

Impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Detectar oportunidades

Ideas y oportunidades

**Usa tu imaginación y tus habilidades
para identificar oportunidades de
crear valor**



Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Creatividad

Ideas y oportunidades

**Desarrolla ideas creativas y
ideas con un propósito claro**

Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Visión

Ideas y oportunidades

**Esfuézate por conseguir tu
visión de futuro**

Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Valorar las ideas

Ideas y oportunidades

Aprovecha al máximo las ideas y las oportunidades



Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Pensamiento ético y sostenible

Ideas y oportunidades

**Evaluar las consecuencias y el
impacto de las ideas, las
oportunidades y las acciones**

Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Autoconciencia y autoeficacia

Recursos

Cree en ti mismo y
seguir avanzando

Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Motivación y perseverancia

Recursos

**Mantén la concentración y
No te rindas**

Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Mobilización Recursos

Recursos

Recopilar y gestionar el
los recursos que necesitas

Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Conocimientos financieros y económicos

Recursos

Desarrollar estrategias financieras y conocimientos económicos

Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Mobilización Otros

Recursos

Inspirar, entusiasmar y
conseguir que otros se sumen

Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Tomando el Iniciativa

A la acción

¡Adelante!

Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Planificación y gestión

A la acción

**Establece prioridades, organízate
y seguimiento**



Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



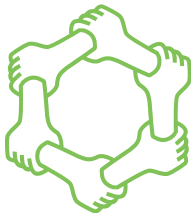
Cómo afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo

A la acción

Tomar decisiones en situaciones de incertidumbre, ambigüedad y riesgo

Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



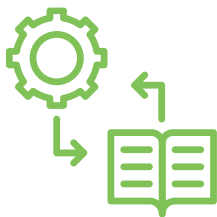
En funcionamiento con otras personas

A la acción

Unir fuerzas, colaborar
y la red

Diseño de impacto

Repercusión en las competencias EntreComp de los alumnos



Aprender a través de la experiencia

A la acción

Aprender con la práctica

Diseño



Pruebas del aprendizaje de los alumnos

¿Qué elementos contribuirán a demostrar el aprendizaje de los alumnos? ¿Cómo recopilaremos pruebas del aprendizaje de los alumnos? ¿Qué herramientas vamos a utilizar para hacerlo?

Diseño

Evaluación de los resultados del aprendizaje



Evaluaciones y pruebas de aptitud

Pruebas estandarizadas, cuestionarios y exámenes (tanto formativos como sumativos) para evaluar conocimientos o habilidades específicos relacionados con el contenido del curso.

Diseño

Evaluación de los resultados del aprendizaje



Portafolios

Recopilar muestras del trabajo de un alumno a lo largo del tiempo, como proyectos, tareas y reflexiones, ofrece una visión global de su evolución y sus competencias.

Diseño

Evaluación de los resultados del aprendizaje

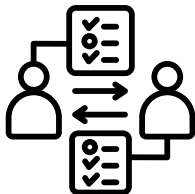


Autoevaluaciones y reflexiones

Pedir a los alumnos que evalúen sus propias habilidades o conocimientos mediante ejercicios de reflexión estructurados, listas de verificación o cuestionarios.

Diseño

Evaluación de los resultados del aprendizaje



Compañero Evaluaciones

Hacer que los alumnos evalúen mutuamente sus trabajos, lo que permite conocer sus niveles de competencia al tiempo que desarrollan habilidades de colaboración y evaluación.

Diseño

Evaluación de los resultados del aprendizaje

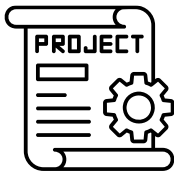


Observaciones y registros anecdóticos

Los profesores observan a los alumnos durante las clases o las actividades en grupo, tomando nota de los comportamientos e interacciones que demuestran su competencia.

Diseño

Evaluación de los resultados del aprendizaje



Evaluaciones basadas en proyectos y exámenes prácticos

Observar a los alumnos mientras realizan tareas en entornos reales o simulados para evaluar su capacidad de aplicar los conocimientos y habilidades de forma práctica.

Diseño

Evaluación de los resultados del aprendizaje

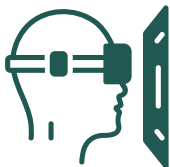


Entrevistas y exámenes orales

Charlas individuales o exámenes orales en los que los alumnos explican conceptos o soluciones, lo que permite conocer su razonamiento y su nivel de competencia.

Diseño

Evaluación de los resultados del aprendizaje



Preguntas basadas en situaciones, simulaciones y estudios de casos

Plantear a los alumnos situaciones (realistas) o casos prácticos, lo que permite evaluar de forma práctica sus competencias en un entorno controlado.

Diseño

Metodologías de enseñanza



Aprendizaje basado en clases magistrales

Sesiones impartidas por un formador centradas en la transmisión de contenidos y conceptos clave.

Diseño

Metodologías de enseñanza

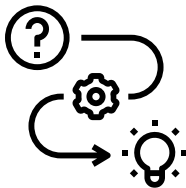


Aprendizaje basado en el debate

Conversaciones guiadas que permiten a los alumnos interactuar con el material y entre ellos.

Diseño

Metodologías de enseñanza



Aprendizaje basado en problemas

Los alumnos aprenden resolviendo problemas complejos, problemas del mundo real.

Diseño

Metodologías de enseñanza



Aprendizaje basado en casos

Utilizar casos prácticos para analizar situaciones reales o simuladas con el fin de aplicar los conocimientos teóricos.

Diseño

Metodologías de enseñanza



Aprendizaje basado en proyectos

Los alumnos trabajan en proyectos a largo plazo
que combinan múltiples habilidades
y áreas de conocimiento.

Diseño

Metodologías de enseñanza

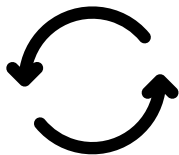


Aprendizaje experiencial

Actividades prácticas que permiten a los alumnos aprender a través de la experiencia, como trabajos de laboratorio, trabajo de campo o simulaciones.

Diseño

Metodologías de enseñanza



Invertido Aula

Los alumnos estudian los contenidos por su cuenta antes de la clase y aprovechan el tiempo de clase para realizar actividades prácticas.

Diseño

Metodologías de enseñanza



Gamificado Aprendizaje

Utilizar elementos de los videojuegos, como puntos, niveles y recompensas, para fomentar la participación y la motivación.

Diseño

Metodologías de enseñanza

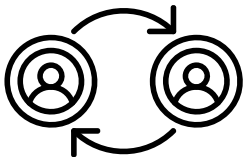


Juegos de rol y simulaciones

Los alumnos asumen distintos roles o participan en simulaciones para comprender diferentes puntos de vista y poner en práctica sus habilidades.

Diseño

Metodologías de enseñanza

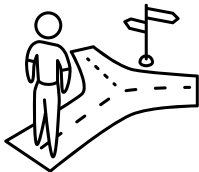


Enseñanza entre compañeros y evaluación entre compañeros

Los alumnos se enseñan unos a otros y se dan opiniones, lo que refuerza su comprensión.

Diseño

Metodologías de enseñanza

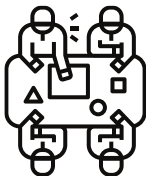


Aprendizaje autónomo

Los alumnos se fijan objetivos y siguen su propio camino de aprendizaje de forma autónoma, con una intervención mínima por parte del formador.

Diseño

Metodologías de enseñanza



Aprendizaje en el ámbito laboral

Integrar el aprendizaje académico con experiencias laborales relevantes para el ámbito.

Diseño

Metodologías de enseñanza



Excursiones y Visitas a las instalaciones

Experiencias de aprendizaje prácticas fuera
del aula para reforzar los conceptos.