



D2.2

Marco de competencias para el proyecto

SEEDS & SKILLS



Co-funded by
the European Union

ippoxrate



FRAME

Foundation for the Development
of International and Educational Activity



hochschule
burgenland

University of Applied Sciences



CONFEDERACIÓN
SINDICAL INDEPENDIENTE



mathemagenesis



<i>Indice.....</i>	<i>2</i>
<i>1. Introducción.....</i>	<i>3 1.1</i>
<i>Objeto de este documento.....</i>	<i>3 1.2</i>
<i>Metodología.....</i>	<i>3</i>
<i>2. Perfiles Profesionales Clave.....</i>	<i>8 2.1</i>
<i>Perfiles de Trabajadores Clave Implicados en el Turismo Regenerativo.....</i>	<i>8 2.2 Brechas de Competencias Críticas a Abordar.....</i>
<i>9</i>	
<i>3. El Marco de Competencias.....</i>	<i>10 3.1</i>
<i>Introducción</i>	<i>10</i>
<i>3.2 Definición de los resultados de aprendizaje</i>	<i>11</i>
<i>3.3 Cómo definir un Resultado de Aprendizaje.....</i>	<i>11</i>
<i>4 Marco de Competencias SEEDS&SKILLS.....</i>	<i>14</i>
<i>5. Conclusiones.....</i>	<i>19 6.</i>
<i>Referencias.....</i>	<i>19</i>

1. Introducción

1.1 Objeto de este documento

Este documento constituye el Entregable 2.2 del proyecto Erasmus+ SEEDS & SKILLS — «Marco de Competencias». Elaborado en el marco del Paquete de Trabajo 2 (WP2), «Hoja de ruta para transformar mentalidades y empleos en el turismo», este documento es el principal resultado de la Actividad 2.3 - Desarrollo del D2.2 Marco de Competencias, basado en la extensa investigación, los grupos focales y las encuestas realizadas durante la Actividad 2.2 - Evaluación de las necesidades de competencias y formación en turismo regenerativo.

Concebido para ser accesible a los grupos destinatarios del proyecto, a la vez que sirve como guía metodológica rigurosa para los socios del proyecto, este documento describe las competencias, conocimientos y actitudes específicos identificados como esenciales para la transición del sector turístico hacia un paradigma regenerativo.

El documento se basa en la exhaustiva investigación transnacional y en los análisis del mercado laboral realizados en los países socios: Austria, Italia, España, Polonia y Grecia. En concreto, el marco identifica las competencias clave que necesitan los perfiles de la fuerza laboral más activamente implicados en las prácticas regenerativas.

Para garantizar la pertinencia transnacional, todas las competencias identificadas en este marco están estrictamente alineadas con modelos europeos consolidados, en concreto los marcos GreenComp, EntreComp, LifeComp y DigComp 3.0.

1.2 Metodología

Este marco constituye la base para trasladar los conceptos del turismo regenerativo a currículos accionables de Educación y Formación Profesional (EFP), a partir de una encuesta realizada a 255 personas interesadas en cinco países socios.

En total, se emplearon 4 cuestionarios dirigidos a cuatro perfiles distintos, a saber:

- Estudiantes (136 encuestados): estudiantes de EFP o de instituciones de educación superior que representan la futura fuerza laboral y que actualmente están adquiriendo las competencias básicas para el sector.
- Profesionales del sector y representantes de pymes (60 encuestados):.
- Docentes/formadores (49 encuestados): profesorado de EFP o de educación superior responsable de impartir, actualizar y adaptar los currículos turísticos.
 - Centros de EFP (10 encuestados): representantes de centros de EFP, directores y autoridades públicas responsables de definir estrategias educativas y políticas institucionales más amplias.

Para desarrollar el Marco de Competencias, se analizaron los datos de la encuesta con el fin de identificar las «Competencias actuales» (C) autoevaluadas y las «Competencias futuras» (FS) percibidas como más críticas por los encuestados.

1.2.1 Comprender los indicadores y los marcos de competencias de la UE

Para garantizar la pertinencia transnacional y la alineación con los estándares educativos europeos, los indicadores utilizados en esta encuesta se cotejaron con cuatro marcos de competencias fundamentales de la UE:

- GreenComp: el marco europeo de competencias en sostenibilidad, que define los conocimientos, las capacidades y las actitudes necesarias para actuar de forma sostenible, pensar de manera sistémica y promover la restauración ecológica.
- EntreComp: el marco europeo de competencias emprendedoras, centrado en la capacidad de aprovechar oportunidades, adaptarse al cambio y generar valor social, cultural o financiero.
- DigComp (3.0): el marco europeo de competencias digitales, que describe las capacidades necesarias para un uso seguro, crítico y con confianza de las tecnologías digitales (incluida la inteligencia artificial) y la gestión de datos.
- LifeComp: el marco europeo de competencias personales, sociales y de aprender a aprender, que hace hincapié en capacidades interpersonales esenciales como la colaboración, la empatía y el pensamiento crítico.

La encuesta empleó dos conjuntos de indicadores diferenciados para medir el grado de preparación de la fuerza laboral:

- Competencias actuales (C): estos indicadores (C1-C12) reflejan el nivel de competencia actual de la fuerza laboral en prácticas regenerativas concretas. Se derivan de los pilares ecológico y socioeconómico del marco europeo GreenComp, y evalúan las capacidades actuales en ámbitos como «Promover la naturaleza» y «Pensamiento sistémico».

INDICADOR	DESCRIPCIÓN	ALINEACIÓN CON EL MARCO
-----------	-------------	-------------------------

C1_Tourism_Living_Network	El turismo como red viva interdependiente	GREENComp: Pensamiento sistémico
C2_Long_Term_Impacts	Definición de impactos multidimensionales a largo plazo	LifeCOMP: Pensamiento crítico
C3_Living_Organisms_Footprint	Evaluación de la huella turística a través de la ecología	GREENComp: Promover la naturaleza
C4_Biodiversity_Restoration	Identificación de experiencias de restauración de la biodiversidad	ENTREComp: Adaptabilidad y pensamiento exploratorio
C5_Observatories_Data_Analytics	Uso de observatorios de datos para el seguimiento de recursos	DigComp: Gestión de la información
C6_Smart_Technologies_Circular	Tecnologías inteligentes para la economía circular en el turismo	GREENComp: Pensamiento exploratorio
C7_Resident_Wellbeing_Indicators	Seguimiento de los indicadores de bienestar de la población residente	GREENComp: Acción colectiva
C8_Community_Heritage_Ownership	Empoderamiento de la población local en la gestión del patrimonio	LifeCOMP: Colaboración

INDICADOR	DESCRIPCIÓN	ALINEACIÓN CON EL MARCO
C9_Tourism_Policy_Analysis	Análisis de políticas turísticas en materia de responsabilidad	GREENComp: Agencia política
C10_Multisector_Partnerships	Alineación de los objetivos empresariales con el bien público	GREENComp: Agencia política / LifeCOMP: Comunicación
C11_Cultural_Values_Stewardship	Identificación de valores culturales y su custodia	LifeCOMP: Empatía
C12_Fair_Value_Distribution	Distribución equitativa del valor en el negocio turístico	GREENComp: Fomento de la equidad

- Competencias futuras (FS): estos indicadores (FS1-FS6) reflejan la demanda prevista de nuevas competencias necesarias para transformar con éxito los modelos de negocio en el futuro. Se alinean con los pilares proactivos y orientados a la implementación de EntreComp (Marco de Competencias Emprendedoras) y de DigComp (Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía), tendiendo un puente entre la teoría ecológica y la aplicación práctica en el negocio.

INDICADOR	DESCRIPCIÓN	ALINEACIÓN CON EL MARCO
FS1_Risk_Management_Resilience	Gestión de riesgos y planificación de la resiliencia	GREENComp / ENTREComp
FS2_Regenerative_Tourism_Development	Principios del desarrollo del turismo regenerativo	GREENComp
FS3_Community_Cocreation	Cocreación centrada en la comunidad	ENTREComp
FS4_Digital_Skills_Technology	Competencias digitales e integración tecnológica	DigComp 3.0
FS5_Experience_Design	Diseño de experiencias de turismo regenerativo	ENTREComp / GREENComp
FS6_Financial_Management_SMEs	Gestión financiera para pymes	ENTREComp

Estas competencias se puntuaron en una escala Likert de 5 puntos. Para aportar un contexto claro a los datos de la encuesta, la escala se traduce en los siguientes significados según la categoría del indicador:

- Para las Competencias actuales (C) - Medición del nivel de competencia: – 1: nada competente (sin conocimientos ni experiencia práctica)
 - 2: básico (conocimientos limitados, requiere orientación para aplicarlo)
 - 3: intermedio (conocimientos prácticos adecuados para tareas cotidianas habituales) – 4: avanzado (alto nivel de aplicación práctica autónoma)
 - 5: experto (altamente competente, capaz de innovar y formar a otras personas)
- Para las

Competencias futuras (FS) - Medición de la demanda:

- 1: nada necesario (irrelevante para la transición regenerativa)
- 2: prioridad baja (deseable, pero no crítico)
- 3: prioridad moderada (relevante, pero secundario frente a otras necesidades operativas) – 4: prioridad alta (muy importante para el éxito operativo futuro)
- 5: esencial (absolutamente crítico para la supervivencia y las operaciones futuras)

Al analizar estas variables, el marco identifica las áreas operativas en las que los grupos destinatarios perciben una necesidad más urgente de formación específica.

1.2.2 Resultados de la encuesta

La siguiente tabla muestra los resultados cuantitativos del Análisis de Necesidades de Formación realizado en cinco países europeos (España, Polonia, Italia, Austria y Grecia) para el proyecto SEEDS & SKILLS.

En conjunto, ilustran la «brecha de competencias» en el sector turístico, comparando lo que la fuerza laboral sabe actualmente frente a lo que necesita aprender con urgencia para transitar hacia el turismo regenerativo.

Competencia / Competencia futura	España	Polonia	Italia	Austria	Grecia	Media general
Competencias actuales						
C1_Tourism – Living_Network	3.22	3.69	3.14	3.47	3.39	3.38
C2_Long_Term_Impacts	3.27	3.73	3.13	3.17	3.19	3.3
C3_Living_Organisms_Footprint	3.2	3.67	3.25	3.25	3.48	3.37
C4_Biodiversity – Restoration	3.18	3.31	3.21	3.21	3.21	3.22
C5_Observatories_Data_Analytics	3.16	3.62	3.31	3.05	3.07	3.24
C6_Smart_Technologies_Circular	3.39	3.46	3.39	3.33	3.6	3.43
C7_Resident_Wellbeing_Indicators	3.4	3.09	3.03	3.18	3.07	3.15

Competencia / Competencia futura	España	Polonia	Italia	Austria	Grecia	Media general
C8_Community_Heritage_Ownership	3.33	2.85	3.14	3.12	3.36	3.16
C9_Tourism – Policy_Anal	3.45	3.03	3.14	3.17	3.03	3.16

ysis						
C10_Multisector_Partnerships	3.46	3.54	3.33	3.15	3.3	3.36
C11_Cultural_Values_Stewardship	3.39	3.59	3.34	3.11	3.28	3.34
C12_Fair_Value_Distribution	3.54	3.26	3.56	3.21	3.3	3.37
Competencias futuras						
FS1_Risk_Management_Resilience	3.61	3.29	3.31	3.37	3.55	3.43
FS2_Regenerative_Tourism_Dev	3.61	3.54	3.44	3.3	3.67	3.51
FS3_Community_Cocreation	3.67	3.52	3.59	3.33	3.64	3.55
FS4_Digital_Skills_Technology	3.72	3.67	3.48	3.35	3.67	3.58
FS5_Experience_Design	3.61	3.7	3.61	3.47	3.6	3.6
FS6_Financial_Management_SMEs	3.69	3.32	3.43	3.26	3.6	3.46

Los resultados de las «Competencias actuales» revelan una clara división en las capacidades de los grupos destinatarios, incluida la futura fuerza laboral. Según las puntuaciones medias generales, los encuestados declararon un nivel de competencia moderado en ámbitos vinculados a la tecnología y a la conciencia ecológica general, con las puntuaciones más altas en la integración de tecnologías inteligentes para la circularidad (3,43) y en la comprensión del turismo como una red viva (3,38). No obstante, surgieron vulnerabilidades importantes en los pilares social y de gobernanza de la

regeneración. Los niveles medios generales de competencia más bajos se registraron en tareas sociológicas y de política pública, en concreto en el seguimiento de los indicadores de bienestar de la población residente (3,15), la facilitación de la propiedad comunitaria del patrimonio (3,16) y la realización del análisis de políticas turísticas (3,16). Esto indica que, si bien el sector comprende la sostenibilidad ambiental básica, carece de las herramientas para medir y gestionar los impactos socioeconómicos en las comunidades anfitrionas.

La demanda de «Competencias futuras» pone de manifiesto un giro hacia una formación proactiva. Los datos indican que, si bien conceptos fundamentales como el Desarrollo del Turismo Regenerativo se valoran muy positivamente (3,51), las partes interesadas otorgan la máxima prioridad a competencias prácticas y accionables. Según las medias generales, las necesidades formativas más urgentes identificadas en todo el consorcio son el Diseño de Experiencias Regenerativas (3,60), la Integración de Competencias Digitales y Tecnología (3,58) y la Cocreación Comunitaria (3,55). En consecuencia, estas áreas operativas de alta demanda constituirán el núcleo estructural del Marco de Competencias de SEEDS & SKILLS.

2. Perfiles Profesionales Clave

Para transformar de manera eficaz el sector turístico, pasando de un modelo extractivo a uno regenerativo, el Marco de Competencias debe ser puesto en práctica por los profesionales que interactúan directamente con los ecosistemas y las comunidades del destino. A partir de la encuesta de necesidades de formación realizada a 255 personas interesadas en los países socios, se han identificado los perfiles de fuerza laboral clave que impulsan este cambio, así como las brechas de competencias críticas que deben abordarse para fomentar una adopción más amplia por parte del sector.

2.1 Perfiles de Trabajadores Clave Implicados en el Turismo Regenerativo

La encuesta puso de relieve varios perfiles profesionales activos que constituyen los principales grupos destinatarios del Marco de Competencias de SEEDS&SKILLS:

Perfil profesional	Descripción
Proveedores de alojamiento (hoteles, agroturismo, turismo rural)	Se encuentran a la vanguardia en la implementación de la Integración Circular Digital y la Alfabetización en Sistemas Vivos. Son responsables de gestionar activamente los ciclos de recursos (agua, energía, residuos) y de reorientar las cadenas de suministro para apoyar a los proveedores locales de alimentos y bebidas
Agencias de viajes y operadores turísticos	Son los principales artífices del Diseño de Experiencias Transformadoras. Su función debe evolucionar de la simple venta de paquetes de destino a la cocreación de excursiones que impliquen a los visitantes en la restauración activa de la biodiversidad y la preservación cultural

Perfil profesional	Descripción
--------------------	-------------

Organizaciones de Gestión de Destinos (DMO) y patronatos de turismo	Los profesionales de las DMO actúan como facilitadores de la Comunidad, el Patrimonio y la Gobernanza. Cuentan con la capacidad institucional necesaria para hacer seguimiento del bienestar de la población residente, establecer alianzas multisectoriales y distribuir equitativamente los flujos turísticos en la región
Profesionales de alimentación, bebidas y gastronomía:	Sostienen la resiliencia económica local mediante el establecimiento de cadenas de suministro de proximidad y la puesta en valor del patrimonio culinario autóctono.
Guías de patrimonio cultural y ecoturismo:	Defienden la biodiversidad e implementan una custodia basada en datos para garantizar que los enclaves naturales e históricos no superen su capacidad de carga

2.2 Brechas de Competencias Críticas a Abordar

La comparación entre el nivel de competencia actual autoevaluado por los encuestados (C1-C12) y la demanda percibida de competencias futuras (FS1-FS6) revela brechas de competencias claras y accionables. Para fomentar una adopción más amplia del enfoque regenerativo, los currículos de Educación y Formación Profesional (EFP) deben abordar las siguientes carencias:

Brecha 1: Propiedad comunitaria y medición del impacto social

- Punto de partida: los encuestados declararon su nivel de competencia actual más bajo en el seguimiento de los Indicadores de Bienestar de la Población Residente (media de 3,15/5), la evaluación de la Propiedad Comunitaria del Patrimonio (3,16/5) y la realización del Análisis de Políticas Turísticas (3,16/5).
- Necesidad formativa: el sector comprende la sostenibilidad ambiental, pero carece gravemente de herramientas sociológicas para medir el impacto del turismo en las comunidades anfitrionas. La formación debe centrarse en el desarrollo de indicadores de diagnóstico de la capacidad de carga social y en el establecimiento de marcos de empoderamiento cívico (por ejemplo, asambleas ciudadanas) que den voz a la población local en la gobernanza turística.

Brecha 2: De productos pasivos a experiencias transformadoras

- Punto de partida: la mayor demanda general registrada en la encuesta correspondió al Diseño de Experiencias Regenerativas (3,60/5) y a la Cocreación Centrada en la Comunidad (3,55/5).
- Necesidad formativa: existe una brecha profunda entre saber qué es el turismo regenerativo y saber cómo diseñar un producto en torno a él. La fuerza laboral necesita metodologías prácticas para cocrear excursiones comerciales que impliquen activamente a los turistas en la restauración (por ejemplo, reparación de hábitats, preservación de la artesanía tradicional) en lugar de la observación pasiva.

Brecha 3: Integración digital para la optimización ecológica

- Punto de partida: la demanda de Integración de Competencias Digitales y Tecnología fue la segunda prioridad futura más alta (3,58/5).
- Necesidad formativa: aunque el sector turístico utiliza herramientas digitales para el marketing y

la reserva, existe una brecha clara en el uso de la tecnología para la sostenibilidad sistémica. Las pymes necesitan formación en el despliegue de análisis de datos, paneles de control ambientales y modelos digitales

de economía circular para monitorizar y mitigar con precisión el consumo de recursos.

Brecha 4: Alfabetización financiera verde y resiliencia ante riesgos

- Punto de partida: la capacidad actual para gestionar impactos a largo plazo es relativamente baja, mientras que la demanda de Gestión Financiera para Pymes (3,46/5) y de Gestión de Riesgos (3,43/5) se mantiene alta.
- Necesidad formativa: muchas iniciativas regenerativas fracasan porque los profesionales carecen de la capacidad financiera necesaria para sostenerlas. La fuerza laboral necesita competencias concretas para estimar las necesidades de planificación financiera de las inversiones verdes, acceder a financiación ecológica y diseñar estrategias de respuesta ante crisis que protejan tanto al negocio como al ecosistema local frente a shocks imprevistos.

3. El Marco de Competencias

3.1 Introducción

El Marco de Competencias de SEEDS & SKILLS se ha desarrollado de conformidad con los descriptores del Marco Europeo de Cualificaciones (EQF) y sus ocho niveles de referencia comunes, alineándose además con los requisitos nacionales específicos de los países socios. Asimismo, el marco está estructurado según los principios del Sistema Europeo de Créditos para la Educación y Formación Profesional (ECVET).

El ECVET está diseñado para facilitar el aprendizaje a lo largo de la vida y la movilidad de los trabajadores y estudiantes europeos, haciendo que las cualificaciones sean más transparentes y transferibles. Su principio fundamental es permitir el reconocimiento, la acumulación y la transferencia de los resultados de aprendizaje adquiridos en distintos países o contextos de aprendizaje (ya sean formales, no formales o informales).

En consonancia con este enfoque modular, cada módulo del marco de SEEDS & SKILLS se dividirá en Unidades de Aprendizaje independientes. Los resultados de aprendizaje previstos para cada unidad se definirán y evaluarán explícitamente en términos de Conocimientos, Capacidades y Responsabilidad y Autonomía, garantizando que las competencias adquiridas sean fácilmente reconocibles y transferibles en todo el sector turístico europeo.

Título del módulo	Título de la unidad de aprendizaje	Resultados de aprendizaje Se espera que la persona en formación...			Alineación con los marcos de la UE
		Conocimientos	Capacidades	Autonomía y responsabilidad	
M1- Diseño de experiencias de turismo regenerativo	Unidad 1.1	...	...	...	...
	Unidad 1.2	...	...	...	...

3.2 Definición de los resultados de

aprendizaje La Recomendación EQF de 2017 define los resultados de aprendizaje como:

«Declaraciones de lo que una persona debe saber, comprender y/o ser capaz de hacer al final de un proceso de aprendizaje, definidas en términos de conocimientos, capacidades y responsabilidad y autonomía».

Para garantizar la claridad y la homogeneización en toda Europa, el Marco de Competencias de SEEDS &

Skills utiliza definiciones específicas de Conocimientos, Capacidades y Actitud/ Responsabilidad establecidas por el Centro Europeo para el Desarrollo de la Formación Profesional (CEDEFOP) y alineadas con el Marco Europeo de Cualificaciones (EQF).

Estos tres pilares constituyen la sintaxis básica de nuestros resultados de aprendizaje:

- **Conocimientos:** el resultado de la asimilación de información a través del aprendizaje. Los conocimientos son el conjunto de hechos, principios, teorías y prácticas relacionados con un ámbito de trabajo o estudio concreto. En el contexto del EQF, los conocimientos se describen como teóricos y/o fácticos.
Ejemplo: conocer los principios de los modelos de economía circular o el contexto histórico de un enclave patrimonial local.
- **Capacidades:** la habilidad para aplicar los conocimientos y utilizar el saber hacer con el fin de completar tareas y resolver problemas. Las capacidades se describen como cognitivas (que implican el uso del pensamiento lógico, intuitivo y creativo) o prácticas (que implican la destreza manual y el uso de métodos, materiales, herramientas e instrumentos).
Ejemplo: la capacidad de diseñar un itinerario turístico de residuo cero o de monitorizar el consumo de agua de un establecimiento hostelero
- **Responsabilidad y autonomía:** la capacidad de la persona en formación para aplicar sus conocimientos y capacidades de forma autónoma y responsable. Las actitudes actúan como motivadoras del desempeño y engloban los valores, aspiraciones y prioridades de una persona. Reflejan la disposición conductual para actuar de forma sostenible.
Ejemplo: defender salarios justos dentro de la cadena de suministro local o tomar la iniciativa para mediar en conflictos entre visitantes y residentes

3.3 Cómo definir un Resultado de Aprendizaje

De acuerdo con las «Directrices europeas para el desarrollo y la redacción de descripciones breves de cualificaciones basadas en resultados de aprendizaje», el CEDEFOP exige que los resultados de aprendizaje se ajusten a una sintaxis estructurada:

Sujeto + verbo de acción + objeto + contexto.			
El Resultado de Aprendizaje es el objetivo final del proceso de aprendizaje.	VERBO	Logro	Expresa la acción que debe realizarse con el contenido: un verbo de acción.
	OBJETO	Finalidad	Expresa el contenido, el objeto del logro.
	CONTEXTO	Situación de aprendizaje	Describe la situación a través de la cual la persona en formación alcanza el logro

			(Cómo): contexto.
	CONDICIONES (opcional)	Condiciones	Opcional, tiene en cuenta algunos aspectos/restricciones específicos.

La siguiente tabla resume la sintaxis de las frases que expresan resultados de aprendizaje, tal como indica el CEDEFOP 2024 (página 21):

Tabla 4. **Syntax of sentences (bullet points) expressing learning outcomes**

Subject	Action verb	Object of the verb	Context
Adverbs and adjectives can be added when considered relevant, but need to be used with caution			
The holder of the qualification... He/she...	can present	in writing the results of the risk analysis	allowing others to follow the process and replicate the results.
	can distinguish between	the environmental effects	of cooling gases used in refrigeration systems.
The holder of the qualification... He/she...	can coordinate	activities of the executive staff	on construction sites with limited complexity.
	can conduct	advanced financial projections	by using business planning tools and to support financial and business planning.

Source: EQF and Europass project group on short descriptions of learning outcomes of qualifications and adaptation from Cedefop (2022). Defining, writing and applying learning outcomes: a European handbook – second edition. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

En general, la sencillez es la regla de oro de los resultados de aprendizaje. El CEDEFOP ofrece las siguientes recomendaciones, que deben tenerse siempre presentes al redactar resultados de aprendizaje para orientar una cualificación/programa o una unidad/curso de una cualificación:

- (b) Debe considerarse cuidadosamente el número de enunciados utilizados. Al definir un curso o unidad, generalmente se recomienda limitar el número de enunciados.
- (c) Mantener el número de enunciados lo más reducido posible. El objetivo debe ser identificar el alcance y el perfil generales, no enumerar todos los detalles técnicos
- (d) Limitar el número de enunciados facilita que la persona en formación se identifique con las intenciones y se implique en el aprendizaje. También facilita la planificación de la enseñanza, el aprendizaje y, finalmente, la realización de las evaluaciones.
- (e) Centrarse en la persona en formación y comenzar con un verbo de acción, seguido del objeto del verbo, así como de un enunciado que precise la profundidad/amplitud del aprendizaje que se debe demostrar, y completarlo con una indicación del contexto (que puede estar relacionado con el aprendizaje, el trabajo u otros contextos sociales relevantes).

Action verbs extracted from national qualifications and other material provided and analysed in the context of the EQF-Europass project group on short learning outcomes descriptions ⁽¹⁶⁾

Broad/general action verbs					
use	perform	finish	define	take	satisfy
work	set	consider	allow	act	take on
carry out	keep	note	bring	do	deal with
make	proceed	put	determine	take into account	
give	fill	act	possess	show	

Precise action verbs					
apply	accept	construct	initiate	shape	correct
check	lead	resolve	organise	enforce	estimate
identify	configure	eliminate	acquire	serve	learn
prepare	adjust	consult	self-evaluate	calculate	pack
demonstrate	optimise	conclude	reproduce	replace	deliver
develop	collect	find	guide	summarize	observe
analyse	rebuild	initiate	dismount	establish	handle
produce	comply with	count	accompany	support	test
communicate	supervise	divide	realise	intervene	repair
participate	manufacture	direct	react	disassemble	report
process	meet	repeat	remedy	cooperate	sell
plan	receive	guide	anticipate	return	look up
implement	recognise	expose	mount	assure	conduct
install	formulate	program	employ	transfer	standardise

Fuente: CEDEFOP, 2024, p. 31.

Véase el Anexo II de las Directrices para consultar ejemplos de verbos que orientan sobre la amplitud/alcance del aprendizaje adquirido.

Para garantizar la pertinencia transnacional del Marco de Competencias de SEEDS & SKILLS, sus resultados de aprendizaje están explícitamente alineados con tres marcos europeos de competencias fundamentales: GreenComp, EntreComp y DigComp.

Dado que el turismo regenerativo requiere un cambio multidisciplinar de prácticas extractivas a restaurativas, GreenComp aporta la base ecológica esencial, en concreto a través del Área 1.3 (Promover la naturaleza) y el Área 2.1 (Pensamiento sistémico), que capacitan a las personas en formación para diseñar experiencias turísticas que restauren activamente los ecosistemas, en lugar de limitarse a reducir el daño.

No obstante, la conciencia ecológica debe traducirse en modelos de negocio viables; por ello, el marco integra EntreComp para desarrollar la adaptabilidad, el pensamiento exploratorio y la resiliencia financiera del sector. Esta alineación emprendedora capacita a las pymes para gestionar la financiación verde, cocrear de forma justa con las comunidades locales y afrontar riesgos climáticos o económicos inesperados.

Por último, DigComp 3.0 se integra en el currículo para garantizar la implementación y la custodia de prácticas sostenibles basadas en datos en el sector turístico. Al dominar las plataformas digitales para monitorizar el agua, la energía y los residuos, los profesionales pueden validar de forma transparente sus impactos ambientales, minimizando al mismo tiempo la huella de las tecnologías que adoptan.

En última instancia, esta integración de marcos garantiza que los futuros profesionales del turismo regenerativo posean la mentalidad ecológica necesaria para restaurar los destinos, el impulso emprendedor para sostener las operaciones y la alfabetización digital para medir con precisión su impacto.

4 Marco de Competencias SEEDS&SKILLS

Esta tabla traduce las seis competencias futuras más demandadas en resultados de aprendizaje accionables, siguiendo la sintaxis del CEDEFOP (verbo de acción + objeto + contexto) a través de los tres pilares de Conocimientos, Capacidades y Responsabilidad y autonomía.

Título del módulo	Título de la unidad de aprendizaje	Conocimientos	Capacidades	Autonomía y responsabilidad	Alineación con los marcos de la UE
M1 - Diseño de experiencias de turismo regenerativo	Unidad 1.1: Principios de la restauración de la naturaleza	Describir las diferencias fundamentales entre la sostenibilidad tradicional (reducir el daño) y las prácticas regenerativas (restauración activa) en el turismo.	Identificar ecosistemas o hábitats locales concretos que puedan beneficiarse de la restauración asistida por visitantes.	Defender la naturaleza como parte interesada principal en todos los debates de planificación turística	<i>GreenComp : Área 2.1 Pensamiento sistémico / Área 1.3 Promover la naturaleza: EntreComp - Adaptabilidad y pensamiento exploratorio</i>
	Unidad 1.2: Diseño de actividades de conservación	Describir los requisitos de seguridad y logística para implicar a los turistas en labores prácticas de conservación	Diseñar actividades turísticas concretas, como paseos guiados por la naturaleza, que incluyan de forma segura labores prácticas de conservación para los visitantes	Garantizar que todas las labores de conservación lideradas por turistas aporten un valor ecológico genuino y no sean solo entretenimiento.	<i>GreenComp : Área 2.1 Pensamiento sistémico / Área 1.3 Promover la naturaleza: EntreComp - Adaptabilidad y pensamiento exploratorio</i>

Título del módulo	Título de la unidad de aprendizaje	Conocimientos	Capacidades	Autonomía y responsabilidad	Alineación con los marcos de la UE
-------------------	------------------------------------	---------------	-------------	-----------------------------	------------------------------------

M1 - Diseño de experiencias de turismo regenerativo	Unidad 1.3: Fomentar la sensibilización entre los clientes	Identificar técnicas de comunicación eficaces para trasladar conceptos ecológicos complejos a narrativas turísticas atractivas	Contar historias atractivas durante las excursiones que conecten emocionalmente a los visitantes con el entorno local.	Fomentar un compromiso personal más firme con la protección del entorno local entre los clientes	<i>GreenComp : Área 2.1 Pensamiento sistémico / Área 1.3 Promover la naturaleza EntreComp - Adaptabilidad y pensamiento exploratorio</i>
M2 - Integración de competencias digitales y tecnología	Unidad 2.1: El kit de herramientas digitales sostenible.	Enumerar herramientas digitales (por ejemplo, aplicaciones de reservas, software de monitorización energética) que ayuden a un pequeño negocio turístico a funcionar de forma sostenible.	Seleccionar y utilizar plataformas digitales para monitorizar con precisión el consumo diario de agua, energía y residuos de un negocio.	Adoptar de forma autónoma nuevas herramientas digitales para mejorar constantemente la huella ambiental del negocio.	<i>DigComp 3.0 - Área 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales (análisis de datos)</i>
	Unidad 2.2: Monitorización del consumo de recursos	Describir cómo los paneles de datos agregan información sobre el consumo de agua, energía y residuos.	Utilizar plataformas digitales para monitorizar y visualizar con precisión el consumo diario de agua, energía y residuos de un negocio	Asumir la responsabilidad de garantizar la exactitud de los datos al introducir indicadores ambientales en los sistemas de seguimiento	<i>DigComp 3.0 - Área 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales (análisis de datos) Área 4.4 Impactos ambientales de las tecnologías digitales</i>

Título del módulo	Título de la unidad de aprendizaje	Conocimientos	Capacidades	Autonomía y responsabilidad	Alineación con los marcos de la UE
--------------------------	---	----------------------	--------------------	------------------------------------	---

M2 - Integración de competencias digitales y tecnología	Unidad 2.3: Desarrollo de una estrategia tecnológica.	Describir los pasos para integrar nuevas tecnologías sostenibles en un negocio existente sin alterar el servicio a los huéspedes	Elaborar un plan de mejora digital a largo plazo para medir y minimizar de forma continua la huella de carbono del negocio.	Adoptar de forma autónoma nuevas herramientas digitales para mejorar constantemente la huella ambiental del negocio a lo largo del tiempo.	<i>DigComp 3.0 - Área 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales (análisis de datos) Área 4.4 Impactos ambientales de las tecnologías digitales</i>
M3 - Cocreación centrada en la comunidad	Unidad 3.1: Mapeo e implicación de las partes interesadas	Identificar formas de incluir a residentes, agricultores y artesanos locales en la planificación de nuevos servicios de turismo regenerativo.	Realizar entrevistas informales con miembros de la comunidad local para comprender sus necesidades e inquietudes en relación con el turismo. .	Respetar los límites culturales locales, implicando a los miembros de la comunidad en sus propios términos y horarios.	<i>GreenComp Área 4.2 Acción colectiva) Área 4.1 Agencia política</i>
	Unidad 3.2: Cocreación de paquetes de beneficio justo.	Explicar modelos de precios que garanticen una compensación financiera justa para todos los socios locales implicados en un paquete turístico.	Colaborar con las partes interesadas locales para diseñar y fijar el precio de servicios turísticos conjuntos que repartan los beneficios de forma justa en toda la comunidad.	Defender la transparencia compartiendo los desgloses financieros con todos los socios comunitarios implicados	<i>EntreComp - Adaptabilidad y pensamiento exploratorio</i>

Título del módulo	Título de la unidad de aprendizaje	Conocimientos	Capacidades	Autonomía y responsabilidad	Alineación con los marcos de la UE
--------------------------	---	----------------------	--------------------	------------------------------------	---

M4- Desarrollo del turismo regenerati vo	Unidad 4.1: Fundamento s de la economía circular.	Explicar los principales principios de la economía circular, como la eliminación de los plásticos de un solo uso y el abastecimiento de materiales de origen local.	Auditar un establecimiento turístico para identificar flujos de residuos lineales (extraer fabricar-desechar) que puedan circularizarse	Cuestionar los hábitos de compra tradicionales priorizando a proveedores con sólidas prácticas de economía circular	<i>GreenComp</i> : <i>Área 1.3 Promover la naturaleza</i>
	Unidad 4.2: Implementa ción de operaciones de residuo cero	Describir técnicas prácticas de reducción de residuos específicas del sector hostelero, como el compostaje o la compra al por mayor	Implementar una política práctica de residuo cero para un área concreta de un negocio turístico, como la cocina de un hotel o el servicio de limpieza	Asumir la responsabilidad de las rutinas diarias de gestión de residuos, garantizando que todo el personal cumpla con los protocolos de separación	
M5- Gestión financier a para pymes	Unidad 5.1: Navegación por la financiación verde	Identificar subvenciones, ayudas o fondos locales y europeos disponibles específicamente para proyectos de turismo verde.	Redactar una propuesta de financiación básica que describa los objetivos ambientales y económicos de una mejora verde planificada.	Priorizar las inversiones ecológicas a largo plazo frente a beneficios rápidos e insostenibles a la hora de tomar decisiones financieras	<i>EntreComp</i> - <i>Adaptabilidad y pensamiento exploratorio</i>
	Unidad 5.2: Análisis coste beneficio para mejoras ecológicas	Explicar el concepto de Retorno de la Inversión (ROI) aplicado específicamente a instalaciones de ahorro energético o de agua.	Calcular los costes iniciales y el ahorro financiero a largo plazo derivados de la instalación de mejoras ecológicas, como paneles solares o filtros de agua.	Garantizar que todas las estimaciones financieras sean realistas y se basen en precios de mercado local precisos para las tecnologías verdes.	<i>EntreComp</i> - <i>Adaptabilidad y pensamiento exploratorio</i>

Título del módulo	Título de la unidad de aprendizaje	Conocimientos	Capacidades	Autonomía y responsabilidad	Alineación con los marcos de la UE
M5- Gestión financiera para pymes	Unidad 5.3: Inversión estratégica sostenible	Describir cómo integrar factores de riesgo ecológico en una previsión financiera empresarial tradicional.	Elaborar un presupuesto anual de pyme que asigne reservas específicas para mejoras ambientales continuas	Priorizar las inversiones ecológicas a largo plazo frente a beneficios rápidos e insostenibles a la hora de tomar decisiones financieras estratégicas	<i>EntreComp</i> - <i>Adaptabilidad y pensamiento exploratorio</i>
M6 - Gestión de riesgos y planificación de la resiliencia	Unidad 6.1: Desastres naturales y provocados por el ser humano que afectan al sector turístico	Identificar riesgos ambientales y económicos locales, como olas de calor extremas, inundaciones o caídas estacionales del turismo.	Mapear los posibles impactos de riesgos locales concretos en la cadena de suministro y la infraestructura física del negocio.	Mantener un alto nivel de conciencia situacional sobre las previsiones climáticas y económicas locales .	<i>EntreComp</i> - <i>Adaptabilidad y pensamiento exploratorio</i>
	Unidad 6.2: Planificación de la respuesta ante crisis.	Describir los componentes esenciales de un plan de continuidad de negocio adaptado a pequeñas operaciones turísticas	Crear un plan de contingencia práctico para mantener el negocio en funcionamiento y proteger la naturaleza local durante una crisis inesperada.	Asumir la responsabilidad de comunicar con claridad los protocolos de emergencia a todo el personal y a los huéspedes actuales	<i>EntreComp</i> - <i>Adaptabilidad y pensamiento exploratorio</i>
	Unidad 6.3: Después de la crisis: recuperar y mejorar	Explicar el enfoque de «reconstruir mejor» aplicado a la recuperación tras una crisis en el turismo.	Evaluar la eficacia de una respuesta ante crisis tras un suceso para identificar áreas de mejora	Responder con calma y rapidez a interrupciones inesperadas ajustando las operaciones diarias	<i>EntreComp</i> - <i>Adaptabilidad y pensamiento exploratorio</i>

5. Conclusiones

El Marco de Competencias de SEEDS & SKILLS constituye un modelo fundacional para modernizar la educación turística europea. Al anclar los resultados de aprendizaje en las realidades empíricas de 255 personas interesadas del sector en cinco países, este documento tiende un puente sobre la brecha crítica entre la teoría regenerativa de alto nivel y una Educación y Formación Profesional (EFP) accionable.

Mediante la aplicación de la metodología del CEDEFOP y la alineación con estándares europeos consolidados (GREENComp, ENTREComp, LifeCOMP, DigComp 3.0), el marco traduce conceptos abstractos en capacidades concretas y medibles.

La encuesta transnacional puso de manifiesto que la fuerza laboral turística está dispuesta a buscar activamente las herramientas prácticas necesarias para generar impactos netos positivos en el sector turístico. Al abordar las brechas de competencias identificadas —como la medición del impacto social, la optimización ecológica digital y el diseño de experiencias regenerativas—, el marco garantiza que la formación futura responda directamente a las demandas del mercado laboral.

Como siguiente paso, estas conclusiones alimentarán la Hoja de Ruta para Transformar Mentalidades y Empleos en el Turismo (D2.3), que el consorcio elaborará y que proporcionará palancas políticas y recomendaciones estratégicas para los gestores de destinos y las instituciones educativas, con el fin de fomentar una transición regenerativa más amplia.

6. Referencias

- CEDEFOP. (2024). European guidelines for the development and writing of short, learning outcomes-based descriptions of qualifications. Cedefop working paper series, 21. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. <https://www.cedefop.europa.eu/en/publications/6222>.
- Bianchi, G., Pisiotis, U., & Cabrera Giraldez, M. (2022). GreenComp: The European sustainability competence framework. (Bacigalupo, M., Punie, Y., Eds.). EUR 30955 EN. Centro Común de Investigación, Comisión Europea. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128040>.
- Comisión Europea. (2018). EntreComp: The European Entrepreneurship Competence Framework. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101581>.
- Consejo de la Unión Europea. (2017). Council Recommendation of 22 May 2017 on the European Qualifications Framework for lifelong learning. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32017H0615\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32017H0615(01)).
- Cosgrove, J. & Cachia, R. (2025). DigComp 3.0: The European Digital Competence Framework — 5th Edition. (JRC144121). Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/0001149> <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC144121>.
- CEDEFOP. ECVET: European Credit System for Vocational Education and Training. <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/european-credit-system-vocational-education-and-training/ecvet>.

- Unión Europea. Description of the eight EQF levels. <https://europass.europa.eu/en/description-eight-eqf-levels>.

Documentación del proyecto SEEDS & SKILLS

- Consorcio SEEDS & SKILLS. (2026). A2.2 Master Dataset - Skills and Training Needs Assessment in Regenerative Tourism. Programa Erasmus+, Hoja 3 «Medias de competencias.»

Cofinanciado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Fundación para el Desarrollo del Sistema Educativo (FRSE). Ni la Unión Europea ni la FRSE pueden ser consideradas responsables de los mismos.



Este documento puede ser copiado y reproducido de acuerdo con las normas anteriormente indicadas (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Además, deberán indicarse claramente los autores del documento y todas las partes aplicables del aviso de copyright. Este documento puede ser modificado sin previo aviso. Proyecto n.º 2025-1-PL01-KA220-VET-000352020.