

# MEMORIA AULA EMPRÉN

## I. IDENTIFICACIÓN DEL CENTRO

### A. Nombre, código, localización, enseñanzas

Centro Integrado Público de Formación Profesional Batoi. CIP FP BATOI

Código de Centro: 03012165

Calle Societat Unió Musical, 8, 03802 Alcoi, Alicante

Teléfono 96 652 76 60

El CIPFP Batoi es un Centro Integrado Público de Formación Profesional, es decir, un centro donde se imparten estudios correspondientes a Ciclos Formativos, tanto presenciales como semipresenciales, dentro de las familias profesionales de Imagen Personal, Sanidad, Servicios Socioculturales y en la Comunidad, Hostelería y Turismo, Administración y Gestión, Seguridad y Medio Ambiente e Informática y Comunicaciones. Además, cuenta con los departamentos de FOL y Inglés. El centro está incluido en la Red de Centros Integrados de la Comunidad Valenciana a la cual pertenecen otros centros de las mismas características: centros especializados en la Formación Profesional en todas sus vertientes, con amplio contacto con el mundo de las empresas, que ofrecen formación profesional DUAL, que sustituyen el Consejo Escolar por un Consejo Social con representación, entre otros, de sindicatos y asociaciones empresariales.

Nuestro alumnado proviene de los municipios de las cercanías con perfiles personales y profesionales muy diferentes en función de los grupos ofertados. La capacidad de alumnado que se atiende en el centro es de cerca de 1.600 matriculados, de los cuales alrededor del 70% corresponde a alumnado mayor de edad y que cursan unos estudios post obligatorios. Casi el 50% del total del alumnado está matriculado a un grado superior y, por lo tanto, ya han superado el bachillerato, una prueba específica de acceso o tienen el título de técnico por otros estudios de grado medio. Por lo tanto, se trata de un alumnado de características muy parecidas al universitario.

La localización geográfica y la oferta educativa del CIPFP Batoi hacen que sea uno en lo referente a toda la comarca de "L'Alcoià" e, incluso, en la provincia de Alicante. De este modo, el 62% del alumnado del CIPFP Batoi proviene de la misma comarca y aumenta hasta el 88% si añadimos los alumnos de comarcas próximas.

#### Oferta formativa clasificada por familias profesionales que ofrece CIP FP BATOI

<p>Familia profesional <b>Imagen Personal</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● FP Básica Peluquería y Estética (tarde)</li> <li>● CFGM Estética y Belleza (mañana, dual)</li> <li>● CFGM Peluquería y Cosmética Capilar (mañana, dual)</li> <li>● CFGS Estética Integral y Bienestar (tarde)</li> </ul>
<p>Familia profesional <b>Sanidad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CFGM Curas Auxiliares de Enfermería (mañana, tarde, también en semipresencial)</li> <li>● CFGM Farmacia y Parafarmacia (mañana)</li> <li>● CFGS Imagen para el Diagnóstico y Medicina Nuclear (tarde, también en semipresencial)</li> <li>● CFGS Laboratorio Clínico y Biomédico (tarde)</li> </ul>
<p>Familia profesional <b>Servicios Socioculturales y en la Comunidad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CFGM Atención a Personas en Situación de Dependencia (mañana, tarde, también en semipresencial)</li> <li>● CFGS Animación Sociocultural y Turística (mañana)</li> <li>● CFGS Educación Infantil (tarde)</li> <li>● CFGS Integración Social (mañana, dual)</li> </ul>
<p>Familia profesional <b>Hostelería y Turismo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CFGM Cocina y Gastronomía (mañana)</li> <li>● CFGM Servicios en Restauración (mañana)</li> <li>● CFGS Dirección de Cocina (tarde)</li> </ul>
<p>Familia profesional <b>Administración y Gestión</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CFGM Gestión Administrativa (mañana)</li> <li>● CFGS Administración y Finanzas (tarde, dual)</li> <li>● CFGS Asistencia a la Dirección (mañana)</li> </ul>

<p>Familia profesional <b>Seguridad y Medio ambiente</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CFGS Química y Salud Ambiental (mañana)</li> </ul>
<p>Familia profesional <b>Informática y Comunicaciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CFGM Sistemas Microinformáticos y Redes (mañana)</li> <li>• CFGS Administración de Sistemas Informáticos en Red (mañana, dual)</li> <li>• CFGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (tarde, dual)</li> <li>• CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web (tarde, dual)</li> <li>• Curso de Especialización en Ciberseguridad en Entornos de las Tecnologías de la Información (tarde)</li> </ul>

## II. DESCRIPCIÓN DEL AULA “EMPRÉN”

### A. Elementos que la integran y la interrelación entre ellos

El espacio del centro que se ha habilitado para albergar el aula de emprendimiento es un espacio de 100 metros cuadrados en el que actualmente está ubicada un aula tecnológica para el trabajo por proyectos, en un sentido amplio del término, es decir, un aula flexible, dinámica, polivalente y dotada tecnológicamente, tanto para el trabajo presencial como virtual, que permitirá a nuestro alumnado desarrollar un trabajo, individual o en equipo, multidisciplinar y multitareas. Hemos considerado conveniente integrar ambos espacios para crear sinergias que, pensamos, redundará en beneficio del aula de emprendimiento y en el impulso de un ecosistema emprendedor en nuestro centro.

El proceso de emprendimiento pasa por distintas fases y ritmos de trabajo, cooperación y creación. Por ello, consideramos que debe contar con distintos ambientes de trabajo. Con esta premisa en mente, en su diseño distinguimos:

I. Un espacio para el desarrollo del trabajo en pequeño grupo o en gran grupo. Consta de:

- Mesas rectangulares electrificadas con ruedas, abatibles y elevables que permiten cambios rápidos de configuración del aula según las necesidades: debates, presentaciones, instrucción directa, trabajo en equipo e investigación, y que dotan al aula de flexibilidad y dinamismo.
- Sillas con ruedas que, al igual que las que las mesas descritas anteriormente, facilitan el dinamismo y una configuración flexible, creando distintos ambientes de aprendizaje.
- Puffs y gradas que configuran un espacio de interacción, creativo y participativo que propicia la ideación, soluciones innovadoras y el debate reflexivo.
- Equipos informáticos: ordenadores portátiles, pizarras digitales y rotafolios digitales que permiten la colaboración virtual, el uso de herramientas digitales, la creación y la investigación.
- Tableros/pizarras para planificación blancas de superficie magnética y aptas para escribir con rotuladores secos que permitan plasmar ideas y la gestión y la coordinación de equipos de trabajo mediante el uso de metodologías ágiles como Kanban o scrum.
- Paneles acústicos que ayudan a absorber el sonido, evitando la reverberación y el eco, de forma que aumentan el confort acústico del aula.

II. Un espacio “maker” que permite la creación de prototipos de productos e ideas. En este espacio se ubica una impresora 3D, un scanner 3D, visores de realidad virtual, plastificadora, plotter, una fotocopiadora, impresora y cámara 360°.

III. Un pequeño estudio de grabación con mesa de mezclas, cámara, micrófono profesional, iluminación especial, fondo para la realización de croma y ordenador.

Todos estos ambientes están tematizados con carteles que delimitan espacios y su uso,

así como otros que inspiran y motivan la iniciativa emprendedora.

Contamos con piezas Lego como material didáctico para el desarrollo y prototipado de ideas innovadoras, activación de las competencias emprendedoras y fomentar el espíritu emprendedor en el alumnado, mediante la aplicación de la metodología Lego Serious Play y otras metodologías activas. Previamente se desarrolló el “Taller de Emprendimiento con Metodologías Activas y Lego Serious Play”, formación para aprender cómo aplicar la metodología Lego Serious Play al aula y a la iniciativa emprendedora.

Como elementos auxiliares de trabajo para el alumnado, este espacio contará con material de oficina auxiliar como rotuladores, folios y post-its.

## **B. Ampliación de la transformación iniciada desde el curso 2021-2022**

En general, podemos afirmar que, la actual configuración de las aulas, impiden que el alumnado y profesorado desarrollen metodologías de aprendizaje más colaborativas que potencien habilidades críticas como el trabajo en equipo y la creatividad, tan necesarias para la innovación y el emprendimiento. El aula escogida para albergar el aula de emprendimiento era un aula con mesas individuales, elementos estáticos, pobre conexión a internet y ausencia de equipamiento tecnológico. Su transformación en el curso 2021-2022 implicó la eliminación de estos elementos estáticos (mesas individuales y sillas) y sustitución por mobiliario flexible y dinámico que permita tanto el trabajo individual como grupal, y su dotación tecnológica (mejora de la conexión a internet, aumento de los puntos de conexión a la luz y sistemas, herramientas y recursos digitales). La ampliación de la transformación se ha basado en la creación de espacios adecuados para el fomento de la creatividad y de la interacción entre el alumnado (mobiliarios que estimule la creatividad y la socialización), en la creación de un ambiente emprendedor (carteles que delimitan espacios y su uso, así como otros que inspiran y motivan la iniciativa emprendedora).

La ampliación de la transformación pivota sobre los siguientes pilares:

- Diseño de un espacio flexible de interacción que está concebido para estimular la creatividad y fomentar la participación, propiciar la ideación, soluciones innovadoras y el debate reflexivo.
- Mobiliario que facilite el desarrollo de tareas de creativas, reuniones informales y que facilite el trabajo en equipo.

- Juegos y materiales no concebidos como recurso didácticos pero que se utilizarán con tal fin y la forma de emplearlos.
- Ambiente decorativo inmersivo que invite a sumergirse en el ecosistema del emprendedurismo.
- Con el curso “Taller de Emprendimiento con Metodologías Activas y Lego Play” se pretende promover el desarrollo profesional docente y mejorar la calidad de la práctica educativa, utilizando las la metodología en la ideación y prototipado de proyectos empresariales.

### C. Fotos del antes y del después de la intervención

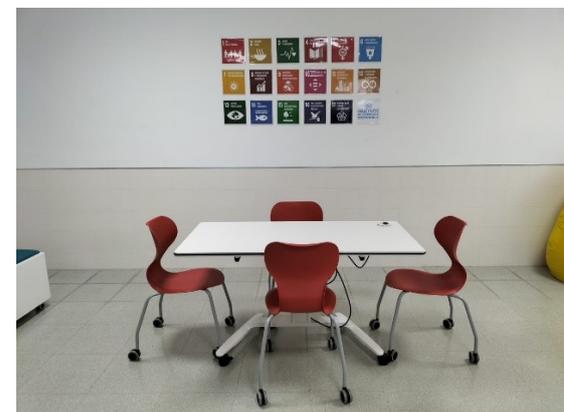
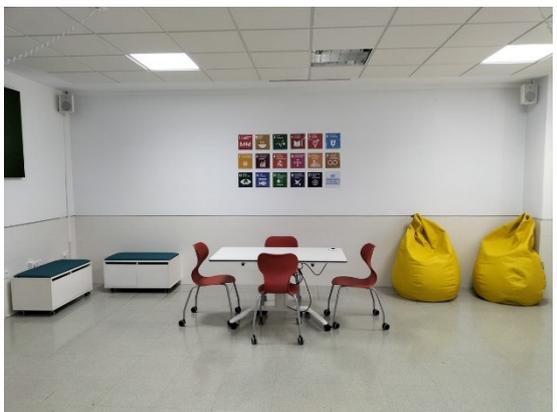
#### ANTES DE LA INTERVENCIÓN



## DESPUÉS DE LA INTERVENCIÓN INICIAL



## DESPUÉS DE LA AMPLIACIÓN DE LA INTERVENCIÓN





### III. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La propuesta del CIPFP Batoi es crear un espacio físico que promueva el emprendimiento y la mejora en nuestro alumnado de aquellas competencias profesionales, personales y sociales que les permita tener éxito como personas emprendedoras. En este sentido, el espacio debe facilitar la innovación, la creatividad, la autonomía, el trabajo en equipo y multidisciplinar, la implementación o el uso de metodologías ágiles de emprendimiento como el lean startup, el design sprint, el design thinking, scrum o kanban, así como técnicas de comunicación tales como el elevator pitch y el storytelling.

A la hora de proyectar el aula de emprendimiento como espacio físico, hemos tomado como referencia dos modelos: los espacios multifuncionales de coworking y del proyecto aula del futuro del INTEF, que se inspira y se coordina con el proyecto Future Classroom Lab de European Schoolnet. Destacan, entre sus características, la flexibilidad, la promoción de la colaboración y el intercambio, los ambientes de trabajo y la disponibilidad de elementos que favorezcan el desarrollo del trabajo y el uso innovador de las TIC: conexión a internet, ordenadores, pizarras digitales, impresora, plotter, fotocopiadora, plastificadora, cámara de vídeo, visores de realidad virtual, impresora/scanner 3D, entre otros.

En esta ampliación se han tomado como referencias el aula del futuro, el aula tecnológica y el aula de emprendimiento del IES Ramón y Cajal de Murcia y el aula del proyecto "Com vas?" del IES L'Aljub de Santa Pola. Todas estas aulas se caracterizan por la creación de espacios que fomenten la creatividad, la iniciativa, la interacción y la participación mediante elementos materiales como mobiliario que facilite la socialización y el intercambio (puffs, gradas...) y visuales como cartelería y la decoración temática que inspira y fomenta el espíritu emprendedor.

Somos conscientes de que crear este espacio es solo el primer paso de nuestro centro educativo hacia la creación de un verdadero ecosistema emprendedor.

## A. Elementos del proyecto

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN	VINCULACIÓN CON LOS OBJETIVOS	OBSERVACIONES
1. Renting PUFF DE PERA	Cómodo asiento con respaldo adaptable.	Ofrecer soporte técnico e infraestructuras en las fases iniciales críticas de emprendimiento.	Este tipo de asiento es ideal para estimular la creatividad, descansar o disfrutar de un momento de relax.
2. Renting de PUFF STONE C CUADRADO Medidas:47x47 xalto 42 cm. 2,00 y PUFF STONE S TRIANGULAR Medidas:68x68 x20x alto 42 cm.	Asiento de diseño que facilitará la distribución en zonas de soft seating, salas de espera y zonas de reunión rápidas.	Ofrecer soporte técnico e infraestructuras en las fases iniciales críticas de emprendimiento.	Este tipo de asiento fomenta la interacción personal, el intercambio de ideas y experiencias y las reuniones informales, las reuniones rápidas.
3. Renting GRADA INDIVIDUAL con ruedas y freno, cojín. Con puerta	Grada modular, móvil y transformable en estantería. Grada modular con ruedas y freno, estructura de madera, capacidad de almacenaje y cojín tapizado de PVC.	Ofrecer soporte técnico e infraestructuras en las fases iniciales críticas de emprendimiento.	Gracias a sus ruedas esta grada permite crear diferentes espacios de aprendizaje y dividir áreas. Ideal para el trabajo en grupo y para mejorar la interacción entre el alumnado.

<p>4. Renting SILLAS 1029 milom, carcasa PVC, 4 patas con ruedas.</p>	<p>Silla escolar con asiento de plástico y estructura metálica. 4 pies con ruedas.</p>	<p>Ofrecer soporte técnico e infraestructuras en las fases iniciales críticas de emprendimiento.</p>	<p>Gracias a estar equipada con ruedas es ideal para espacios de trabajo dinámicos. Es multiusos y sirve para equipar todo aulas de aprendizaje cooperativo.</p>
<p>5. Diseño e impresión carteles vinilo aula de emprendimiento.</p>	<p>Carteles adhesivos para decorar superficies planas paredes, muebles, ventanas, así como otros lugares del aula.</p>	<p>Implantar procesos de orientación, guía y tutela de las ideas emprendedoras del alumnado.  Crear un ambiente inmersivo que invite a sumergirse en el ecosistema del emprendedurismo.</p>	<p>Los ambientes están tematizados con carteles que delimitan espacios y su uso, así como otros que inspiran y motivan la iniciativa emprendedora.</p>
<p>6. Curso “Taller de Emprendimiento con Metodologías Activas y Lego Serious Play”</p>	<p>Taller de formación para aprender cómo aplicar la metodología Lego Serious Play al aula y a la iniciativa emprendedora.</p>	<p>Implantar procesos de orientación, guía y tutela de las ideas emprendedoras del alumnado.  Aprender el uso de la metodología Lego Serious Play para potenciar las competencias profesionales, personales y sociales del alumnado en emprendimiento.</p>	<p>Es una metodología para el desarrollo y la transformación organizacional, basada en el uso de las piezas de Lego</p>
<p>7. Material Kit de introducción a LEGO</p>	<p>Bloques de construcción Lego y bases necesarias para realizar los modelos.</p>	<p>Implantar procesos de orientación, guía y tutela de las ideas emprendedoras del alumnado.  Potenciar las competencias profesionales, personales y sociales del alumnado en emprendimiento.</p>	<p>Piezas de Lego, diseñadas para desarrollar competencias que permitan innovar y mejorar el desempeño del personal de las organizaciones.</p>

## B. Objetivos

Con la puesta en marcha del Aula Emprén, el CIP FP Batoi pretende:

- Promover la cultura emprendedora, en nuestro alumnado, profesorado y organización. Implica fomentar actitudes proactivas, innovadoras y de menor aversión al riesgo.
- Potenciar las competencias profesionales, personales y sociales del alumnado y del profesorado en emprendimiento. Por competencia emprendedora nos referimos, tomando como base el Marco europeo de la competencia emprendedora, Entrecomp, a la habilidad para transformar las ideas y oportunidades en acción con la movilización de recursos que pueden ser personales, materiales o inmateriales. Entrecomp define 3 grandes áreas competenciales relacionadas con las habilidades emprendedoras: ideas y oportunidades, recursos y pasar a la acción. Estas áreas engloban a su vez otras 15 subcompetencias:

### Competencias en el área de ideas y oportunidades

- Identificación de oportunidades
- Creatividad
- Visión
- Evaluación de ideas
- Pensamiento ético y sostenible.

### Competencias en el área de recursos

- Autoconocimiento y confianza en sí mismo
- Motivación y perseverancia
- Movilización de recursos
- Educación financiera y económica
- Capacidad de movilizar a otras personas.

### Competencias del área de pasar a la acción

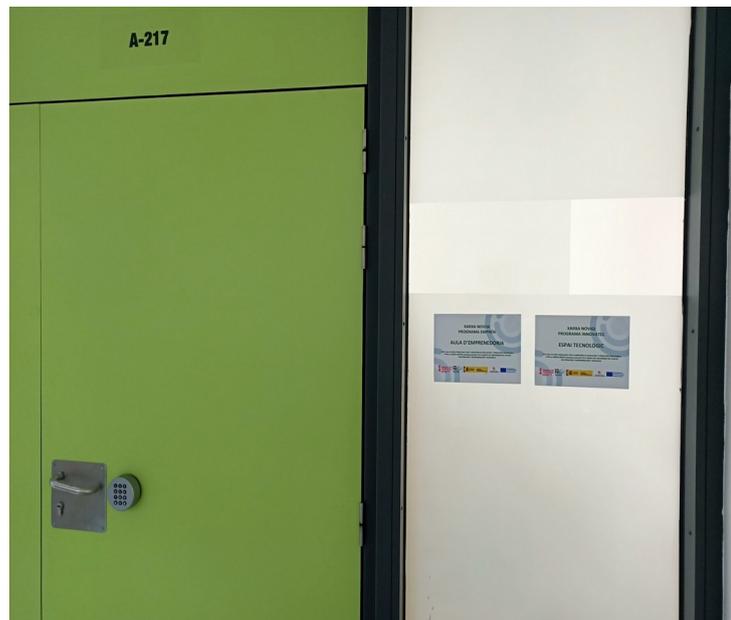
- Iniciativa
- Planificación y gestión
- Manejo de la incertidumbre/riesgo

- Trabajo en equipo
- Capacidad de aprender a través de la experiencia

Hemos de referirnos, también, al fomento de competencias profesionales relacionadas con la industria 4.0 como son la realidad virtual, aumentada y la impresión 3D, tanto del alumnado como del profesorado.

- Ayudar al alumnado emprendedor en el desarrollo de sus proyectos, canalizando sus iniciativas y ofreciendo soporte técnico e infraestructuras en las fases iniciales críticas del emprendimiento.
- Fomentar el trabajo multidisciplinar, es decir, fomentar el aprendizaje y la coordinación entre diferentes áreas de conocimiento o varias disciplinas, ya sean módulos de un ciclo o, incluso, de varias familias profesionales.

#### IV. FOTOGRAFÍA DE LA PLACA PUBLICITARIA ENVIADA AL CENTRO Y COLOCADA EN SU CORRESPONDIENTE UBICACIÓN DEL AULA





V. CUANDO SE REALICEN ACCIONES  
PROMOVIDAS DESDE EL PROPIO CENTRO (no  
procede)