posibilidades más ecológicas y adaptarse al cambio
Actuar en favor de la sostenibilidad → dar pasos concretos para generar un impacto positivo



Ejemplo: GreenComp anima a los emprendedores a convertirse en agentes de cambio éticos, tomando decisiones que:

- **Reduzcan los residuos** y respeten los límites del planeta
- **Adopten modelos de negocio circulares y regenerativos**
- **Inspiren a otros** a través de un liderazgo basado en valores

Habilidades empresariales fundamentales para el futuro

Iniciativas europeas como Start-DSP se basan en estos marcos al integrar **las competencias digitales, sostenibles y emprendedoras en la educación superior**. Al centrarse en prácticas empresariales digitales, sostenibles y éticas, Start-DSP pretende dotar a los estudiantes de las herramientas necesarias para abordar los retos globales actuales a través del emprendimiento, start-dsp.eu.

En conjunto, estos marcos son herramientas poderosas. Proporcionan una hoja de ruta para que los jóvenes emprendedores integren **la creatividad, la capacidad digital y la conciencia sobre la sostenibilidad** en sus proyectos, garantizando que sus ideas no solo sean viables, sino también responsables y preparadas para el futuro. Al alinearse con estos marcos, los estudiantes adquieren competencias reconocidas en toda Europa, **lo que potencia su empleabilidad, movilidad y éxito a largo plazo**.

En resumen, los emprendedores modernos y sus empresas requieren una combinación de estos tres ámbitos: **innovación verde, conocimientos digitales y liderazgo ético**.



Respaldada por la armonización de las políticas de la UE

Estos tres marcos forman parte de la estrategia de la UE para construir una economía innovadora, inclusiva y sostenible. Se consideran guías fundamentales para la **transformación digital**, la **transición verde** y una **sociedad innovadora**, respectivamente, según project-encore.eu.

De hecho, los tres están reconocidos como competencias clave para el aprendizaje permanente que se complementan entre sí. Juntos, EntreComp, GreenComp y DigComp proporcionan un **modelo para preparar a los alumnos y a los profesionales para prosperar en un mundo cambiante**, ayudándoles a aprovechar las oportunidades de forma creativa (EntreComp), a adoptar prácticas sostenibles (GreenComp) y a sacar partido de la tecnología digital (DigComp),



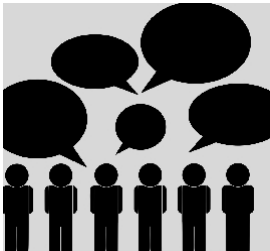
Lecturas recomendadas

EntreComp



- [Guía universitaria: Universidad de la Ciudad de Dublín, Irlanda Marco EntreComp](#)
- [EntreComp: Marco de Competencias Emprendedoras](#)
- [Definición: Europa](#)
- [Guía: Guía definitiva de EntreComp Europa «Aprender de la experiencia»](#)

GreenComp



- [Competencias de la Educación para el Desarrollo Sostenible \(EDS\) vinculadas a GreenComp](#)
- [GreenComp: el Marco Europeo de Competencias en Sostenibilidad](#)
- [Estudios de caso europeos de GreenComp sobre el uso del Marco Europeo de Competencias](#)
- [GreenComp, el Marco Europeo de Competencias en Sostenibilidad \(documento completo\)](#)

DigComp



- [Análisis de los marcos europeos de competencias](#)
- [Universidad de Limerick, Irlanda – ¿Qué es DigComp?](#)
- [Marco de Competencias Digitales para los Ciudadanos \(DigComp\)](#)

Marco [DigComp3.0](#)

GreenComp: Lecturas recomendadas de la Comisión Europea

Desarrollado por la Comisión Europea, este marco no prescriptivo ofrece una referencia común para orientar los programas de educación y formación, facilitando los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para el aprendizaje permanente en materia de sostenibilidad medioambiental en todas las edades y entornos.

[Horizonte Europa: GreenComp: el Marco Europeo de Competencias en Sostenibilidad](#)

Lecturas recomendadas

- [Definición de las competencias en materia de sostenibilidad](#)
- [Incorporar los valores de la sostenibilidad](#)
- [Aceptar la complejidad de la sostenibilidad](#)
- [Imaginar futuros sostenibles](#)
- [Actuar en favor de la sostenibilidad](#)
- [Participar en GreenComp](#)





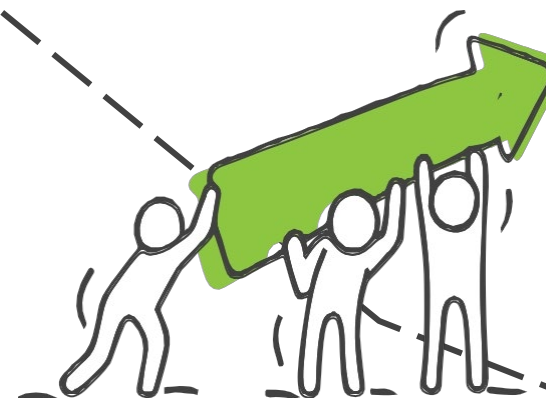
Has completado... el Módulo 1 (Parte 2)

Sección 2: El poder de las competencias emprendedoras en un mundo verde y digital

Sección 3: Mentalidad emprendedora: piensa como un agente del cambio

Has completado... el Módulo 1 (Parte 1)

Sección 1: Introducción a EntreComp,
los marcos de referencia empresariales
DigComp y GreenComp



Lo siguiente
es...