



2023 - 2024

CATÁLOGO DE INNOVACIONES EDUCATIVAS

ESTUDIOS SUPERIORES
FLORIDA UNIVERSITÀRIA

ANA DE CASTRO CALVO [COORD.]

**CATÁLOGO DE INNOVACIONES
EDUCATIVAS DE FLORIDA
UNIVERSITÀRIA 2023-2024**



ISBN: 978-84-128979-0-6

© Del texto: los autores, 2023 - 2024

Autora: Ana de Castro Calvo [coord.]

Diseño: Pablo Franco Valenzuela. Departamento de Marketing y Comunicación.
Florida Grup Educatiu

CONTENIDO

*	4-5	PRÓLOGO
*	6	TIPOS DE PROYECTOS
*	7	PROYECTOS MULTIDISCIPLINARES
	8	AULA PODCAST
	12	EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LOS PROCESOS MUSICALES DE EDUCACIÓN INFANTIL
	14	ALUMNADO EVALUANDO LA COHERENCIA DE LA HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN
	16	LA LOMLOE A TRAVÉS DEL MEME
	22	REVISIONES AUDITIVAS EN ESCOLARES DE 12 A 14 AÑOS
	24	PONER EN VALOR LAS PRODUCCIONES DEL ALUMNADO: FLORIDA GAME FEST
	26	PROYECTO "INTERCULTURAS"
	28	EMPATÍA Y COMPRENSIÓN DE LAS DESIGUALDADES SOCIALES EN FUTUROS DOCENTES [Y SU POSIBLE APLICACIÓN MULTIDISCIPLINAR Y TRANSDISCIPLINAR]
	32	CREDO PEDAGÓGICO
*	35	PROYECTOS INTERDISCIPLINARES
	36	CICLOTURISMO A LA MEDITERRÁNEA
	38	DISEÑO DE ROBOT ASPIRADOR DE BAJO COSTE
	40	CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS SERIOS PARA CONCIENCIAR Y FORMAR EN LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE [ODS]
	42	MOVILIDAD URBANA SOSTENIBLE PARA MUNICIPIOS DE L'HORTA SUD DE VALENCIA
	48	CREACIÓN Y MONTAJE DE UNA FERIA, UTILIZANDO FITUR COMO BASE
	52	CUENTOS QUE CURAN EN MI ESCUELA [PROYECTO INTEGRADO]
	56	LA EVALUACIÓN COMO PARTE DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO ENTRE PARES
*	61	PROYECTOS TRANSDISCIPLINARES
	62	AURIA24: I CONGRESO DE ESTUDIANTES COOPEARNING®
	66	ENERGY STUDENT
	74	ALUMNADO DE MAGISTERIO TRANSFORMANDO EL PATIO DEL CEIP BALLESTER FANDOS
	78	BROCHURE DESIGN
	84	ERASMUS+ BIP: EDUCATION FOR AN UNCERTAIN FUTURE – HOW TO ENSURE QUALITY EDUCATION AND LIFELONG LEARNING FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT
	86	CONOCE TU PATRIMONIO CULTURAL: EL PATRIMONIO DEFINE NUESTRA IDENTIDAD, EXPLICA QUÉ SOMOS, CÓMO SOMOS, POR QUÉ HEMOS LLEGADO A SER ASÍ Y CÓMO NOS RELACIONAMOS CON LOS DEMÁS
	88	ACCIÓN EMPRENDIMIENTO: DESAFÍO EMPRENDER; AULA EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDIMIENTO APLICADO EN TFG
	92	CANCIONES Y RETAHILAS: UNA EXPERIENCIA DE ESCAPE ROOM EN EL MÁSTER DE PROFESORADO EN ENSEÑANZA SECUNDARIA [MPES] CON ESTUDIANTES DEL CFTS EN EDUCACIÓN INFANTIL
	94	ESCUELA DE DINAMIZADORAS Y DEFENSORAS DE DERECHOS DE LA ASOCIACIÓN AIPHYC
	96	PROYECTO "LA EDAD DE HACERSE SABIOS" [RESIDENCIAS MAYORES SAVIA]
	98	ACTIVIDAD DE ORIENTACIÓN PROFESIONAL: DINÁMICA SELECCIÓN DE PERSONAL

PRÓLOGO

El diseño de este catálogo está planeado para que las personas que trabajamos en Florida Universitària escribamos nuestras experiencias didácticas de forma autodirigida; también se propone para que dialoguemos entre los compañer@s, intercambiamos experiencias, aportemos puntos de vista y sugerencias que nos permitan enriquecer las innovaciones educativas que vamos poniendo en marcha con el inicio de cada curso escolar.

El proceso de crear y coordinar este proyecto es una forma de dejar documentada la práctica educativa y sistematizarla, con una doble finalidad, abrir una ventana tanto al exterior como al interior de la institución.

Todas las propuestas que se presentan a continuación están enmarcadas y dan sentido al Proyecto Educativo de Florida Universitària, las cuales ponen el foco en responder a los retos a los que se enfrenta y se enfrentará nuestro alumnado cuando finalice sus estudios de formación superior.

La planificación y diseño de todas ellas, potencian la innovación y la creatividad, poniendo en relación e integrando materias, áreas, disciplinas y saberes. Construyendo un aprendizaje en espiral que entrelaza conocimientos, experiencias, emociones y vivencias. Las disciplinas se integran de manera global en proyectos, donde profesorado y alumnado trabajamos cooperativamente, siendo el alumnado el protagonista de su propio aprendizaje a través de la investigación, la cooperación y el compromiso. Este posicionamiento metodológico nos permite trabajar las competencias presentes en los currículos oficiales, y desbordarlas.

PRÓLOGO

Así trabajamos la innovación educativa, y por ello, queremos evidenciarlo con prácticas reales, dejando subyacer al lector, los beneficios que emanan en el desarrollo de que van a poner en valor con su llegada al mundo laboral.

La colaboración entre profesorado y alumnado es un pilar fundamental para nosotros, en nuestro trabajo por proyectos. Los estudiantes trabajan en equipos, lo que les permite aprender a comunicarse efectivamente, gestionar conflictos, y aprovechar las fortalezas individuales de sus compañeros para lograr objetivos comunes.

Los centros universitarios tenemos la responsabilidad de evolucionar y adaptarnos para cumplir con estas necesidades, asegurando que sus estudiantes estén bien preparados para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades del futuro. La innovación educativa a través del trabajo por proyectos es, sin duda, una estrategia fundamental para lograr este objetivo.

La estructura de este catálogo se presenta dividido en tres capítulos. El primero de ellos expone los proyectos interdisciplinarios llevados a cabo durante este curso. El segundo, los proyectos multidisciplinarios; y para finalizar, los proyectos transdisciplinarios.

A continuación, se presentan aquellas situaciones de aprendizaje que, entre otras, hemos vivido junto a nuestro alumnado en nuestros campus y en nuestras aulas. Todas ellas, resultado del buen quehacer docente que ha permitido que todo esto ocurra. Os invito a leerlas con detenimiento para que nos sirvan de inspiración, para captar detalles, matices e ideas. Para conocernos, comprendernos y reconocernos.

Ana de Castro Calvo
Responsable del Modelo Educativo
de Florida Universitària

TIPOS DE PROYECTOS

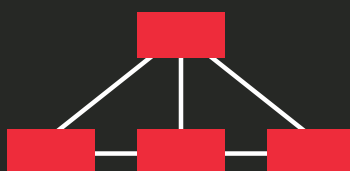
CLASIFICACIÓN

LA OPORTUNIDAD DE TRABAJAR Y DESARROLLAR COMPETENCIAS TRANSVERSALES JUNTO A LOS CURRÍCULUMS OFICIALES, IMPLICA LA CONEXIÓN DE DIFERENTES ÁREAS, MATERIAS O DISCIPLINAS, CONCRETÁNDOLAS EN TRES TIPOS DE PROYECTOS



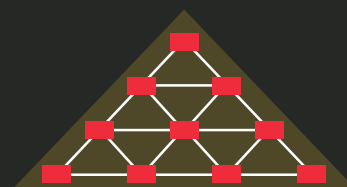
PROYECTOS MULTIDISCIPLINARES

Nivel más bajo de coordinación. Una yuxtaposición de disciplinas ofertadas simultáneamente, pero sin hacer explícitas sus relaciones entre ellas. Sumatorio acumulativo de conocimiento que proviene de diferentes disciplinas.



PROYECTOS INTERDISCIPLINARES

Conjunción de disciplinas de una misma área de conocimiento donde se establecen relaciones recíprocas entre ellas como resultado de la intercomunicación y enriquecimiento recíproco. También llamado Proyecto Integrado.



PROYECTOS TRANSDISCIPLINARES

Nivel superior de interdisciplinariedad donde desaparecen los límites entre las diferentes disciplinas y se constituye un sistema total que sobrepasa el paso de las relaciones e interacciones entre disciplinas.



PROYECTOS
MULTIDISCIPLINARES

AULA PODCAST

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

CFGS en Gestión de Ventas y Espacios Comerciales

CFGS en Marketing y Publicidad



ASIGNATURAS

Marketing Digital



PROFESORADO

Tatiana Canuto Sánchez

JUSTIFICACIÓN

La integración de un aula de podcast en la formación académica de los estudiantes de **Gestión de Ventas y Espacios Comerciales y Marketing y Publicidad** se fundamenta en varios aspectos clave que responden a las necesidades educativas y profesionales actuales:

- 1. Desarrollo de Competencias Comunicativas:** En un entorno empresarial y comercial, las habilidades comunicativas son cruciales. El aula de podcast ofrece a los estudiantes una plataforma para mejorar sus habilidades orales y escritas, a través de la creación y producción de contenido. Esto incluye la redacción de guiones, escaletas, entrevistas y la exposición oral, lo que refuerza la claridad y efectividad en la comunicación profesional.
- 2. Fomento de la Creatividad y la Innovación:** La creación de un podcast como "The Newsletter" promueve la creatividad al permitir a los estudiantes explorar temas relacionados con su titulación de manera original y atractiva. Esta actividad les motiva a pensar de manera innovadora sobre cómo presentar información, captar la atención de la audiencia y utilizar recursos tecnológicos para producir un contenido de calidad.
- 3. Aplicación Práctica de Conocimientos:** El proyecto facilita la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en las áreas de ventas y gestión de espacios comerciales. Los estudiantes pueden abordar temas actuales y relevantes, desde estrategias de ventas hasta el análisis de casos reales, reflejando una comprensión profunda y práctica de su campo de estudio.
- 4. Fomento del Trabajo en Equipo:** La producción de un podcast es una tarea colaborativa que requiere coordinación, asignación de roles, y cooperación entre los estudiantes. Esta dinámica refuerza las habilidades de trabajo en equipo, esenciales para el éxito en el ámbito profesional, y promueve un sentido de responsabilidad compartida hacia la calidad del producto final.



5. Desarrollo de Competencias Digitales: En la era digital, la familiaridad con las herramientas de producción multimedia y las plataformas de comunicación en línea es vital. A través del podcasting, los estudiantes desarrollan competencias digitales, desde la edición de audio hasta la gestión de redes sociales, habilidades que son altamente valoradas en el mercado laboral.

6. Vinculación con la Comunidad Educativa: "The Newsletter" sirve como un puente entre los estudiantes, la titulación de Gestión de Ventas y Espacios Comerciales, y el centro Florida Universitaria. El podcast puede destacar eventos, logros académicos, y experiencias del centro, fortaleciendo el sentido de comunidad y la identidad institucional.

En resumen, la implementación del aula de podcast proporciona una experiencia educativa enriquecedora que alinea la formación académica con las exigencias del entorno profesional contemporáneo, potenciando tanto el desarrollo personal como las competencias técnicas de los estudiantes.

DESCRIPCIÓN

Duración del proyecto

Anual. El aula piloto ha sido utilizada una vez por semana, coordinada con el área de marketing que nos proporciona acceso a su canal de Twitch y nos deja retransmitir en directo desde el canal corporativo. Se reservan 2 horas a la semana, a la espera de poder reservar más horas, de cara al curso que viene donde más estudiantes y profesores/as se pudieran implicar.

Objetivo general

Facilitar el aprendizaje práctico de los estudiantes de Gestión de Ventas y Espacios Comerciales y Marketing y Publicidad a través de la creación y producción de un podcast que explore temas relevantes a su formación y el entorno de Florida Universitaria.

Objetivos específicos

1. Desarrollar habilidades comunicativas y técnicas en la producción de contenido auditivo.
2. Fomentar la creatividad y la innovación en la presentación de temas académicos y profesionales.
3. Promover el trabajo en equipo y la colaboración en un entorno de proyecto real.
4. Integrar la aplicación de conocimientos teóricos en un contexto práctico y atractivo.
5. Aumentar la visibilidad y el sentido de pertenencia al centro Florida Universitaria.

Metodología

1. Planificación:

- > **Selección de Temas:** Los estudiantes elegirán temas relevantes a su formación, desde estrategias de ventas hasta análisis de casos en gestión de espacios comerciales.
- > **Asignación de Roles:** Se definirán roles específicos para la producción del podcast, incluyendo guionistas, entrevistadores, editores de audio, y gestores de redes sociales.

2. Producción:

- > **Investigación y Guion:** Los estudiantes investigarán sus temas y redactarán guiones para cada episodio.
- > **Grabación:** Utilizando equipos de grabación proporcionados por el aula de podcast, los estudiantes grabarán entrevistas y discusiones.
- > **Edición:** Se enseñará a los estudiantes a editar los episodios utilizando software de edición de audio, asegurando calidad en la producción.

3. Publicación y Difusión:

- > **Publicación:** Los episodios se subirán a plataformas de podcasting (en este proyecto solo se ha trabajado con twitch) y se promocionarán en las redes sociales del centro.
- > **Difusión:** Se implementarán estrategias de difusión para aumentar la audiencia, incluyendo la creación de teasers, carátulas y la interacción con oyentes en redes sociales.

4. Evaluación:

- > **Retroalimentación:** Se recogerán comentarios de los oyentes y se realizarán evaluaciones internas sobre la calidad del contenido y la producción.
- > **Mejora Continua:** Los comentarios y la evaluación interna se utilizarán para mejorar los futuros episodios y la experiencia de aprendizaje.

Recursos necesarios

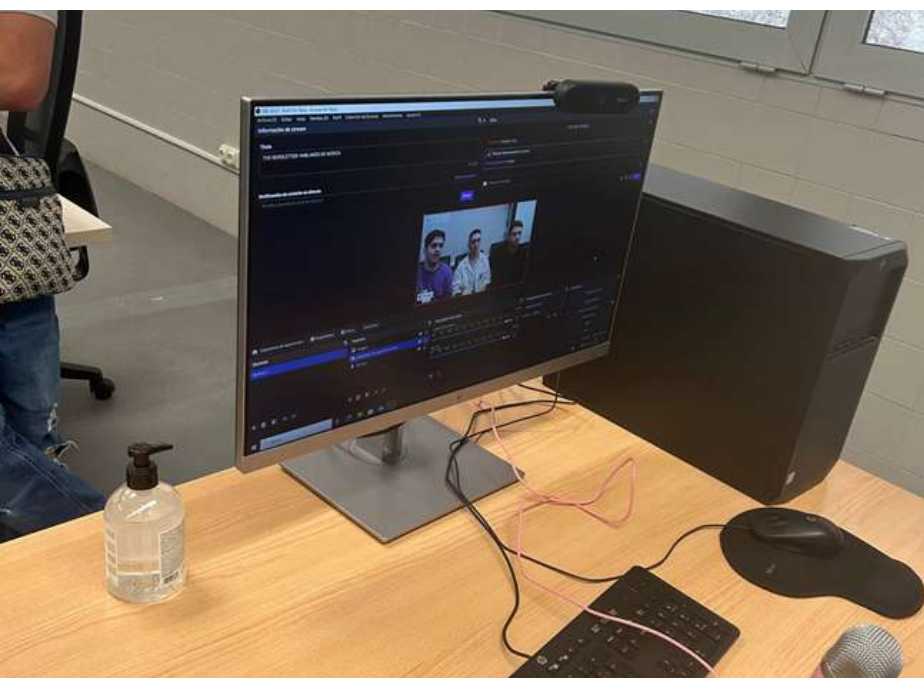
- **Tecnológicos:** Equipos de grabación (micrófonos, auriculares), software de edición de audio, y acceso a plataformas de publicación de podcasts.
- **Humanos:** Profesores/as supervisores, y el equipo de marketing del centro para la promoción del podcast.

Resultados esperados

- Creación de una serie de episodios de podcast de alta calidad que cubran diversos aspectos de la Gestión de Ventas y Espacios Comerciales y Marketing y Publicidad.
- Mejora significativa en las habilidades de comunicación, trabajo en equipo, y competencias digitales de los estudiantes.
- Aumento de la visibilidad y reconocimiento del centro Florida Universitaria a través de la difusión del podcast.

Conclusión

El proyecto "The Newsletter" en el aula de podcast es una iniciativa innovadora que une la formación académica con la práctica profesional, proporcionando a los estudiantes una valiosa experiencia en la producción de contenido auditivo, al mismo tiempo que fortalece la comunidad educativa de Florida Universitaria.



BIBLIOGRAFÍA

Galán Camacho, F. [2018]. *Aplicaciones del podcast en el aula de ELE*.

Loja-Gutama, B. D., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, C. A., & Erazo-Álvarez, J. C. [2020]. *Podcast como estrategia didáctica en la enseñanza de la expresión oral y escrita*. *Ciencia-matria*, 6(3), 167-192.

Muñoz Ibáñez, S. [2020]. *Creación de un podcast: propuesta didáctica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera desde un enfoque ecléctico*.

Padilla Castillo, G., Bernárdez Rodal, A., Brandariz Portela, T., Crespo Tejero, N., Díaz Altozano, P., Galán Casado, D. A., ... & Carpio Arias, A. [2023]. *Píldoras sonoras: la voz como innovación en el aula para la igualdad y la inclusión (podcasting, Discord, Twitter, Clubhouse)*.

VÍDEO

<https://vm.tiktok.com/ZGcqcaFR5/>

EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LOS PROCESOS MUSICALES DE EDUCACIÓN INFANTIL

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en Maestro/a en Educación Infantil



ASIGNATURAS

Procesos musicales en Educación Infantil



PROFESORADO

Francisco Veniel Martí

JUSTIFICACIÓN

La Inteligencia Artificial Generativa (IAG) está transformando el panorama educativo superior al ofrecer nuevas herramientas para el diseño de recursos y actividades por parte del profesorado [Gallent et al., 2023]. De esta forma, su potencial en el ámbito de la educación musical en el nivel de educación infantil es un campo por explorar. Herramientas como ChatGPT, Humata.ai o Sudowrite ofrecen posibilidades prometedoras para el desarrollo de materiales educativos personalizados y la creación de actividades adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes. Esto puede ser especialmente relevante en el contexto del aula de educación infantil, donde la creatividad y la diversidad de enfoques son fundamentales. Sin embargo, la integración de estas tecnologías también plantea desafíos éticos y de integridad académica, como asegurar la calidad y la precisión de los recursos generados, así como garantizar la transparencia en cuanto a las fuentes utilizadas. Además, es importante abordar las preocupaciones relacionadas con la privacidad y seguridad de los datos al utilizar estas herramientas en el diseño de actividades educativas para niños pequeños.

DESCRIPCIÓN

El proyecto consistió en una actividad colaborativa donde equipos de 4-5 estudiantes se sumergieron en la búsqueda de aplicaciones de inteligencia artificial con potencial para enriquecer la educación musical infantil. Cada miembro del equipo realizó una búsqueda de manera individual, y una vez seleccionaron sus aplicaciones se escogió una de ellas por consenso. Todo ello partió de la temática que querían abordar [calidades del sonido, ritmo y movimiento o instrumentos musicales].

Una vez elegida la aplicación, el equipo se convirtió en experto en su funcionamiento y utilidad. Luego, diseñaron una actividad específica destinada a ser implementada en el aula de educación musical infantil. Esta actividad fue elaborada para abordar un contenido musical particular, utilizando la aplicación seleccionada como recurso principal.

El proyecto fomentó el trabajo en equipo, la investigación autónoma y la creatividad pedagógica entre los estudiantes. Además, permitió explorar las posibilidades edu-

cativas de la inteligencia artificial en el contexto de la educación musical para niños pequeños, promoviendo así una enseñanza más innovadora y efectiva en el aula.

Para finalizar, se promovió un debate entre los estudiantes sobre el uso de la inteligencia artificial en la educación. Durante esta actividad, se discutieron tanto los beneficios como los posibles riesgos de integrar la IA en el ámbito educativo. El alumnado compartió sus opiniones sobre cómo la IA podría mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, al mismo tiempo que se abordaron preocupaciones sobre la privacidad que esta genera. Esta reflexión crítica permitió una consideración más informada y responsable del papel de la IA en su carrera como futuros docentes.

BIBLIOGRAFÍA

Gallent Torres, C., Zapata González, A., y Ortego Hernando, J. L. [2023]. *El impacto de la inteligencia artificial generativa en educación superior: una mirada desde la ética y la integridad académica*. RELIEVE - Revista Electrónica De Investigación Y Evaluación Educativa, 29[2]. <https://doi.org/10.30827/relieve.v29i2.29134>

ALUMNADO EVALUANDO LA COHERENCIA DE LA HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en Administración y Dirección de Empresas



ASIGNATURAS

Introducción a la Economía [1º]
Macroeconomía [2º]



PROFESORADO

José Manuel Campo Ruiz

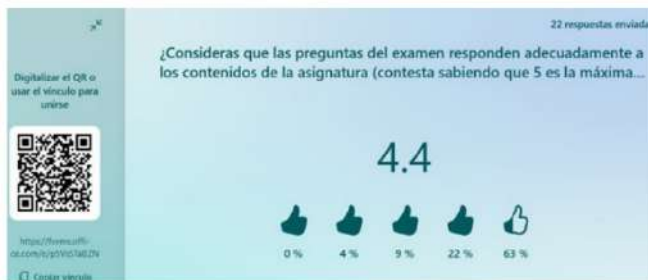
JUSTIFICACIÓN

- El alumnado siempre menciona que tiene la oportunidad de evaluar las asignaturas y al profesorado pero como dicho cuestionario se pasa con antelación al examen o prueba final, nunca tiene la oportunidad de valorar la misma y la coherencia de ésta. En mucho casos manifiesta su malestar porque esa herramienta final, cuya ponderación suele ser relevante, no siempre se ajusta a lo exigido durante el curso tanto en su desarrollo como en lo explicitado en la propia guía docente.
- Parte del profesorado correlaciona la valoración que el alumnado hace en dichas evaluaciones con los resultados académicos, significando que aquellas asignaturas con alto grado de aprobados suelen obtener mejores valoraciones en los cuestionarios y al contrario. También se suele argumentar que las asignaturas “fáciles” tienen mejores resultados en las evaluaciones. Con esta herramienta se podría ver si dicha correlación es siempre cierta o si algunos estereotipos no son acertados.
- Tampoco es raro escuchar en la sociedad en general que el alumnado no puede/quiere hacer un juicio relativamente objetivo sobre su desempeño en los exámenes o sobre la preparación del mismo, culpabilizando siempre externamente sus malos resultados. Es posible que esta imagen se justifique porque realmente hay alumnado que no lo hace pero esta propuesta pretendía validar si ese estereotipo identifica o no a la mayoría.

DESCRIPCIÓN

- Tras diseñar un breve cuestionario con tres apartados básicos en **primera convocatoria**, el mismo se pone a disposición del alumnado que se presenta al examen para que, una vez finalizado el mismo, conteste a las preguntas realizadas.
- El objetivo es que el alumnado determine si la prueba se ajusta a [1] los contenidos de la asignatura, [2] a las explicaciones de clase y a las actividades evaluables para, por último, [3] efectuar una valoración “lo más objetiva posible” de la dificultad del examen en una escala del 1 al 10. Dicha objetividad se propone al decir que lo valoren pensando en el conjunto de la clase y no en su situación particular.

- Cada una de estas preguntas continúan con un apartado donde el alumnado puede justificar su respuesta.
- En **segunda convocatoria**, se añade una evaluación del procedimiento de revisión del examen para quienes hayan hecho uso del mismo.
- Los resultados que adjunto en imágenes corresponden a la segunda convocatoria de la asignatura de Introducción a la Economía de 1º de ADE del presente curso 2023-24 para poder acompañar de la parte de la revisión que en Macro aún no ha tenido lugar y para poder efectuar la correspondencia entre la valoración del examen y los resultados académicos alcanzados.



Explica brevemente aquello que sea necesario para entender tu respuesta, especialmente si tu valoración es tanto alta como baja

"Respecto al examen de enero a mi parecer este era mas complicado"

"No has preguntado nada fuera del temario aunque había alguna pregunta como la de la edad de la empresaria que el enunciado era un poco lioso "

"Creo que ha sido bastante parecido a los exámenes/ actividades evaluables."

Explica brevemente aquello que sea necesario para entender tu respuesta, especialmente si tu valoración es tanto alta como baja

"Bastante bien pero seria mejor ver las respuestas de los ejercicios "

"Bastantes cosas que hemos dado en la revisión incluso "

"todo lo preguntado se ha explicado en clase "

"Nada."

"eran muy sencillas estudiando un mínimo"



Explica brevemente aquello que sea necesario para entender tu respuesta, especialmente si tu valoración es tanto alta como baja

"Pues q tampoco a sido facil pero tampoco dificil "

"Respecto a exámenes anteriores este ha sido mas dificil"

"El enunciado de algunas preguntas eran rebuscadas pero sacables "

"no ha sido muy dificil pero ha tenido alguna que otra complicación para pensar detenidamente "

RESULTADOS ACADÉMICOS (primera convocatoria)

GRUPO A

92,3%	PRESENTATS/TOTAL
48,7%	APROVATS/TOTAL
52,8%	APROVATS/PRES.

GRUPO B

100,0%	PRESENTATS/TOTAL
52,0%	APROVATS/TOTAL
52,0%	APROVATS/PRES.

¿Cuál es la valoración que puedes hacer de esa revisión del examen? (la escala ahora será hasta 10, siendo 1 poco adecuada y 10 muy adecuada)

6.4



Explica brevemente aquello que te gustó de dicho proceso o lo que no te gustó, especialmente si tu valoración es tanto alta como baja

"Me explico como solucionar ejercicios "

"No me gusto la forma de evaluar, sentí que la interpretación de lo que yo explique no valia, por otra parte me gusto que fuese con un compañero ya que asi ves si ha sido solo tu error o en general."

"no s m resolvieron del todo, todas mis dudas "

LA LOMLOE A TRAVÉS DEL MEME

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Planificación de la lengua y
la literatura en EDI

Planificación de la lengua y
la literatura en EDP



PROFESORADO

Ximo González Marí

JUSTIFICACIÓN

La propuesta didáctica presentada se define como una introducción a la LOMLOE, con el objetivo de que el alumnado se familiarice con los conceptos que introduce la ley, los anclajes pedagógicos y sociales, la estructura de la ley y la disposición y reflexión sobre los diversos elementos curriculares. Está dirigida tanto al alumnado del Grado de Educación Infantil como al del Grado en Educación Primaria, ya que se han elaborado dos modelos de presentación adaptando los contenidos necesarios.

Como estrategia, se ha utilizado el meme para ilustrar estas nuevas perspectivas y poner en contexto los cambios que supone con respecto a anteriores leyes educativas. Con este recurso, se pretende abordar la falta de atención a la hora de enfrentarse a un tema denso y complejo como es la ley educativa. Para ello, seleccionaremos la información más relevante y la dispondremos utilizando el meme como matriz constructora del recurso educativo.

Un nuevo paradigma comunicativo para el aula

Entendemos el meme como un constructo lingüístico que cobra sentido en tanto que la imagen y el texto se complementan para hacer surgir un significado único, solo posible como resultado de esa confluencia. Solo superponiendo ambos planos cognitivos se logra decodificar el meme. Se trata de un recurso que se intuye como banal y meramente lúdico. Entonces, ¿qué sentido tiene como herramienta pedagógica?

La generación boomer contaba con los grandes relatos que sustentan las formas sociales del individuo: el discurso político, el discurso religioso, el discurso académico. Jean François Lyotard dio fe de cómo estos discursos totalizadores se dispersan en diferentes discursos que, por sí mismos, no aportan un sentido globalizador para la existencia. El nativo digital se mueve en un nuevo universo sígnico. Es atravesado a diario por miles de estímulos de todo tipo (visuales, textuales, auditivos, etc.) que transitan su mundo discursivo y conforman un ecosistema cognitivo propio en continua reformulación. El entorno multimedia que mediatiza



la vida del nativo digital se presenta como un marco privilegiado para sus formas de comunicación.

El nuevo paradigma comunicativo impone nuevos lenguajes, nuevas formas de reproducir el mundo, nuevas estrategias lingüísticas, basadas en nuevas formas de entender el mundo que han venido para quedarse. Genera nuevas formas de cognición, menos memorística y textual, más visual y tendente al meme. Se trata de formas de percepción que cristalizan en breves estímulos significativos, visualmente significativos, impactantes, inmediatos, semánticamente potentes y, en gran medida, basados en el humor como herramienta constructiva de la comunicación del nativo digital. El scroll define los modos en que esos contenidos se suceden forma instantánea, aleatoria y continua, requiriendo un continuo reacomodo de las competencias cognitivas a nuevos mensajes cargados de potencia visual destinados a ser reemplazados de nuevo. No es extraño que evidencien más capacidad para la multitarea y la disociación cognitiva.

El meme, como mínima unidad de sentido para la comunicación a través de redes, envuelve texto e imagen en un celofán humorístico. Se trata de textos “multimodales” (González Espinosa et alii, 2015: 75), es decir, conformados por diversas naturalezas discursivas, especialmente imagen y texto. Se presenta, de este modo, como un lenguaje complejo, heterogéneo, informe e intuitivo, pero idóneo para hablar a una generación que ha crecido en este paradigma comunicativo intermediado por lo digital. Introducir el meme en el aula, cobra sentido en tanto que el propio código y el canal comunicativo devienen los centros de interés que van a inspirar la situación de aprendizaje. En palabras de Marín Alvarado, el meme “es masivo, inmediato, directo, simple, plástico y efímero. Por eso los memes se han convertido en una de las herramientas más fáciles para transmitir un mensaje. La más fácil y también la más poderosa” (2018: 3). A diferencia de la viñeta o la tira cómica, el meme siempre es fruto de una reescritura, de una apropiación, de una resignificación de la imagen a través de la palabra que volverá maleables estas construcciones visuales. En esencia, será esa plasticidad y capacidad de adaptación comunicativa lo que convertirán al meme en una herramienta muy sugerente para el aula.

Humor y el juego irónico

El meme logra generar cierta atención en los estudiantes, movidos por el humor. La risa, en términos brechtianos, funciona como una forma de distanciamiento que proporciona al receptor un nuevo punto de vista desde el que generar una posible una reflexión objetiva. Asimismo, el humor posibilita una mayor pregnancia mnémica, afianzando los contenidos propuestos. Se desarrolla cierta huella memorística y una comprensión e interrelación de los saberes que se exponen. Por tanto, el meme posibilita nuevas perspectivas semánticas que incidan en una experiencia pedagógica más significativa para el alumno, obligado a reordenar esa madeja de sentidos conformados por un entramado irónico y lúdico.

Por otra parte, el meme implica “jugabilidad” (Duncombe, 2018), participación, cierto poder de recepción por parte del alumno, de entender ese más allá semántico que implica la ironía. De ese goce humorístico y lúdico nace cierto nivel de implicación con la actividad o la clase magistral. El juego produce valores, sentidos, perspectivas diversas y participación.

El meme permite subrayar relaciones entre los contenidos, revelándose especialmente productivo a la hora de revelar contradicciones, señalar cambios de perspectiva, comparar o contraponer dos o más conceptos, etc. De este modo,

Otro de los valores presentes en el meme es el de proponer un clima de distensión en el aula. Con esto, los estudiantes se muestran más participativos, por lo que el desarrollo de la sesión se vuelve más fluido: “el humor agiliza los procesos de aprendizaje y mejora la relación profesor-alumno” (Ruiz Gómez et. Alii, citado en Fernández Poncela, 2016: 73). Los contenidos académicos encuentran un acolchado humorístico al que los estudiantes se muestran receptivos, ya que disminuye el estrés y reconcilia al estudiante con el placer del juego (Fernández Poncela, 2016). Por otra parte, se presentan los contenidos en un lenguaje que es el suyo, que entienden y les resulta familiar, por lo que se muestran más receptivos a la hora de entender. Un código cercano le otorga a la sesión un contexto más amable para la docencia:

El humor puede también servir para motivar el esfuerzo educativo tanto para profesores como para alumnos. Una clase en la que prolifera la risa y las emociones positivas es un lugar en el que apetece estar coma a aprender y prestar atención o coma y en el caso del profesor, trabajar y enseñar (Jáuregui y Fernández Solís, 2009: 209).

En definitiva, con esta propuesta pretendemos poner en valor el humor como estrategia educativa que ofrece diversas ventajas en el aula y, más concretamente, el meme como herramienta que estimula la motivación, el interés y la participación en el aula. Por otra parte, ayuda a interrelacionar los contenidos y a contextualizarlos en un marco global, evidenciando rupturas y superaciones en su desarrollo y evolución. Asimismo, ayuda a generar un ambiente cordial y positivo, en el cual desplegar la creatividad como espoleta educativa.

Los recursos tecnológicos

Si bien es cierto que una secuencia de actividades no genera valor pedagógico por el mero hecho de valerse de herramientas de carácter tecnológico, esta propuesta se vale de este recurso como trampolín sobre el que proyectar la presentación de unos saberes básicos que, en esencia, se intuyen aburridos y complejos. El alumnado, nativo digital, presta una especial atención a este tipo de herramientas, por lo que supone un estímulo en el aula. De este modo, el uso de las nuevas tecnologías se justifica no solo por su valor técnico e instrumental, sino también por su valor persuasivo. Los medios digitales nos permitirán desplegar una serie de elementos visuales y textuales a un ritmo, con una estética y con una lenguaje que el alumnado entiende.

DESCRIPCIÓN

Comenzamos con una puesta en común en la que el alumnado compartirá sus conocimientos previos sobre la LOMLOE, qué saben sobre su propuesta educativa, sobre sus anclajes sociales, qué prejuicios sostienen, etc.

Seguidamente, se inicia la presentación en la que se irán introduciendo los diferentes conceptos y elementos curriculares que se extraen del Decret 100/2022, que establece el currículum de Educación Infantil i del Decret 106/2022, que ordena el currículum de Educación Primaria.

Para ello, se muestran diversos memes que otorgan sentido y contexto a los contenidos, poniendo en valor aquellos aspectos que introduce la LOMLOE con respecto a leyes anteriores: perspectiva social e igualitaria, anclajes en el DUA, en los ODS, etc.

Los y las estudiantes son apelados por el profesor para que describan qué quiere poner de relieve el meme. De este modo es el propio alumnado el que hace explícito el sentido de la imagen, a partir del cual no solo accederán a los saberes básicos pertinentes, sino que podrán entender qué importancia e implicaciones



tienen dichos elementos para la práctica docente. Se subraya, por ejemplo, el valor de las competencias que ganan centralidad en detrimento de los saberes básico o cómo la LOMLOE abre el foco para incluir aspectos como las emociones, las habilidades comunicativas o los hábitos de consumo.

Una vez cerrada la presentación, se recurre al propio decreto del Diari Oficial de la Generalitat Valenciana. Se irán ubicando los diferentes elementos curriculares que se despliegan a lo largo del texto como en los anexos. De este modo, el alumnado se familiariza no solo con los contenidos, sino con la forma en que quedan estructurados [por áreas, bloques, etc.].

La sesión se cierra de forma dialógica, recapitulando las cuestiones más relevantes que intervienen en la confección de la ley. Con posterioridad, se propone una actividad evaluable que consiste en la confección de una situación de aprendizaje que pivote sobre la enseñanza de la lengua y la literatura y que tenga en cuenta tanto los criterios que establece la LOMLOE como los elementos curriculares que sustentan la secuencia de actividades.

Resultados

El alumnado se muestra partícipe en todo momento. Se generaliza cierto interés por intervenir para aclarar el significado del meme. Con ello se convierten en protagonistas de la exposición. Son los y las estudiantes quienes hacen explícitos los comentarios sobre los diferentes aspectos de la ley, lo que provoca un mayor entendimiento de los conceptos y del contexto que les da sentido.

Por otra parte, el ambiente lúdico que se genera en el aula resulta propicio para la docencia, despertando el interés y la participación. El humor se revela como una herramienta válida para propiciar un ambiente distendido en la clase de didáctica de la lengua y la literatura.

Al finalizar la sesión, algunos y algunas estudiantes valoran muy positivamente el formato en que se ofrecen los contenidos, por lo que piden al profesor que ponga en marcha algunas actividades en las que sean ellos y ellas quienes confeccionen sus propios memes. Incluso aportan referencias de páginas web y aplicaciones que ofrecen esa posibilidad, con lo que se abre la puerta a nuevas propuestas pedagógicas más experienciales y que tengan en cuenta la tecnología no solo como recurso docente, sino como la herramienta mediante la cual elaborarán sus propias exposiciones o materiales evaluables.



CONTINGUTS

UNITAT DIDÀCTICA

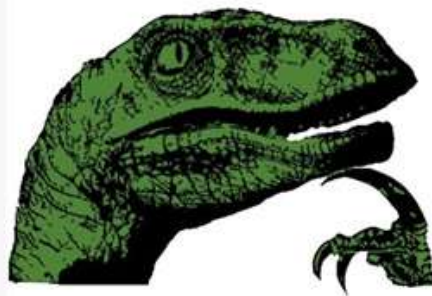


SABERS BÀSICS

SITUACIÓ D'APRENENTATGE



I ELS PROFESSAURIS JA NO
PODEM SEGUIR AVALUANT
NOMÉS ELS CONTINGUTS?



BIBLIOGRAFIA

DUNCOMBE, Stephen [2018]. *La potencia de los sueños. Imaginando políticas en la era de la fantasía*. Tinta Limón.

FERNÁNDEZ PONCELA, Anna María [2019]. *Humor en el aula*. Trillas.

JÁUREGUI, Eduardo y FERNÁNDEZ SOLÍS, Jesús Damián [2009]. *Risa y aprendizaje: el papel del humor en la labor docente*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, núm. 66. Universidad de Zaragoza.

LIÉBANA ARAGÓN, Cristina [2014]. *El sentido del humor en el aula: diseño, aplicación y evaluación de un programa de intervención [Tesis doctoral, Universidad de Valladolid]*. Repositorio Documental UVA.

MARÍN ALVARADO, Diego [2018]. *Memes como estrategia didáctica*. Educatic2018. Tecnologías para transformar la docencia. Universidad Nacional de México.

REY SOMOZA, Nuria y MARMOLEJO CUEVA, Melba Cristina [coord.] [2019]. *Viralizar la educación*. Red de experiencias didácticas en torno al Meme de Internet. Pontificia Universidad Católica de Ecuador sede Esmeraldas.

SUÁREZ-GUERRERO, Cristóbal; PASSERON, Ezequiel; HERRERA-URÍZAR, Gustavo, GAMBOA CORDERO, Yeny Mabel [2022]. *Memes como instrumento de evaluación del aprendizaje*. Un caso en la universidad. REDU, Revista de Docencia Universitaria, vol. 20(2), 165-180.

VERA, Esteban [2016]. "El meme como nexo entre el sistema educativo y el nativo digital: tres propuestas para la enseñanza de Lengua-je y Comunicación". Revista Educación y Tecnología, 9, 1-15. <http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/viewFile/525/522>

REVISIONES AUDITIVAS EN ESCOLARES DE 12 A 14 AÑOS

ÁREA DE SANIDAD



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

CFGS en Audiología Protésica



ASIGNATURAS

Elección y adaptación de prótesis auditivas



PROFESORADO

M^a Victoria Reig Gisbert

Raúl Macián Blasco

JUSTIFICACIÓN

Los alumnos empiezan a aplicar los conocimientos adquiridos en primer curso y todos los que van adquiriendo en segundo, así como un gran número de competencias...llegando a aplicarlo a final de curso como verdaderos profesionales.

DESCRIPCIÓN

- En este proyecto participó la mitad del alumnado del ciclo. Desde el mes de octubre, empezaron a asignarse las tareas burocráticas necesarias a nivel de permisos en colegios, AMPA, tutores de los diferentes cursos de la ESO, para ya una vez aprobadas las solicitudes exigidas por conselleria y dado el visto bueno por los directores de los centros, empezar a realizar las revisiones auditivas a 82 escolares de Valencia y Cartagena.
- Al ser un ciclo semipresencial, la coordinación de los estudiantes desde sus distintos lugares de residencia esto supone un gran esfuerzo e implicación por parte de ellos...
- Estas revisiones auditivas tanto a nivel externo del canal auditivo como a nivel de funcionalidad de la audición se comenzaron a realizar a principio de enero 2024.
- Se comenzó dando una charla a los tutores de la ESO de los colegios para explicarles el proyecto, donde el principal objetivo era ver la salud auditiva de nuestros niños-jóvenes
 - Era muy importante que las condiciones del análisis fueran las mismas en todos los colegios.
- - La elección de los 81 alumnos fue completamente aleatoria, para poder llegar a conclusiones estadísticas válidas
- - Posteriormente se envió a los padres en febr. 2024 los resultados de las pruebas auditivas

- Al finalizar el proyecto integrado, las conclusiones fueron sorprendentes...la mayoría de nuestros adolescentes de 14 años tenían pérdida auditiva en las frecuencias de la inteligibilidad del habla, debido al uso excesivo de auriculares
- Los más pequeños tenían pérdidas en frecuencias graves, debido a una mala higiene del canal auditivo....encontrándose gran cantidad de cerumen en la mayoría de ellos.
- Por lo tanto, el objetivo del proyecto vio corroborado la necesidad de realización de implantar revisiones auditivas en estas franjas de edades que actualmente NO son obligatorias a nivel de la sanidad pública.
- El proyecto quedo acabado para su exposición a finales de febrero del 2024, que es cuando finaliza el segundo curso de este ciclo formativo.



PONER EN VALOR LAS PRODUCCIONES DEL ALUMNADO: FLORIDA GAME FEST

ÁREA DE TIC Y VIDEOJUEGOS



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Diseño y desarrollo de videojuegos y
experiencias interactivas



ASIGNATURAS

Coordinación del título y asignaturas de
Proyecto I, II, III y IV



PROFESORADO

Patricia Isabel Santateresa-Bernat
Rosa María Medina Verdet

JUSTIFICACIÓN

Muchos de los proyectos que realizamos en el aula de salen de la misma y la comunidad no conocen las aportaciones que el alumnado hace desde diferentes asignaturas, o en este caso, las asignaturas de Proyecto de cada uno de los cursos del grado, por lo que se puso de manifiesto la necesidad de celebrar un evento que expusiera a la sociedad, profesionales del sector y a la propia comunidad universitaria el talento y creatividad del alumnado de GVEI.

DESCRIPCIÓN

La coordinación del título, junto con el profesorado de las asignaturas de Proyecto I, II, III y IV, impulsó la puesta en valor de las producciones de los proyectos de final de curso del alumnado del título de GVEI, celebrando un evento en el cual se involucró fundamentalmente al alumnado en la realización de una feria de muestras en la cual había 3 áreas principales:

- Un área de exhibición donde el alumnado informaba sobre sus juegos al público en general atendiéndolo en un Stand con materiales de difusión de su juego
- Un área de testeo de las producciones de los alumnos, siendo estas producciones juegos de mesa y videojuegos, donde el visitante podía jugar a los diferentes juegos.
- Un espacio donde se constituyeron tribunales evaluadores donde tanto profesorado como profesionales atendieron los Pitches del alumnado en el cuál defendían sus juegos, y les ofrecieron su feed-back para poder mejorar el desarrollo de sus juegos.

Finalmente el tribunal y el público votaba a 3 categorías de premios que les fue otorgado al alumnado participante, reconociendo sus mejores creaciones a nivel artístico, técnico y el más valorado por los asistentes.



FLORIDA GAME FEST

TESTEA — CONOCE — ELIGE

17 DE MAYO
9:00 A 13:30 H. _ EDIFICIO C

FLORIDA UNIVERSITÀRIA_Campus Catarroja
C/Rei En Jaume I n° 2 46470 Catarroja, València

T. 961 152 332 |  667 504 662 | info.uni@florida-uni.es



PROYECTO "INTERCULTURAS"

ÁREA DE TIC Y VIDEOJUEGOS



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

CFGM en Sistemas
Microinformáticos y Redes

High School [Gulliver Prep, Miami, EEUU]



ASIGNATURAS

Aplicaciones Ofimáticas

Montaje y Mantenimiento de Equipos

Inglés I

Spanish 3



PROFESORADO

Raquel Iranzo Fons

Juani López Carrión

Mabi Sánchez Soriano

María Soriano

Mave Molina

JUSTIFICACIÓN

El objetivo de este proyecto es el trabajo colaborativo entre el alumnado de los centros escolares Gulliver Prep [Miami] y Florida Centro de Formación. Con este proyecto se pretende que los alumnos fomenten las competencias de "Trabajo en equipo", "Uso de las Tecnologías", "Intercambio cultural" y "Comunicación en un idioma extranjero".

DESCRIPCIÓN

Equipos mixtos de alumnos/as de los dos centros crearán y diseñarán un blog. El tema principal de dicho blog será "Conócenos mejor". El contenido estará en español y en inglés y será evaluado desde el módulo de Montaje y mantenimiento de equipos para los alumnos de 1º TSMR A y desde el módulo de Aplicaciones ofimáticas para los alumnos de 1º TSMR B, así como desde el módulo de inglés para los dos grupos

Desarrollo del proyecto

Fase 1: Presentación del proyecto.

Fase 2: Grabación vídeo presentación.

Fase 3: Creación de equipos y primeros contactos.

Fase 4: Creación y diseño del blog.

Fase 5: Subida de las dos entradas al blog.

Fase 6: Realización de comentarios a las entradas de los compañeros de su equipo

Fase 7: Valoración de la actividad.



EMPATÍA Y COMPRENSIÓN DE LAS DESIGUALDADES SOCIALES EN FUTUROS DOCENTES (Y SU POSIBLE APLICACIÓN MULTIDISCIPLINAR Y TRANSDISCIPLINAR)

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Estructura Social y Educación



PROFESORADO

Víctor Soler Penadés

Sabine Heiss

JUSTIFICACIÓN

En los Grados en Maestro/a en Educación Infantil y Primaria es fundamental la formación en sociología. Esta disciplina ofrece a futuros maestros y maestras el desarrollo de una gran variedad de competencias: capacidad crítica y reflexiva; comprensión y promoción de la diversidad y de la inclusión; empatía y habilidades de comunicación; habilidades de investigación y usos de las TICs; o adaptabilidad y capacidad de respuesta a cambios sociales. De todas ellas, la propuesta didáctica que aquí se presenta se centra principalmente en el desarrollo de la empatía y en la comprensión de la diversidad y de las desigualdades sociales, dos aspectos fundamentales en la medida en que permiten a docentes comprender y gestionar mejor la diversidad de su alumnado y de las familias. Al mismo tiempo, explota el uso de las TICs para la exploración en temas profundamente sociológicos como son la estratificación social, la desigualdad y la discriminación.

Todas las competencias trabajadas son igualmente valiosas para otras titulaciones, lo que justificaría un diseño de la propuesta didáctica en colaboración con el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas, tal como se sugiere.

DESCRIPCIÓN

FASE 1: Actividad “Un paso al frente: la carrera de la desigualdad”

El objetivo de esta fase es introducir a los estudiantes en conceptos básicos como el de estratificación social y desigualdad social, así como fomentar la reflexión y la empatía.

Procedimiento:

- Se pide a los estudiantes que formen una fila y se sitúen en una línea de salida imaginaria para iniciar una carrera. Puede hacerse al aire libre o en espacio ce-

rrado. Si se hace en el aula o el espacio es reducido, se retiran las mesas y las sillas, se piden 8 ó 10 personas voluntarias para que sean quienes participen en una carrera imaginaria situándose en la línea de salida.

- En caso de que aparentemente no haya excesiva diversidad entre el alumnado participante en la carrera, se distribuyen entre ellos diversos roles, para que cada cual interprete un rol concreto (los ejemplos deben corresponderse con la tenencia de diversas características que no sean fruto del logro de la persona, sino de una adscripción no buscada ni elegida: tener un color de piel determinado, una diversidad funcional, una orientación sexual concreta, pertenecer a una cierta clase social, a un grupo étnico en particular, ser chico, chica o intersexual, etcétera, características que constituyen elementos de estratificación social [con efectos que quedan sujetos al contexto en el cual se presentan, de manera que en determinados grupos sociales tener, por ejemplo, un determinado color de piel puede ser motivo de discriminación]).
- Antes de iniciar la carrera, es necesario atender a una serie de preguntas que van a marcar el punto de salida de cada una de las personas participantes, usando la fórmula “Que den un paso al frente aquellas personas que nunca han sido discriminadas por su color de piel”, “Que den un paso al frente aquellas personas en cuyos hogares nunca se han tenido que preocupar por el dinero”, etcétera.
- En la medida en que se siguen las instrucciones, la línea de salida no es la misma para todos y todas, sino que favorece a las personas que disfrutan de una situación de privilegio, siendo poco ventajosa para el resto de participantes. Cada una de estas debe explicar en voz alta cuál es la situación que explica su posición inicial en la carrera, de manera que todas las personas asistentes puedan entenderlo.
- Esto lleva a las reflexiones finales: ¿Qué ocurriría si se iniciase la carrera en esas condiciones? Los elementos de estratificación social no son excluyentes entre sí, de manera que ser mujer en un mundo de hombres supone desventajas en muchos aspectos, pero, si además se es, por ejemplo, negra en un mundo de blancos, la situación empeora todavía más. No todo el mundo cuenta con las mismas oportunidades, y todas las condiciones que se han puesto sobre la mesa para hacer dar un paso al frente a unas personas y no a otras responden a cuestiones que no están bajo nuestro control: no es mérito mío el hecho de haber nacido en una familia con recursos, por ejemplo; nadie elige su orientación sexual, ni su sexo, ni su color de piel, etcétera. Aunque los mecanismos de logro y del esfuerzo juegan un papel importante en nuestras vidas, también las diferencias individuales [etnia, religión, color de piel...] pueden llevar a la estratificación social, a la desigualdad y a la discriminación. Al mismo tiempo, el privilegio es invisible para aquellas personas que disfrutan de él.

Duración: 45 minutos.

FASE 2. Puzle de Aronson

El objetivo es investigar en torno a diferentes elementos de estratificación social, mediante la cooperación, el trabajo en equipo y el proceso dialógico.

Procedimiento:

- Selección de 5-6 elementos de estratificación social sobre los cuales se tiene interés en investigar. Deben ponerse en común por parte de todo el grupo-clase.
- Organización en grupos de trabajo. Se divide al alumnado en grupos de trabajo de unas 5-6 personas.
- A cada miembro de cada grupo de trabajo se le asigna uno de los temas, del cual se convertirá en experto/a.
- Organización en grupos de personas expertas. Todas las personas asignadas como expertas en un mismo elemento de estratificación deben conformar un equipo. En total, se conformarán 5 o 6 equipos de personas expertas, uno por cada elemento de estratificación seleccionado.
- Investigación y desarrollo de paquetes de conocimiento. Cada equipo de per-

sonas expertas debe trabajar conjuntamente para desarrollar con herramientas TIC un paquete de conocimiento relacionado con el elemento de estratificación social que le ha sido asignado. Los paquetes de conocimiento deberían incluir un repositorio de recursos bibliográficos y audiovisuales, distinguiendo entre los que tengan un carácter científico y los que tengan un carácter divulgativo y didáctico, pensado para el ejercicio de su futura profesión como maestros y maestras con su respectivo alumnado. Los materiales científicos encontrados deberían ser utilizados por el equipo de personas expertas para desarrollar un marco teórico sobre el elemento en cuestión y su papel en la configuración del sistema de estratificación social, motivando a la reflexión y al pensamiento crítico.

- Regreso al grupo de trabajo original. Una vez finalizados los paquetes de conocimiento, cada persona experta debe volver a su grupo de trabajo original para presentar en él los recursos encontrados y el marco teórico desarrollado.

Duración: tres o cuatro sesiones, para dar tiempo suficiente a todo el proceso.

Estas dos fases se pueden complementar con una FASE 3 en la cual cada estudiante escoja un elemento de estratificación social distinto al que le fue asignado para convertirse en persona experta y que desarrolle con él un ensayo en el cual se explore en los conceptos básicos relacionados con la estratificación social y se aborde un caso práctico que guarde relación con el ámbito de la educación y el elemento de estratificación social escogido.

Potencial de la propuesta para su posible desarrollo multidisciplinar

En el marco de los Grados en Maestro/a en Educación Infantil y Primaria, una actividad de estas características podría trascender más allá de los límites de la asignatura de Estructura Social y Educación y plantearse de manera multidisciplinar con otras asignaturas de manera simultánea. Así, por ejemplo, con la asignatura Didáctica General, podría añadirse la tarea de pedir al estudiantado el diseño de actividades didácticas que pudieran implementarse en alumnado de infantil y primaria para trabajar cuestiones relacionadas con la estratificación social. Estas actividades podrían incorporar enfoques didácticos como el Aprendizaje Basado en Proyectos y la creación de rúbricas de evaluación para las actividades de cada una de las fases y actividades propuestas.

En colaboración con la asignatura de Psicología de la Educación, podrían coordinarse investigaciones en torno a cómo, por un lado, las desigualdades sociales y la discriminación, y por otro, las estrategias inclusivas y de gestión de la diversidad en las aulas, pueden afectar sobre el aprendizaje y el rendimiento escolar.

En una línea similar, podría establecerse una actividad complementaria en la asignatura de Psicología del Desarrollo dirigida al análisis del impacto de los elementos de estratificación social en el desarrollo emocional y social de los niños y niñas, lo que podría implicar el trabajo en un caso práctico y proponer intervenciones. Previo a esto, el alumnado participante podría trabajar en un ejercicio retrospectivo a partir de las experiencias acumuladas a lo largo de sus propias trayectorias escolares.

Potencial de la propuesta para su posible desarrollo transdisciplinar

Para una posible colaboración con otros Grados ofertados en Florida Universitaria, ofrecería un gran potencial la colaboración con el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas. En primer lugar, podría plantearse la posibilidad de crear un videojuego o un juego de mesa que replicara la carrera de la desigualdad, donde los jugadores/as pudieran escoger entre diversos avatares. Estos avatares tendrían determinadas características que afectarían a las diferentes decisiones que fueran capaces de tomar y, en definitiva, a su progreso en el juego.

Este videojuego o juego de mesa podría dirigirse a distintas edades para aumentar sus posibilidades de implementación, teniendo el objetivo de reflexionar y desarrollar el pensamiento crítico a través del juego.

El mismo videojuego o juego de mesa podría incorporar el objetivo de reunir las condiciones necesarias para terminar con las desigualdades sociales y promover la igualdad de oportunidades, lo que implicaría un previo ejercicio de investigación en fuentes fiables y casos prácticos reales. Todo esto se llevaría a cabo poniendo en contacto equipos de trabajo de una titulación y de otra, para una presentación final y una posterior evaluación del impacto.

BIBLIOGRAFÍA

DUNCOMBE, Stephen (2018). *La potencia de los sueños. Imaginando políticas en la era de la fantasía.* Tinta Limón.

Council of Europe [s.f.]. *Manual de Educación en los Derechos Humanos con Jóvenes.* Compass. <https://www.coe.int/es/web/compass/take-a-step-forward>

Davis, K. & Moore, W. E. (2019). *Some principles of stratification.* En D. B. Grusky (ed.) *Social stratification. Class, Race and Gender in Sociological Perspective* (pp. 55-64). Routledge.

Duek, C. & Graciela, I. (2006). *La teoría de la estratificación social de Weber: un análisis crítico.* Revista Austral de Ciencias Sociales, 11, 5-24.

Kerbo, H. (2003). *Estratificación social y desigualdad. El conflicto de clase en perspectiva histórica, comparada y global.* McGrawHill

Martínez Ramón, J. P. & Gómez Barba, F. (2010). *La técnica puzzle de Aronson: descripción y desarrollo.* En P. Arnaiz, M. D. Hurtado, F. J. Soto (Coords.) *25 Años de Integración Escolar en España: Tecnología e Inclusión en el ámbito educativo, laboral y comunitario.* Consejería de Educación, Formación y Empleo.

Rojas-Ospina, D. E. (2020). *Relaciones de clase y estratificación social desde la perspectiva de la sociología analítica.* Sociológica, 35(99), 9-41.

Simmel, G. (2017). *Sobre la diferenciación social.* Investigaciones sociológicas y psicológicas. Gedisa.

Stavenhagen, R. (1962). *Estratificación social y estructura de clases.* Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, 8(27), 73-102.

Tumin, M. M. (2019). *Some principles of stratification: A critical analysis.* En D. B. Grusky (ed.) *Social stratification. Class, Race and Gender in Sociological Perspective* (pp. 65-72). Routledge.



CREDO PEDAGÓGICO

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Didáctica general

Organización y Dirección de centros



PROFESORADO

Ana de Castro Calvo

Raquel Andrés

JUSTIFICACIÓN

- Dotar al alumnado de un marco conceptual que le permita entender la educación en relación con el contexto social y cultural; proporcionarle conocimientos sobre los elementos curriculares más importantes en los procesos de enseñanza-aprendizaje y favorecer la adquisición de un marco de referencia general de técnicas y estrategias metodológicas fundamentales necesarias para la comprensión y desempeño de su labor docente.
- Plantear diferentes sistemas metodológicos de la intervención educativa y observar sus diferencias, contrastando diversas perspectivas de enseñanza y seleccionando la más conveniente en cada caso.
- Tomar conciencia de la importancia que tiene la Didáctica General para la profesión de maestr@.
- Iniciar al alumnado en la investigación educativa.
- Generar la necesidad de aprendizaje continuo que les permita encarar los múltiples retos y problemas que la docencia activa plantea.
- Desarrollar en el alumnado la autonomía intelectual y el criterio propio.

DESCRIPCIÓN

En qué consiste la actividad? Desarrollo de la misma

Elaboración de credo pedagógica el cual incluiremos en el PEC elaborado en la asignatura Organización y Dirección de Centros. Este nos dará la visión y filosofía de la Escuela que soñamos.

Explicación de la/s sesión/es

- Explicación del planteamiento general entre las diferencias entre la escuela tradicional y la escuela nueva.
- Investigación sobre autores y autoras destacados de la escuela nueva.
- División de los autores por grupo de PI. Cada grupo 2.
- Elaboración de la pedagogía de los mismos a partir de las categorías analíticas.
- Preparación de la exposición
- Redacción de nuestro credo pedagógico.

Temporalización/ plazos de desarrollo

Aproximadamente cuatro semanas.

¿Con qué instrumento la voy a evaluar?

Exposición de los autores y autores que más ha influido en el pensamiento pedagógico de la escuela nueva en el Siglo XIX. Elaboración de un Credo Pedagógico que formará parte de la filosofía del centro en el PI.

¿Con qué criterios de evaluación?

- Evidencias de conocimiento de contenidos, uso y registro adecuado de los conceptos más importantes y de la relación que guardan entre ellos.
- En pruebas y trabajos escritos: claridad y orden de la exposición [Índice] Sentido unitario y relacional de los contenidos [Relación entre las ideas: comparaciones contrastes, semejanzas...]. Profundidad del análisis efectuado. [Fundamento y rigor de los argumentos expuestos]. Crítica razonada [Conclusiones]. Registro de fuentes utilizadas [Bibliografía]. Uso de esquemas, gráficos u otros elementos [esquemas, mapas conceptuales, etc.]
- Aspectos formales: Uso de elementos de síntesis en las producciones [índices, introducción, conclusiones, gráficos, tablas, ilustraciones, etc.]. Cuidado de los aspectos formales: ortografía, presentación, autores, citas, paginación. Citar correctamente y realizar entradas bibliográficas correctamente. Uso y manejo de bibliografía, web-grafía y videografía pertinente
- Cumplimiento de los plazos de entrega de los trabajos.
- Los criterios específicos estipulados en el Proyecto Integrado

BIBLIOGRAFÍA

AA.VV [2000] *Pedagogías del siglo XX*. Editorial Cisspraxis: Barcelona

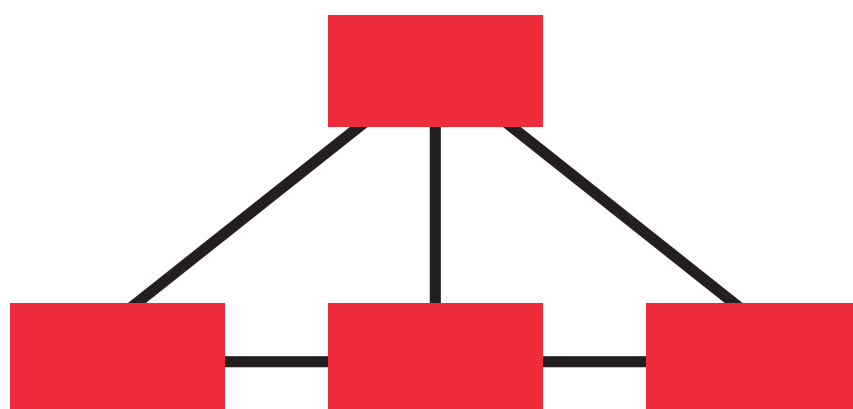
El aula, ordenadores, acceso a internet para navegar en:

<http://trobes.uv.es>

www.dialnet.com

www.googlebooks.es

Seminario sobre búsqueda de información impartido por CRAI



PROYECTOS
INTRADISCIPLINARES



CICLOTURISMO A LA MEDITERRÁNEA

ÁREA DE DEPORTE



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

CFGM en Guía en el Medio Natural y de Tiempo Libre



ASIGNATURAS

Guía en bicicleta

Guía en media y baja montaña

Ocio y tiempo libre y atención a grupos

Organización de itinerarios



PROFESORADO

Ruben Martinez Lopez

Victor Arias Vidal

Alba Grau Herrero

JUSTIFICACIÓN

La actividad que hemos realizado nos parece que alude a la competencia general del título.

“La **competencia general** de este título según **Real Decreto 402/2020, de 25 de febrero**, consiste en organizar itinerarios y guiar grupos por entornos naturales de baja y media montaña, terreno nevado tipo nórdico, cavidades de baja dificultad, barrancos de bajo riesgo, medio acuático e instalaciones de ocio y aventura, progresando a pie, con cuerdas, en bicicleta, en embarcaciones y a caballo, así como dinamizar actividades de tiempo libre, adaptando todo ello a los participantes, respetando el medio ambiente y garantizando la calidad y la seguridad”. Es un claro ejemplo de transdisciplinaridad, ya que quedan difuminadas las fronteras entre módulos a favor de un objetivo principal que constituye “EL VIAJE”, siendo este y, las situaciones que va creando, el verdadero hilo conductor y creador de tareas de aprendizaje, algunas previstas y otras sujetas a la particularidad y sincronización del contexto concreto en el que se produce.

En relación con las asignaturas:

- **Guía en bicicleta:** es importante saber que la bicicleta es un medio y no un fin, es el canal por el que el alumno se desplaza hacia lugares en los que vivir otras experiencias.
- **Guía en media y baja montaña:** una vez en el sitio son susceptibles de realizar actividades a pie.
- **Ocio y tiempo libre y atención a grupos:** continuamente las competencias se ven aludidas ya que la dinamización del grupo mediante juegos predeportivos, lúdicos, de cartas o de cualquier índole forman parte de cada uno de los días.
- **Organización de itinerarios:** Claramente la elección y planificación del recorrido será fundamental para el éxito de la experiencia.



A partir de estas, la posibilidad de incorporación es continua como pueden ser con:

- **Técnicas de natación y SOS:** el mar mediterráneo nos acoge diariamente.
- **Guía ecuestre y Técnicas de equitación:** La cultura ecuestre en Menorca es enorme siendo la protagonista fundamental de sus fiestas principales

También nos gustaría destacar la transversalidad en cuanto a competencias se refiere ya que sostenibilidad, medioambiente, gestión de las basuras, consumismo y educación para la salud aparecen de forma permanente por:

Turismo de bajo impacto:

- Dormimos el 50% en playas con ayuda de un saco de dormir.
- Comemos lo que somos capaces de transportar.
- Generamos poca basura y la poca generada nos la llevamos al día siguiente.

La salud es un eje del viaje, viéndose mejorada por el movimiento como forma de transporte y por el cumplimiento de unas reglas nutricionales [imposibilidad de compra de ultraprocesados y bebidas energéticas] así como es un viaje libre de humo y alcohol.

DESCRIPCIÓN

La actividad consiste en la realización de un viaje en Menorca, utilizando el GR 223, denominado "**Cami de cavalls**", así como otros y modificando los mismos en función del nivel del grupo y dificultades que vayamos encontrando.

La duración son 7 días, de los cuales 4 se duerme en la playa y 3 en albergue y camping. El desplazamiento es en avión y las bicicletas se alquilan en Menorca.





DISEÑO DE ROBOT ASPIRADOR DE BAJO COSTE

ÁREA DE INGENIERÍA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en Ingeniería Mecánica

Grado Universitario en Ingeniería
Electrónica Industrial y Automática



ASIGNATURAS

Proyecto integrado de 2º de electrónica

Proyecto integrado de 2º de mecánica



PROFESORADO

Antonio Ortega Valera

Manuel Pérez Garnes

JUSTIFICACIÓN

Al equipo docente de ambas titulaciones nos parecía interesante realizar un proyecto de colaboración en el ámbito mecatrónico que requiriese la coordinación, transferencia de conocimiento y toma de decisiones del alumnado de los dos grados.

DESCRIPCIÓN

El alumnado de PI de 2º curso de las titulaciones de Ingeniería Electrónica e Ingeniería Mecánica tiene como reto desarrollar un robot aspirador de navegación autónoma y bajo coste. Para ello se han formado 5 equipos mixtos integrados por alumnado de ambas titulaciones que trabajan de forma autónoma para desarrollar un robot por equipo. Internamente cada equipo ha trabajado distribuido en dos grupos, el departamento de electrónica [compuesto por 5 o 6 alumnos de GIEA] y el departamento de mecánica [compuesto por 5 o 6 alumnos de GIM]. Cada departamento ha desarrollado algunos aspectos específicos del robot, pero ambos departamentos han sido responsables de su integración, del desarrollo de elementos comunes, del ajuste final y puesta en marcha del prototipo.

Durante el primer semestre se han realizado todos los diseños y simulaciones relativos a los distintos componentes que integran el robot aspirador y se han recogido en informes técnicos con formato de TFG.

En el segundo semestre se han fabricado elementos del chasis con impresión 3D, se ha implementado el sistema de aspiración, se ha desarrollado una placa de circuito impreso [PCB] realizando tanto la soldadura como el testeo de funcionamiento de esta, además se han instalado e interconectado todos los sensores y actuadores. Finalmente se ha programado la tarjeta microcontroladora de cada robot para que navegase de manera autónoma realizando mapeos de barrido y evitando obstáculos.





CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS SERIOS PARA CONCIENCIAR Y FORMAR EN LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

ÁREA DE TIC Y VIDEOJUEGOS



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en Diseño y Desarrollo
de Videojuegos y Experiencias Interactivas



ASIGNATURAS

Juegos Serios
Proyecto III



PROFESORADO

Dra. M^a Ángeles Crespo Sánchez-Cañamares
Dra. Yolanda Escudero Martín

JUSTIFICACIÓN

La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) aprobados e instaurados por las Naciones Unidas, destacan la importancia y el papel que ha de tener la educación en la promoción y concienciación de una sociedad más sostenible. Las universidades, en cuanto protagonistas de la enseñanza superior, deben promover el diseño e implementación de programas educativos que incentiven la educación y aprendizaje en estas 17 metas que constituyen los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

DESCRIPCIÓN

- La gamificación, cuando se combina con la tecnología, mejora la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y, enfocada hacia las metas de la Agenda 2030, puede ayudar en la Educación en Desarrollo Sostenible (EDS). Los videojuegos serios proporcionan actividades de aprendizaje interactivas que transmiten y orientan a los usuarios hacia estos objetivos de una forma lúdica y motivadora. La eficacia de estos juegos en la EDS, depende de su diseño, funcionamiento y lógica.
- Numerosos estudios [Durkin & Barber, 2002; Felicia, 2009; Marcano, 2008; Sampayo-Vargas et al., 2013], respaldan la capacidad de los videojuegos serios para fomentar el aprendizaje, la adquisición de habilidades y comportamientos más sostenibles. En las asignaturas de "Juegos Serios" y "Proyecto III" del 3er curso del "Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas" de Florida Universitària, la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS), la gamificación y la tecnología se unen en la creación de videojuegos serios por parte del alumnado.
- En este proceso basado en metodologías de colaboración, se desarrollan videojuegos serios que promueven el feedback, la motivación y el aprendizaje en el usuario. Esto proporciona una experiencia educativa significativa que se enfocan hacia los ODS. Para ello, se forman distintos grupos de estudiantes en el aula, con la intención de que cada equipo diseñe y cree un juego serio, utilizando para ello herramientas y softwares de última genera-



ción que permiten al alumnado desarrollar su videojuego serio trabajando y profundizando en todas las etapas de su desarrollo. Estas etapas son: 1] preproducción, en la que se idea y conceptualiza el juego y se establece la planificación del trabajo a realizar; 2] producción, fase en la que las ideas planteadas en la etapa anterior cogen forma a través del modelado 3D, texturizado, animación y programación de la interacción mediante código fuente; y 3] postproducción, que implica el testeo de los videojuegos serios creados, la evaluación de la experiencia del usuario [UX] y análisis del tipo de aprendizaje que se ha conseguido. El testeo y análisis del UX de los juegos se llevó a cabo durante el Florida Game Fest, en el que los participantes pudieron probar los proyectos de los estudiantes y posteriormente se les invitó a cumplimentar un cuestionario que recogía preguntas en las que se evaluaba tanto el juego como el aprendizaje. Tras el feedback recibido se analizaron los puntos de mejora y se implementaron en los distintos juegos.



BIBLIOGRAFÍA

Durkin, K., & Barber, B. (2002). *Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development*. *Applied Developmental Psychology*, 23 (4), 373-392.

Felicia, P. (2009). *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*. Begium: European School-net, from http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES?.pdf

Marcano, B. (2008). *Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital*. *Education in the knowledge society*, 9(3), 93-107.

Sampayo-Vargas, S., Cope, C.J., He, Z., & Byrne, G. J. (2013). *The effectiveness of adaptive difficulty adjustment on students' motivation and learning*. *Computers & Education*, 69, 452-462.



MOVILIDAD URBANA SOSTENIBLE PARA MUNICIPIOS DE L'HORTA SUD DE VALENCIA

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

CFGS en
Transporte y Logística



ASIGNATURAS

Gestión administrativa del transporte y la
logística, 2º CFGSTYL.

Comercialización del transporte y
la logística, 2º CFGSTYL.

Logística de aprovisionamiento,
2º CFGSTYL.

Organización del transporte de viajeros,
2º CFGSTYL.

Organización del transporte de mercancías,
2º CFGSTYL.



PROFESORADO

Héctor Pastrana Esteban.

Juan Antonio Marco Monte De Oca.

Jose Luis Peiro Pérez.

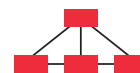
Rafaela Pizarro Barceló.

JUSTIFICACIÓN

El porcentaje cada vez mayor de población que vive en zonas urbanas, la preocupación por la contaminación y la seguridad en las ciudades, los problemas del tráfico y la congestión, y las nuevas oportunidades tecnológicas disponibles han atraído la atención de investigadores y responsables políticos del transporte urbano [Lagorio et al., 2016] Aunque la logística urbana ha sido investigada durante varios años, el tema aún está evolucionando debido a los continuos cambios en los hábitos de los ciudadanos, como el comercio electrónico y una mayor sensibilidad hacia el medio ambiente y la incesante evolución tecnológica que permite nuevos escenarios.

Con el inicio de la pandemia, COVID-19, en el año 2020 las personas sufrieron episodios que marcaron sus patrones de comportamiento como consumidores y ciudadanía. Por la parte de consumo, el modelo de negocio E-Commerce ha obtenido resultados históricos, que demuestran la consolidación del crecimiento del comercio electrónico en España superando los 18.190 millones de euros en 2022, según datos de la CNMC. Respecto a la ciudadanía, se ha convertido más exigente que antes de la pandemia a la hora de demandar entornos más sostenibles a la administración pública y demandando formas de desplazamiento alternativas al vehículo privado que no generen huella de carbono.

A raíz de estos cambios, los vehículos dedicados a la logística urbana (que no tienen por qué estar todos ellos destinados al reparto y distribución de mercancía de última milla) recorren entre el 15-25% de los kilómetros vehiculares recorridos



en las ciudades, ocupan entre el 20-40% del espacio vial de superficie urbana, causan entre el 20-40% de las emisiones de CO₂ relacionadas con el transporte urbano, y son los responsables de la emisión del 30-50% de los principales contaminantes atmosféricos [Lozzi et al., 2022]. Siguiendo con el estudio de estos investigadores y de acuerdo al pronóstico derivado de algunos escenarios actuales, se predice un incremento del 78% de entregas de última milla para 2030 provocando, con ello, un aumento proporcional en los movimientos de vehículos urbanos destinados al reparto que repercutiría en un ascenso del 21% en la congestión vehicular, equivalente a 11 minutos en tiempo extra de viajes en 2030 en comparación con 2010, estimando, además, que las toneladas-kilómetro de vehículos de mercancías se triplicarían en 2050 tomando, como referencia de nuevo el año 2010, según el cuarto número de logística avanzada publicado en octubre de 2023.

En este contexto, se considera un reto presente y futuro el estudio de la movilidad urbana en grandes núcleos urbanos¹ y áreas metropolitanas tanto para mercancías como para pasajeros. Para ello, se contará con los tres principales agentes implicados: la ciudadanía, las empresas privadas y la administración pública. Con su participación se procederá al diagnóstico y búsqueda de soluciones desde una perspectiva holística.

Desde la perspectiva institucional, la movilidad urbana sostenible es un tema de gran importancia por varias razones, como: la mejora de la calidad del aire, la reducción de la congestión del tráfico, la equidad social y la eficiencia energética. El transporte privado es una importante fuente de emisiones CO₂ contaminantes para la atmósfera. Por tanto, al promover la movilidad sostenible, se pretende reducir la contaminación del aire, lo que a su vez puede mejorar la salud pública. Para abordar esta parte se ha colaborado con La Mancomunitat de l'Horta Sud. Esta se define como una entidad local supramunicipal de carácter representativo a quien le corresponde la organización y prestación en forma mancomunada de las obras, servicios o actividades de su competencia, así como la gestión, impulsión y ejercicio de las finalidades encomendadas por los Municipios que la integran, para la consecución de los intereses comunes de ámbito supramunicipal². A través de reuniones mantenidas con el presidente de la Mancomunitat de l'Horta Sud³ y el presidente de la sección especializada y dedicada a proyectos europeos de l'Horta Sud⁴ se mostró interés por mejorar las interconexiones entre municipios a través de opciones diferentes al vehículo particular. Con ello se pretende mejorar la red de transporte público actual y acceder a fondos europeos que acerquen estos municipios a estándares europeos de países como Alemania, Dinamarca y Noruega. Un ejemplo es la Iniciativa Urbana Europea [EUI, por sus siglas en inglés], cuyo programa está diseñado para apoyar a las ciudades en la construcción de capacidades, fomentar la innovación y desarrollar soluciones innovadoras para los desafíos urbanos de relevancia para la Unión Europea. Pero también hay otras iniciativas autonómicas como los Planes de Movilidad Urbana Sostenible [PMUS]. Los PMUS, son una estrategia integral diseñada para gestionar y mejorar el transporte y la movilidad⁵ en las áreas urbanas. Su objetivo principal es la implantación de formas de desplazamiento más sostenibles, como caminar, andar en bicicleta o utilizar el transporte público. Los PMUS son esenciales para abordar los problemas de movilidad en las ciudades y municipios para garantizar un futuro más sostenible. Algunas de las características esenciales en la confección de un PMUS se incluyen:

- **Participación ciudadana:** Un PMUS exitoso involucra a la comunidad en su desarrollo. Es interesante realizar encuestas y consultas públicas para comprender las necesidades y preferencias de la ciudadanía.
- **Enfoque multimodal:** Los PMUS promueven una variedad de modos de transporte sostenible.
- **Eficiencia energética:** Un PMUS ayuda a evitar un mayor tráfico de vehículos y, por lo tanto, reduce la emisión de gases de efecto invernadero.
- **Carriles bici y espacios para peatones:** Los PMUS incluyen la planificación y desarrollo de infraestructura de transporte adecuada.
- **Estudios de movilidad y tráfico:** La recopilación de datos y estudios de movilidad y tráfico son fundamentales para comprender los patrones de desplazamiento de la población y tomar decisiones informadas.

¹ Se considera que las ciudades con más de 1 millón de habitantes son "núcleos urbanos grandes" o metrópolis.

² Información obtenida de su página web.

³ José Francisco Cabanes.

⁴ Bartolomé Nofuentes.

⁵ Esto incluye las diferentes necesidades de los usuarios del sistema de transporte, la demanda de infraestructuras y las interrelaciones pertinentes.



PROYECTOS INTRADISCIPLINARES

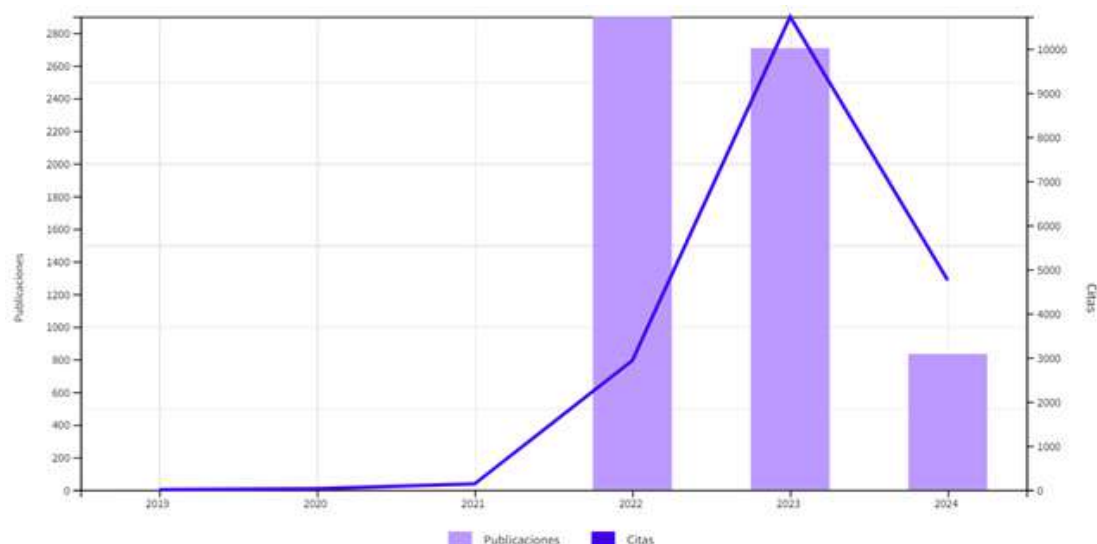


Ilustración 1. Publicaciones y citas generadas por las keywords en WOS

El segundo enfoque que justifica esta temática es la investigación. A través del trabajo realizado en la cátedra de última milla, con la publicación de los cuadernillos de divulgación, y el soporte del equipo de investigación en logística y transporte [GYLITO] se ha creado un conocimiento de esta área de trabajo que permite abordar los retos científicos desde un punto de vista académico. Si se consulta la base de datos *Web of Science* [WOS] en *Journal Citation Reports* [JCR]⁶ En la ilustración 1, se observa el interés que ha generado en la comunidad científica este tema en los últimos 3 años, mostrando un incremento tanto en número de citas como de publicaciones⁷.

⁶ Herramienta de uso y consulta de los datos.

⁷ Para realizar esta revisión se han utilizado las keywords: urban mobility "or" urban area "and" sustainable transport "and" congestion. Del resultado obtenido se ha depurado el resultado para que solo queden aquellos documentos que sean artículos y publicados desde el año 2022

Respecto a las áreas de investigación que más interés han mostrado a través de sus publicaciones, se observa en la ilustración 2, que destacan: las ciencias medioambientales (33,06%), las de ingeniería (28,93%) y la de transporte (26,77%) Esto demuestra la pertinencia del proyecto dentro del ciclo formativo de Grado Superior en Transporte y Logística.

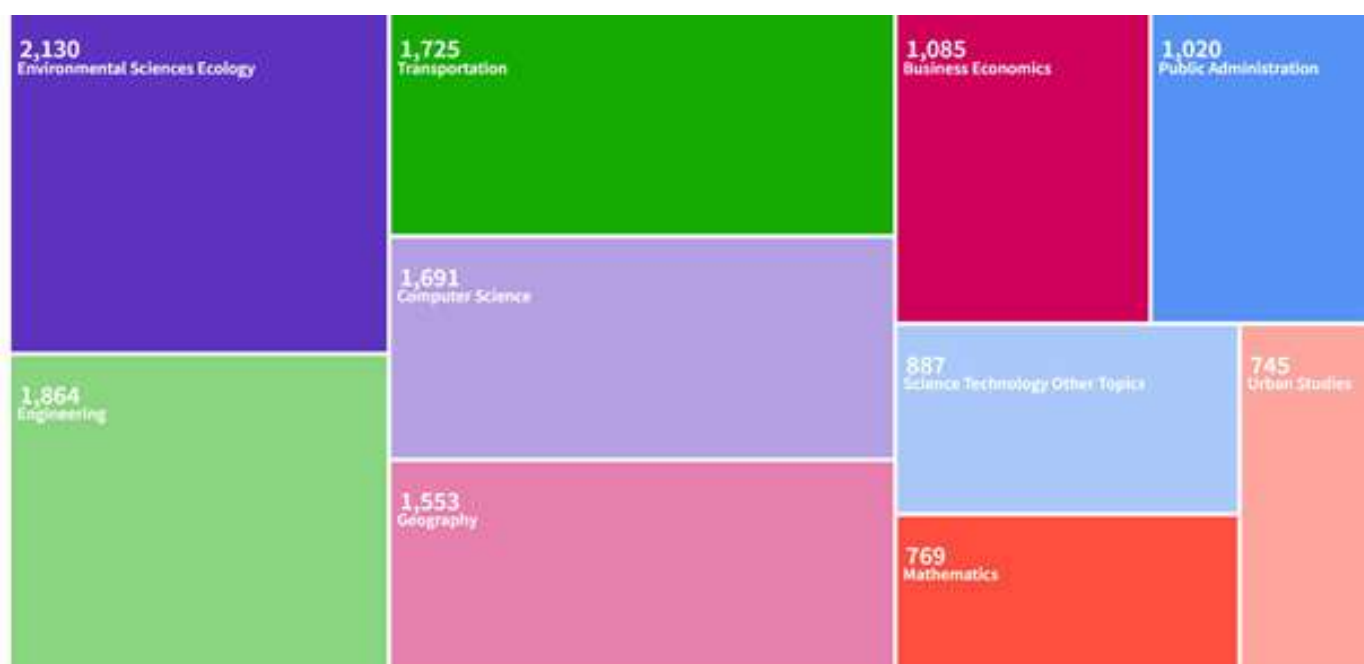


Ilustración 2. Áreas donde se han publicado los 6,442 artículos encontrados.



Foto 1. 29.11.2023. Presentación taller de movilidad. [Catarroja]

DESCRIPCIÓN

Una vez analizado todo el contexto que justifica la utilidad académica y práctica del reto a desarrollar, lo transformamos en proyecto. Para ello, se ha tenido en cuenta el currículo de las asignaturas que forman parte de 2ºCSGTYL y se ha establecido el grado de implicación que tendrá cada una. Tres semanas antes de la fecha de inicio del proyecto, se facilita al alumnado y al equipo docente implicado toda la información y herramientas que van a necesitar para desarrollar de forma exitosa el proyecto. Con ello, se pretende que puedan buscar información, preguntar dudas y organizar su trabajo de forma autónoma.

El objetivo principal de este proyecto es realizar un estudio de movilidad urbana en municipios para comprender, analizar y proponer mejoras en la forma en que se transporta mercancías y pasajeros dentro de un entorno urbano con más de 10.000 habitantes para mejorar su eficiencia y reducir el impacto medioambiental generado. Los municipios sobre los que se ha realizado el estudio son del área metropolitana de l'Horta Sud ubicados entre la zona oeste y sur de Valencia. Estos municipios son: Alaquàs, Albal, Alcàsser, Aldaia, Alfafar, Benetússer, Beniparrell, Catarroja, Manises, Massanassa, Mislata, Paiporta, Picanya, Picassent, Lloc Nou de la Corona, Quart de Poblet, Sedaví, Silla, Torrent y Xirivella. Se puede obtener más información de ellos a través del portal de la Mancomunitat Intermunicipal de l'horta sud.

Para ello se crearon 5 grupos de trabajo, de entre 5 y 6 personas, del ciclo superior de transporte y logística y se les asignó uno de estos municipios. Una vez creados los grupos trabajarán conjuntamente durante una semana y media.

Los objetivos secundarios buscados con este proyecto son:

- Analizar y conocer que es el intermunicipalismo de l'Horta Sud Valencia, así como hacer una breve investigación de los municipios que la componen.
- Diagnosticar los desafíos actuales en movilidad de mercancías y personas de estos municipios e identificar oportunidades de mejora.
- Proponer soluciones que mejoraren la movilidad de mercancías y personas en municipios de l'Horta Sud en base a los resultados obtenidos de fuentes de información primarias (encuestas) y secundarias (búsqueda de información).

Este proyecto ha sido dotado de herramientas específicas por los docentes del ciclo como: My Maps, OptimoRoute y ThingLink. Además, la administración pública ha colaborado a través de talleres, jornadas y herramientas específicas proporcionadas como el portal Observem⁸.

Para concienciar sobre el reto que se ha trabajado a principio del curso lectivo 2023-24, se llevó a cabo un taller genérico. En él, Bartolomé Nofuentes, comentó al alumnado de 2ºCSGTYL la problemática a la que se enfrentan las instituciones para hacer frente a las nuevas demandas ciudadanas en materia de movilidad. Y se explicó el papel que juegan las instituciones en esta transición, foto1, donde se expone el tema a desarrollar como reto de la mano de un experto.

⁸ <https://observem.es/>



Foto 2. 07.02.202. Jornada de movilidad urbana sostenible (Torrent).

Pocas semanas antes de la fecha de entrega del proyecto, se organizó una jornada que dió inicio al proyecto formalmente. En las fotos 2 y 3, se aprecia el sitio elegido y los recursos desplegados. El sitio fue elegido porque está relacionado con el proyecto, ayudando a situar tanto al alumnado como al profesorado en contexto; en este caso, fue la sede de la Mancomunitat de l'Horta Sud en Torrent. Se contó con la participación e implicación de varios técnicos de la Mancomunitat y el coordinador de proyectos europeos, el ADL y el presidente de la institución.

La fase final del proyecto consistió en el desarrollo y ejecución del proyecto por parte del alumnado de Florida. Estuvieron durante una semana y media trabajando bajo la supervisión y apoyo del profesorado implicado. Durante el proceso se siguió el guion marcado y se realizó trabajo de campo a través de encuestas y entrevistas personales, foto 4. Para que el alumnado se implique en el trabajo de campo, se proporcionaron insignias acreditativas para mejorar el número de respuestas por parte de los encuestados. Cada grupo creó su cuestionario y recopiló una media de cincuenta respuestas, cuya información fue utilizada para proponer soluciones posteriormente.

Mientras se ha desarrollado el proyecto, se difundió parte del proceso a través de redes sociales y prensa tradicional, Levante EMV y El Meridiano, sirviendo de reclamo para la futura participación de socios y patrocinadores.

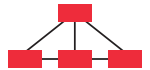
Por último, se culminó el proyecto con la presentación de los grupos en FloridaExpo y la asistencia de los agentes que participaron en el desarrollo de este: autoridades locales, alumnado y profesorado. En la foto 5, se aprecia uno de los momentos descritos.

Las conclusiones extraídas del trabajo realizado este año son las siguientes:

- Los proyectos o retos obtenidos de situaciones reales mejoran la implicación del alumnado, profesorado y profesionales.
- La planificación es fundamental para el éxito de un proyecto de este tipo.
- Las herramientas utilizadas proporcionan el carácter innovador y tecnológico al proyecto.
- Los proyectos integrados brindan la oportunidad de estrechar relaciones entre empresa e instituciones con Florida, haciéndolos partícipes.
- Los proyectos integrados permiten la creación de nuevos proyectos. En este caso, se han empezado a trabajar proyectos europeos Horizon y Urbancoop con la Mancomunitat.
- La colaboración transversal de toda la organización es fundamental para el éxito de este tipo de iniciativas, en concreto: dirección de unidad, dirección de ciclos formativos, equipo docente de la titulación y departamento de marketing.

⁹ Juanjo Frasquet

¹⁰ Andrés Martínez



BIBLIOGRAFÍA

Comisión Nacional De Los Mercados De La Competencia [2023]. *Evolución trimestral del volumen de negocio del comercio electrónico por ramas de actividad*.

Centro Nacional de Información Geográfica [Instituto Geográfico Nacional]. [s. f.]. *La jerarquía urbana española*. Ign.es. https://educativo.ign.es/atlas-didactico/red-urbana-eso/la_jerarquia_urbana_espaola.html

El Meridiano L'Horta, A. R. [2024, febrero 16]. *Alumnado de Florida Universitària se reúne con el alcalde de Silla para estudiar mejoras en la movilidad local*. El Meridiano de L'Horta. <https://www.elmeridiano.es/alumnado-de-florida-universitaria-se-reune-con-el-alcalde-de-silla-para-estudiar-mejoras-en-la-movilidad-local/>

Lagorio, A., Pinto, R., & Golini, R. [2016]. *Research in urban logistics: a systematic literature review*. In International Journal of Physical Distribution and Logistics Management [Vol. 46, Issue 10, pp. 908-931]. Emerald Group Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1108/IJPDLM-01-2016-0008>

Lozzi, G., Iannaccone, G., Maltese, I., Gatta, V., Marcucci, E., & Lozzi, R. [2022]. *On-Demand Logistics: Solutions, Barriers, and Enablers*.

Juan Antonio Marco-Montes-de-Oca, & Héctor Pastrana-Esteban. [2023]. *2-cuaderno-logística-avanzada-web*. <https://www.floridauniversitaria.es/wp-content/uploads/2023/05/2-cuaderno-logistica-avanzada-web.pdf>

Juan Antonio Marco-Montes-de-Oca, & Héctor Pastrana-Esteban. [2023]. *Innovación tecnológica. Pieza clave de la omnicanalidad en la última milla*. In 4-cuaderno-logística-avanzada-web. <https://www.floridauniversitaria.es/wp-content/uploads/2023/11/4-cuaderno-logistica-avanzada-web.pdf>

Oskarbski, J., & Kaszubowski, D. [2016]. *Implementation of weigh-in-motion system in freight traffic management in urban areas*. Transportation Research Procedia, 16, 449-463. <https://doi.org/10.1016/j.trpro.2016.11.042>

Simó, N. [2024, febrero 8]. *Florida Universitària y la Mancomunitat de l'Horta Sud se alían para mejorar la movilidad comarcal*. Levante-EMV. <https://www.levante-emv.com/horta/2024/02/08/florida-universitaria-mancomunitat-lhorta-sud-movilidad-97906762.html>

Plaza, V. [2024, mayo 16]. *La Mancomunitat de l'Horta Sud aborda los desafíos urbanos a través de un programa europeo*. Valencia Plaza. <https://valenciaplaza.com/mancomunitat-horta-sud-aborda-desafios-urbanos-programa-europeo>

Presentación. [s. f.]. Mancomunitat Intermunicipal de l'Horta Sud. Recuperado 22 de mayo de 2024, de <https://www.mancohortasud.es/es/mancomunitat/presentacion/>



Foto 3. 07.02.2024 Jornada de movilidad urbana sostenible [Torrent]



Foto 4. 18.02.2024 Entrevista con el alcalde en el ayuntamiento. [Silla]



Foto 5. 29.02.2024 FloridaExpo, asistencia de autoridades municipales[Catarroja]



CREACIÓN Y MONTAJE DE UNA FERIA, UTILIZANDO FITUR COMO BASE

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

CFGS en Marketing y Publicidad



ASIGNATURAS

Investigación comercial

Organización de eventos



PROFESORADO

Ana Alonso Ramos

Leslie de la Fuente Guerra

JUSTIFICACIÓN

Es un ejemplo muy concreto, acotado y con información automatizada que nos permite trabajar de una forma muy real las distintas competencias que nos exige los distintos módulos de el segundo Ciclo de MK y publicidad, por ejemplo:

- Trabajar con pliego de condiciones y entender la documentación necesaria que se debe presentar, saber rellenarla con los permisos necesarios
- Aprender de forma real el impacto que tiene la Marca como reclamo publicitario, así como la importancia de la Identidad Corporativa y la Imagen para su posicionamiento en el mercado global.
- Estimar la importancia de las administraciones públicas en el desarrollo y gestión de los destinos, los diferentes entes implicados y la colaboración entre ellos.
- Observar las nuevas técnicas y herramientas para comunicar un producto, servicio, destino, enfocado a un perfil nuevo de viajeros más exigentes (Blogs, redes sociales...)
- Trabajar con tiempo real de entrega (al estar automatizado nos permite enviarlo)
- Asignar presupuesto para un stand en función de los objetivos que se persigue, presupuesto de viaje, de servicios feriales, de personal...
- Materiales para diseñar el Stand, folletos, RRSS.
- Trabajar con planos de evacuación.
- Montaje y desmontaje y todas las particularidades.
- Utilización de técnicas de activación de Marca.



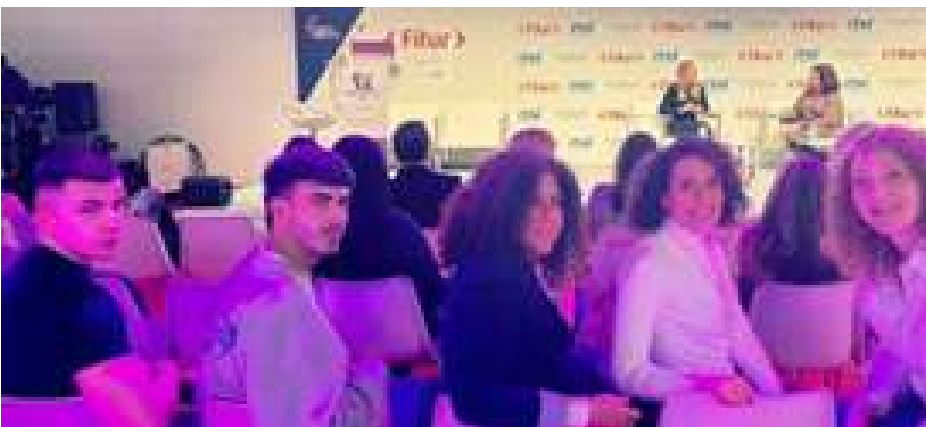
- Control de participantes expositores, Control de asistentes, Control de visitantes.
- Normas de protocolo institucional.
- Aprender a realizar notas de prensa.
- Aprender in situ como las marcas realizan actividades para captar clientes, fidelizar, ...
- [VAMOS A LA FERIA] Experimentar el intercambio cultural que se desarrolla en eventos de este tipo y medir la experiencia del usuario durante la celebración del evento.
- Observar el despliegue de recursos creativos en el diseño y la decoración de los stands.

DESCRIPCIÓN

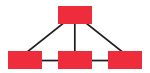
Se trabaja durante la segunda evaluación del 2º curso de MK y Publicidad

Se empieza en la asignatura de Investigación comercial, buscando toda la información relevante que utilizaremos para empezar a trabajar.

Como conozco la Feria como profesional y como docente los voy guiando durante todo el proceso de trabajo y comienza dándonos de alta como expositores







VALORACIÓN

Víctor Labrador Curso 2017-18 Ciclo de MK

9. OPINIÓN.

En mi opinión acudir a FITUR 2018 ha sido una experiencia muy fructífera e increíble. En primer lugar, porque hemos visto de primera mano como se realiza una gran feria, desde el "papeleo" haciendo este briefing, hasta la puesta en marcha en la feria. Y, en segundo lugar, por la gran experiencia con los compañeros, debido a que íbamos discutiendo cada vez que veíamos un stand, de cómo era su distribución, si tenía música, que intentaban mostrarnos... además de conocernos un poco más y establecer mejores relaciones.

Las cosas que me han sorprendido de esta feria son: Los stands intentan trasladarse directamente al sitio turístico que venden, e incluso algunos con realidad virtual. Las múltiples formas de vender en destino, por ejemplo, Cantabria vendía el relax y la tranquilidad como mayor reclamo, o incluso otras que vendían su vino. Y sobre todo de la microinfraestructuras que tiene que haber dentro de una feria tan grande, lo difícil que tiene que ser que todo funcione como tiene que funcionar y lo complicado que tiene que ser prepararlo.

En definitiva, muy sorprendido y contento de una experiencia tan grande.

Nadia Azam Curso 2022-23 TADE

Nadia Azam Miret • 1er

Área de Administración e Información

1 año •



Ayer tuve el placer de asistir por primera vez a **#FITUR** y ha sido una de las experiencias más enriquecedoras desde que comencé mi formación. Hemos podido visitar los stands de empresas que habíamos tratado en clases, conocer nuevas formas de promocionar el turismo y las últimas novedades en Smart Cities y sostenibilidad turística.

Gracias **Leslie De La Fuente Guerra** por acompañarnos en este viaje y ayudarnos a ser mejores profesionales cada día.



CUENTOS QUE CURAN EN MI ESCUELA [PROYECTO INTEGRADO]

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil



ASIGNATURAS

Taller multidisciplinar del Área de los
lenguajes, comunicación y representación.

Estimulación e intervención temprana:
música, grafismo y movimiento.



PROFESORADO

M. Pilar Ortega-Leal

Bernardo Ortín Pérez

JUSTIFICACIÓN

Esta actividad se enmarca dentro del Proyecto Integrado de 3º del Grado de Maestro/a de Educación Infantil que lleva por título "Pacios, pasillos y otros espacios mágicos de aprendizaje". El alumnado trabaja en equipo durante todo un curso realizando intervenciones en un centro educativo. Entre estas intervenciones se realiza la actividad descrita. Su objetivo es desarrollar las competencias del alumnado para tratar aspectos emocionales o situaciones habituales propias de la etapa de Educación Infantil y abordarlas a través del recurso de los cuentos. Para ello de forma grupal se debe **partir de uno de los cuentos de la obra *Cuentos que curan*** [Ortín & Ballester, 2005] o bien **identificar una necesidad** en la escuela donde se esté llevando a cabo el Proyecto Integrado que pueda ser abordada a través de un cuento. A partir de aquí deben **desarrollar una historia** adaptada al público infantil, realizar algún tipo de **representación** en un aula real o preferiblemente en el patio [teatro, títeres, cuento vivenciado, teatro de sombras...], **grabarla** y cumplimentar una **ficha con la experiencia** [Anexo].

En apartado de descripción de la actividad se indican los pasos a seguir de forma detallada.

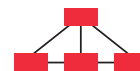
DESCRIPCIÓN

Competencias que se desarrollan con la presente actividad

La presente actividad tiene como objetivo desarrollar en el alumnado las siguientes competencias generales y específicas:

COMPETENCIAS GENERALES:

- G1. Uso de las TICs
- G2. Comunicación oral
- G3. Comunicación escrita



- G5. Trabajo en Equipo
- G6. Resolución de conflictos
- G7. Aprendizaje permanente
- G8. Compromiso y responsabilidad ética
- G9. Iniciativa, Innovación y Creatividad
- G11. Autorregulación y responsabilidad en el aprendizaje

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

ASIGNATURA ESTIMULACIÓN E INTERVENCIÓN TEMPRANA

- CE114. Intervenir adecuadamente en el desarrollo de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6 años.
- CE115. Conocer los fundamentos de la Estimulación Temprana. Así como las bases de la fisiología del pensamiento y las rutinas de orientación de la atención. Aplicarlas al proceso educativo.
- CE116. Favorecer el desarrollo cognitivo, psicomotor, comunicativo, social y afectivo de los niños con especial atención a la música, la expresión gráfica y el movimiento como medios de intervención lúdica. Promover la colaboración con las familias para favorecer una aplicación conjunta de las estrategias de intervención.
- CE117. Promover la adquisición de hábitos, mediante la utilización y el manejo de los lenguajes persuasivos: Mayéutica o el arte de interrogar, lenguaje Metafórico e inducción Sugestiva.
- CE118. Optimizar el desarrollo de los niños que se encuentran en situación de riesgo personal y/o social.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS – TALLER MULTIDISCIPLINAR DE LOS LENGUAJES, COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

- CE276 - Promover y facilitar los aprendizajes de la Educación Infantil, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional y motriz a través del diseño, desarrollo y evaluación de experiencias que posibiliten el desarrollo progresivo de la autonomía en el niño/a.
- CE277 - Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo.
- CE278 - Diseñar, desarrollar y evaluar prácticas de aula basadas en la enseñanza y el aprendizaje por proyectos con el fin de innovar y mejorar la labor docente.
- CE279 - Experimentar posibilidades de actuación conjunta que favorezca el desarrollo socioafectivo y la coeducación.
- CE280 - Desarrollar la capacidad crítica para valorar los recursos y materiales curriculares.
- CE281 - Considerar la investigación como base de la innovación educativa y del desarrollo profesional.
- CE282 - Promover los proyectos educativos en otros contextos.
- CE283 - Saber adaptar el currículo a la diversidad del alumnado en el desarrollo de los proyectos educativos.

Temporalización

Fecha inicio: febrero — Fecha fin: abril

Planificación durante el curso 23-24

Acción	Día	Número de horas
Presentación de la actividad	19/02 (Estimulación e Int.)	4h
Taller en Teatro La Estrella	20/02	4h
Tiempo dedicado al desarrollo de la propuesta (detección de necesidades en el centro educativo)	27/2 (Taller Multidisciplinar)	2h
Tiempo dedicado al desarrollo de la propuesta (preparación de materiales)	12/3 (Taller Mult.)	4h
Desarrollo en el centro educativo (puesta en práctica y grabación)	26/3 (Taller Mult.)	4h
Desarrollo del documento escrito	2/4 (Taller Mult.)	1h
Tiempo total		19h



Proceso de desarrollo

PASO 1. SELECCIONAR QUÉ SE VA A CONTAR

Se han realizado dos versiones de esta parte del proceso. Por un lado, se parte de una de las obras de Cuentos que curan (Ortín & Ballester, 2005) y se desarrolla una historia que dé respuesta al conflicto, o bien el grupo puede elegir una historia real, un cuento, una noticia en prensa y crear su propia historia para ilustrar una desigualdad o violencia real.

La elección de la temática es uno de los aspectos que más se tendrá en cuenta de cara a la evaluación del alumnado. Se considera importante desarrollar la innovación y la autonomía por lo que no se aporta ningún listado de historias obligatorio para realizar una selección. También se deja en abierto la selección por si quieren adaptarse a la programación del aula. Es fundamental identificar en los centros educativos si hay alguna necesidad específica.

PASO 2. ADAPTARLA AL PÚBLICO INFANTIL Y AL ESPACIO EN EL QUE SE REPRESENTARÁ

La actividad tiene que ser realizada en un centro educativo real. Se deben conocer las características del alumnado por aula [edad, ACNEE,...] y preguntar dónde y cuándo pueden realizar su representación para seleccionar la mejor forma de llevarla a cabo.

PASO 3. REPRESENTACIÓN: PREPARACIÓN Y PUESTA EN ESCENA

Una vez que tienen la historia, la adaptan al público objetivo y saben el espacio en el que pueden actuar queda diseñar la forma de representación. Pueden elegir el modo de representar que prefieran [cuento vivenciado, títeres, mímica, teatro de sombras,...]. En relación a este aspecto, como formación complementaria, se realizó una visita al Teatro La Estrella (Valencia). En esta visita, se les recuerda que hay algunos aspectos que contribuirán a fomentar la atención del alumnado: selección de música para acompañar la representación, decorado o cualquier otro elemento para estimular sus sentidos. También es importante hacerles partícipes de la representación [mediante preguntas, bailes...].

La representación tiene lugar en los centros educativos.

PASO 4. GRABACIÓN

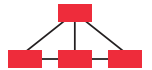
Deben realizar una grabación de la representación en la que NO debe aparecer el público infantil por la protección de sus derechos de imagen. La grabación llega al personal docente de Florida a través de la plataforma Wetransfer.

PASO 5. CUMPLIMENTAR FICHA DE CONCLUSIONES

Una vez realizada la experiencia cumplimentan la ficha que se anexa. Esta ficha permite conocer aspectos de la preparación del trabajo, el significado de la obra, dificultades con las que se han encontrado en su preparación y aspectos que destacan de la experiencia.

Resultados de aprendizaje

- R1. Ser capaces de crear y de implementar propuestas cooperativas para Educación Infantil.
- R2. Ser capaces de diseñar, llevar a la práctica y evaluar proyectos multidisciplinares integrando las áreas
- R3. Utilizar correctamente los recursos necesarios y específicos de las áreas del Lenguaje, Comunicación y Representación
- R4. Ser capaces de adaptar las propuestas didácticas multidisciplinares en función de diferentes contextos educativos, marcos socioculturales o necesidades educativas.



Evaluación

En la evaluación se tiene en cuenta una evaluación entre pares, la grabación y la ficha de conclusiones. Los centros educativos también colaboran en la evaluación a través de un cuestionario.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Adecuación de la propuesta: innovación, adaptación a las necesidades del centro educativo.
- Adaptación de la historia al público infantil: lenguaje empleado, edad a la que va destinada, adecuación a las necesidades de ACNEE.
- Calidad de la representación: habilidades en la representación, cuidado en los aspectos que fomentan la atención en el público.
- Profundidad de las conclusiones aportadas (ficha).
- Adecuación del relato al caso o situación a la que va destinada.
- Selección del personaje y carga simbólica que aporta al relato.
- Tipo de final elegido.

ANEXO

Ficha de conclusiones

EXTENSIÓN MÁXIMA 4 HOJAS A UNA CARA. SE PUEDEN REALIZAR ANEXOS CON IMÁGENES DEL PROCESO.

Nombre de las personas que componen el equipo:

Nombre de la representación:

Tema al que hace referencia:

¿Por qué has/habéis elegido esta temática?

Forma de representación [teatro, cuento vivenciado, mímica...]:

Describe cómo ha sido el proceso de desarrollar tu/vuestra propuesta de representación: [pasos seguidos, dificultades encontradas, cómo se han enfrentado, oportunidades y/o ayudas recibidas]

¿Ha resultado tu/vuestra representación como esperabas?

¿Cómo ha reaccionado el alumnado frente a tu/vuestra representación?

¿Y el profesorado?

¿Qué valoras/valoráis de esta experiencia?

¿Qué mejorarías?

BIBLIOGRAFÍA

Ortín, B., & Ballester, T. [2005]. *Cuentos que curan*. Océano.



LA EVALUACIÓN COMO PARTE DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO ENTRE PARES

CENTRE D'IDIOMES



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria

CFGS en
Administración y Finanzas



ASIGNATURAS

Lengua Extranjera I: Inglés

Inglés Técnico I



PROFESORADO

M. Pilar Alberola Colomar

Raquel Iranzo Fons

JUSTIFICACIÓN

La necesidad de incrementar la motivación del alumnado por el aprendizaje de inglés y prepararle para su futuro profesional son los pilares del proyecto que aquí se presenta.

En esta experiencia los/las estudiantes de 3er curso del Grado de Educación Primaria (EDP), futuros docentes de inglés, elaboran una prueba que forma parte de la evaluación del alumnado de 1er curso del Ciclo formativo en Administración y Finanzas (AFI). Estos últimos tienen un papel activo en su propio proceso de evaluación y colaboran con los evaluadores (EDP), tanto en la fase preparatoria como al final del proceso, participando en el análisis y proporcionando retroalimentación sobre el funcionamiento.

A través de este proyecto los participantes adquieren las siguientes competencias:

- Desarrollar el pensamiento crítico, el cual permite a los estudiantes analizar su propio trabajo y el de sus compañeros de manera objetiva.
- Dotar al alumnado de autonomía y responsabilidad, puesto que los/as estudiantes trabajan en equipo de manera autónoma lo que ayuda a aprender a identificar sus fortalezas y áreas de mejora.
- Fomentar la colaboración y la comunicación entre estudiantes de diferentes niveles educativos, creando un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo.
- Mejorar las destrezas lingüísticas en inglés, ya que todo el proyecto se lleva a cabo en este idioma.

Si nos centramos en las habilidades específicas para cada uno de los grupos de participantes, cabe destacar por un lado que los/as estudiantes de EDP necesitan práctica en tareas de evaluación como docentes para desarrollar las competencias



necesarias en su profesión. El proyecto que se describe en el próximo apartado proporciona esta práctica al simular situaciones parecidas a las que se enfrentarán en el aula. Los futuros profesores de inglés aprenden a diseñar y a aplicar criterios de evaluación, así como a proporcionar retroalimentación constructiva. Además, al evaluar a sus compañeros, los estudiantes reflexionan sobre sus propios métodos y estrategias de enseñanza/aprendizaje. Adicionalmente, la evaluación entre pares les expone a diferentes formas de trabajar, preparándolos para la diversidad que encontrarán en su carrera docente.

Por otro lado, los/as estudiantes de AFI se benefician significativamente del proyecto porque al analizar el proceso de evaluación diseñado por sus compañeros/as de EDP [examinadores/as], se ven forzados a reflexionar de una manera crítica sobre las fases necesarias para llevar a cabo una prueba de conocimientos lingüísticos. Al analizar el trabajo de sus compañeros/as, el alumnado desarrolla sus habilidades analíticas y su capacidad para identificar errores o sugerir mejoras. De este modo, se sienten más involucrados/as y responsables de su propio aprendizaje, a la vez que se están preparando para su futuro profesional, que puede incluir, por ejemplo, evaluación de desempeño de tareas o auditorías internas.

DESCRIPCIÓN

El grupo de EDP diseña, administra y corrige una prueba de conocimientos lingüísticos basada en el temario específico de la asignatura Inglés Técnico I (primer curso de AFI). A su vez, los estudiantes evaluados toman una parte activa en su propio proceso de evaluación y colaboran con los evaluadores, tanto en la fase preparatoria como al final del proyecto con el análisis y retroalimentación sobre su funcionamiento.

Fases del Proyecto:

1. FASE INICIAL:

- Los evaluadores reciben formación sobre las técnicas esenciales de diseño de exámenes.
- Los estudiantes de ambos grupos se reúnen para que los evaluadores puedan conocer las competencias lingüísticas de los evaluados y tener un primer contacto personal.

2. DISEÑO DE LA PRUEBA:

- Inicialmente se analiza el propósito de la prueba, se definen las destrezas lingüísticas a evaluar, se crean las especificaciones de la prueba y se diseñan una variedad de ejercicios siguiendo las instrucciones dadas por el profesorado coordinador del proyecto.



- Los estudiantes de EDP trabajan en grupos para diseñar un test por equipo.
- El grupo de AFI previamente ha trabajado puntos gramaticales y vocabulario relacionado con negocios en su curso de inglés A2-B1 en los contextos de: orientación en la oficina, rutinas de oficina, uso de mensajes de voz y de la intranet, manejo de correos y uso de un servicio de mensajería.

3. ADMINISTRACIÓN DE LA PRUEBA:

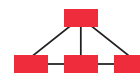
- Los estudiantes de EDP, actuando como profesores, distribuyen las pruebas en un aula a los estudiantes de AFI. Los evaluadores resuelven dudas y problemas durante la prueba, trabajando de manera autónoma, aunque bajo la supervisión de las coordinadoras.
- Cada estudiante de AFI completa dos pruebas diferentes. La nota final es la media de las dos pruebas para garantizar la fiabilidad de los resultados.

4. CALIFICACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN:

- Los evaluadores disponen de tres días para calificar las pruebas y enviar los resultados a las coordinadoras y a los evaluados por correo electrónico. Junto con las calificaciones, se proporciona retroalimentación detallada sobre las respuestas. Se facilita una sesión presencial en la que pueden revisar sus exámenes.
- Los resultados obtenidos representan el 10% de la puntuación global trimestral del módulo de inglés de los estudiantes de AFI.
- Por su parte, los estudiantes de EDP presentan oralmente la descripción de la metodología, la prueba, los resultados y las recomendaciones. Esta presentación, junto con el diseño de la prueba, constituye el 15% de la nota final de la asignatura Lengua Extranjera I: Inglés.

5. EVALUACIÓN FINAL DEL PROYECTO:

- Tanto el alumnado de AFI como el de EDP responden a un cuestionario de satisfacción y análisis del proceso, enfocado en cada caso a las tareas propias de su rol en el proyecto.
- En una sesión conjunta, los estudiantes evaluados dan retroalimentación y recomendaciones a los evaluadores, quienes a su vez exponen sus opiniones.



BIBLIOGRAFÍA

Comisión Nacional De Los Mercados De La Competencia [2023]. *Evolución trimestral del volumen de negocio del comercio electrónico por ramas de actividad*.

Alberola, P., & Iranzo, R. [2018]. *Working together across educational levels to increase students' motivation*. In M. Carmo (Ed.), *World Institute for Advanced Research and Science: Education and New Developments 2018* (pp. 216-220). Science Press.

Briggs, . [2013]. *How peer teaching improves student learning and 10 ways to encourage it*. <https://www.opencolleges.edu.au/informed/features/peer-teaching/>

Brown, H.D., & Abeywickrama, P. [2019]. *Language assessment principles and classroom practices*. London: Pearson.

Falchikow, N. [2001]. *Learning together: peer tutoring in higher education*. London and New York: Routledge Falmer.

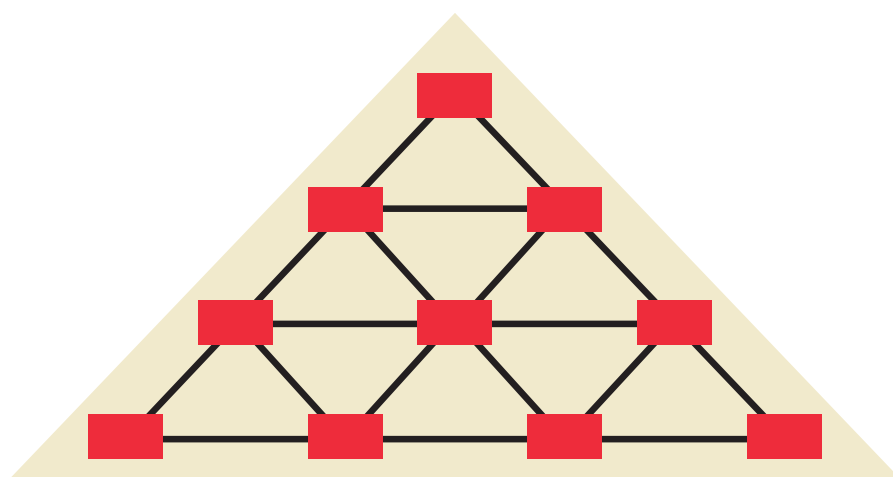
Fulcher, G., & Davison, F. [2007]. *Language testing and assessment: an advanced resource book*. London & New York: Routledge Falmer.

Hughes, A. [2003]. *Testing for language teachers*. Second edition. Cambridge: Cambridge University Press.

Pupura, J. [2004]. *Assessing grammar*. Cambridge: Cambridge University Press.

Read, J. [2000]. *Assessing vocabulary*. Cambridge: Cambridge University Press.

Struyven, K., Dochy, F., & Janssens, S. [2005]. *Students' perceptions about evaluation and assessment in higher education: a review*. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 30 (4), 325-341.



PROYECTOS TRANSDISCIPLINARES



AURIA24: I CONGRESO DE ESTUDIANTES COOPLEARNING®

GRADOS UNIVERSITARIOS OFICIALES



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grados Universitarios Oficiales



ASIGNATURAS

-



PROFESORADO

Luis David Sánchez Diana

Antonio Ortega

Joaquín Lluch

Juan Antonio Marco

Yolanda Escudero

María De los Ángeles Crespo

Mercedes Aznar

Maria Dolores Reyes

JUSTIFICACIÓN

Necesidad de materializar el término Cooplearning.

Nace a partir de la necesidad de dar visibilidad a los estudiantes del equipo de investigación Energy Student, pero la idea va más allá y se amplía al resto de unidades, generando al final un congreso con muy buena acogida por los estudiantes de los grados de ingeniería, videojuegos y logística.

DESCRIPCIÓN

Se plantea el diseño y ejecución de un Congreso de Estudiantes Cooplearning en el que los estudiantes sean los protagonistas, y puedan mostrar el trabajo realizado durante sus estudios, un trabajo que sea innovador y muestre el aprendizaje real de los estudiantes en su área de conocimiento.

El congreso de estudiantes de Florida Universitaria tiene como objetivos:

- Visibilizar la metodología COOPLEARNING y publicitarla
- Dar protagonismo a los estudiantes
- Posicionamiento en innovación y desarrollo de nuevas metodologías docentes con ítems contrastables
- Relación con empresas, haciéndoles partícipes del congreso.
- Captación de estudiantes de otros centros



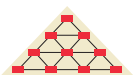
El Congreso tendrá una duración de 1 día, en concreto el 18 de junio de 2024, en el que se estructura como sigue:

- **Sesión inaugural:** De la mano de HECTOR BADAL: Ingeniero de Caminos, con Master MBA. No es un ingeniero al uso, es una persona dinámica, creativa y con ganas de dejar huella. Su andadura profesional empezó en 2011 donde lanzó una franquicia de hostelería al mercado que fracasó a los dos años, pero no perdió nada, al contrario, ganó mucha experiencia en errores empresariales que le han servido para todos sus proyectos. Actualmente es COO & fundador de YeePLY. Exit con Quental. Dirección de negocio, Inversión y ventas. Además cuenta con: Multitud de premios locales y nacionales: experiencia en elevator pitch, Ronda de inversión hasta 1M, Empresa Ebitda positivo desde el 3er año, Internacionalización: Francia, Italia, Alemania, Latinoamérica, Exit con Quental: toda la experiencia M&A, negociación, contratos, coaching emocional del emprendedor. Su dinamismo le lleva la actualidad a ser Inversor y cofundador de agenciaSEO.eu. Agencia top6 de España en posicionamiento SEO. Y también podemos destacarle:

- Fundador de la AVS [Asociación Valenciana de Startups]
- Profesor y consultor especializado en Transformación digital y Modelos de negocio digitales.
- Mentor de proyectos, emprendedores y startups en el ecosistema valenciano y nacional

Héctor hará que los estudiantes vean más allá de las asignaturas, que puedan materializar su proyecto y sobre todo tendrán en él un referente.

- **Coffee break**
- **Sesiones paralelas:** Habría tantas como áreas de proyectos presentados.
- **Comida**
- **Hackaton a modo de retos:** El objetivo sería establecer una dinámica con empresa por áreas de conocimiento. En concreto contamos con:
 - **RETO INGENIERIA:** LETICIA MENDEZ. Ingeniera mecánica con Máster en Ingeniería de Materiales y Doctorada por la Universidad de Cambridge en Ciencia de Materiales. Trabajó en investigación en la Universidad de Cambridge en un proyecto coordinado por EPSRC y Rolls Royce desde 2011 hasta 2015. Su trayectoria profesional siguió en la empresa Mitsubishi Heavy Industries donde se situó como Project Manager en investigación y desarrollo de productos de generación de energía. En 2022, empezó a formar parte de la empresa Siemens Gamesa como Technology Portfolio Specialist. Ha vivido en Japón, Reino Unido y Dinamarca. Y ahora podemos contar con ella en Florida Universitaria para lanzar un reto en ingeniería.



- **RETO VIDEOJUEGOS:** FRANCISCO MOLLA. Profesional con más de veinte años de experiencia en el sector de los videojuegos, ejerciendo principalmente las funciones de productor, director y diseñador de videojuegos durante este tiempo. Ha participado en el desarrollo de videojuegos como Demon's Crystals (Xbox One, PS4, PC, Switch), Mars Chaos Menace Crystals (Xbox One, PS4, PC, Switch), Vampire Crystals (WiiWare), Magic Destiny (WiiWare), Astrology DS (Nintendo DS), Fritz DS (Nintendo DS), The Fairy Teardrops (Nintendo DS, proyecto que no se llegó a comercializar), Vampire Crystals Rebirth (Nintendo 3DS, proyecto que no se llegó a comercializar). Actualmente, Francisco Mollá compagina sus funciones como director, programador y diseñador de videojuegos en StarCruiser, con sus funciones como docente

- **Entrega de premios a los mejores proyectos**

El Congreso llevará asociada una publicación con ISBN online, en la que se publicarán todos los trabajos aceptados al mismo.

ÀURIA 24
I CONGRESO COOPLARNING®

**¿ERES ESTUDIANTE Y TIENES
UN PROYECTO, IDEA O
TRABAJO HECHO?**

**COMPÁRTELO Y DALE EL
VALOR QUE MERECE**

- > Presenta y comparte tu proyecto con profesionales del sector y estudiantes.
- > Participa en retos.
- > Publicación asociada para tu CV.
- > Premios a los mejores proyectos.

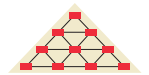
**18 DE
JUNIO**

- > PRESENTACIÓN INAUGURAL
- > SESIONES TEMÁTICAS
- > RESOLUCIÓN DE RETOS

3 DE MAYO
FECHA LÍMITE PARA ENVIAR LOS RESÚMENES

MÁS INFORMACIÓN

30 ANYS
Florida
Universit ria



BIBLIOGRAFÍA

<https://auria.floridauniversitaria.es/>



ENERGY STUDENT

ÁREA DE INGENIERÍA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en Ingeniería Mecánica

Grado Universitario en Ingeniería Electrónica
Industrial y Automática



ASIGNATURAS

2º curso a 4º curso



PROFESORADO

Luis David Sánchez Diana

Yolanda Escudero

Joaquín Lluch

Vicente Monfort

María Dolores Reyes

Apoyo de toda la unidad de Ingeniería,
profesorado y técnicos de taller

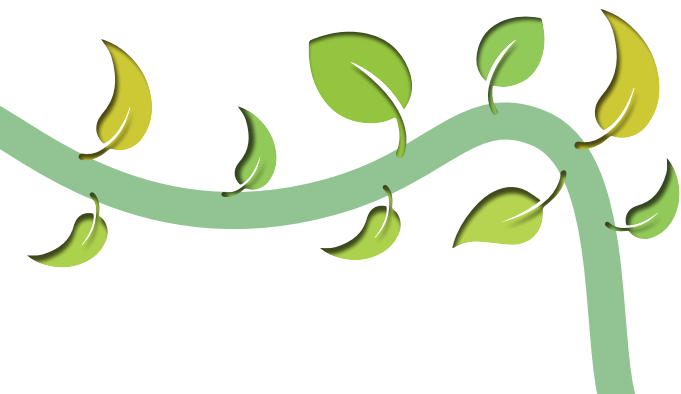
JUSTIFICACIÓN

- Energy Student se plantea como una metodología de aprendizaje basada en la aplicación real de los contenidos que se abordan en el aula y otros muchos adquiridos de manera autónoma a casos reales.
- Formación de profesionales competentes de manera global, conocimientos específicos y transversales.
- Acercar la investigación a los estudiantes.
- Investigación docente en el ámbito técnico.

DESCRIPCIÓN

En Florida Universitaria se aboga por la metodología COOPLEARNING basada en un aprendizaje en espiral que entrelaza aprendizajes, conocimientos, experiencias, emociones y vivencias. Las disciplinas se integran de manera global en un mismo proyecto, donde el profesorado trabaja cooperativamente y el alumnado es el protagonista de su propio aprendizaje a través de la investigación, la cooperación y el compromiso.

Esta posición metodológica nos permite trabajar las competencias presentes en los currículos oficiales, ya que el trabajo por proyectos posibilita y facilita su planificación y desarrollo. Ambos conceptos: proyecto y competencia,



GRUPO DE INVESTIGACIÓN APLICADA EN EFICIENCIA ENERGÉTICA DE FLORIDA UNIVERSITARIA



favorecen la comprensión del mundo y la capacidad de actuar en él de una manera responsable.

Pretende desarrollar propuestas didácticas capaces de poner en relación la teoría con la práctica para conseguir un aprendizaje de calidad. Se planifican y diseñan prácticas docentes que potencien la innovación y la creatividad poniendo en relación e integrando materias, áreas, disciplinas y saberes. De esta manera, estamos conectando la universidad con el mundo laboral, proporcionando al alumnado experiencias de aprendizaje significativo para descubrir su futuro profesional y su aportación a la sociedad.

Se fomenta el trabajo en equipo y multidisciplinar, favoreciendo la transferencia de conocimiento entre las diferentes áreas.

Metodología de trabajo

EQUIPO DE TRABAJO

El equipo de trabajo está formado por personal docente y por estudiantes de ciclos superiores y grados universitarios.

Las funciones y composición principal de cada uno de los componentes es:

- **DOCENTES**

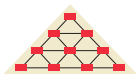
Su función principal es velar por el aprendizaje activo de los estudiantes en el ámbito de acción de los mismos. Además deberán realizar las rúbricas necesarias para la correcta y justa evaluación del aprendizaje de los mismos.

Se fomentará siempre el trabajo en equipo y la transmisión de conocimiento, y se alentará hacia un aprendizaje autónomo en el que los docentes actúen de guía.

Cada miembro del equipo estará especializado en un área de conocimiento, haciéndose responsables de las tareas adjudicadas a los estudiantes en dicha área. Además, se intentará interconectar áreas o disciplinas distintas con la finalidad de alcanzar un equipo multidisciplinar de verdad. Es por ello, que se fijará un proyecto común y se trabajará sobre este, dividiéndolo en subproyectos.

El trabajo que se realice deberá ser 100% colaborativo.

Además, tratarán de participar en congresos y publicaciones devengadas por el trabajo realizado.



De esta forma, el equipo queda constituido como sigue:



Ilustración 1. - Equipo de trabajo docente

Tal y como muestra la ilustración 1, el equipo está compuesto por profesores de la unidad de Ingeniería y de la unidad de TICs. Todos ellos tienen el mismo peso en la actividad de investigación, pero por el hecho de favorecer la coordinación del equipo a modo que la línea de acción sea conjunta se presenta como líder del equipo la Dra. Mariado Reyes. De este modo las funciones del líder serán:

- Velar por el trabajo en equipo entre todos los miembros.
- Mantener informado al equipo de las líneas de trabajo.
- Formar equipos de trabajo de estudiantes y asignarles un docente principal de apoyo.
- Buscar líneas de investigación, publicación y participación en congresos.

De la misma forma, los docentes implicados y el propio líder, actuarán como expertos en las diferentes líneas de trabajo, pudiendo participar en varias y comprometiéndose a dar soporte a los estudiantes y realizar las diferentes rúbricas y fichas de actividad, que servirán después para publicaciones o participaciones en congresos. Así como para la evaluación de los estudiantes.

Durante el curso, los docentes deberán comprometerse también a dar visibilidad al equipo a través de las redes sociales del mismo, como LinkedIn.

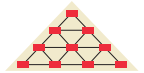
• ESTUDIANTES

El equipo de trabajo de estudiantes se ha formado mediante inscripción, y posterior selección en función de: expediente académico, motivación y competencias transversales desarrolladas y demostradas en PI de primer curso.

Hay que destacar que no todos los estudiantes tienen por qué tener un expediente brillante, ya que lo que se busca precisamente en el equipo de trabajo es mejorar las competencias de todos los estudiantes partiendo del nivel que parten. Si que es muy importante la motivación, ya que la exigencia de trabajo es máxima.

Este curso 23/24, se cuenta con 17 estudiantes de diferentes grados, y ciclos.

Se han establecido equipos de estudiantes en los que se han combinado diferentes grados, y cursos, de manera que el trabajo que realicen sea multidisciplinar y lo más próximo a la realidad industrial. Además a cada uno de estos equipos se les ha asignado una línea de trabajo específica.



Líneas de trabajo

Se presentan a continuación las líneas de trabajo establecidas para el curso 23/24, y los estudiantes involucrados en cada una de ellas.



BIOMASA



Joan Belinchón
Mercè Burgos
Alberto Blasco

- La primera tarea de este grupo consiste en la realización de una aplicación para el cálculo de la energía generable a partir de la biomasa disponible en una localización. Dicha aplicación puede tener en cuenta los recursos de biomasa de la zona, pero también la posibilidad de implementar cultivos energéticos. Para ello, actualmente están en una etapa de revisión de bibliografía obtenida del IDAE.
- El siguiente paso, consistiría en el diseño de una caldera de biomasa, seleccionando los materiales pertinentes y realizando las simulaciones estructurales necesarias.
- En el caso particular de Joan Belinchón, va a realizar su TFG el cual tratará acerca del diseño de una instalación fotovoltaica para abastecer de energía su localidad. Como apoyo al suministro fotovoltaico, también realizará el estudio de la contribución energética que podría obtener a partir del empleo de la biomasa.



HIDRAÚLICA



Gaspar Navarro
Alejandro Selma
David López
Sebastián Aaron

- La primera tarea de este grupo consiste en poner en funcionamiento la turbina diseñada y fabricada el curso pasado. Caracterizarla y realizar un análisis de mejoras.
- Diseño de nuevas turbinas, con uso de software específico.
- Análisis por CFDs de las turbinas.
- Estudio de energía generada con el uso de las turbinas.

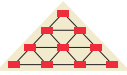


EÓLICA



Gaspar Vicent
Pau Perpiñà

- La primera tarea de este grupo consiste en la caracterización de dos modelos de aerogeneradores comerciales. La idea principal es determinar la producción energética de los mismos en función de la velocidad del viento y de su orientación.
- Una vez caracterizados y demostrado su óptimo funcionamiento, el siguiente paso consistirá en la instalación de los aerogeneradores en la azotea del edificio.
- La siguiente tarea consistirá en la fabricación de un aerogenerador casero para determinar su viabilidad mediante la comparativa con los modelos comerciales.



FOTOVOLTAICA



David Juárez
Álvaro Cortés
Joan Belinchón

- La primera tarea de este grupo va a consistir en el diseño de una farola fotovoltaica cuya estructura consiste en una torre hidropónica para el cultivo de plantas. La idea de esta farola es poder integrarla en medios rurales o invernaderos proporcionando energía eléctrica y una gestión eficiente del cultivo. La principal tarea está en la parte del diseño estructural, aunque también hay una parte de desarrollo electrónico de la circuitería para el control del riego de las plantas.
- En el caso particular de Joan Belinchón, va a realizar su TFG el cual tratará acerca del diseño de una instalación fotovoltaica para abastecer de energía su localidad. Como apoyo al suministro fotovoltaico, también realizará el estudio de la contribución energética que podría obtener a partir del empleo de la biomasa.



COMUNICACIONES



Benja Muñoz
Mauro Brotons
José Penyalba
Juan Gonzalez

- En prácticamente todos los sistemas planteados, resulta interesante la posibilidad de enviar los datos desde el sistema de generación de energía (emisor) a otro sistema (receptor) que se encargue de volcar los datos a un servidor para su almacenamiento y su representación en una aplicación web.
- En este contexto, Mauro y Benjamín se van a encargar de desarrollar la circuitería para las comunicaciones entre el emisor y el receptor usando las plataformas de Arduino y Raspberry. Además, para garantizar un alcance de las comunicaciones lo suficientemente alto, van a trabajar con los protocolos de comunicación inalámbricos Lora y LoraWan.
- Por otro lado, José y Juan van a encargarse de gestionar el volcado de datos recibidos por el receptor a un servidor y su posterior representación en una interfaz gráfica accesible en una web.



REDES SOCIALES



José Penyalba
Álvaro Martín

- Diseño de página web de Energy Student
- Aplicaciones para cada recurso energético

Seguimiento de actividad

Para realizar un seguimiento de las diferentes actividades de los equipos de trabajo y a modo de comunicación entre ellos, se establece una reunión mensual en la que se expongan los avances de cada equipo. Estas reuniones servirán como herramienta de control de trabajo y seguimiento.



Los profesores implicados se comprometen a asistir a las mismas.

Los equipos de trabajo desarrollan sus avances de manera autónoma, pero pueden acudir a los docentes del equipo para consultar dudas o formarse en cuestiones específicas.

Los docentes anotarán cada una de estas consultas a modo de evidencia del trabajo del alumno en la rúbrica de evaluación.

Actividades

Durante el curso académico se calendarizan las siguientes actividades en las que los estudiantes participarán de manera activa:

- Exposiciones en sesión abierta de las líneas de investigación que se están llevando a cabo
- International week: participación en la welcome sesión y en sesión de exposición con profesorado invitado de ingeniería de universidades europeas a modo de presentación de los proyectos con la finalidad de: mejorar competencias de habla en idioma extranjero, buscar sinergias con universidades o grupos europeos.
- Foro o café industrial: Se pretende que los estudiantes de Energy Student participen activamente con las empresas, se muestra así el cooplearning real.
- Congreso de estudiantes: Energy Student participa de manera activa en Àuria: I Congreso de estudiantes Cooplearning®.
- Formación: Se realizan seminarios por parte de expertos competentes en diferentes sectores de las renovables.

Evaluación

Los estudiantes de Energy Student serán evaluados mediante diferentes rúbricas en cada una de sus actividades de modo que la calificación obtenida les repercuta en un 25% de su evaluación para los estudiantes de grado de segundo y tercer curso. Alumnos de cuarto focalizan el trabajo directamente en TFG, y alumnos de ciclo les repercute en su trabajo final de ciclo.

Los docentes contarán con diferentes rúbricas:

- Asistencia y participación activa en reuniones mensuales
- Seguimiento de actividad
- Memoria de trabajo: Objetivos, búsqueda de información, metodología de trabajo y conclusiones
- Exposiciones
- Evaluación 360

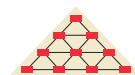


Investigación docente

Finalmente, aunque el propósito principal del equipo es el que los estudiantes APRENDAN, no podemos olvidar el objetivo secundario y no menos importante: INVESTIGACIÓN DOCENTE.

Es por ello por lo que en este curso 23/24 se pretenden obtener diferentes publicaciones y/o participaciones en congreso, así como posibilidad de presentar proyectos. De esta forma, hasta junio de 2024 se ha obtenido:

- Reyes Tolosa, M.D., E-Martín Y., Sánchez Diana L.D., "Learning enegineering through applied research". 4th International Conference in Electronic Engineering, Informationo Technology & Education. Chania, Greece, 2023.
- Sánchez Diana L.D., E-Martín Y., Reyes Tolosa, M.D., "Student research groups as a tool to achieve competence development and SDGs promotion". II Congreso internacional i-DEA. Investigación didáctica y estudios curriculares avanzados para la educación y la ciudadanía. Septiembre 2023.
- Sánchez Diana L.D., E-Martín Y., Reyes Tolosa, M.D, "Student research groups as a tool to achieve competence development and SDGs promotion" en "Herramienta del desarrollo integral humano: avances, senderos y miradas desde un enfoque integrado en los objetivos del desarrollo sostenible" ISBN: 978-84-1170-583-7 ed.Dykinson S.L.
- M.D.Reyes Tolosa, Y. E-Martín, L.D. Sánchez Diana. "Methodology and active learning assesment: critical thinking in technical hicher education"
- Sánchez Diana, L. D., Reyes Tolosa., & M. D. E-Martín, Y (2024). Renewable Technologies and Active Learning: Boosting Engineering Education through Student Research Groups. SEED sustainable energy education 2024.
- Presentación proyecto investigación emergente GVA 2023: ENERGY STUDENT
- Activación de la idea y puesta en marcha de ÀURIA: I Congreso Estudiantes Cooplearning®
- Participación en AECTA como moderadores de mesa y presentación de trabajos por parte de los estudiantes (Nov-24)
- Solicitud como Partner en PROYECTO EUROPEO FUEL UP SKILLS
- Colaboraciones con: Fundació Horta Sud y Som Energía
- Estudio de posibilidad de cátedra con Caja Mar [julio 24]





ALUMNADO DE MAGISTERIO TRANSFORMANDO EL PATIO DEL CEIP BALLESTER FANDOS

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Psicología de la Educación



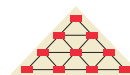
PROFESORADO

Sandra Molines Borrás

JUSTIFICACIÓN

La experiencia que aquí se relata viene a atravesar por completo el desarrollo tanto de las competencias generales y básicas como las específicas de la titulación de Educación Primaria:

Básicas y generales
CG4 - Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individual.
CG8 -Diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula en contextos multiculturales y de coeducación.
CG9 - Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego.
CG10 - Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación educativa y ser capaz de diseñar proyectos de innovación identificando indicadores de evaluación.
CG11 - Comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación.
Específicas
CE1 - Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en los periodos 0-6 y 6-12 años en el contexto familiar, social y escolar.
CE2 - Conocer las características de los estudiantes, así como las características de sus contextos motivacionales y sociales.
CE5 - Conocer las propuestas y desarrollos actuales basados en el aprendizaje de competencias.
CE7 - Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos, la relacionada con la coeducación, y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.



Y las competencias generales y específicas de la misma asignatura en el Grado de Educación Infantil

Básicas y generales
CG15 - Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisual y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales; multiculturalidad e interculturalidad; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible; y también promover acciones educativas orientadas a la preparación de una ciudadanía activa y democrática, comprometida con la igualdad, especialmente entre hombres y mujeres.
CG17 - Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
CG19 - Reconocer la identidad de cada etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales y afectivas.
CG22 - Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación educativa y ser capaz de diseñar proyectos de innovación identificando indicadores de evaluación.
Específicas
CE14 - Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en los periodos 0-6 y 6-12 años en el contexto familiar, social y escolar.
CE15 - Conocer las características de los estudiantes, así como las características de sus contextos motivacionales y sociales.
CE18 - Conocer las propuestas y desarrollos actuales basados en el aprendizaje de competencias.

DESCRIPCIÓN

El centro CEIP Ballester Fandos es una escuela ubicada en el barrio de la Malvarrosa [Valencia] que, dada su especial ubicación, ha presentado tradicionalmente especiales dificultades socio culturales por el perfil de alumnado y de familias del entorno del barrio.

Frente a esta idiosincrasia, el centro y con el su personal docente y equipo directivo, se caracterizan por tener un proyecto educativo con una extraordinaria propuesta metodológica y con gran carácter innovador. Prueba de ello es la imagen representativa de los proyectos en los que está inmerso el centro:

PROYECTE EDUCATIU DE CENTRE

nuestro proyecto

CAMBIO METODOLÓGICO

- Técnicas y metodologías activas que mejoran el proceso enseñanza/aprendizaje:
- ABP: aprendizaje basado en proyectos - Matemáticas manipulativas - Talleres
- Semanas de proyectos - Trabajo cooperativo - Huerto escolar - Plan lector
- Animación lectora - Apadrinamiento lector - PELO: estimulación del lenguaje oral - ABC: aprendizaje basado en cuentos - Codocencia - Grupos flexibles

SOSTENIBLE - ECOLÓGICO

- Proyecto 50/50 de ahorro energético.
- Red de centros verdes de CV
- Red de huertos escolares
- Renaturalización del patio
- Plan sostenibilidad energética
- Huerto escolar ecológico

colegio público BALLESTER FANDOS

INNOVADOR

- PIIE: proyecto de investigación e innovación educativa sobre la renovación del patio escolar.
- Renaturalización del patio escolar.
- Placas solares con fines de autoconsumo.
- Erasmus +: cooperación profesorado en Europa.
- iMou-te: intercambio intercentros

CREATIVO

- Metodología LOVA (La ópera vehículo de aprendizaje)
- Proyecto resistencias artísticas.
- Teatro como metodología de aprendizaje
- Festivales de Navidad y fin de curso.

COMPROMETIDO - ACOGEDOR - DIVERSO - INTEGRADOR

NUESTRO LEMA: LA DIVERSIDAD NOS ENRIQUECE PROA+

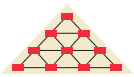
COMPROMETIDO: -Celebración día de la paz, de la mujer, de los derechos de la infancia. -Proyectos semanales sobre el medio ambiente y cambio climático.

ACOGEDOR: -Semanas de proyectos de carácter solidario y aprendizaje emocional. -Plan de acogida - Programa de apoyo educativo. -iMou-te

DIVERSO: -Especialistas en Pedagogía terapéutica y audición y lenguaje. -Orientación educativa. -PROA+ Programa de orientación y avance educativo

COLABORATIVO

- Save the children
- Consorsí museus de la GVA
- Universitat de València
- Fentestudi: mejora del patio escolar
- Escoles cor blanc i negre
- Aportem - Coordinadora de educación
- Asociaciones vecinales



Uno de los grandes focos o retos de trabajo que presentan es el de la transformación del patio en un entorno más coeducativo, diverso y natural. En este sentido se han desarrollado dos proyectos: Naturalment (con el objetivo de naturalizar el patio y dotarlo de más zonas verdes y sombras) y un PIE (Proyecto de innovación docente del patio). Es en este sentido en el que la profesora de Florida Universitaria Sandra Molines contacta con el centro a través de su colaboración en estos proyectos y deciden llevar a cabo una experiencia de Investigación-acción participada por el alumnado de 1º curso de un grupo de Educación Primaria (45 personas) y un grupo de Educación Infantil (37 personas).

El Modelo Educativo de Florida, a través de la metodología de cooplearning, propone al alumnado de los grados universitarios unas experiencias de aprendizaje siempre vinculadas con la realidad social y personal de su futuro laboral. De ahí que resultase interesante el desarrollo de este proyecto que vincula la Universidad con la escuela real.

Para la adecuada colaboración en este sentido, se desarrollaron una serie de fases dentro y fuera del aula universitaria:

Fase 1: impartición por parte de la docente de clases teórico-prácticas con contenido teórico sobre la coeducación, el sexismo, androcentrismo, estereotipos de género, patios sexistas, patios coeducativos y demás temas vinculados directamente con la perspectiva de género y la educación.

Fase 2: por equipos, diseño de actividades coeducativas e investigaciones sobre sexismo para ser experimentadas en las aulas de educación infantil y primaria del CEIP Ballester Fandos.

Fase 3: coordinación del día exacto para llevar a cabo todas las actividades en el centro, así como para bloquear las clases en la Universidad a lo largo de toda una mañana.

Fase 4: inclusión de la experiencia del alumnado de Florida Universitaria en el calendario general de acciones a desarrollar por el centro a lo largo de toda una semana y en la que participaron más agentes sociales externos al centro educativo. En concreto esta experiencia se llevó a cabo el 15 de noviembre del año 2023. Se adjuntan en anexo la programación de toda la semana.

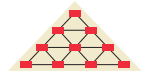
Fase 5: dada la magnitud de alumnado participante en el proyecto, la profesora decidió partir el total de recursos humanos de los que se disponía de la siguiente forma: mientras la mitad del alumnado configurado en equipos de los dos grupos desarrolló experiencias e investigaciones coeducativas dentro del aula, la restante mitad se focalizó en transformar el patio (pintura, lijar, trabajar el huerto, etc. y demás tareas de acondicionamiento general de las infraestructuras existentes). En la mitad de la mañana del horario lectivo, los grupos se intercambiaron las funciones. De este modo todo el alumnado universitario pudo participar en la transformación efectiva del patio así, como la de liderar actividades dentro del aula poniendo en práctica la función docente.

Todas las actividades fueron tutorizadas y acompañadas por el profesorado del centro.

La valoración tanto por parte del profesorado como por parte del mismo alumnado fue extraordinaria, así como los aprendizajes suscitados a lo largo de toda esa mañana.

La experiencia en el centro permitió:

- El desarrollo de todas las competencias de la asignatura Psicología de la Educación en una práctica cuya situación de aprendizaje se situaba en un entorno real y en cubrir una necesidad puntual por parte de la escuela.
- Aproximar al alumnado del Grado a una realidad ubicada en un centro con una particular idiosincrasia dado el perfil de familias matriculadas en el mismo y dada la ubicación de la escuela en un entorno con dificultades socio económicas y culturales.
- En muchos casos, participar de una primera toma de contacto respecto de la función docente preparando actividades para ser experimentadas de forma real



en un centro [hasta el mes de enero y febrero, no tenían la oportunidad de llevar a cabo prácticas curriculares en centros].

- Conocer la gran implicación, dedicación y energías mostradas por un claustro de profesorado y un equipo directivo con una gran ilusión por transformar los espacios del centro educativo, y con ello transformar sus prácticas pedagógicas y el valor asociado al principal espacio de socialización de la vida del alumnado de la escuela: el patio.

Dado el impacto positivo a nivel general, la intención es la de continuar colaborando con el mantenimiento del patio del centro educativo en un futuro, así como con la dinamización de actividades y pequeñas investigaciones a desarrollar en el aula capaces de la extracción de datos sobre el sexismo en los niños y niñas de la escuela.



BIBLIOGRAFÍA

Alberola, P., & Iranzo, R. [2018]. *Working together across educational levels to increase students' motivation*. In M. Carmo [Ed.], *World Institute for Advanced Research and Science: Education and New Developments 2018* (pp. 216-220). Science Press. Molines Borrás, S. [2024]. *Patios vivos, patios coeducativos*. Diputación de Igualdad de Valencia. ISBN: 978-84-7795-205-3

Molines Borrás, S., Duart Carrión, C., Lancero Pavia, J.F y Ordaz, V. [2024]. *Patios coeducativos, inclusivos, naturales y seguros*. Universidad Islas Baleares. ISBN: 978-84-09-58839-8

Molines Borrás S. [2022]. *Capítulo de libro: El análisis del patio escolar de 0-6 años desde una perspectiva de género* En *La promoción de la actividad física en el currículo de la Educación Infantil*. Ed. Tirant Humanidades ISBN: 978-84-19226-77-8

Molines Borrás, S. [2021]. *La observación del sexismo en el patio escolar del CEIP Víctor Oroval y Tomás: un estudio de caso*. Atlánticas. *Revista Internacional de Estudios Feministas*, 5(1), 206-226. <https://doi.org/10.17979/arief.2020.5.14960>

Molines, S. y Lancero, J. [2021]. *Acciones en el patio escolar dentro del Plan Coeducativo de Centro del CEIP Federico García Sanchiz*. En *Género y educación: escuela, educación no formal, familia y medios de comunicación*. Coord. Álvaro, L. y Hamodi, C. Dykinson, S.L. ISBN: 978-84-1377-638-5

Molines, S. [2020]. *Guía de Patios Coeducativos*. Plataforma REICO Generalitat Valenciana. ISBN: 978-84-482-6507-6 Disponible en: <http://www.ceice.gva.es/va/web/inclusioeducativa/guia-de-patis-coeducatius>

VÍDEO

<https://www.youtube.com/watch?v=N7isAyZESo&t=18s>



BROCHURE DESIGN

CICLOS FORMATIVOS



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

CFGS en
Marketing y Publicidad *Semipresencial*

CFGS en
Desarrollo Aplicaciones
Multiplataforma *Semipresencial*



ASIGNATURAS

Diseño y elaboración de material de
comunicación [2º Marketing y Publicidad]

Inglés técnico II [2º DAM]



PROFESORADO

Tatiana Canuto Sánchez

Caterina Ines Latella

JUSTIFICACIÓN

Es algo más complejo, pero no imposible, hacer que alumnos de diferentes ciclos semipresenciales interactúen trabajando en equipo, en una actividad multidisciplinar y que lo hagan en inglés.

En la segunda evaluación, los alumnos de los ciclos de 2ºDAM semipresencial y de 2ºMarketing y Publicidad semipresencial han tenido que simular situaciones de trabajo real en una actividad creada en sinergia entre el módulo de Inglés Técnico II, impartido por la profesora Caterina Ines Latella, y el módulo de Diseño y elaboración de material de comunicación, impartido por la profesora Tatiana Canuto.

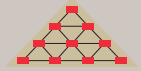
DESCRIPCIÓN

Los alumnos de 2º de Marketing y publicidad semipresencial, reunidos en grupos, han creado 5 agencias de publicidad para diseñar y maquetar un tríptico informativo solicitado por los supuestos clientes del ciclo de 2ºDAM semipresencial, agrupados también en 5 equipos.

Para llevar a cabo esta actividad, se han usado múltiples herramientas de coordinación de trabajo en línea como Trello, Teams, Discord, Office online para mencionar algunas. En esta actividad, los alumnos generarán textos propios del futuro sector laboral, y además podrán experimentar la posibilidad de trabajar con sus compañeros de clase y con otros alumnos del campus de Florida para una experiencia de aprendizaje que traspasa los límites de la pantalla y que creemos será de mucho provecho.

Mecánica de la actividad

El alumnado tendrá que crear un TRÍPTICO/FOLLETO para presentar y promocionar una aplicación y sus elementos principales. La aplicación podrá ser elegida entre las aplicaciones creadas por los alumnos en los proyectos tanto de este curso como del



curso pasado en el caso de que no se tuviera nada realizado este año. No es necesario que la app/web esté acabada para la realización de la actividad.

En esta actividad habrá dos tipos de agentes:

- Por un lado, las 5 agencias de publicidad, constituidas por el alumnado de 2º MKT SEMI – organizado en 5 GRUPOS
- Por el otro, los 5 clientes, que solicitan cada uno a una agencia un servicio para la creación de un tríptico mirado a la promoción de una aplicación. En este caso los clientes son los alumnos de 2º DAM SEMI organizados en 5 GRUPOS

La actividad se tendrá que realizar en grupos y los grupos serán asignado por las docentes de ambos módulos en la semana. El proyecto se desarrolla en dos meses que se dividen por fases.

Temporalización

1) Finales de noviembre: asignaciones y creaciones equipos.

Las docentes crearán los equipos y los comunicarán a los alumnos.

Los alumnos de DAM SEMI abrirán un equipo en Teams, pensado como espacio para la coordinación general del trabajo del cada equipo. Aparte de esto, los alumnos de 2ºMKT SEMI tendrán que crear un equipo en la aplicación Trello, donde darán de alta tanto a los alumnos del equipo de 2ºMarketing semipresencial, como a los alumnos de 2ºDAM/DAW semipresencial asignados y a las docentes de los dos módulos.

2) Mitad diciembre: entrevistas equipos con las docentes.

Hacia la mitad de diciembre, las docentes realizarán entrevistas con cada equipo para revisar el trabajo realizado y detectar cualquier incidencia que pueda surgir. En el caso de tener en el grupo personas que no participan en la actividad o que no realizan tareas asignadas se procederá a analizar cada caso y comunicarlo a los directos interesados.

La no participación al trabajo de equipo conllevará penalización o suspensión de la actividad. Las docentes excluirán de los equipos a las personas que no participen en la actividad grupal y se les asignará el mismo trabajo, pero forma individual. En este caso la nota máxima no podrá superar el 5/10 siempre que la entrega sea calificada como aprobada.

3) Finales de enero: entrega trabajo

El trabajo se subirá tanto a la carpeta de entrega del módulo de Inglés II como a la del módulo de Diseño y elaboración de material de comunicación dentro del plazo establecido - DEMC



Para las referencias, habrá que revisar la documentación que se adjunta en la sección Resources and links/Recursos y enlaces en FloridaOberta.

Cada trabajo entregado tendrá que tener reflejados los equipos y cada participante de los equipos.

4) Primeras dos semanas de febrero: evaluación trabajo

¿Qué se evalúa?

ALUMNOS 2º DAM/DAW SEMI - MÓDULO INGLÉS II

- Coordinación del trabajo en Trello [tendrá que estar hecho en inglés]: los alumnos de 2ºMarketing crearán su equipo en Trello y darán de alta a todos los alumnos de su equipo y del equipo de 2º Dam semi.
- **2 emails** que los alumnos de 2ºDAM SEMI enviarán a su agencia de publicidad asignada (2ºmkt semi): el primero para solicitar el trabajo y el segundo para redefinir mejor el trabajo e/o [briefing y contrabriefing] añadir especificaciones, añadir o solicitar datos, etc.
- Texto en inglés del folleto.

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS INGLÉS II

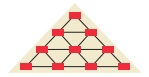
- Comunicación escrita en Inglés
- Lenguaje específico relacionado con las apps/webs
- Uso de registro adecuado a la situación formal /semiformal en textos escritos
- Mejorar las habilidades profesionales
- Trabajo en equipo
- Iniciativa, Innovación y Creatividad
- Redactar documentos relacionados con aspectos profesionales en inglés
- Uso normas socioprofesionales y protocolarias propias de países de habla inglesa

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN INGLÉS II

Puntuación máxima: nota sobre 10

- | | |
|--------------------------------------|----------|
| • Evaluación participación en TRELLO | 1 punto |
| • Evaluación emails | 4 puntos |
| • Evaluación texto folleto | 5 puntos |

La nota final obtenida hará media para el 40% de la nota de final de evaluación – parte actividades evaluables.



Los instrumentos de evaluación de la actividad son los siguientes:

· Competencia gramatical	6/10
· Competencia lexical	5/10
· Competencia sociolingüística	7/10
· Coherencia/cohesión	8/10

La nota será luego convertida en 10/10.

ALUMNOS 2º MKT SEMI - MÓDULO DEMC

- Creación del briefing.
- Ajuste de diseño a target - esta parte será evaluada.
- Composición / tipografía / colores / justificación estética / ordenación del contenido.

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS DEMC

- Trabajo en equipo
- Diseño material promocional
- Creatividad e innovación
- Mejorar las habilidades profesionales.
- Trabajo en equipo

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DEMC

Puntuación máxima: 1 punto

La nota obtenida hará media para el 50% de la nota final - parte actividades evaluables

Para la evaluación de la actividad véase el CHECK-LIST y el RÚBRIC de evaluación en el bloque.

Los instrumentos de evaluación de la actividad son los siguientes:

· Contenido briefing	20%
· Estructura-apariencia	40%
Se tendrán en cuenta los siguientes elementos: ajuste de contenido, composición, tipografía, colores, justificación estética, ordenación del contenido	
· Innovación-creatividad	40%

La nota será luego convertida en 10/10.

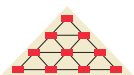
FAQ:

1) Qué es: Un tríptico es un medio de comunicación gráfica impresa que está dividido en tres secciones (dos caras) y que sirve para brindar una información acerca de un producto o servicio. Se trata de un folio A4, dividido en 6 caras (3 en la parte delante y 3 detrás). A fines de la entrega no hace falta que sea impreso (valdrá el formato electrónico) pero habrá que procurar que la distribución del texto sea la correcta (márgenes, orientación, etc.)

2) Contenido: presentar una app. El objetivo es presentar la información principal, enriquecida con elementos gráficos (si se presenta una app que se esté desarrollando y la app no está finalizada se pueden usar las imágenes de los mockups)

3) Requisitos de formato: evitar mucho texto, y usar viñetas e imágenes para presentar la información deseada.

4) Qué programa uso: los programas que usarán las agencias de marketing serán ILLUSTRATOR +/- INDESING



Temporalización

Temporalización de la actividad módulo INGLÉS : total 5h

1] Visión material en Recursos y fase de brainstorming (módulo INGLÉS) y organización equipos **1 h**

2] Redacción 2 emails **3h**

3] Redacción texto folleto y revisión **1H**

Temporalización de la actividad módulo DISEÑO: total 9h

1] Visión material en Recursos y fase de brainstorming (módulo DISEÑO) y organización equipos – creación equipos de Trello **2 h**

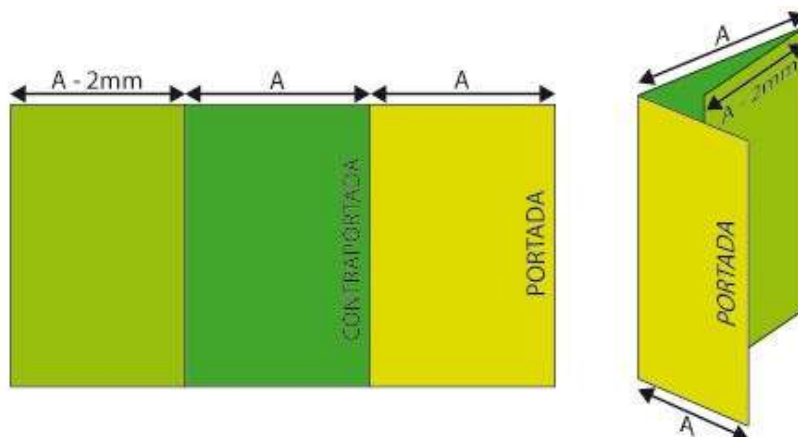
2] Redacción documento de briefing, contestando al cliente y revisión documento **3h**

3] Producción folleto y revisión **4h**

Proceso de desarrollo

En la sesión “RESOURCES AND LINKS” de FLORIDA OBERTA, el alumnado dispone de enlaces y material relacionados con la actividad propuesta.

- Una vez revisadas las dos secciones en el MÓDULO DE INGLÉS y en el de DEMC, los alumnos a través de Teams. Los alumnos de 2ºMKT SEMI crear los equipos en TRELLO y darán de alta a todos los integrantes del grupo.
- El alumnado tendrá que organizar el trabajo de equipo
- Los clientes tendrán que redactar el primer email para solicitar el trabajo dentro del plazo establecido, mientras que las agencias tendrán que ir haciendo el briefing
- Agencias: Crear el formato de folleto con el programa que se desea usar para ello. Distribuir el texto en las 6 caras.



- En la PORTADA hay que poner el nombre de la App bien visible, el nombre de los creadores, y quizás una frase breve que potencie la marca
- En la CONTRAPORTADA se suelen poner datos de contacto, ubicación, las redes sociales, quizás también un código QR
- En el resto de las secciones habrá que organizar el texto en párrafos (quién somos, nuestra misión, por qué usar nuestra app, cómo crear usuario, alguna explicación step-by-step, los puntos de fuerza del producto etc.). Se aconseja usar también las imágenes de la app misma.
- Los clientes entregarán el texto a las agencias y las agencias finalizarán la maquetación del folleto. Una vez se tenga el folleto, habrá que subirlo a la carpeta de entrega tanto del módulo de INGLÉS II como a la carpeta de entrega del módulo de DEMC.
- NOTA: Es importante que no haya errores de ortografía en este tipo de documento. Para ello, los alumnos tendrán que hacer el control ortográfico impostando el idioma inglés en el programa de redacción de texto que se haya usado.



RECURSOS

<https://www.psprint.com/resources/brochure-flyer-design-tips/>

<https://minervaimprenta.com/es/utilizacion-triptico-para-publicidad-tu-empresa/>

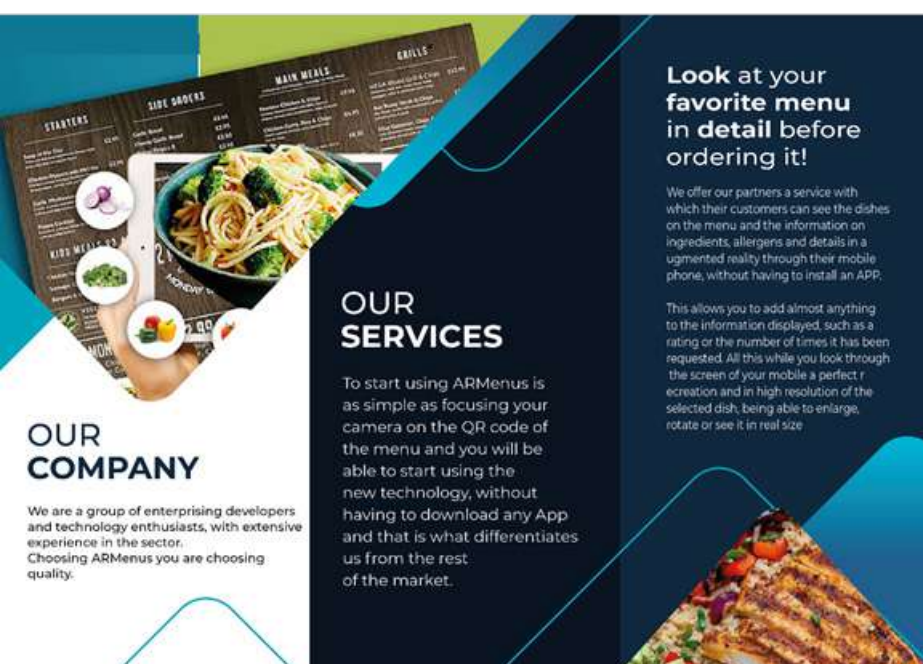
<https://blog.imprentaonline24.es/como-diseñar-e-imprimir-tripticos-originales-consejos-tipos-y-ejemplos/>

<https://es.venngage.com/blog/como-hacer-un-triptico/>

<https://www.youtube.com/watch?v=wP-FEzHX0dCs>

https://www.youtube.com/watch?v=-Fz8W_1nPopk&list=PLroLjS4HDI0DtxGuhb-brOrW1L4kabQHFJ

<https://www.youtube.com/watch?v=JFVo-4GxNBQ4>





ERASMUS+ BIP: EDUCATION FOR AN UNCERTAIN FUTURE - HOW TO ENSURE QUALITY EDUCATION AND LIFELONG LEARNING FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Cultura en la enseñanza de lenguas
extranjeras [3r EDP/EDI], especialidad
Lengua Extranjera.



PROFESORADO

Charo López [Florida Universitària]

Katarzyna Radke [Universidad Adam Mic-
kiewicz, Poznan, Polonia]

Thomas Raith [Universidad de Freiburg,
Alemania]

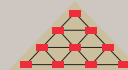
Aurelija Ceglyte [Universidad Vytautas
Magnus, Kaunas, Lituania]

JUSTIFICACIÓN

Enmarcado en la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, el intercambio virtual *Education for an Uncertain Future* conecta alumnado de diferentes disciplinas y distintas localizaciones geográficas en la exploración del ODS n. 4, visto desde perspectivas globales y locales. Tres preguntas sirven como punto de partida: ¿Cómo se articula el ODS 4 en el contexto de tu país? ¿Cuáles son los retos más importantes que tu país afronta en este momento para alcanzar el objetivo 4.7? ¿Qué necesitamos hacer para asegurar que todo el alumnado adquiera el conocimiento y las competencias necesarias para fomentar el desarrollo sostenible a lo largo de la vida?

DESCRIPCIÓN

- En grupos transcurriculares, el alumnado participante investiga y problematiza un aspecto del ODS 4 y en la fase final del proyecto, cada grupo diseña colaborativamente una guía digital multimodal promocionando las buenas prácticas que las autoridades y el profesorado pueden adoptar para aproximarse al objetivo 4.7.
- A lo largo de las primeras 5 semanas del proyecto se producen reuniones periódicas en las que se avanza paso a paso hasta el objetivo final, que es expuesto públicamente en el encuentro multinacional que se realiza en la semana 6ª del proyecto en Poznan, Polonia.



BIBLIOGRAFÍA

Barbosa, Marcelo Werneck ; Ferreira-Lopes, Luana [2023]. *Emerging trends in telecollaboration and virtual exchange: a bibliometric study*. In: Educational Review, Routledge75 [2023], 3, S. 558-586. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00131911.2021.1907314>

Dooly, Melinda ; Vinagre, Margarita [2022]. *Research into practice: Virtual exchange in language teaching and learning*. In: Language Teaching, 55 [2022], 3, S. 392-406. <https://www.cambridge.org/core/journals/language-teaching/article/research-into-practice-virtual-exchange-in-language-teaching-and-learning/022539C1A95D-665F8792D92D1E63E091>

Hilliker, Shannon M. ; Loranc, B. [2022]. *Development of 21st century skills through virtual exchange*. In: Teaching and Teacher Education, 112 [2022], S. 103646. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X22000178>

O'Dowd, R., & Waire, P. [2009]. *Critical issues in telecollaborative task design*. Computer Assisted Language Learning, 22[2], 173-188. <https://doi.org/10.1080/09588220902778369>

Wlodkowski, R. J. [2004]. *Creating Motivating Learning Environments*. In M. W. Galbraith [Ed.], Adult Learning Methods: A guide for Effective Instruction [3rd ed., pp. 141-164].



**CONOCE TU PATRIMONIO CULTURAL:
EL PATRIMONIO DEFINE NUESTRA IDENTIDAD,
EXPLICA QUÉ SOMOS, CÓMO SOMOS, POR
QUÉ HEMOS LLEGADO A SER ASÍ Y CÓMO NOS
RELACIONAMOS CON LOS DEMÁS**

ÁREA DE EDUCACIÓN



**TITULACIONES
QUE INTERVIENEN**

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Didáctica de las ciencias naturales:
materia, energía y máquinas.

Didáctica de las Ciencias Sociales
Aspectos Básicos.



PROFESORADO

Yolanda Cano Cabrera

Esther Gamero Sandemetrio

JUSTIFICACIÓN

Considerando la necesidad de arbitrar medidas protectoras de los bienes culturales desde la perspectiva de la conservación preventiva de los mismos, se expone esta actividad con el fin de orientar el desarrollo de valores cívicos, éticos y afectivos en relación con la defensa y protección del Patrimonio Cultural, así como el conocimiento de costumbres y tradiciones que ayuden a la construcción de la identidad cultural de los individuos, a la vez que fomentar la diversidad cultural, biodiversidad y geodiversidad.

Se considera relevante en la formación de los futuros maestros y maestras reflexionar sobre la relación del ser humano con la naturaleza, ya que en su interacción con ella surgen conocimientos, tradiciones, costumbres, prácticas, técnicas, así como su forma de entender el mundo, además de ello, desde diferentes perspectivas antropológicas se cuestiona la dicotomía entre naturaleza y cultura [Santamarina, 2021].

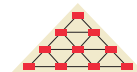
Por otra parte, la temática propuesta está directamente relacionada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y su contribución con la Agenda 2030. Es por ello que se tendrá en cuenta los siguientes ODS; ODS 4. Educación de Calidad, ODS 5. Igualdad de Género, ODS. 15. Vidas de Ecosistemas Terrestres.

Así mismo, se considera fundamental trabajar esta actividad de forma interdisciplinar, ya que no se pueden comprender los avances científico-tecnológicos de la historia de la humanidad sin tener en cuenta el contexto sociocultural de la época en la que se produjeron, ya que generalmente se han ido produciendo en respuesta a problemas sociales de la época [De la Tejera et al., 2019].

DESCRIPCIÓN

Con esta TAREA, queremos lograr que los alumnos/as consigan conocer, analizar, distinguir y utilizar los diferentes CONCEPTOS, relacionados con el PATRIMONIO.

Los diferentes grupos deben trabajar las actividades del anexo que figura al final de este documento. Las ACTIVIDADES, favorecerán el disfrute, conocimiento y com-



comprensión de su entorno patrimonial, potenciando la investigación, la innovación, la comunicación y la capacitación en la transmisión de los valores patrimoniales.

El producto final [TAREA] "CONOCE TU PATRIMONIO" ha de ser el resultado de un trabajo grupal investigativo que propicie el acercamiento y comprensión de conocimientos especializados. Con la consecución de dicha TAREA conseguiremos que los alumnos/as sean capaces de:

- Diferenciar los diferentes tipos de patrimonio y su clasificación, conociendo sus conceptos y diferenciándolos.
- Trabajar con imágenes y localizaciones para relacionarlas con los diferentes tipos y clasificaciones de patrimonio.
- Adquirir conocimientos patrimoniales para encontrar ejemplos claros de los distintos tipos de patrimonio tanto a nivel del territorio valenciano como español.
- Entender el concepto PATRIMONIO DE LA HUMANIDAD y saber cuándo y por qué razón tiene este privilegio otorgado por la UNESCO.
- Conocer el contexto histórico a nivel social, científico y tecnológico, y la interrelación entre avances científico/tecnológicos con la época en la que se producen.

Organización de la Actividad

1. BLOQUE DIDÁCTICA CIENCIAS NATURALES

ACTIVIDAD 1 Y 2: Buscar información sobre la definición del patrimonio cultural, patrimonio mundial y el patrimonio propio de la comunidad valenciana.

ACTIVIDAD 3: Exposición mediante un artículo académico del patrimonio cultural-natural de la localidad propia del alumnado.

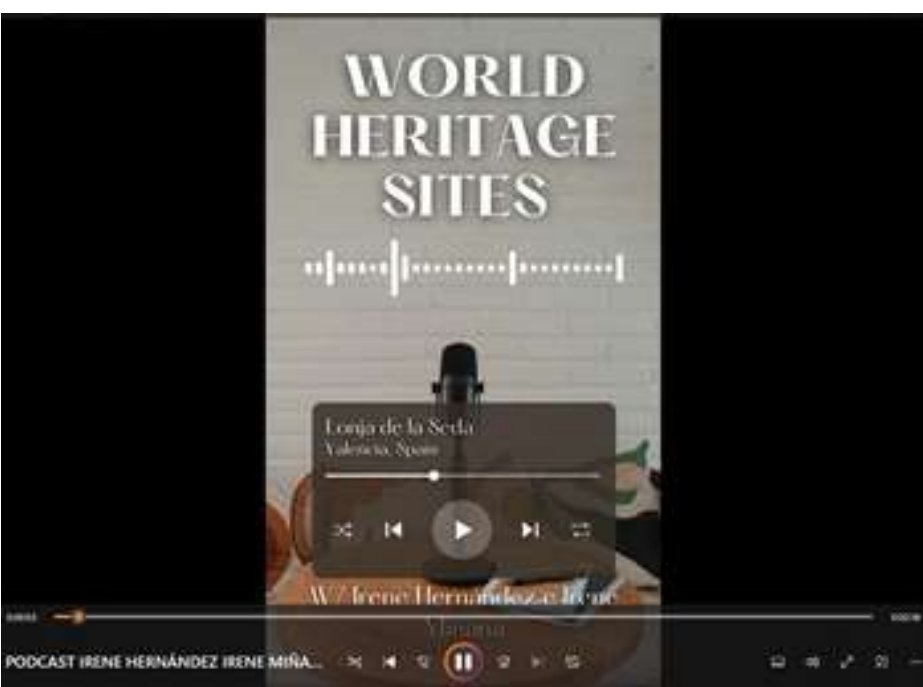
2. BLOQUE DIDÁCTICA CIENCIAS SOCIALES

ACTIVIDAD 1. Definición de las épocas históricas a nivel sociocultural.

ACTIVIDAD 2. Definición del contexto histórico, social y cultural específico del patrimonio encontrado.

3. PRODUCTO FINAL

ACTIVIDAD 3. Creación de un podcast en inglés con la información obtenida durante los dos seminarios.



BIBLIOGRAFÍA

De la Tejera, N., et al. [2019]. *La interdisciplinariedad en el contexto universitario*. Revista Panorama. Cuba y Salud, 14(1), pp, 8-61. <http://www.icle/view/>

Santamarina B. [2021]. *Culturizar la naturaleza, naturalizar la cultura. La construcción de las narrativas patrimoniales*, *Disparidades*. Revista de Antropología 76 [2] <https://dra.revistas.csic.es/index.php/dra/article/view/910/1106>



ACCIÓN EMPRENDIMIENTO: DESAFÍO EMPRENDER; AULA EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDIMIENTO APLICADO EN TFG

GRADOS UNIVERSITARIOS OFICIALES



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Aula Emprendimiento
[ingenierías, magisterio, ade, logística,
videojuegos]

Emprendimiento aplicado en trabajos fin
de grado [ADE]



ASIGNATURAS

TFG



PROFESORADO

María José Navarro Moros
[Coordinadora de TFG y PE]

Andrea Calatayud Bivià
[Coordinadora de ADE+ Digital Business]

JUSTIFICACIÓN

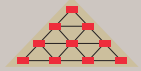
El proyecto "Aula Emprende" surge de la necesidad de ofrecer al alumnado de Grados y Ciclos de Florida Universitaria una continuidad a sus ideas de negocio, proyectos iniciados en el aula o a sus Trabajos Fin de Grado [TFG].

Se detectó la creciente necesidad e interés de nuestro alumnado por poder dar una continuidad y una evolución a la idea creada como trabajo de clase, de una asignatura o de TFG.

De este modo a través del "Aula Emprende" se ha creado un espacio colaborativo que permite al alumnado que forman parte desarrollar y ampliar sus competencias a través de formación externa y de experiencias.

Los objetivos de esta práctica son:

- Ofrecer una formación y asesoramiento, mentorías bajo demanda, es decir, el alumno específico.
- Aquellos aspectos o conocimientos que desea ampliar.
- Ofrecer un acceso a una plataforma de mentorías específicas.
- Dar supervisión a los equipos y feedback, teniendo un coach
- Crear a través de diferentes acciones el sentimiento de pertenencia al equipo emprendedor.
- Potenciar la participación en la resolución de retos
- Fomentar el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias.



Los pilares de esta práctica son:

- Espacio de trabajo colaborativo y multidisciplinar
- Trabajo autónomo con coach
- Formación online y adaptada
- Autoformación y formación especializada

Por lo que respecta a los TFG, se detectó la necesidad de dar más formación, guía y ayuda al alumnado con ideas emprendedoras, dado que estaba aumentando el alumnado que asumía el gran reto de emprender desde el principio del grado.

Para dar continuidad a las ideas emprendedoras y que llegasen a ser una realidad de negocio, se optó por una estrategia de acciones que culminan en el Trabajo Fin de Grado sobre su propio negocio, entre dichas acciones están el aula emprende, talleres de digitalización del negocio y las jornadas de emprendimiento.

Desde la coordinación de TFG, se gestiona la implementación de TFG reales de emprendimiento, viendo como en los últimos años, hemos tenido un número elevado de TFG centrados en proyectos de negocios innovadores emprendedores del alumnado.

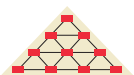
El profesorado que tutoriza los TFG, facilita y guía al alumnado para poder finalizar con éxito su proyecto emprendedor. Desde que se realizan estas acciones, tanto profesorado como alumnado están más satisfechos con los resultados finales.

Se logra implicar al alumnado desde el principio del grado hasta la finalización de este con el TFG, se fomenta en el alumnado competencias como innovación, pensamiento crítico, creativo, competencias digitales, se impulsa la colaboración entre distintas áreas de estudio dentro de Florida Universitaria y la creación de una comunidad interdisciplinar.

DESCRIPCIÓN

El proyecto se lleva a cabo a través de la realización de un evento de innovación en el que se identifican las siguientes fases:

1. Se identifica el equipo o la persona que tiene la idea de negocio o que tiene la voluntad de participación en una idea de negocio y por tanto, emprender.
2. Participación en la resolución de los retos propuestos en el Hackathon
3. Consolidación de los equipos
4. Desarrollo de la idea de negocio con las formaciones y el servicio de mentorías.
5. Seguimiento, asesoramiento y control.



PROYECTOS TRANSDISCIPLINARES

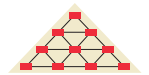
Para la práctica, por tanto, es necesario pasar por el Hackathon. Se trata de una sesión de innovación donde se desarrollan una serie de competencias relacionadas con el emprendimiento. Los participantes deberán trabajar en equipo para desarrollar ideas y posteriormente ofrecer una solución tangible y aplicable para un reto propuesto en un tiempo determinado. Dentro del mismo se combinan una serie de sesiones con dinámicas de trabajo en equipo y metodologías pertenecientes al Design Thinking, de modo que al finalizar el evento se puedan obtener ideas que puedan ser implementadas en el corto plazo, así como, ofrecer herramientas para implementar las ideas que ya pudiesen tener los integrantes.

El hackathon se compone principalmente de dos fases, una primera donde se plantea y se realiza el trabajo de campo y la segunda que estaría compuesta por la presentación de los proyectos y la valoración del jurado. El proceso de innovación se basa en la metodología del Triple Diamante, a través de la cual se crean las fases de apertura y cierre para que los participantes empaticen, ideen, filtren y prototipen una solución óptima.

Tras la finalización de este evento inicial, que tiene como objetivo general promover el emprendimiento en el alumnado de Florida Universitaria, se consolidarían los equipos y pasarían a formar parte del "Aula Emprendimiento", lugar donde empiezan a desarrollar sus ideas con los objetivos y pilares de esta práctica.

De este modo se obtienen los siguientes beneficios:

- Impulso de la colaboración entre estudiantes y emprendedores de distintas áreas de estudio dentro de Florida Universitaria
- Desarrollo y puesta en práctica de su TFG.
- Fomento de competencias como trabajo en equipo, innovación, pensamiento crítico y creativo
- Experiencia única y de intercambio de ideas
- Creación de comunidad transdisciplinar.



Laura García aconsegueix el premi de ADE al millor Treball Fi de Grau





CANCIONES Y RETAHILAS: UNA EXPERIENCIA DE ESCAPE ROOM EN EL MÁSTER DE PROFESORADO EN ENSEÑANZA SECUNDARIA (MPES) CON ESTUDIANTES DEL CFTS EN EDUCACIÓN INFANTIL

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Máster Universitario en
Profesorado de Educación Secundaria

CFGS en
Educación Infantil



ASIGNATURAS

Aprendizaje y enseñanza de las materias correspondientes a las especialidades de servicios socioculturales y a la comunidad

Expresión y comunicación



PROFESORADO

Héctor Tronchoni Albert

María Fornas Lluesma

JUSTIFICACIÓN

Por un lado, la necesidad de incorporar estrategias metodológicas activas, centradas en el aprendizaje del alumnado, que desbloqueen la incidencia del paradigma tradicional, centrado en el docente, sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje aún presente en las aulas de diferentes niveles educativos. El docente del siglo XXI debe tener la capacidad de reflexionar y tomar decisiones sobre nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje que conecten la realidad de las aulas, a partir de los diferentes bagajes del alumnado, con la realidad de los sectores productivos vinculados a las distintas profesiones.

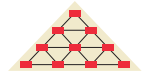
Por otro lado, la necesidad de llevar a cabo en el curso de AYE prácticas reales diseñadas, implementadas y evaluadas por el propio alumnado y dirigidas al alumnado del CFTS en Educación Infantil, ambos, los estudiantes del Máster como del Ciclo, estudiantes y coincidentes en tiempo en el mismo campus de Florida Universitària, atendiendo las necesidades reales de cada uno de los grupos de estudiantes. Por lo tanto, el objetivo didáctico es innovar en las prácticas educativas a través de estrategias gamificadas que se lleven a cabo en sus fases de diseño, implementación y evaluación.

DESCRIPCIÓN

El objetivo es promover las metodologías activas, particularmente el escape room, entre un grupo de estudiantes del MPES, a través del diseño, desarrollo y evaluación de una situación de aprendizaje que incorpora la gamificación con contenido de literatura infantil dirigida a un grupo de estudiantes de 1º de EDI, para desarrollar las competencias relacionadas con la planificación, desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje. La metodología CoopLearning, así como el trabajo de habilidades de pensamiento creativo, son facilitadoras del aprendizaje a partir de las actividades siguientes organizadas en diversas fases:

• FASE INICIAL

Actividad 1. Lectura del texto Utilización docente de la Metodología de Juegos



de Escape en los Ciclos Formativos de Servicios Socioculturales y a la Comunidad Isabel [Frutos et al. 2019]

Actividad 2. Realización de un escape room en la clase de AYE

Actividad 3. Formación sobre escape por persona experta

• **FASE DE DESARROLLO**

Actividad 5. Diseño, pilotaje y elaboración de informe de escape room

Actividad 6. Desarrollo del escape room

Actividad 7. Evaluación del escape room

• **FASE FINAL**

Actividad 8. Puesta en común, oral y por escrito, de los aprendizajes



BIBLIOGRAFÍA

Barbosa, Marcelo Werneck ; Ferreira-Lopes, Luana [2023]. *Emerging trends in telecollaboration and virtual exchange: a bibliometric study*. In: Educational Review, Routledge75 [2023], 3, S. 558-586. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00131911.2021.1907314>

Del Castillo, A. [2022]. *Caso didáctico. Gamificación en educación superior: dándole la vuelta a la formación en estudios presenciales y online*. Journal of Management and Business Education, 5(3), 282-296.

1Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., y Angelova, G. [2015]. *Gamification in Education: A Systematic Mapping Study*. Educational Technology & Society, 18 (3), 75-88.

Frutos, I., Hernández, J. J., Madrid, M., y Mingo-rance, I. [2019]. *Utilización docente de la Metodología de Juegos de Escape en los Ciclos Formativos de Servicios Socioculturales y a la Comunidad*. REIF, 0, 62-80.

Fui-Hoon, F., Zeng, Q., Rajasekhar, V., Padmanabhuni, A., y Eschenbrenner, B. [2014]. *Gamification of Education: A review of Literature*. In International Conference on HCI in Business, 401-409.

López, I., y Ortega, E. [2021]. *"Escape room" educativa: Concepción de los futuros maestros de Educación Secundaria en especialidad de Educación Física y Tecnología sobre la experiencia de diseñar y participar en un escape room educativa*. Didacticae, 8, 176-192.



ESCUELA DE DINAMIZADORAS Y DEFENSORAS DE DERECHOS DE LA ASOCIACIÓN AIPHYC

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grupo de investigación INSONI

Grado Universitario en
Administración y Dirección de Empresas



ASIGNATURAS

-



PROFESORADO

Mercedes Aznar

Johana Ciro C.

Marta Cuñat

Nuria Blaya

JUSTIFICACIÓN

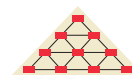
La Escuela de Dinamizadoras y Defensoras de Derechos de la Asociación AIPHYC representa un esfuerzo innovador en el ámbito educativo y social, desarrollado en colaboración con Florida Universitaria. Este proyecto piloto, implementado desde enero pasado y con una duración de cinco meses, se ha centrado en la formación y acompañamiento de mujeres en riesgo de exclusión social. La iniciativa cuenta con el respaldo y liderazgo del Grupo Innovación Social y Negocios Inclusivos [INSOIN], especializado en la investigación y desarrollo de metodologías que promueven el empoderamiento de poblaciones vulnerables.

CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN: En un contexto donde las desigualdades sociales afectan de manera desproporcionada a las mujeres, especialmente aquellas en situación de vulnerabilidad, surge la necesidad de programas educativos que no solo proporcionen conocimientos y habilidades, sino que también fomenten el empoderamiento integral. La metodología desarrollada por la investigadora principal del grupo INSOIN, aplicada en este proyecto, se enfoca en el “empoderamiento diferencial”. Este concepto abarca cuatro autonomías esenciales para el desarrollo personal y social: física, decisional, económica y cultural.

RESULTADOS OBTENIDOS: Al finalizar el programa, las participantes no solo adquirieron nuevas competencias, sino que también desarrollaron una mayor confianza en sí mismas y una capacidad reforzada para influir positivamente en sus comunidades. El impacto positivo directo en 20 mujeres y su entorno inmediato fue un indicador clave del éxito del proyecto, con el potencial de replicar y escalar esta metodología en otras comunidades y contextos.

DESCRIPCIÓN

El proyecto “Escuela de Dinamizadoras y Defensoras de Derechos de la Asociación AIPHYC” fue una iniciativa innovadora desarrollada en colaboración con Florida Universitaria, bajo la dirección del Grupo Innovación Social y Negocios Inclusivos [INSOIN].



Durante cinco meses, desde enero pasado, este programa piloto se centró en la formación y acompañamiento de 20 mujeres en riesgo de exclusión social, capacitándolas como líderes comunitarias y defensoras de derechos. Basado en la metodología del “empoderamiento diferencial”, el proyecto abordó cuatro áreas clave de autonomía: física, decisional, económica y cultural. A través de talleres, seminarios, acompañamiento y mentoría, las participantes adquirieron habilidades y confianza para influir positivamente en sus comunidades, logrando un impacto significativo en sus vidas y en sus redes de apoyo.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- **Formación Integral:** Proveer a las participantes de las herramientas necesarias para convertirse en dinamizadoras y defensoras de derechos en sus comunidades.
- **Empoderamiento Diferencial:** Promover las cuatro autonomías del empoderamiento (física, decisional, económica y cultural) mediante una metodología estructurada y comprobada.
- **Impacto Social:** Generar un impacto positivo en la vida de 20 mujeres, extendiéndose a sus familias y redes de apoyo, fortaleciendo así el tejido social comunitario.

METODOLOGÍA

La metodología del proyecto se ha basado en un enfoque participativo y centrado en las necesidades específicas de las mujeres en riesgo de exclusión social. Las actividades formativas han incluido talleres, seminarios, sesiones de coaching y mentoría, así como espacios de reflexión y desarrollo personal. Cada componente del programa ha sido diseñado para reforzar una de las cuatro autonomías del empoderamiento diferencial:

- **Autonomía Física:** Actividades que promuevan la salud y el bienestar físico.
- **Autonomía Decisional:** Formación en habilidades de liderazgo, toma de decisiones y participación comunitaria.
- **Autonomía Económica:** Capacitación en emprendimiento, gestión financiera y acceso a recursos económicos.
- **Autonomía Cultural:** Fomento de la identidad cultural, la expresión artística y la valorización de la diversidad.

BIBLIOGRAFÍA

https://www.elperiodic.com/benicassim/triple-desafio-mujer-migrante-cuidadora-cuando-persona-migra-invalidados-derechos-persona-historia_961752#google_vignette

<https://rototomsunsplash.com/dialogos-sin-fronteras-aborda-la-resiliencia-de-la-cultura-indigena-como-motor-de-cambio-empoderamiento-y-defensa-de-derechos-de-las-mujeres-migrantes-en-valencia/>





PROYECTO “LA EDAD DE HACERSE SABIOS” (RESIDENCIAS MAYORES SAVIA)

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grupo de investigación INSONI

Grado Universitario en
Administración y Dirección de Empresas



ASIGNATURAS

-



PROFESORADO

Mercedes Aznar

Johana Ciro C.

Marta Cuñat

Nuria Blaya

JUSTIFICACIÓN

El proyecto “La Edad de Hacerse Sabios” se llevó a cabo en colaboración con las residencias de mayores de Savia y el Grupo de Investigación Innovación Social y Negocios Inclusivos (INSONI) de Florida Universitaria. Este proyecto se centró en la aplicación de metodologías de innovación social para dinamizar y fortalecer el envejecimiento activo, además de tejer redes de apoyo para nuestros mayores.

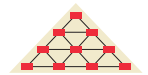
Contexto y justificación

En una sociedad que enfrenta el desafío del envejecimiento poblacional, es fundamental desarrollar iniciativas que promuevan el envejecimiento activo y la inclusión de las personas mayores. La colaboración con las residencias de Savia y el grupo de investigación INSONI permitió implementar estrategias innovadoras que no solo mejoraron la calidad de vida de los mayores, sino que también fomentaron una mayor integración social. La participación activa de los mayores en actividades dinámicas y el fortalecimiento de sus redes de apoyo contribuyen significativamente a su bienestar emocional y social.

DESCRIPCIÓN

Objetivos del Proyecto

- **Formación Integral:** Proveer a las participantes de las herramientas necesarias para convertirse en dinamizadoras y defensoras de derechos en sus comunidades.
- **Promover el Envejecimiento Activo:** Implementar actividades y talleres que fomenten la participación activa de los mayores en la comunidad.
- **Fortalecer Redes de Apoyo:** Crear y consolidar redes de apoyo entre residentes, trabajadores, familiares, el ayuntamiento y organizaciones de base.



- **Fomentar la Innovación Social:** Aplicar metodologías innovadoras que sitúen a los mayores como protagonistas de su propio desarrollo y bienestar.
- **Impulsar Encuentros Intergeneracionales:** Facilitar espacios de interacción entre generaciones, enriqueciendo tanto a los mayores como a los estudiantes de Florida Universitaria.

Metodología

El proyecto se desarrolló mediante una serie de talleres y actividades de innovación social que articularon espacios de colaboración con diversos actores clave:

- **Residentes:** Los mayores participaron activamente en talleres diseñados para promover el envejecimiento activo y mejorar su bienestar físico y emocional.
- **Trabajadores y Familiares:** Se realizaron sesiones de formación y apoyo para trabajadores y familiares, fortaleciendo la red de apoyo alrededor de los mayores.
- **Ayuntamiento y Organizaciones de Base:** Se establecieron colaboraciones con el ayuntamiento y diversas organizaciones para asegurar un enfoque comunitario integral.
- **Encuentros Intergeneracionales:** Se organizaron encuentros en las aulas de Florida Universitaria donde estudiantes y mayores interactuaron, compartiendo experiencias y aprendizajes mutuos.

Uno de los componentes más impactantes del proyecto fue la realización del Café del Mundo, una dinámica que permitió reunir a diferentes participantes en pequeños grupos. Esta metodología facilitó la creación de un espacio íntimo y acogedor donde los residentes, trabajadores, familiares y otros actores clave pudieron compartir sus experiencias y perspectivas. La estructura del Café del Mundo fomentó un diálogo abierto y profundo, contribuyendo significativamente al fortalecimiento de las redes de apoyo y al empoderamiento de los mayores.

Resultados Obtenidos

El proyecto logró dinamizar la vida de los mayores en las residencias de Sabia, promoviendo un envejecimiento activo y fortaleciéndolos como individuos dentro de su comunidad. Los talleres y actividades generaron una mejora en la percepción de los mayores sobre su rol en la sociedad, aumentando su autoestima y sentido de pertenencia. Además, los encuentros intergeneracionales enriquecieron tanto a los estudiantes como a los mayores, fomentando una mayor comprensión y respeto entre generaciones.





ACTIVIDAD DE ORIENTACIÓN PROFESIONAL: DINÁMICA SELECCIÓN DE PERSONAL

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

CFGS en
Administración y Finanzas

CFGS en
Gestión de Ventas y Espacios Comerciales

CFGS en
Transporte y Logística

Servicio de Orientación e
Inserción Profesional



ASIGNATURAS

Simulación [AFI]

Técnicas de venta [GVEC]

Orientación Profesional [OIP]



PROFESORADO

Afi: Isabel Redolat [AFI]

Gvec: M^a Carmen Martí [GVEC]

Tyl: M^a Cruz Roldan [TYL]

Oip: Rebeca Rubio [OIP]

JUSTIFICACIÓN

El objetivo de la actividad es facilitar la adquisición y poner en práctica tanto las competencias transversales, como las específicas a través de una dinámica muy práctica, que incluye una simulación grupal con la finalidad de seleccionar la candidatura ideal, para el puesto de trabajo ofertado de su perfil profesional.

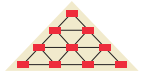
DESCRIPCIÓN

Alumnado AFI

1. Participan en una acción formativa sobre Competencias Profesionales
2. Define el perfil profesional de la oferta para cada titulación y crean una oferta de trabajo para cada titulación, se realiza la ficha de recogida de datos y se contrastará con OIP
3. Participan en la dinámica de simulación de entrevistas en calidad de observadores. El grupo se divide en 2 y cada grupo observa / evalúa la dinámica de un Ciclo y cumplimentan la ficha de recogida de datos diseñada.

Entregables alumnado AFI:

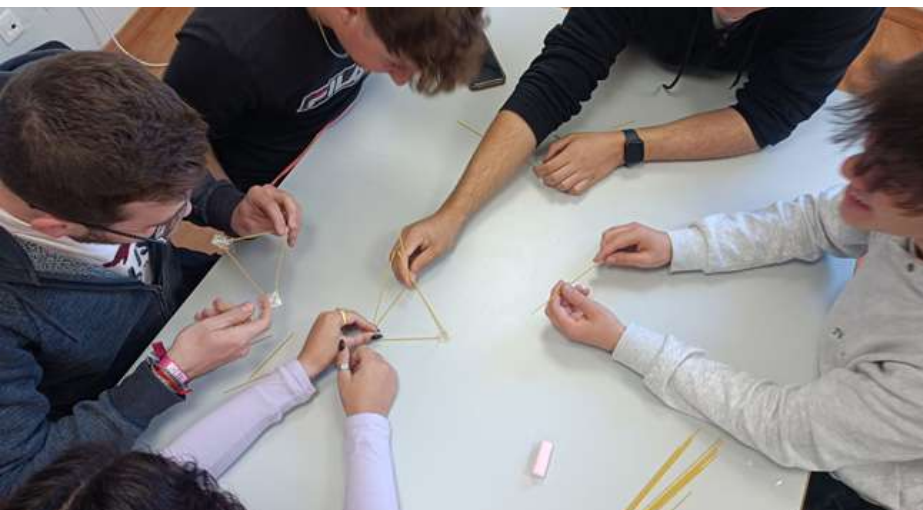
- Describir el perfil profesional identificando las competencias más demandadas para esa titulación.
- Redactar la oferta.



- Diseñar la ficha de observación.
- Informe de resultado – Justificación persona seleccionada.

Alumnado TyL + GVEC:

- Participan en la Dinámica de forma activa.
- Recoger las observaciones realizadas por el alumnado de AFI.
- Autoevaluarse.



**Campus Valencia**

C/Convento Carmelitas 1
46010 València

Campus Catarroja

C/Rei En Jaume I nº 2
46470 Catarroja, València

Campus Alzira

C/Professor Bernat Montagud 3
46600 Alzira, València

T. 961 152 332 |  667 504 662 | info.uni@florida-uni.es

www.floridauniversitaria.es