



MARCO DE ENSEÑANZA Y PLAN DE HABILIDADES



**Guía de valoración y
multiplicación del
impacto
E-SCAPE**



**Marco de
enseñanza y Plan de
habilidades
E-SCAPE**



**Plataforma Educativa y
Mundo Virtual 3D
E-SCAPE**



**Escenarios educativos
basados en juegos para
escape room educativas
E-SCAPE**



MARCO DE ENSEÑANZA Y PLAN DE HABILIDADES



OBJETIVO

Dotar a los profesores de educación superior con recursos inspiradores, así como enfoques innovadores enfocados en la enseñanza, para hacer que la adquisición de habilidades sea más atractiva e interesante



E-SCAPE



EL PLAN DE HABILIDADES

- Explora las principales tendencias en el mundo contemporáneo y volátil, y su impacto en el mundo del trabajo
- Analiza cómo serán posiblemente los empleos del futuro y qué habilidades transferibles clave requerirán

EL MARCO DE ENSEÑANZA

- Define los resultados específicos de aprendizaje para cada una de las habilidades clave en una matriz de 3 niveles
- Proporciona una aproximación estructurada para la comprensión, desarrollo y evaluación de las habilidades sociales



E-SCAPE



IMPACTO ESPERADO

- Mejorar la confluencia entre los objetivos académicos, demandas del mercado de trabajo y necesidades de los alumnos
- Mejorar la capacidad de los empleados de la Universidad para identificar las necesidades en materia de habilidades sociales de los estudiantes y apoyar su desarrollo
- Aumento de la comprensión de los estudiantes sobre el rol de las habilidades para la productividad personal, competitividad y satisfacción, así como para el crecimiento sostenible y a largo plazo



PLAN DE HABILIDADES



E-SCAPE

EL FUTURO DEL TRABAJO



¿Quién puede predecir el futuro del trabajo?

- [OECD Future of Work](#)
- [European Commission](#)
- [CEDEFOP Skills Panorama](#)
- [World Economic Forum](#)
- [International Labour Organization](#)
- [McKinsey Global Institute](#)
- [US Department of Labor](#)
- [NESTA](#)



Transformaciones sociales



Incertidumbre Geopolítica



Covid-19



Cambio Climático



Tecnología



**Mercado laboral mundial
y la movilidad de los
trabajadores**



**Gig Economy o
“Economía bajo
demanda”**



**Sociedades
envejecidas**



Demografía

La Guerra de Ucrania – Impacto en el mercado de trabajo y la economía



- 5 millones de puestos de trabajo han sido destruidos en Ucrania (Organización Mundial del Trabajo, ILO por sus siglas en inglés)
- Más de 5 millones de refugiados han huido a países vecinos – la mitad de ellos tienen edad de trabajar
- Presión en el mercado de trabajo y desempleo en los países vecinos
- Pérdida de empleo para los trabajadores migrantes en la Federación Rusia de Asia Central, y pérdidas económicas en conjunto.
- Empeoramiento de las proyecciones de crecimiento y duplicación de las proyecciones de inflación al cerca del 9% (OECD)
- Vulnerabilidades en los mercados financieros
- Muchas economías están en peligro debido al aumento de los precios de los alimentos básicos y la energía



E-SCAPE

Cambios demográficos (1)



Por primera vez en la historia, se espera que las generaciones mayores pronto superen en número a las generaciones jóvenes (WHO, 2011). Globalmente, se proyecta que las personas de 65 años o más formen el 11.7% de la población total en 2030, y el 15.8% en 2050, cuando en 2017 formaban el 9.3% (ILO, 2018).

El impacto que una población envejecida tendrá, incluye:

- Incremento en la presión a los sistemas sociales, conduciendo a que la gente deba trabajar durante más tiempo
- Más gasto gubernamental en [sanidad y pensiones](#)
- [Escasez de trabajadores](#)
- Aumento del mercado para bienes y servicios unidos a las personas mayores (Pettinger, 2016)



E-SCAPE

Cambios demográficos (2)



- Este cambio demográfico creará una **demanda creciente de talento en diferentes sectores**; desde el cuidado personal y empleos relacionados con la salud, a empleos relacionados con el sector financiero o trabajadores de apoyo para los mayores, como entrenadores y diseñadores de interiores con experiencia en espacios accesibles (Hannon, 2010).
- **Se espera que la edad de trabajo aumente, y los empleadores necesitarán mantener a trabajadores más mayores involucrados para evitar que se jubilen** (a través de la flexibilidad de trabajo e inversiones en el desarrollo de habilidades).
- Esto significa que el **aprendizaje permanente, formación y orientación laboral para trabajadores de edad avanzada** se convertirá en algo común. Asimismo, la escasez de talento puede incentivar que migrantes jóvenes en edad de trabajo migren y que contribuyan aún más a la diversidad en los lugares de trabajo. Sin embargo, esto también requerirá **enfoques más flexibles por parte de los empleadores y más habilidades interculturales e interpersonales por parte de los empleados**.

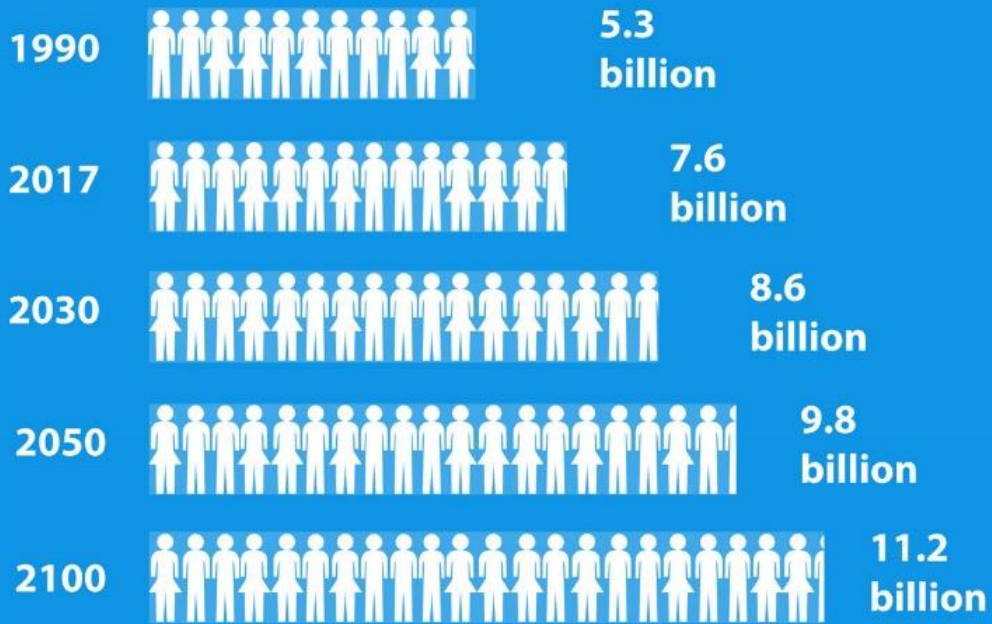


E-SCAPE

Tendencias demográficas

World Population

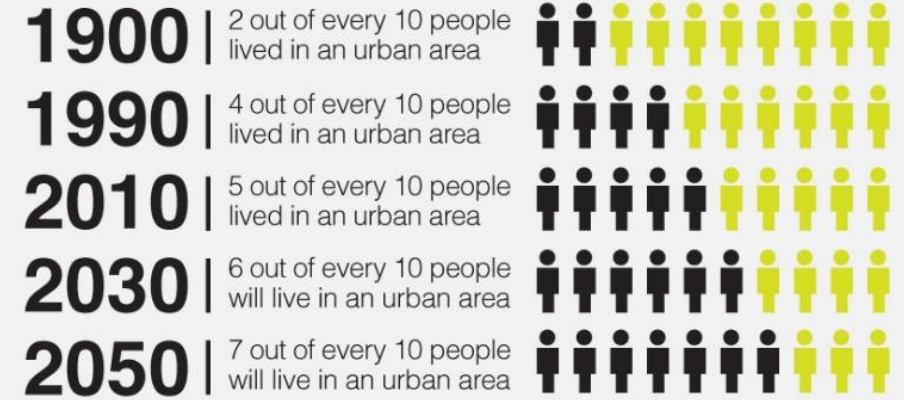
Projected world population until 2100



Source: United Nations Department of Economic and Social Affairs, Population Division, *World Population Prospects: The 2017 Revision*
Produced by: United Nations Department of Public Information



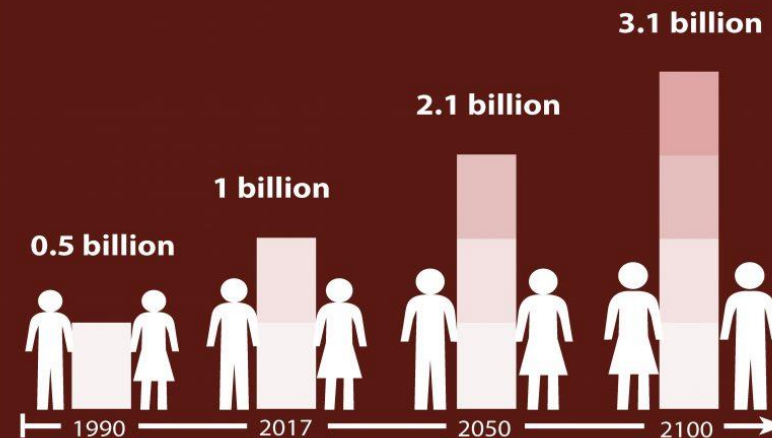
Urbanization



Defined by UN HABITAT as a city with a population of more than 10 million

Ageing Population

Projected global population aged 60 years or over



Source: United Nations Department of Economic and Social Affairs, Population Division, *World Population Prospects: The 2017 Revision*
Produced by: United Nations Department of Public Information



Empleos de asistencia social



- El sector del cuidado incluye **servicios para niños y niñas, personas mayores y personas con discapacidades tanto en residencias como en el hogar**. La provisión de asistencia social está cada vez más integrada con la sanidad comunitaria.
- El sector del cuidado ha generado un **aumento significativo del empleo** en los años recientes. Sin embargo, sufre escasez debido a la **imagen negativa** y percepciones de condiciones de trabajo precarias.
- **La demanda para los servicios del cuidado está moldeada por el cambio demográfico, flujos migratorios y movimientos hacia diferentes modelos de prestación de servicios, como los individuos que proveen cuidados de manera privada**
- Los modelos de prestación de servicios en evolución influyen las habilidades necesarias en la mano de obra del cuidado. Estos varían desde servicios centrados en el cliente, experiencia tecnológica, habilidades comunicativa, a competencias “tradicionales” más relacionadas con el cuidado, como la empatía y la interacción con pacientes, así como la habilidad para lidiar con estrés mental y físico.



E-SCAPE

Pressure on social systems



Longer
work life



Demand for
services for
older people



Impact of aging population



Shortage
of workers



Increasing mobility



Flexible work,
gig economy



Workplace
diversity



Lifelong learning and upskilling

Efectos de la COVID-19 en el trabajo y empleos (1)



- [114 millones de empleos perdidos globalmente solo en el 2020](#). (ILO, 2021)
- La pandemia afectó mucho más a [sectores con mayor proximidad física general](#): cuidado medico, cuidado personal, servicio al cliente presencial, ocio y viajes.
- El impacto fue severo también en [trabajadores en empleos que no podían ser realizados desde casa](#) (OECD, 2022). Los jóvenes, las personas con bajo nivel educativo, los migrantes, las minorías étnicas y raciales, así como los trabajadores con bajos salarios estaban sobrerrepresentados en trabajos que no pueden realizarse desde casa.
- La pandemia ha [disminuido desproporcionalmente el empleo y los ingresos de las mujeres](#) (Devex, 2021)
- La Covid-19 aceleró las tendencias existentes de [teletrabajo, e-commerce y automatización](#).
- El cambio hacia la transformación digital fomenta el [aumento en las entregas, transporte y trabajos de almacén](#).

Efectos de la COVID-19 en el trabajo y empleos (2)



- Aumento de las **transacciones virtuales** como la **telemedicina, banca online y entretenimiento por internet (Streaming)**
- La Covid-19 provocó la **Gran Renuncia de 2021**, durante la cual un número récord de empleados renunciaron a su puesto de trabajo voluntariamente. La pandemia amplificó 5 grandes factores que impulsaron esta situación: *jubilación, traslado (a otros pueblos/ciudades), reconsideración de la importancia de los trabajos, reorganización (moverse entre diferentes empleos en el mismo sector, o entre sectores), y reticencia a la vuelta a la oficina.* (Fuente)
- La política de Cero COVID de China continua pesando en el panorama global
- Muchos países tratan de mitigar los efectos a corto plazo de la pandemia, en vez de esforzarse en impulsar la transformación hacia una economía circular.



E-SCAPE

The COVID-19 pandemic has had a large and uneven impact on global mental health



Situación Global
(OMS, Septiembre 2022):

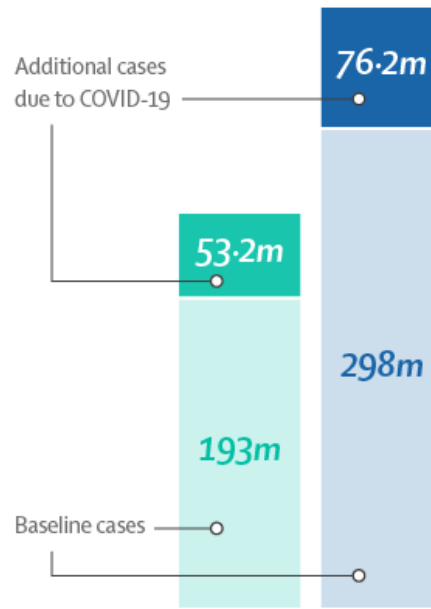
603,711,760
casos confirmados

6,484,136
muertes

Cases of mental disorders rose sharply during the pandemic

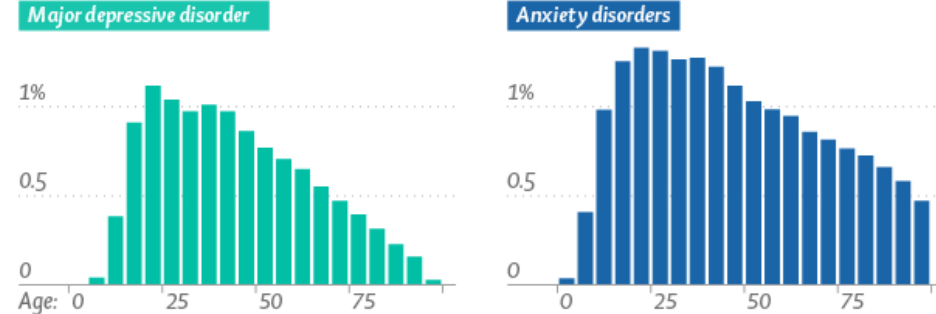
Cases in 2020

Major depressive disorder
Anxiety disorders



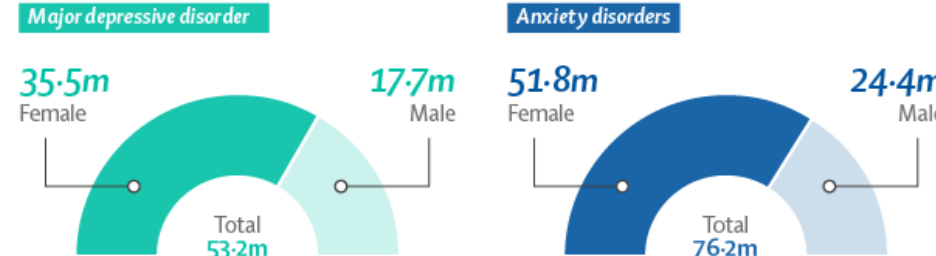
Younger people were hardest hit

Additional prevalence due to COVID-19, by age



Increases were higher among females than males

Additional cases due to COVID-19, by gender



Read the full paper: Santomauro DF, Mantilla Herrera AM, Shadid J, et al. Global prevalence and burden of depressive and anxiety disorders in 204 countries and territories in 2020 due to the COVID-19 pandemic. *The Lancet* 2021. Published online October 8.

THE LANCET





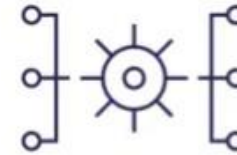
COVID-19 is pushing companies



to scale
remote work



to accelerate
digitalization



to accelerate
automation





Time needed to start building new skills online in jobs of tomorrow



1-2
Months

People and Culture,
Content Writing, Sales and
Marketing skills



2-3
Months

Product Development
and Data and AI skills



4-5
Months

Cloud Computing and
Engineering skills



E-SCAPE

Factores tecnológicos de los trabajos del futuro



La **Cuarta Revolución Industrial o Industria 4.0** se caracteriza por los avances tecnológicos, incluyendo robótica, inteligencia artificial, aprendizaje automático, análisis de Big Data, genética, computación en la nube, nanotecnología, biotecnología, impresión en 3D, coches autónomos, casas inteligentes etc.

Esos desarrollos ya han impactado significativamente en los mercados de trabajo – dando lugar a profesiones reemplazadas y cambios en los conjuntos de habilidades y tareas



¿Me quitarán el trabajo los robots?

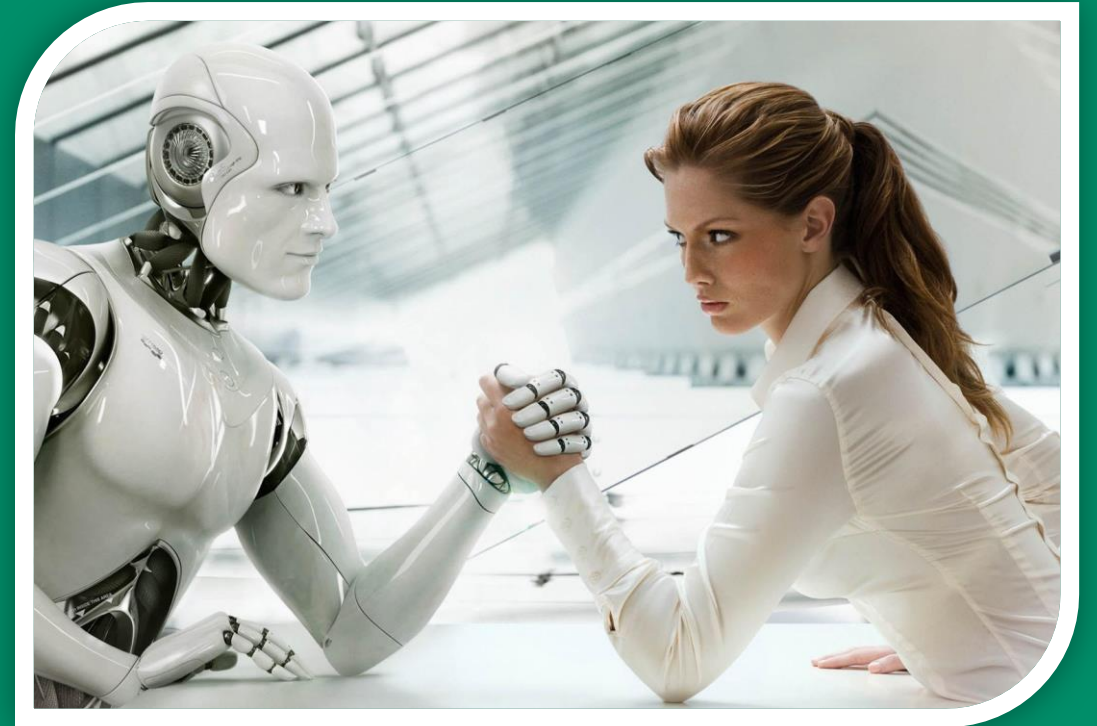


El mercado de trabajo del futuro consistirá en aquellos empleos que los robots no puedan realizar

Michio Kaku

Los expertos del Fórum Económico Mundial prevén que para 2025:

- El 47% de las tareas de trabajo serán automatizadas
- El 40% de las habilidades fundamentales de los trabajadores cambiarán
- El 50% de todos los trabajadores necesitarán capacitación



Pero, ¡calma! La industria 5.0 está en el horizonte

La pandemia, así como los retos medioambientales, tecnológicos o sociales, causan una profunda transformación sistémica, que afectará la vida en las próximas décadas.





E-SCAPE

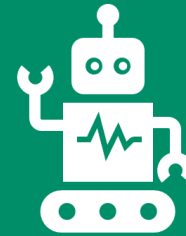
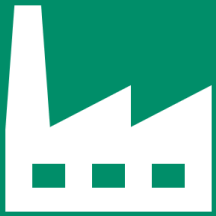
Industria 5.0

El termino surgió como una reacción a la visión de la Industria 4.0, **motivado por el impacto de la pandemia, con enfoque en los valores humanos, la sostenibilidad y la resiliencia.**

- Cambia el enfoque del **valor para el accionista** al **valor de las partes interesadas**
- Coloca el **bienestar del trabajador** en el centro del proceso productivo.
- Refuerza el rol y la **contribución de la industria a la sociedad**
- Utiliza nuevas tecnologías para aportar prosperidad más allá de empleos y crecimiento, mientras que al mismo tiempo respeta los límites de producción del planeta.

Industria 5.0 es un modelo del **siguiente nivel de industrialización**, caracterizado por el retorno de la mano de obra a las fábricas, producción distribuida, cadenas de suministro inteligentes e hiper customización, todo ello con el propósito de entregar al consumidor una experiencia a medida una y otra vez (Frost & Sullivan). Pone la investigación y la innovación al servicio de la transición hacia una industria Europea sostenible, centrada en el ser humano y resiliente

Revoluciones Industriales



1^a

1780

Mecanización
Máquinas de vapor
Energía hidráulica

2^a

1900

Producción en masa
Líneas de ensamblaje
Electricidad

3^a

1970

Automatización
Ordenadores
Internet

4^a

2000

Digitalización
AI, IoT, Big Data
Networking o “Red de Contactos”

5^a

2020

Centrado en el ser humano, sostenible
Producción distribuida
Hiper personalización

Revoluciones Industriales



Veremos que
significan cada una de
estas palabras



5^a
2020

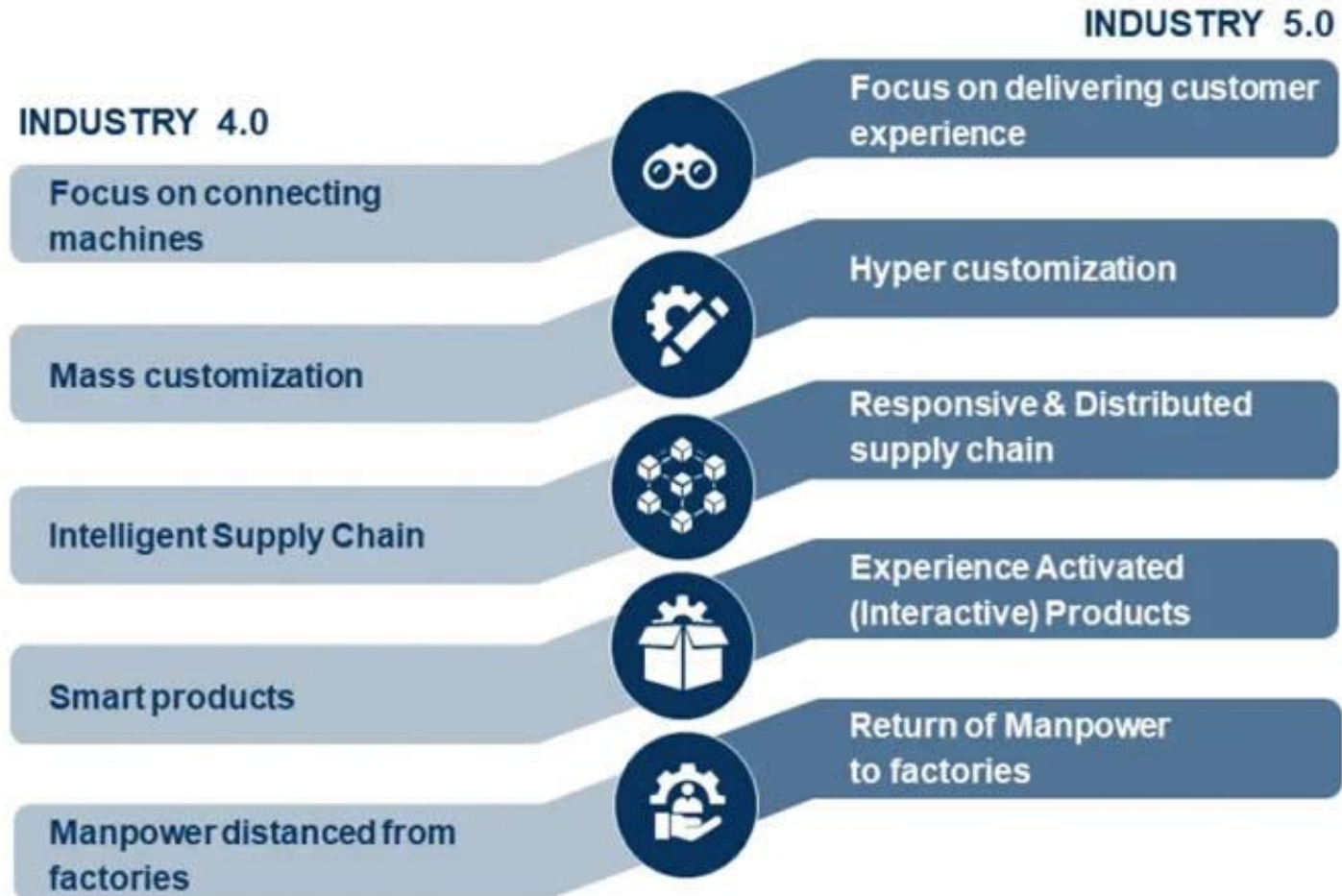
Centrado en el ser humano,
sostenible
Producción distribuida
Hiper personalización



E-SCAPE



Highlights of Industry 5.0 compared to Industry 4.0



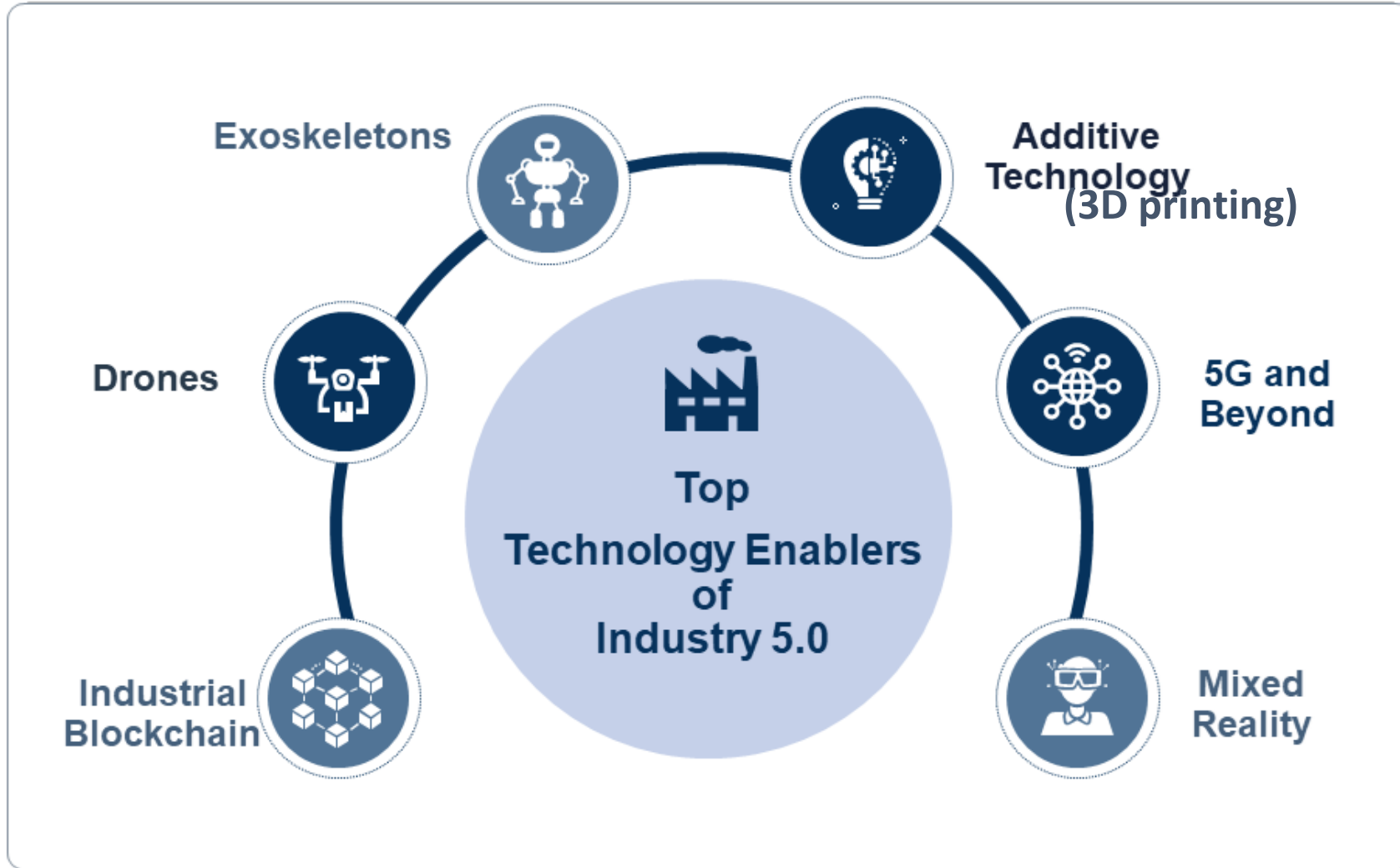
FROST & SULLIVAN



E-SCAPE



Technology enablers of Industry 5.0

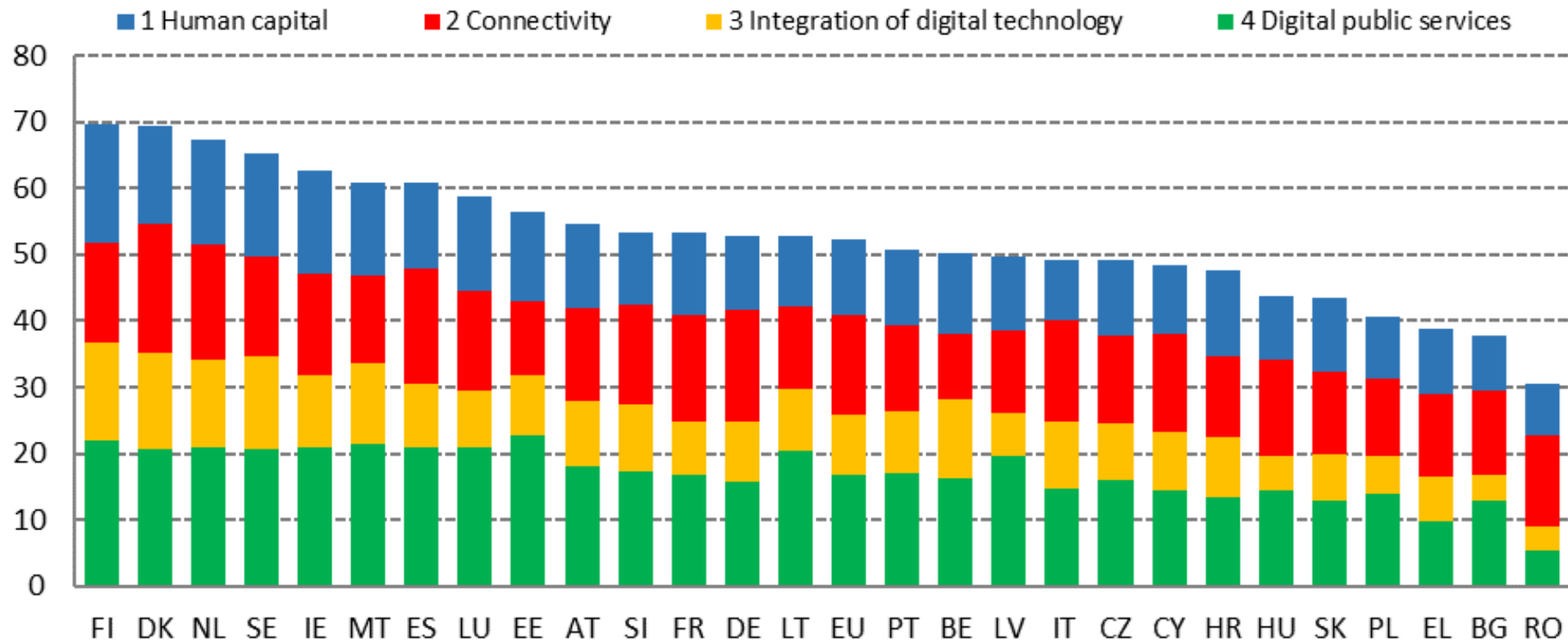




E-SCAPE

Índice de Economía y Sociedad Digital (DESI) 2022

Digital Economy and Society Index (DESI) 2022 ranking



Transformación verde



La transformación es urgente, y será necesaria en todos los niveles de gobierno, economía y sociedad si Europa quiere construir un camino a la prosperidad en el medio y largo plazo. La industria tiene una responsabilidad particular. Por ejemplo, los modelos de la Comisión Europea prevén una reducción de la emisión de gases de efecto invernadero de la industria de entre el 18.2 y 21,1% en los próximos 9 años para poder alcanzar los objetivos de la ley climática. La transformación significa, primeramente, resiliencia masiva, sostenibilidad, principios económicos regenerativos y circulares en todas sus políticas, y la implementación de esas políticas, desde el horizonte europeo a los planes nacionales para la resiliencia y recuperación.

Pacto Verde Europeo



El Pacto Verde Europeo es una respuesta a los cambios climáticos y aspira a transformar la UE en una economía moderna, eficiente en cuanto a recursos y competitiva, asegurando:

- Ninguna emisión neta de gases de efecto invernadero para 2050 (y reducirlas por lo menos en un 55% para 2030, comparado con niveles de 1990)
- Crecimiento económico separado del uso de recursos
- Ninguna persona ni ningún sitio quedándose atrás

El Pacto Verde Europeo es, además, un sustento para salir de la pandemia de COVID-19. Un tercio de los 1.8 millones de euros en inversiones del NextGenerationEU Recovery Plan, y el presupuesto de 7 años de la UE financiarán el Pacto Verde Europeo

Impacto esperado del Pacto Verde



**fresh air, clean water,
healthy soil and
biodiversity**



**renovated, energy
efficient buildings**



**healthy and affordable
food**



more public transport



**cleaner energy and
cutting-edge clean
technological
innovation**



**longer lasting
products that can be
repaired, recycled and
re-used**



**future-proof jobs and
skills training for the
transition**



**globally competitive
and resilient industry**



E-SCAPE

Década Digital de Europa: objetivos para 2030

Europa pretende fortalecer las empresas y las personas en un futuro digital más próspero, sostenible y centrado en el ser humano.



HABILIDADES

- Especialistas TIC: 20 millones + convergencia de género
- Habilidades Básicas Digitales: min 80% de la población

INFRAESTRUCTURAS

DIGITALES SEGURAS Y SOSTENIBLES

- Conectividad: Gigabit para todos, 5G en todos los lugares
- Semiconductores de última generación: Doblar la cuota de la UE en producción global
- Datos - Edge & Cloud: 10.000 edge nodes altamente seguros y climáticamente neutrales
- Informática: Primer ordenador con aceleración cuántica



TRANSFORMACIÓN DIGITAL DE LAS EMPRESAS



- Adopción tecnológica: El 75% de las empresas de la UE utilizando la Nube/IA/Big Data
- Innovadoras: Aumentar las ampliaciones y financiar para duplicar los Unicorns de la UE
- Adoptadores tardíos: Más del 90% de las PYMES alcanzan al menos un nivel básico de intensidad digital

DIGITALIZACIÓN DE LOS SERVICIOS PÚBLICOS



- Servicios Públicos Clave: El 100% online
- e-Health: El 100% de los ciudadanos con acceso a los registros médicos
- Identidad Digital: El 80% de los ciudadanos utilizando ID digital



E-SCAPE

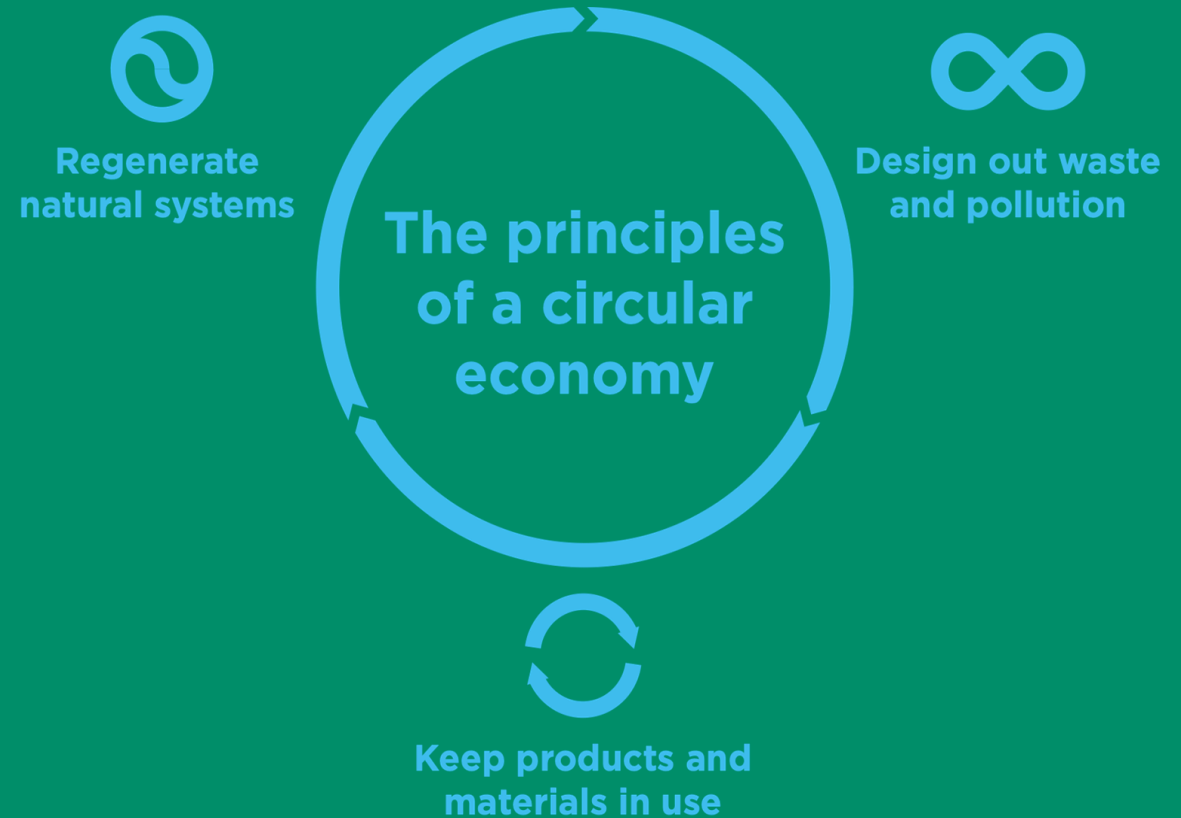
Economía Circular



La **transición desde una economía de carbono a una verde** y el **aumento de la producción de energía renovable** es una **fuerza clave de crecimiento** para **nuevos trabajos**.

Considerando la **escasez de talento**, los **empleadores de la energía solar, eólica e hidroeléctrica** podrían querer **abastecerse de candidatos de la industria petrolera**, ya que esos **trabajadores** **buscan nuevas funciones**.

La **creciente importancia de la sostenibilidad** ha alcanzado a **todos los sectores**. Muchas **industrias** se han dado cuenta de que **invertir en la eficiencia de recursos, eficiencia energética, energías renovables, gestión de aguas y residuos etc.** realmente les **ahorra dinero**, siendo **menos dependientes de materias primas e importaciones**.





Elementos clave de la Agenda de Acción de la Economía Circular



- **Alimentos** - Cambiando la manera de hacer y producir los alimentos puede ayudarnos a afrontar el cambio climático y nutrir la población global del mañana
- **Textiles** - Reduciendo el impacto climático de los residuos textiles y químicos contaminantes, protegiendo a la gente en la industria
- **Plástico** – Reducir drásticamente nuestro uso de plásticos y asegurarse de que los utilizados se gestionan responsablemente.
- **Equipos electrónicos** son el flujo de residuos de móviles y ordenadores que más rápido crecen a nivel mundial. Utilizan recursos naturales preciados y envenenan el planeta, siendo después desechados y reemplazados por nuevas versiones. Este modelo debería romperse.
- **Equipamiento de capital** (edificios, máquinas e infraestructuras) – utiliza 7.2 millones de toneladas de recursos por año, incluyendo grandes cantidades de metal de alto valor y recursos minerales. Estos productos son diseñados para durar y poder ser utilizados durante varias décadas. Esto puede ofrecer lecciones importantes a otras industrias.

Cambio hacia la Economía Circular



Para los productos de consumo (como la ropa):

- Cambio desde mezclas de textiles que no se pueden separar hacia fibras naturales o combinaciones que permiten ser reutilizadas.

Para los equipos electrónicos:

- Diseñar productos con menos materias primas
- Utilizar más plásticos o piezas recicladas
- Diseñar para posibilitar el desmontaje

Para los productores de equipamiento de capital:

- Diseñar para la utilidad, mejora, modularidad y restauración

Empleos verdes

24 millones de nuevos puestos de trabajo serán creados globalmente para 2030 (Organización Internacional del Trabajo)

- 2.1 millones de puestos en la producción de energía eólica
- 6.3 millones en energía fotovoltaica
- 12 millones en agricultura e industria relacionada con los biocombustibles

24 MILLION JOBS CREATED BY 2030

IF WE TAKE THE NECESSARY
ACTIONS TO LIMIT GLOBAL
WARMING TO

2°C



THE NUMBER OF JOBS CREATED WILL
EXCEED THE NUMBER OF JOB LOSSES



Empleos verdes

Se espera una creciente demanda en:

- Energías renovables
- Tecnología limpia
- Eficiencia energética y de recursos
- Gestión de aguas y residuos

WHERE WILL NEW GREEN JOBS COME FROM?



RENEWABLE ENERGY



MANUFACTURING



CONSTRUCTION



REPAIR & RENTAL SERVICES



GREENING THE ECONOMY WILL BENEFIT
MOST SECTORS WITH JOB CREATION



E-SCAPE

Empleos verdes

Source - <https://www.iberdrola.com/environment/what-are-green-jobs>



LOOKING FOR A GREEN JOB?

CHECK OUT SOME PROFILES



SOLAR PANEL INSTALLATION TECHNICIAN

Installs, maintains and repairs solar panels.



DRONE ENGINEER

Obtains data about difficult and expensive-to-access locations. Very useful for environmental management.



OPERATOR IN A RENEWABLE ENERGY PLANT

Working from the operations centre, the operator will be responsible for plant maintenance and optimisation.



RECYCLING PLANT TECHNICIAN

Responsible for separating or reprocessing the materials arriving at the plant.



ENVIRONMENTAL SCIENTIST

Finds solutions to environmental problems caused by contaminating substances.



SUSTAINABILITY SUPERVISOR

Their work is aimed at ensuring a cross-cutting focus on sustainability in daily operations.



SMART NETWORK MANAGER

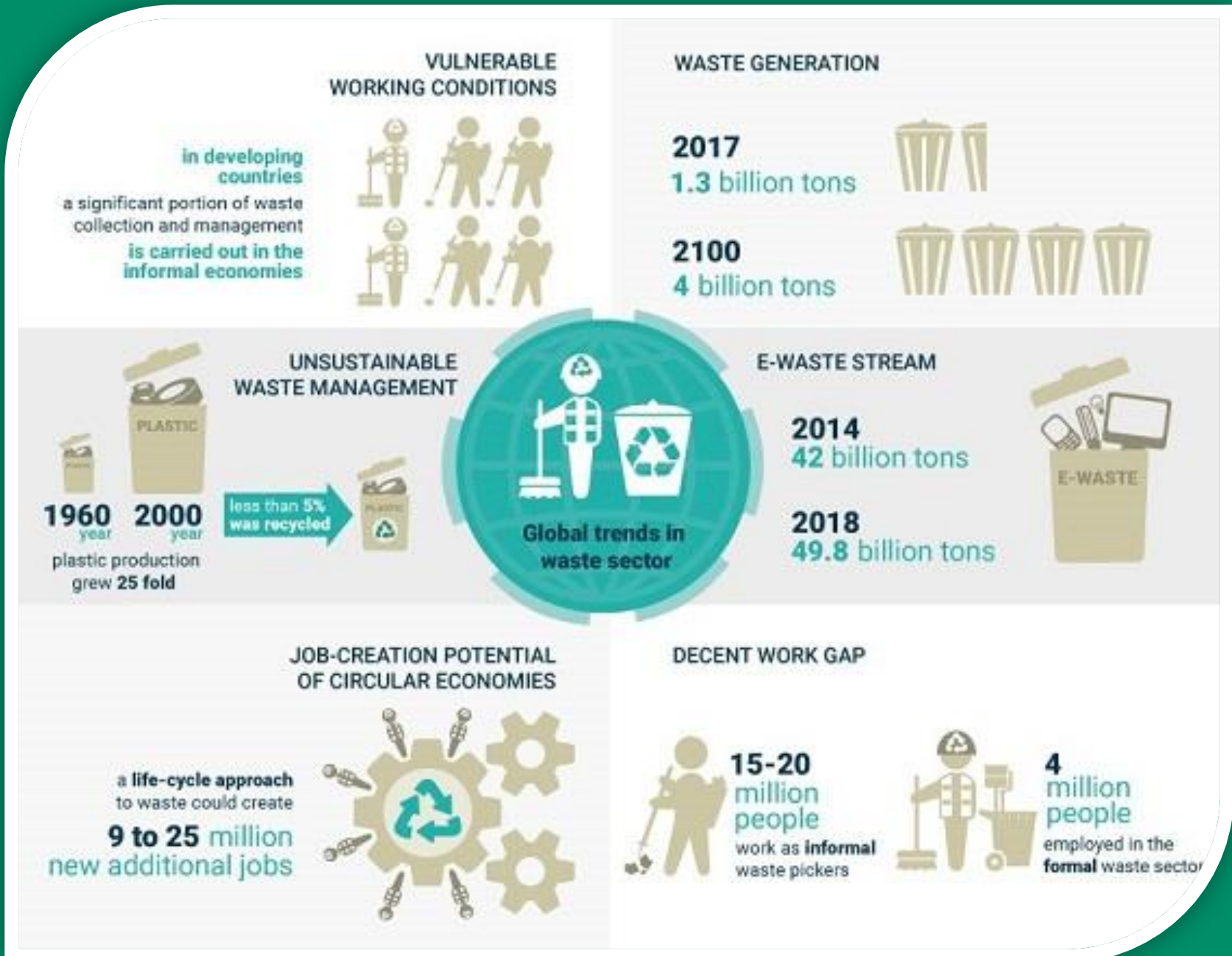
Managing these IT networks will help optimise the production and distribution of electricity.



E-SCAPE

Empleos verdes

Source - <http://www.oit.org/global/topics/green-jobs/>



Empleos verdes

- Fuentes de energía renovable (solar, hidráulica, eólica, marina, geotermal, biomasa)
- Nuevas tecnologías de ahorro energético
- Estilo de vida respetuoso con el medio ambiente (coches eléctricos, passive houses, agricultura sostenible y alimentos orgánicos, ciudades inteligentes, bio cosméticos...

WHICH REGIONS WILL BENEFIT MOST FROM THE ENERGY TRANSITION?



MEASURES TAKEN IN THE PRODUCTION AND USE OF ENERGY WILL RESULT IN NET JOB CREATION IN THE AMERICAS, ASIA AND THE PACIFIC AND EUROPE



Innovación Upstream vs Downstream



- **La Innovación Downstream** afecta un producto o servicio después de su primer uso. Por ejemplo: desarrollar una nueva colección, clasificación, y tecnologías de reciclaje.
- **La Innovación Upstream** reconsidera productos y servicios en la etapa de diseño, en aras de ser sostenible y de reducir recursos en primer lugar. Por ejemplo, esto puede incluir el desarrollo de nuevos materiales, diseño de productos o la presentación de nuevos modelos de negocio.
- Ejemplo: [soluciones de embalaje](#)





E-SCAPE

Cambio hacia nuevos modelos de negocio



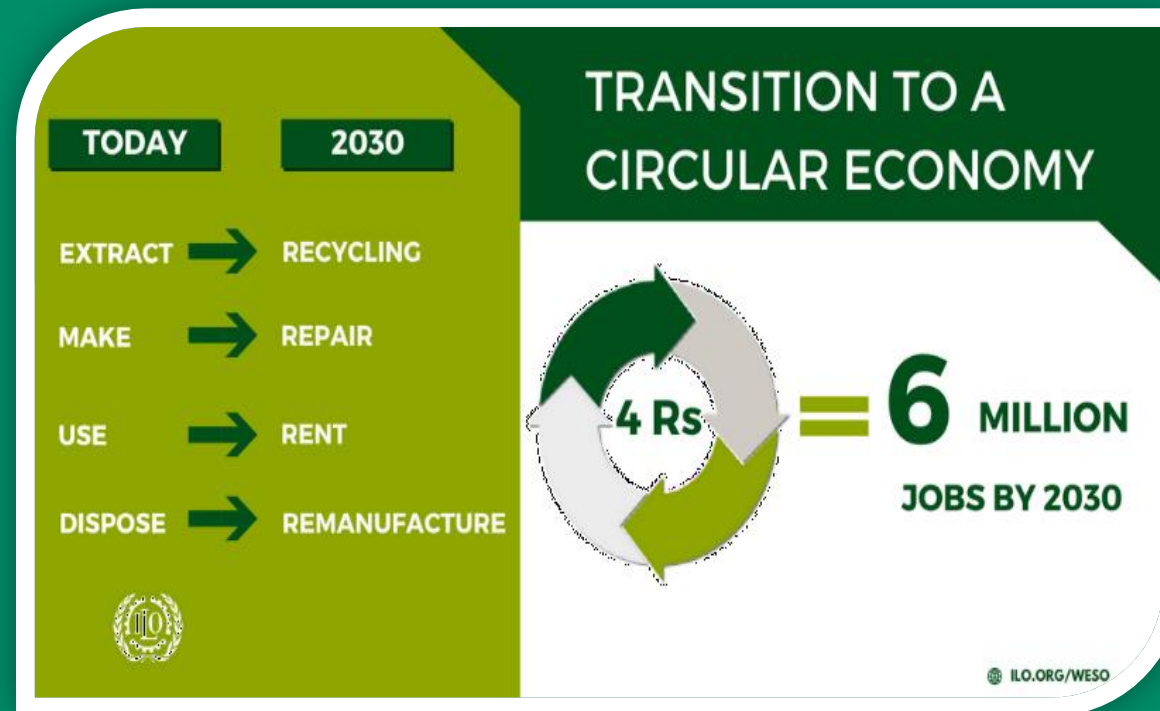
Nuevos modelos de negocio que se alejan de productos de poca duración que rápidamente acaban como residuos. Donde un negocio cambia hacia un modelo de **‘producto como servicio’**, los clientes pagan por cualquier valor, resultado o servicio resultante, pero cualquier producto físico es propiedad de un negocio.



Cambio hacia nuevos modelos de negocio



Modelos como la **suscripción, alquiler y re-commerce** mantienen productos y sus componentes en uso durante periodos más largos, mientras preservan y maximizan el valor. Esto ofrece un claro incentivo para que las compañías mantengan productos y materiales en uso durante más tiempo. Mientras tanto, los clientes se benefician de ser capaces de acceder a productos sin tener que pagar su coste completo.





E-SCAPE

Producción distribuida

Un paso hacia la economía circular



A diferencia de la producción tradicional centralizada, la producción distribuida tiene lugar en una **red de “micro factorías) a nivel local**. Normalmente son plataformas de fabricación y espacios comunitarios que **ofertan herramientas de diseño, como impresoras 3D y software de creación de prototipos**. Los miembros de la comunidad pueden aprender a usar estas herramientas y crear productos personalizados para ellos mismos o para venderlos localmente.

Los productos pueden ser creados directamente, usando únicamente una impresora 3D, con una reducción de la pérdida de material del 40% si se compara con la producción centralizada. Como las **herramientas son compartidas por múltiples usuarios a nivel local, esto reduce el uso de energía y emisiones globales producidas por el transporte**. Con tecnologías como **RepRap**, una impresora de mesa 3D low-cost, los consumidores pueden incluso producir elementos desde sus propias casas.

Híper personalización y su impacto en los empleos

Híper-personalización es la personalización de la oferta de productos u contenido digital a nivel individual. Diseñado para **adaptarse perfectamente a las preferencias, necesidades y expectativas del cliente**, la híper-personalización utiliza el Big Data y tecnologías de inteligencia artificial para entregar experiencias hechas a medida en tiempo real. Por ejemplo, Spotify y Netflix también despliegan la híper-personalización – “aprendiendo” las preferencias de sus usuarios para hacer sugerencias más relevantes. Las aplicaciones usan información de compras online, búsquedas, utilización de redes sociales, emails y otras herramientas online.

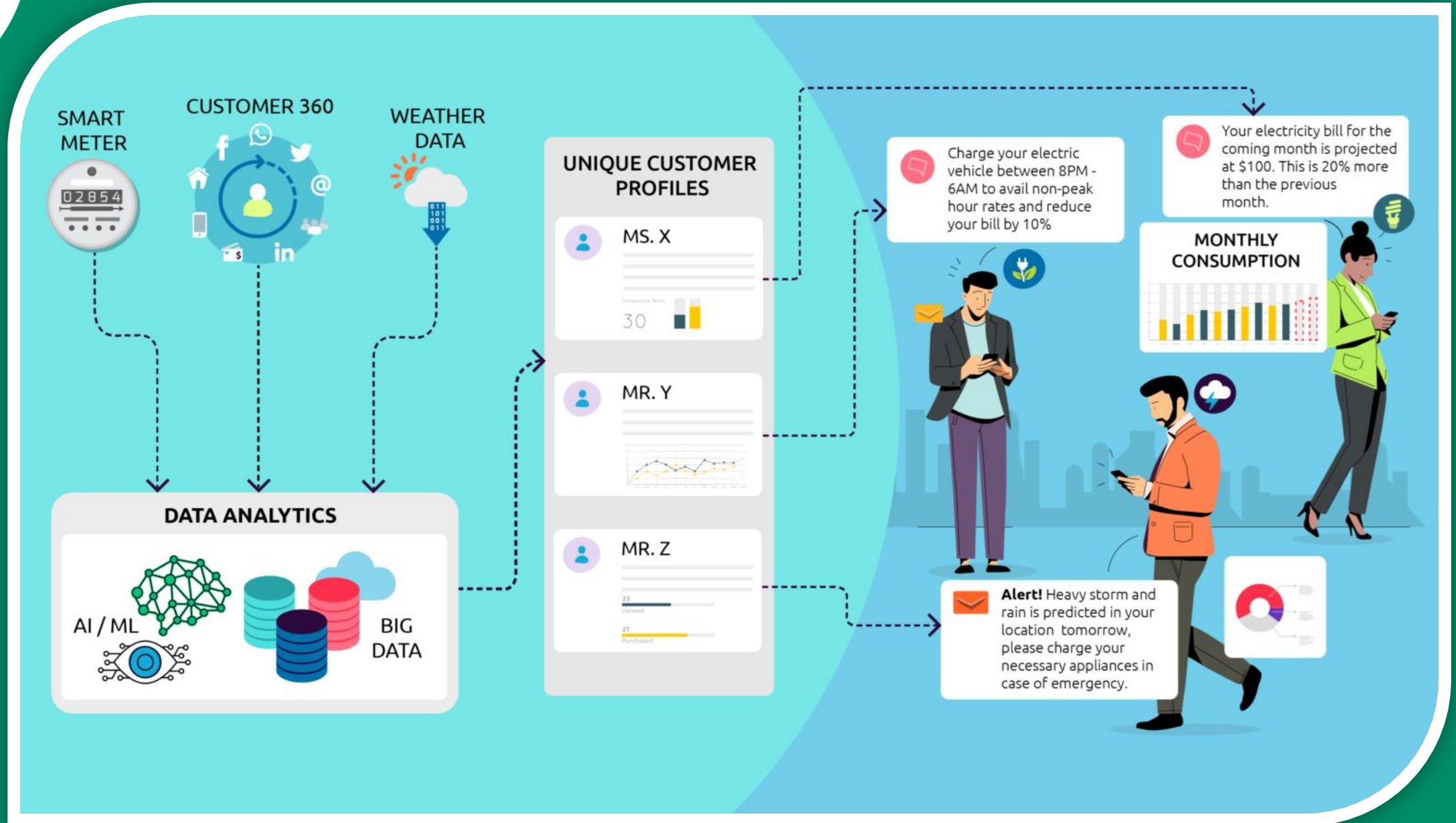
Bajo la híper-personalización, **cada consumidor es visto como un individuo con preferencias de contenido y servicios únicos**. La híper-personalización o también es sensible al contexto, por ejemplo: cómo pide el consumidor podría cambiar dependiendo de su localización, momento del día, su comportamiento en compras anteriores, o incluso su estado de ánimo.

Esta tendencia se expande sobre diferentes sectores y tendrá impacto en los servicios digitales – e-commerce, aprendizaje, Fintech, tecnologías de la salud, smartphones y apps, así como otros muchos.



E-SCAPE

Híper personalización – El futuro del compromiso de los clientes en las utilidades





E-SCAPE

Gig Economy





E-SCAPE

Qué es la “Gig Economy”?

Un entorno empresarial que incluye trabajo colaborativo y trabajo a demanda a través de las apps (De Stefano, 2016), en el que se encuentran **contratistas independientes y freelancers con compromisos temporales en vez de empleados a tiempo completo**. Hoy en día, **un cualquiera puede ser un contratista**, desde un soldador, pasando por un escritor, a un diseñador de webs. Incluso los roles de casa tradicionales han seguido el camino de la gig economy, forzando a las compañías a adaptarse a las necesidades cambiantes de sus empleados.

El 85% de las compañías planearon la transición hacia una “fuerza de trabajo más ágil” incluso antes de la COVID (Scudamore, 2018). La tecnología está permitiendo cada vez más que los empleos se conviertan en personalizables, con los individuos pudiendo escoger para quién trabajan, dónde, cuánto y el ritmo.

Como resultado, **la frontera entre el trabajo y la vida personal se está difuminando cada vez más** y estamos siendo testigos de un movimiento gradual de los individuos tratando de alcanzar un mayor equilibrio entre vida personal y trabajo hacia una mayor integración personal y laboral” (OECD, 2017).



E-SCAPE

GIG ECONOMY

Shaping Modern Workforce



Gigs

1 in 5
individuals
go for Gig



Business

33%
Businesses
use Gig Workers



Freelancers

86.5
million Freelancers
by 2027



Apps

25%
demand increased
for Gig Apps



New Workers

40% & 53%
Millennials & Gen Z
prefer freelancing



<https://cvviz.com/blog/gig-economy-workforce/>



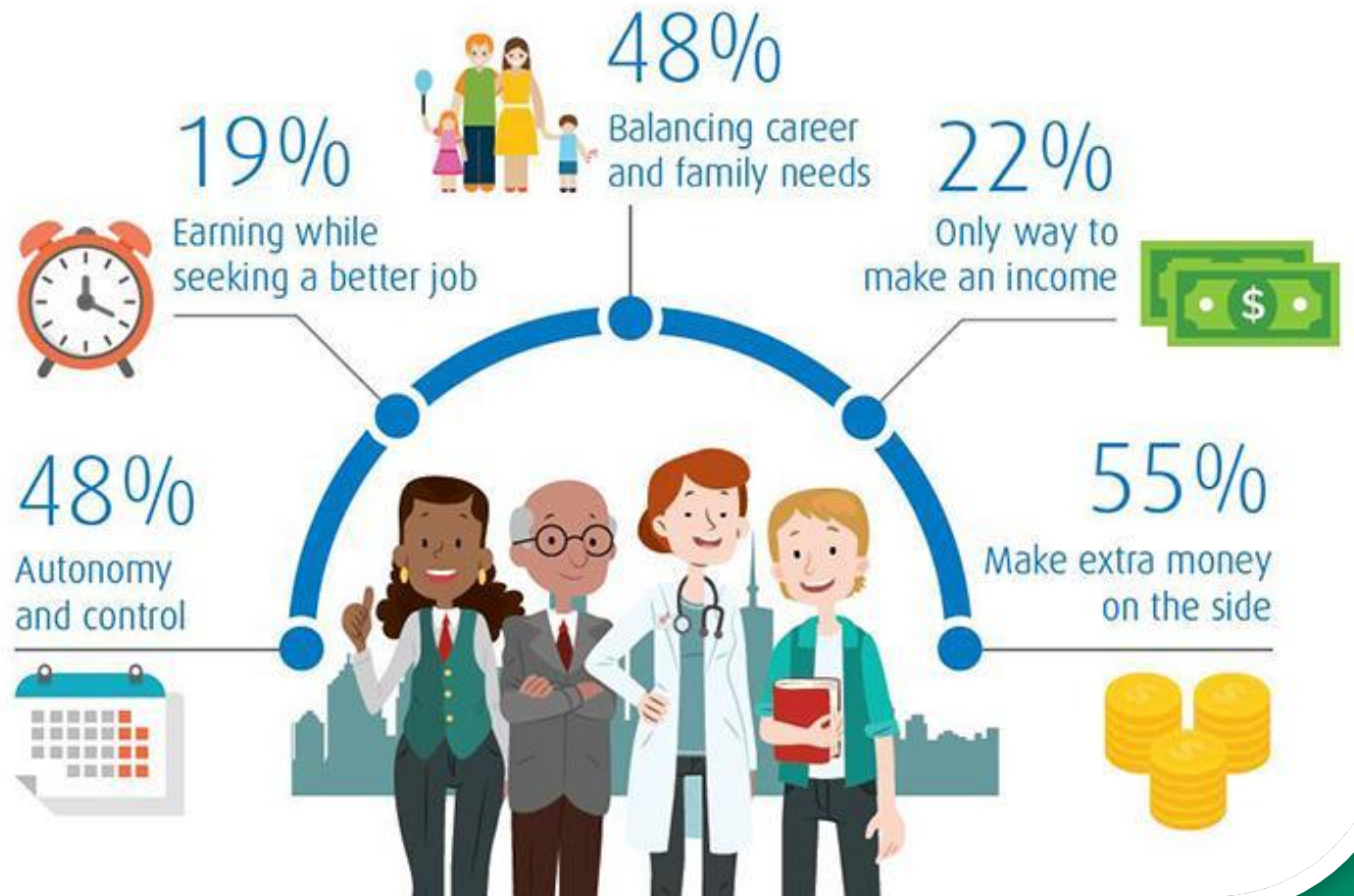
E-SCAPE

De acuerdo a la encuesta [The Deloitte Global Millennial Survey 2020](#), los millennials y la Generación Z **valoran la experiencia que se adquiere con el trabajo, más que los beneficios monetarios o las recompensas**

[La web planet](#) indica que el 53% de los individuos de la Generación Z (actualmente las edades comprendidas entre 18 y 22 años) y el 40% de los millennials escogen ser freelancers.

La idea de **'ser tu propio jefe' (BYOB)** es particularmente predominante en la Generación Z

Top reasons for working in the gig economy



¿Cómo es el lugar de trabajo del futuro?

- Sostenible
- Híbrido / En remoto
- Digitalizado
- Ágil (gig economy, más flexibilidad)
- Con suerte, más centrado en el ser humano (equilibrio entre la vida personal y la profesional)
- Diverso
- Envejecido
- Más autónomo y menos rutinario
- Incremento de tareas sociales e intelectuales



E-SCAPE

¿Qué tipo de habilidades demandarán los empleos del futuro?

- Habilidades verdes – Pensamiento crítico, conciencia medioambiental, actitud sostenible
- Habilidades digitales – En todos los empleos
- Iniciativa y resolución creativa de problemas
- Con suerte, más centrado en el ser humano (equilibrio entre la vida personal y la profesional)
- Inteligencia social y emocional
- Aprendizaje activo



E-SCAPE

WORLD
ECONOMIC
FORUM

WORLD
ECONOMIC
FORUM

Top 10 skills of 2025



Analytical thinking and innovation



Active learning and learning strategies



Complex problem-solving



Critical thinking and analysis



Creativity, originality and initiative



Leadership and social influence



Technology use, monitoring and control



Technology design and programming







Resilience, stress tolerance and flexibility



Reasoning, problem-solving and ideation

Type of skill

-  Problem-solving
-  Self-management
-  Working with people
-  Technology use and development

Source: Future of Jobs Report 2020, World Economic Forum.



6 HABILIDADES FUNDAMENTALES



Aprendizaje activo y
estrategias de
aprendizaje



Resolución de
problemas
complejos



Pensamiento
crítico y análisis



Resiliencia,
flexibilidad y
tolerancia al estrés



Liderazgo e
influencia social



Inteligencia
emocional



Habilidades para la Gig economy

El cambio de la definición tradicional de términos como “empleos” o “carrera profesional” requieren que los futuros empleados posean un “gran rango de habilidades que abran la puerta a la satisfacción y Desarrollo personal, inclusión social, ciudadanía activa y empleo

Estas incluyen **alfabetización, aritmética, ciencia e idiomas extranjeros, así como habilidades transversales y competencias clave como competencias digitales, emprendimiento, pensamiento crítico, resolución de problemas, aprender a aprende y educación financiera.**

La adquisición temprana de estas habilidades es la base para el Desarrollo de habilidades mayores y más complejas, que son necesarias para impulsar la creatividad y la innovación.

Estas habilidades deben ser reforzadas durante toda la vida, y permiten a la gente prosperar en la Sociedad y lugares de trabajo que evolucionan rápidamente, y afrontar la complejidad y la incertidumbre” (EC, 2016).

Sobre el Marco de las Habilidades

- Las 6 habilidades han sido identificadas en la fase de preparación, basándose en el análisis de los recursos y la inteligencia de habilidades del mercado de trabajo.
- Su importancia ha sido confirmada por la investigación de campo entre estudiantes y profesores universitarios en los países socios de E-SCAPE
- El marco ha sido desarrollado basándose en documentos existentes y marcos similares, como el [Life Comp](#), [Entre Comp](#), [Green Comp](#), el [Career Skills framework](#), [WEF Global Skills Taxonomy](#), [Glasgow City Council](#), y otros.
- Sigue el modelo del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas – Cuadro de autoevaluación, utilizado en Europass, con 3 niveles. El marco se refiere a los niveles EQF, para que los educadores puedan fácilmente adaptar sus enfoques teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje de los individuos



E-SCAPE



APRENDIZAJE ACTIVO Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

- Curiosidad
- Perseguir el desarrollo personal
- Demostrar disposición para explorar

Aprendizaje activo

Nivel A - Básico ISCED 4 (estudiantes de 1er año)	Nivel B – Intermedio ISCED 5 (Licenciatura, años 2-3)	Nivel C – Avanzado ISCED 5A e ISCED 6 (Estudiantes de Máster y Doctorado)
<p>Entender los beneficios de aprender y ser conscientes de las necesidades de mejora de uno mismo</p> <p>Poder formular objetivos de aprendizaje, y estar motivado para alcanzarlos</p> <p>Tener estilos de aprendizaje preferidos / maneras más efectivas de aprendizaje, pero estar abierto a desarrollar nuevas</p>	<p>Ser curioso, pensar en el futuro para encontrar maneras de alcanzar los objetivos de uno mismo</p> <p>Establecer objetivos específicos de aprendizaje y escoger entre diferentes oportunidades para mejorar</p> <p>Poder regular el aprendizaje de uno mismo, evaluar la efectividad y hacer adaptaciones</p>	<p>Buscar oportunidades proactivamente, para aprender y crecer continuamente</p> <p>Ser curioso para probar nuevas cosas, y no tener miedo a cometer errores. A propósito, buscar feedback para explorar otras estrategias más eficaces</p> <p>Gestiona eficazmente el aprendizaje de uno mismo combinando patrones conocidos y nuevas soluciones</p>



E-SCAPE



PENSAMIENTO CRÍTICO Y ANÁLISIS

- Reflexionar independientemente e imparcialmente
- Sacar conclusiones basadas en hechos verificados
- Comprender las conexiones lógicas

Pensamiento crítico

Nivel A - Básico ISCED 4 (estudiantes de 1er año)	Nivel B – Intermedio ISCED 5 (Licenciatura, años 2-3)	Nivel C – Avanzado ISCED 5A e ISCED 6 (Estudiantes de Máster y Doctorado)
<p>Ser consciente de la posibilidad de lidiar con desinformación y dispuesto a verificar los datos y evaluar la credibilidad de una Fuente</p> <p>Mirar diferentes opciones para encontrar la Fuente más creíble y la mayor manera de resolver la situación</p> <p>Analizar las causas y posibles consecuencias de una situación</p>	<p>Evaluar la robustez de los argumentos y pensamientos para identificar posibles preferencias y hacer juicios sensatos</p> <p>Examinar imparcialmente ideas y situaciones desde diferentes perspectivas</p> <p>Anticipar cuellos de botella y retos y planificar con antelación como lidiar con ellos</p>	<p>Cuestionar las suposiciones y evaluar el razonamiento y la calidad de las pruebas, para tomar decisiones informadas</p> <p>Aplicar un enfoque sistémico y reflexionar sobre una situación considerando el impacto en todos los elementos</p> <p>Concebir diferentes escenarios y formular conclusiones responsables y éticas</p>



E-SCAPE



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS COMPLEJOS

- Ser capaz de definir un problema
- Identificar causas, efectos y alternativas
- Encontrar las soluciones más eficaces

Resolución de problemas complejos

Nivel A - Básico ISCED 4 (estudiantes de 1er año)	Nivel B – Intermedio ISCED 5 (Licenciatura, años 2-3)	Nivel C – Avanzado ISCED 5A and ISCED 6 (Estudiantes de Máster y Doctorado)
<p>Ser consciente de qué información y datos pueden ser útiles en la resolución de problemas</p> <p>Evaluar información y argumentos para apoyar conclusiones razonadas y desarrollar soluciones innovadoras.</p> <p>Tomar la iniciativa para identificar decisiones a un problema de la comunidad.</p>	<p>Reconocer limitaciones, riesgos y puntos de mejora de diferentes opciones</p> <p>Buscar y evaluar diferentes perspectivas para diseñar vías de acción alternativas</p> <p>Seleccionar una opción efectiva, basado en la información</p>	<p>Sintetizar y combinar recursos para generar opciones viables</p> <p>Determinar las implicaciones a largo plazo de las opciones y los accionistas implicados en la toma de decisiones</p> <p>Sopesar riesgos y tomar decisiones a pesar de la incertidumbre y ambigüedad.</p>



E-SCAPE



RESILIENCIA, FLEXIBILIDAD Y TOLERANCIA AL ESTRÉS

- Sobrellevar las transiciones y la incertidumbre
- Habilidad para influenciar el curso de los eventos
- Amplitud de miras al cambio, equilibrio y recuperación

Resiliencia

Nivel A - Básico ISCED 4 (estudiantes de 1er año)	Nivel B – Intermedio ISCED 5 (Licenciatura, años 2-3)	Nivel C – Avanzado ISCED 5A and ISCED 6 (Estudiantes de Máster y Doctorado)
<p>Mantenerse positivo cuando se esta frente a contratiempos y fracasos</p>	<p>Aceptar los cambios como una parte normal de la vida, saber hacerles frente</p>	<p>Responder positivamente al cambio – ver nuevas oportunidades, tener un sentido del propósito</p>
<p>Ser flexible y preparado para revisar otras opciones en caso de nuevas evidencias</p>	<p>Comprender y adoptar nuevas ideas y enfoques en respuesta a contextos cambiantes</p>	<p>Desarrollar nuevas estrategias, para lidiar con los retos y eventos impredecibles.</p>
<p>Ser consciente de que el comportamiento individual, características personales y los factores sociales y medioambientales influyen en la salud y el bienestar.</p>	<p>Saber equilibrarse y buscar apoyos para la salud mental y física de uno mismo cuando sea necesario</p>	<p>Adoptar un estilo de vida sostenible que respete el medio ambiente, el bienestar físico y mental de uno mismo y de los demás, a la vez que se busca y ofrece apoyo social</p>



LIDERAZGO E INFLUENCIA SOCIAL

- Organizar y gestionar recursos eficazmente
- Expresar convincentemente la visión y objetivos de uno mismo
- Motivar e inspirar a otros

Liderazgo

Nivel A - Básico ISCED 4 (estudiantes de 1er año)	Nivel B – Intermedio ISCED 5 (Licenciatura, años 2-3)	Nivel C – Avanzado ISCED 5A and ISCED 6 (Estudiantes de Máster y Doctorado)
<p>Tratar de hacer las cosas mejor y no tener miedo a asumir la responsabilidad de las acciones de uno mismo</p> <p>Explicar tus puntos de vista claramente y ganarse a la gente para que esté de acuerdo contigo</p> <p>Saber qué tipo de recursos son necesarios para alcanzar objetivos y como hacer que la gente y el apoyo correctos se comprometan</p>	<p>Tomar la iniciativa y demostrar optimismo y determinación por alcanzar los objetivos de uno mismo</p> <p>Utilizar buenos argumentos y lógica para negociar y convencer a la gente</p> <p>Aclarar objetivos, tareas y recursos y delegar responsabilidades a la gente apropiada</p>	<p>Comenzar retos que otros evitan, tomar posesión y liderar personas</p> <p>Persuadir a la gente para comprometerse o para tomar una decisión sin sentirse presionados.</p> <p>Planificar y gestionar efectivamente los recursos hacia la visión de uno mismo</p>



E-SCAPE



INTELIGENCIA EMOCIONAL

- Conciencia personal, sensibilidad social, empatía
- Entender y gestionar las emociones
- Habilidad para comunicarse y colaborar eficazmente

Inteligencia Emocional

Nivel A - Básico ISCED 4 (estudiantes de 1er año)	Nivel B – Intermedio ISCED 5 (Licenciatura, años 2-3)	Nivel C – Avanzado ISCED 5A and ISCED 6 (Estudiantes de Máster y Doctorado)
<p>Tener una adecuada consciencia de uno mismo y ser capaz de reconocer emociones</p> <p>Prestar atención a los sentimientos y estados de ánimo de uno mismo y de los demás</p> <p>Comunicar claramente los pensamientos de uno mismo y escuchar lo que los demás tienen que decir</p> <p>Estar abierto a los puntos de vista de los demás que difieran de los tuyos</p>	<p>Comprender cómo las emociones se ven afectadas por los comportamientos</p> <p>Ser sensible con cómo se sienten y reaccionan los demás</p> <p>Ser un oyente atento, preguntar, aceptar y aportar feedback constructivo</p> <p>Mostrar respeto a las necesidades, emociones y valores de los demás</p>	<p>Ser capaz de comprobar y controlar las emociones y comportamientos de uno mismo</p> <p>Ser empático y preocuparse por lo que los demás están pasando</p> <p>Gestionar las interacciones eficazmente, comprender las necesidades y emociones de los demás</p> <p>Ser capaz de resolver conflictos y alcanzar soluciones</p>

Materiales adicionales y recursos utilizados

[Building a Common Language for Skills at Work A Global Taxonomy](#), World Economic Forum, 2021.

[Industry 5.0: A Transformative Vision for Europe](#), European Commission, 2021

[Industry 5.0 – the essence and reasons why it gets more attention](#), I-SCOOP, 2019.

[Industry 5.0—Bringing Empowered Humans Back to the Shop Floor](#), Frost & Sullivan, 2019.

[World Employment Confederation - Future of work](#)

Materiales adicionales y recursos utilizados

[3 shifts can scale the circular economy – triggering a more resilient, prosperous system](#)

[Platform for Accelerating the Circular Economy](#)

[‘Upstream Innovation: A guide to packaging solutions’, Ellen MacArthur Foundation – Examples of green jobs](#)

[Atlas of emerging jobs](#)

[STEAM Careers for the 21st Century](#)

[Gig Economy – What Is It? Definition, Examples And Future](#)



E-SCAPE



e-scapeproject.eu

www.facebook.com/ESCAPEproject2021