



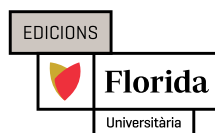
2024 - 2025

CATÁLOGO DE INNOVACIONES EDUCATIVAS

ESTUDIOS SUPERIORES
FLORIDA UNIVERSITÀRIA

ANA DE CASTRO CALVO [COORD.]

**CATÁLOGO DE INNOVACIONES
EDUCATIVAS DE FLORIDA
UNIVERSITÀRIA 2024-2025**



ISBN: 978-84-128979-3-7

© Del texto: los autores, 2024 - 2025

Coordinadora: Ana de Castro Calvo

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

CONTENIDO

*	4-5	PRÓLOGO
*	6	TIPOS DE PROYECTOS
*	7	PROYECTOS MULTIDISCIPLINARES
	8	CREACIÓN DE UN CUENTO CANTADO E ILUSTRADO
	10	CORTOMETRAJES, LENGUA Y LITERATURA
	12	EL ALUMNADO COMO PONENTE: PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS DIDÁCTICAS INCLUSIVAS EN UNAS JORNADAS UNIVERSITARIAS
	14	PUBLICIDAD CON IMPACTO REAL: ANÁLISIS DEL ENTORNO DE LA PUBLICIDAD Y PROPUESTA DE PROMOCIÓN INTEGRADA DE LA MARCA DEL PARQUE NACIONAL DE CABAÑEROS
	20	SOCIOLINGÜÍSTICA CON LOS SIMPSONS
*	23	PROYECTOS INTERDISCIPLINARES
	24	CREACIÓN CANCIÓN/RAP: CANTACUENTOS
	26	ENCUENTROS EDUCATIVOS: PRÁCTICA SIMULADA DE REUNIONES CON FAMILIAS
	30	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE-SERVICIO EN CENTROS EDUCATIVOS: EN MOVIMIENTO SE APRENDE MÁS Y MEJOR
	32	EL PATRIMONIO FALLERO COMO ESPACIO INTERDISCIPLINAR DE APRENDIZAJE PARA LAS DIDÁCTICAS DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y DE LA GEOMETRÍA
	34	EL MUSEO Y EL BARRIO COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA. LOS LENGUAJES MÁS ALLÁ DE LA ESCUELA JUSTIFICACIÓN
	38	GINCANA CIENTÍFICA
	42	VIRTUALXCHANGES: EXPERIENCIA DE INTERNACIONALIZACIÓN DEL PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA
	44	LA EDUCACIÓN INMERSIVA COMO PUENTE INTERCULTURAL: LA EXPERIENCIA EN EL METAVERSO
	48	DISEÑO DE ROBOT ASPIRADOR DE BAJO COSTE
	52	ESTRUCTURA DEL PLAN ESTRATÉGICO DEL GRADO EN GESTIÓN DEL TRANSPORTE Y LA LOGÍSTICA COMO ESTRATEGIA COMO EJE DIFERENCIADOR Y TRANSFORMADOR EDUCATIVO
*	57	PROY. TRANSDISCIPLINARES Y <i>COOMPARTIM</i>
	58	DOCENCIA EN EL AULA E INVESTIGACIÓN: TRANSFERENCIA DE LA EXPERIENCIA DE ABR EN FLORIDA UNIVERSITARIA
	60	¿CÓMO LLEVAMOS LA INNOVACIÓN SOCIAL A LAS AULAS?
	62	INTERCULTURAL AND INTERNATIONAL TEAMWORK IN BUSINESS
	64	RESPUESTA EDUCATIVA INCLUSIVA A UNA NECESIDAD REAL DE LA ESCUELA (PROYECTO INTEGRADO DE LA MENCIÓN DE PT)
	66	ELEMENTAL, QUERIDO WATSON
	68	AMBIENTES DE TRABAJO

PRÓLOGO

Este segundo catálogo de experiencias docentes en Florida Universitària consolida una iniciativa que nació con vocación de permanencia: documentar, compartir y reflexionar colectivamente sobre las prácticas de innovación educativa que desarrollamos como comunidad académica.

En esta nueva edición, reafirmamos nuestro compromiso con un modelo educativo vivo, que evoluciona con cada curso, con cada docente, con cada grupo de estudiantes. Una vez más, el catálogo se construye de manera autodirigida y colaborativa, en un ejercicio de generosidad y diálogo entre compañeras y compañeros que comparten su práctica, sus aprendizajes, sus desafíos y sus logros.

Sistematizar nuestras experiencias no solo nos permite mirarnos hacia dentro y fortalecer nuestra identidad educativa, sino también abrir una ventana al exterior que muestra cómo entendemos la educación superior en Florida Universitària: como un proceso centrado en el alumnado, con metodologías activas, integradoras y comprometidas con la realidad social y profesional de nuestro tiempo.

Las propuestas que se recogen en este volumen están alineadas con nuestro Proyecto Educativo. Todas ellas nacen del propósito común de preparar al alumnado para un futuro complejo y cambiante, fomentando competencias que trascienden lo disciplinar y conectan saberes, emociones y acción transformadora. La innovación no es aquí una etiqueta, sino una práctica constante, tejida desde el trabajo cooperativo entre profesorado y estudiantes, a través de proyectos que integran áreas, disciplinas y retos reales.

Este año, la estructura del catálogo se mantiene: proyectos interdisciplinares, multidisciplinares y transdisciplinares y Coompartim, que muestran la riqueza de enfoques y la profundidad del trabajo realizado. Cada experiencia relatada es una invitación a la inspiración, a la mejora continua y al reconocimiento mutuo.

Gracias a todas las personas que han hecho posible esta segunda edición. Sigamos cultivando esta red de aprendizaje compartido, porque educar, como bien sabemos, es también innovar juntas y juntos.

Ana de Castro Calvo

Responsable del Modelo Educativo
de Florida Universitària

TIPOS DE PROYECTOS

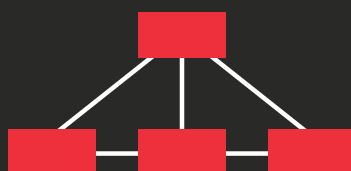
CLASIFICACIÓN

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



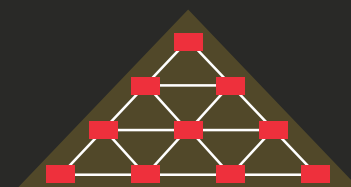
PROYECTOS MULTIDISCIPLINARES

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 Y COOMPARTIM

Nivel superior de interdisciplinariedad donde desaparecen los límites entre las diferentes disciplinas. El máximo nivel de coordinación es el proyecto Coompartim donde compartimos saberes pedagógicos entre los diferentes campus y etapas.



PROYECTOS
MULTIDISCIPLINARES

CREACIÓN DE UN CUENTO CANTADO E ILUSTRADO

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil



ASIGNATURAS

Lengua Española



PROFESORADO

Cristina Barreda Villafranca

JUSTIFICACIÓN

El objetivo de este proyecto es trabajar la creatividad, la expresión escrita y la literatura de una manera dinámica incorporando la música y las TIC al proceso de escritura.

La iniciativa surge vinculada a la asignatura de Lengua española para maestros en la que se proponen diferentes tareas de expresión escrita que sirvan a los alumnos para mejorar su escritura y al mismo tiempo, surjan posibles recursos que puedan utilizar en su futuro como docentes. El trabajo que se propone parte de la creación del texto de un cuento ilustrado coeducativo e inclusivo dirigido a niños de infantil o primer ciclo de primaria. Además, este debe ser un cuento con melodía, ritmo y rima porque el objetivo es crear un cuento cantado uniendo el uso de la lengua con la música, ya que es sabido que la música va vinculada a la expresión de emociones y a la rima, factores muy importantes en el desarrollo de los niños durante su educación en edades tempranas.

De esto modo, este trabajo relacionado con los cuentos y la escritura implica un gran abanico de habilidades y competencias [la expresión oral y escrita, el uso de las TIC, la creatividad, la dramatización, el ritmo, la rima, la entonación...]. Se propone, por tanto, una iniciativa que entiende la literatura desde una perspectiva global.

DESCRIPCIÓN

El proyecto comienza elaborando el texto de un cuento coeducativo e inclusivo pensando en que debe seguir una melodía y debe tener ritmo y rima, incluso puede incluir estribillo. Por un lado, diseñar un cuento cantado se escapa de las tareas mecánicas tradicionales de expresión escrita y al mismo tiempo supone la creación de un recurso que el alumnado puede utilizar en su futuro como docentes lo que genera un proyecto significativo al que se enfrentan con motivación e ilusión. En segundo lugar, deben diseñar las imágenes que acompañarán su cuento pudiendo generarlas fácilmente con IA. Para la creación del cuento ilustrado, puede utilizarse Canva, pero se propone al alumnado el uso de la web Story jumper, una plataforma gratuita donde se pueden crear y publicar cuentos ilustrados en formato libro digital. Además, ofrece la posibilidad de añadir un audio en el que bien se puede ir narrando la historia según pasan las páginas o bien, en el caso de este trabajo, se puede incluir la canción que acompaña el

cuento cantado. De esta forma, conforme el lector va leyendo el cuento puede escuchar la canción que lo acompaña.

Una vez se completa el texto del cuento, las ilustraciones y la canción, el alumnado interpreta su cuento delante de los compañeros de clase a modo cuentacuentos. Esto añade cierta dramatización, ya que acompañan la exposición con marionetas, muñecos, gestos, etc., incluso en alguna ocasión, han creado una coreografía o han traído instrumentos musicales, como saxofón o teclado, para tocar la melodía en directo.

En definitiva, el diseño de un cuento cantado e ilustrado por parte de los alumnos, fomenta el aprendizaje significativo y ofrece recursos alternativos que escapan de las tareas mecánicas de escritura.

BIBLIOGRAFÍA

www.storyjumper.com

CORTOMETRAJES, LENGUA Y LITERATURA

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Lengua Española

Lengua Catalana



PROFESORADO

Cristina Barreda Villafranca

Adela Codonyer Nàcher

Vicent Àlvarez Vives

JUSTIFICACIÓN

El objetivo general de la iniciativa del concurso de cortometrajes es proponer espacios y recursos alternativos que fomenten el aprendizaje desde diferentes perspectivas. Este proyecto surge vinculado a las asignaturas de Lengua española y Lengua catalana para maestras, concretamente relacionado con las lecturas obligatorias que tiene que hacer el alumnado en estas materias. Buscando dejar atrás los exámenes para evaluar las lecturas y pensando en un instrumento de evaluación más motivador que incentivara el gusto por la lectura y alcanzara el trabajo de comprensión lectora con un enfoque más global, propusimos la creación de un guion y la grabación de un cortometraje que tuviera como punto de partida el argumento del libro.

De este modo, el trabajo relacionado con la lectura implica un gran abanico de habilidades y competencias (la expresión oral y escrita, la comprensión lectora, el uso de las TIC, la creatividad, la dramatización...), proponiendo así un instrumento de evaluación que entienda la lectura desde una perspectiva global.

Además, para premiar el esfuerzo y la implicación del alumnado decidimos ofrecer la posibilidad de entrar en concurso compitiendo con los trabajos de compañeros otros grupos y poder obtener reconocimiento en la gala de entrega de premios.

DESCRIPCIÓN

El proyecto consiste en tres pasos: en primer lugar, el alumnado selecciona un pasaje del libro de lectura obligatoria del semestre. A continuación, se elabora un guion adaptado de la novela, pero dando vía libre a la creatividad. Por último, se graba la escena que tendrá una duración aproximada de entre 3 y 5 minutos. Se propone a los alumnos la opción de utilizar la técnica de *green screen* que te permite poner una imagen o video sustituyendo el fondo real de la grabación, brindando la posibilidad de situar la escena en un espacio sin estar ahí presencialmente. Esta técnica requiere el uso de un fondo verde, pero hay una manera muy sencilla de aplicarla utilizando simplemente un filtro de Instagram o Tik Tok. Una vez, finalizada la tarea de grabación se sube el video en YouTube.



La tarea del guion es obligatoria para todo el alumnado del curso. Por otro lado, la participación en el concurso es optativa. Una vez comprobados por el profesorado los criterios establecidos, los videos presentados son enviados a un jurado calificador que está conformado por un mínimo de tres miembros con experiencia en el mundo audiovisual y de las artes escénicas, entre los cuales se encuentra alumnado ganador de ediciones anteriores o vinculado a estos ámbitos.

El jurado establece una lista con los nominados a las siguientes categorías:

- Premio al mejor guion
- Premio al mejor actor principal
- Premio a la mejor actriz principal
- Premio al mejor actor de reparto
- Premio a la mejor actriz de reparto
- Mejor corto: 1º - 2º - 3º premio

Se fija un día para celebrar la Gala de Cortometrajes en el salón de actas con todo el alumnado de primer curso de EDI y EDP para desvelar los ganadores/se y hacer entrega de los galardones. La presentación del acto recae en una pareja de estudiantes del mismo curso que actúan como maestros de ceremonias. Hasta ahora se han llevado a cabo dos ediciones: una [curso 2023/24] para Lengua española con la lectura **Historia de una maestra** de Josefina Aldecoa y otra [curso 2024/25] para Lengua catalana con el libro de Víctor Labrado, **La mestra**.

Un colofón perfecto al trabajo del alumnado y del profesorado implicado que supone una innovación educativa para fomentar el hábito a la lectura y a la escritura.

BIBLIOGRAFÍA

ALDECOA, J. [2007]. *Historia de una maestra*. Santillana.

LABRADO, V. [2010]. *La mestra*. Bromera.



Premiados Curso 2023-2024



Premiados Curso 2024-2025

EL ALUMNADO COMO PONENTE: PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS DIDÁCTICAS INCLUSIVAS EN UNAS JORNADAS UNIVERSITARIAS

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil



ASIGNATURAS

Procesos Musicales
Educación plástica y visual y su
didáctica en Educación Infantil



PROFESORADO

Francisco Veniel Martí
María Dolores Arcoba Alpuente

JUSTIFICACIÓN

Un aspecto fundamental en la formación de los futuros docentes es el desarrollo de sus habilidades comunicativas y su capacidad para compartir conocimientos de manera rigurosa y creativa. Para ello, además del trabajo realizado dentro del aula, resulta clave la participación en foros públicos como congresos, jornadas o seminarios, donde el alumnado puede experimentar un rol activo en la construcción y transmisión de las diferentes estrategias didácticas.

Dentro de este marco, el presente proyecto tiene por objetivo principal el brindar la oportunidad al alumnado de difundir su trabajo en el campo de la creación de recursos musicales aplicados a la educación infantil. La experiencia de presentar públicamente sus propuestas didácticas no solo fortalece su competencia comunicativa, sino que también favorece su autonomía, su autoestima profesional y su implicación activa en el proceso formativo.

Autores como Echeverría et al. [2011] destacan que la participación del estudiantado en actividades académicas como ponencias y jornadas tiene efectos positivos en su motivación, ya que actúa como un puente hacia el mundo profesional. Además, contribuye al desarrollo de habilidades prácticas, al establecimiento de vínculos con docentes y otros profesionales, y al fortalecimiento del sentido de pertenencia a la comunidad educativa. En este sentido, ser ponentes en una jornada universitaria representa una experiencia significativa de aprendizaje, que permite al alumnado vivenciar de forma auténtica el rol docente, desde una perspectiva reflexiva, creativa e inclusiva.



DESCRIPCIÓN

Este proyecto se enmarca en el ámbito de la asignatura de “Procesos Musicales”, concretamente en el desarrollo de propuestas didácticas para la etapa de Educación Infantil mediante el uso de la música y de recursos generados con herramientas de inteligencia artificial (IA). A lo largo de varias sesiones, los estudiantes han trabajado en grupos para diseñar y elaborar actividades musicales dirigidas a alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. El objetivo ha sido no solo crear materiales inclusivos y creativos, sino también reflexionar sobre el papel de la música como recurso pedagógico y sobre el potencial de la IA en el aula.

Como culminación de este proceso, una selección de estudiantes participó como ponente en unas Jornadas Universitarias sobre creación con inteligencia artificial. En concreto, se trataba de las Jornades d’Innovació i Experimentació en IA: Co-creant amb l’alumnat llevadas a cabo en la Universitat de València. Los grupos seleccionados presentaron su propuesta didáctica ante otros estudiantes, docentes y profesionales del ámbito educativo, explicando los objetivos de su actividad, el perfil del alumnado destinatario, el uso concreto de la IA y los fundamentos pedagógicos que la sustentan.

La preparación para las jornadas implicó no solo la elaboración de los materiales, sino también el desarrollo de competencias transversales como la comunicación oral, el trabajo en equipo, la capacidad de síntesis y la argumentación pedagógica. Como complemento, desde la asignatura de “Educación plástica y visual y su didáctica en Educación Infantil” se trabajaron aspectos visuales de las presentaciones, así como la parte del discurso y comunicación oral.

Esta experiencia supuso una oportunidad para que el alumnado tomara conciencia de su papel como generador de conocimiento, desarrollando una actitud crítica y reflexiva hacia la innovación educativa.

BIBLIOGRAFÍA

ECHVERRÍA, J., PACENZA, M. I., y URQUIJO, S. (2011). *Participación de estudiantes en actividades académicas: Motivación y nivel de información*. PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica, 3(2), 82–93.

PUBLICIDAD CON IMPACTO REAL: ANÁLISIS DEL ENTORNO DE LA PUBLICIDAD Y PROPUESTA DE PROMOCIÓN INTEGRADA DE LA MARCA DEL PARQUE NACIONAL DE CABAÑEROS

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

CFGS en Marketing y Publicidad



ASIGNATURAS

Medios y Soportes de Comunicación



PROFESORADO

Tatiana Canuto Sánchez

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto nace en el Ciclo Formativo de Grado Superior en Marketing y Publicidad de Florida Universitària, en el marco del módulo "Medios y Soportes de Comunicación". Consiste en un aprendizaje basado en proyecto, desarrollado según la metodología Florida CoopLearning, basada en el aprendizaje experiencial, el trabajo cooperativo y la integración del entorno profesional en el proceso educativo.

Este tipo de aprendizaje basado en proyectos es una propuesta que parte de una necesidad concreta de una empresa o institución. En este caso, el reto surge a partir de una colaboración institucional con la Diputación de Ciudad Real, cuyo objetivo es mejorar la promoción del Parque Nacional de Cabañeros. Esta colaboración ha permitido que el alumnado trabaje con documentación real facilitada directamente por la Diputación, como el briefing y el pliego institucional, lo que refuerza el carácter profesional y aplicado de la experiencia.

La metodología empleada se fundamenta en los principios de:

- Aprender haciendo o *learning by doing*.
- Trabajo cooperativo entre estudiantes.
- Acompañamiento docente mediante tutorías, fichas de observación y rúbricas.
- Evaluación auténtica, centrada en el proceso y en los resultados reales.
- Vinculación con el contexto profesional y social, integrando contenidos curriculares con retos relevantes del entorno.

Asimismo, el proyecto se alinea con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 15: Vida de ecosistemas terrestres, promoviendo el compromiso ambiental y la responsabilidad social del futuro profesional del marketing.



DESCRIPCIÓN

En este proyecto los estudiantes asumen el rol de una agencia creativa y son responsables de:

- Analizar la campaña institucional actual del parque nacional de Cabañeros.
- Diseñar una nueva estrategia publicitaria.
- Elaborar un plan de medios profesional.

Fases del proyecto

El proyecto se divide en tres fases:

- Fase 1: Revisión del briefing institucional y análisis de la campaña actual.
- Fase 2: Creación de la estrategia y propuesta de campaña publicitaria.
- Fase 3: Presentación del plan de medios.

Fase	Fechas	Nº Sesiones	Actividades y Objetivos Principales	Entregables	Porcentaje Nota
Fase 1	Octubre – Noviembre	5	-Introducción al proyecto y a la marca “Cabañeros” - Investigación - Briefing y análisis de contexto - Evaluación de KPIs - Revisión de públicos objetivo, etc. - Planificación y cronograma	Informe en PDF con gráficos, fuentes y análisis	25%
Fase 2	Noviembre- Diciembre	6	- Investigación de la competencia - Benchmarking de campañas similares - Propuesta estratégica - Desarrollo del concepto creativo	Presentación oral [sin informe escrito]	25%
Fase 3	Enero-Febrero	6	- Revisión de objetivos de comunicación - Ejecución de elementos del plan de medios - Selección de medios, formatos y canales - Presupuesto y cronograma - Herramientas y KPIs más eficaces - Evaluación, conclusiones y revisión	Plan de medios [informe completo] + anexos Defensa oral [febrero]	50% [30% informe + 20% defensa oral]

Evaluación

Evaluación basada en competencias centrada en las habilidades y conocimientos adquiridos por el alumnado a lo largo del proyecto.

- 70% Evaluación del profesorado
- 20% Evaluación entre pares
- 10% Asistencia activa y fichas de seguimiento

Distribución de la nota por fases del proyecto:

- Fase 1 • 25%
- Fase 2 • 25%
- Fase 3 • 50% [30% informe + 20% defensa oral]

Fuentes de evaluación:

- Evaluación del profesorado [70%] – Basada en rúbrica y supervisada por el tutor/a.
- Evaluación entre iguales [20%] – El alumnado coevalúa dentro de su grupo, basada en el trabajo en equipo y la colaboración.
- Control de asistencia [10%] – Basado en las hojas de asistencia rellenadas en cada sesión.

Herramienta de evaluación:

Una rúbrica específica del proyecto adaptada a esta actividad de aprendizaje.

Dinámica de trabajo

- 5 grupos cooperativos con roles definidos.
- Uso de TICs [Teams, Florida Oberta]
- Tutorías con fichas de seguimiento.
- Trabajo presencial, autónomo y en contexto real.
- Presentación final ante cliente real.

Competencias trabajadas

Competencias profesionales	Competencias transversales
Análisis y evaluación de campañas reales	Comunicación oral y escrita
Diseño de estrategias publicitarias	Trabajo en equipo y liderazgo
Elaboración y defensa de un plan de medios	Autonomía, gestión del tiempo y resiliencia
Medición de la eficacia publicitaria	Competencia digital
Desarrollo de briefings y propuestas creativas	Creatividad, innovación y responsabilidad social

Relación con el currículo del módulo [Decreto GVA]

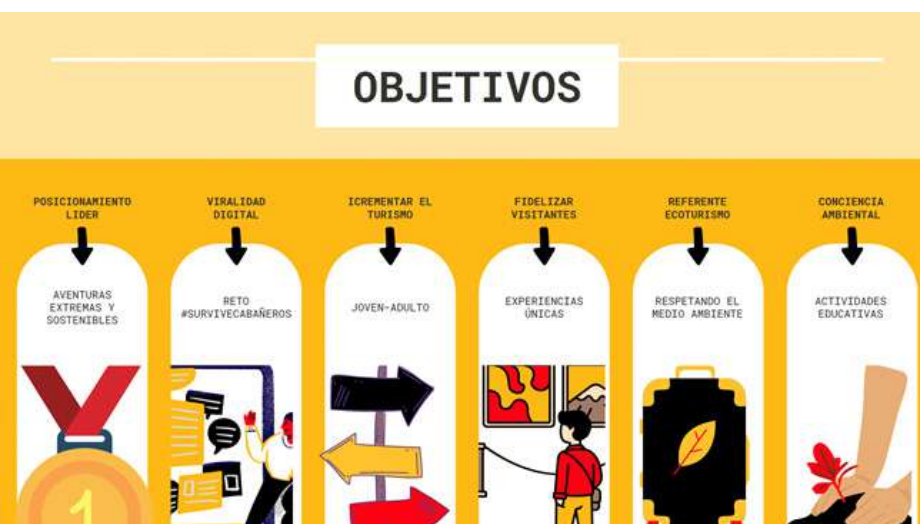
Contenido oficial [Decreto GVA]	Aplicación en el proyecto
Tipos y características de medios y soportes	Selección en el plan de medios
Cálculo de cobertura, impacto y costes	Medición de eficacia [Fases 1 y 3]
Estrategias de planificación	Desarrollo en la Fase 3
Definición de público objetivo	Fases 2 y 3
Elaboración y presentación de planes	Fase 3 [informe y defensa]
TICs y materiales digitales	Presentes en todas las fases
Trabajo cooperativo	5 grupos con roles y tutorías

Valor pedagógico

- Aprendizaje activo, experiencial y significativo.
- Evaluación auténtica, progresiva y competencial.
- Conexión directa con los ODS y valores éticos.
- Formación orientada a la realidad profesional

Resultados y conclusiones

- Alta motivación por el contacto con la realidad.
- Desarrollo real de competencias técnicas y personales.
- Conexión efectiva entre teoría y práctica.
- Conciencia medioambiental desde la comunicación.
- Feedback muy positivo por parte de la institución colaboradora.



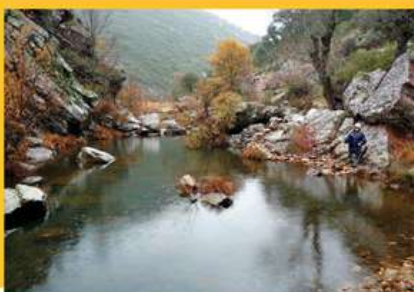


"24 HORAS EN CABAÑEROS" 🏠



6. ESTRATEGIA

"CABAÑEROS: SUPERVIVENCIA EN MODO EXTREMO"



"24 HORAS EN CABAÑEROS"

Estos Influencers pasarán un día completo en el parque enfrentándose a desafíos de supervivencia, como encender fuego, encontrar agua potable y construir refugios



SOFÍA SURFERS



EDU BUSQUETS



LUCAS BOJANICH



ELENA LÓPEZ

Será transmitido en tiempo real a través de plataformas como :

- 📺 TikTok
- 📺 Instagram Reels
- 📺 YouTube
- 📺 Twitch

MINI DOCUMENTAL INSPIRADO EN "MAN VS. WILD"

El uso del hashtag #SurviveCabañeros será clave para aumentar la visibilidad y fortalecer la imagen del parque.

8. PRESUPUESTO	
MEDIOS DIGITALES	
Redes Sociales (Instagram, Tík Tok, Youtube, Twitch)	
Producción de contenido(videos, reels, mini documental)	5.000 €
Publicidad pagada en redes sociales	3.500 €
Honorarios de influencers (6 influencers)	6.500 €
Subtotal medios digitales	15.000 €
MEDIOS TRADICIONALES	
RADIO	
Anuncios en emisoras, Cadena 100, Europa FM... (4 semanas , 2 anuncios/ día)	5.000 €
TELEVISIÓN	
Spots publicitarios Antena 3, Telecinco, La Sexta...(4 semanas, 2 anuncios/día)	4.000 €
Merchandising	700 €
PUBLICIDAD EXTERIOR	
Vallas Publicitarias (3 ubicaciones,4 semanas)	375 €
Monopostes (2 ubicaciones,4 semanas)	1.600 €
Publicidad en autobuses(4 rutas durante 4 semanas)	4.000 €
Subtotal publicidad exterior	5.975 €
PODCAST	
Producción de 5 episodios (grabación, edición, distribución)	3.000 €
Publicidad en plataformas de podcast (Spotify, Apple Podcast, Google Podcast)	2.500 €
Subtotal publicidad exterior	5.500 €
EMAIL MARKETING	
Diseño y envío de boletines (4 envíos al mes)	800 €
PRECIO TOTAL	36.975 €

BIBLIOGRAFÍA

Benito, D. C. [2020]. *La planificación de medios y su aportación a la estrategia integrada de marca*. *Pensar la Publicidad*, 14[1], 17.

Cyrulies, E., & Schamne, M. [2021]. *El aprendizaje basado en proyectos: Una capacitación docente vinculante*. *Páginas de Educación*, 14[1], 1–25.

García, M. E. C. [2008]. *La evaluación por competencias en la educación superior*. Profesorado. *Revista de currículum y formación de profesorado*, 12[3], 1–16.

Kotler, P. [2017]. *Fundamentos de marketing*.

Lobo, M. Á. G., Lobo, M. Á. G., & López, E. C. [2008]. *Manual de planificación de medios*. ESIC Editorial.

Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico. [s.f.]. *Programa de investigación en la Red de Parques Nacionales*. Gobierno de España. <https://www.miteco.gob.es/es/parques-nacionales-oapn/programa-investigacion/>

Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico. [s.f.]. *Red de Parques Nacionales: Parque Nacional de Cabañeros*. Gobierno de España. <https://www.miteco.gob.es/es/parques-nacionales-oapn/>

Organización de las Naciones Unidas. [2015]. *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

Villanueva Morales, C., Ortega Sánchez, G., & Díaz Sepúlveda, L. [2022]. *Aprendizaje basado en proyectos: Metodología para fortalecer tres habilidades transversales*. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21[45], 433–445.

Zambrano Briones, M. A., Hernández Díaz, A., & Mendoza Bravo, K. L. [2022]. *El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica*. *Conrado*, 18[84], 172–182.

SOCIOLINGÜÍSTICA CON LOS SIMPSONS

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Desarrollo de habilidades comunicativas
en un contexto multilingüe



PROFESORADO

Ximo González Marí

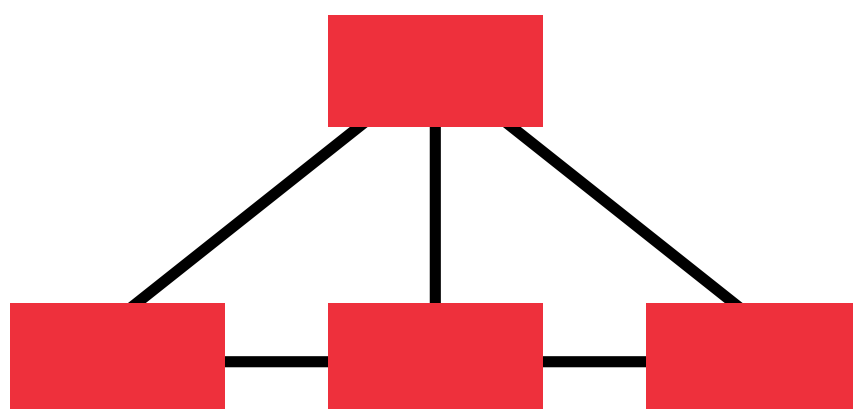
JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta se basa en promover el conocimiento de una serie de conceptos básicos de sociolingüística a partir del visionado de fragmentos muy cortos de la serie **The Simpsons**. Las diferentes escenas que proponemos ilustren situaciones de contacto de lenguas, conflicto lingüístico, diglosia, sustitución lingüística, etc. Estos fragmentos ofrecen un ejemplo concreto que ayuden a entender el contexto que motiva estas situaciones y a elaborar colectivamente una definición del concepto. De esta forma, podemos familiarizar el alumnado con conceptos básicos de sociolingüística y hacer entender el arraigo social, histórico, identitario, cultural y político que sustenta esta disciplina.

La actividad toma como herramienta la ficción, que desde los orígenes de la humanidad siempre ha sido clave para la educación de las personas. Las historias, de generación en generación, han transmitido valores, aprendizajes y formas de entender el mundo. El que ha cambiado a lo largo de los años es la forma en que se han transmitido estas historias: de la oralidad a la escritura, de la escritura a la imagen, del video a la interconexión en redes. Los medios determinan aquello que se transmite: le dan cuerpo, forma y esencia y, para la educación, el medio también es el mensaje. El *homo videns* transita por otras formas de comunicación; son otros canales por donde circulan las historias y otras las ficciones que configuran el imaginario narrativo que otorga cuerpo a los argumentos que nos atraviesan como sociedad. Es lógico que podamos recoger este imaginario y usarlo para transmitir aprendizajes.

DESCRIPCIÓN

La actividad se basa en una secuencia que se repite a lo largo de la presentación organizada en un documento de PowerPoint. Para trabajar cada concepto, en un primer momento, vemos el fragmento de la serie **The Simpsons**. Seguidamente, se proponen una serie de preguntas que orientarán el sentido de las reflexiones. Después de debatir sobre el conflicto o proceso lingüístico, aterrizamos sus implicaciones para nuestro entorno más inmediato para ver si este concepto sociolingüístico tiene cierta repercusión en el País Valenciano. Entre todos y todas, vamos contestando las preguntas propuestas y, de forma colectiva, vamos elaborando una definición embrionaria e intuitiva del concepto que se propone. Para redon-



PROYECTOS
INTERDISCIPLINARES



CREACIÓN CANCIÓN/RAP: CANTACUENTOS

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Lengua Española para Maestros
Didáctica de la Música 1º



PROFESORADO

Adela Codonyer Nácher
Enrique Parreño Moratalla

JUSTIFICACIÓN

La actividad consiste en la creación de un rap o canción a través del trabajo en equipo y con la implicación de dos asignaturas del primer curso: Lengua española y Didáctica de la Música.

Este proyecto presenta múltiples facetas: desde el punto de vista lingüístico, se trabaja la capacidad de síntesis, la ortografía y la prosodia, así como aspectos de creación literaria. Desde el punto de vista musical, se conjuga el texto y el ritmo, se evidencia la estructura interna y se dota al texto creado de un acompañamiento musical.

En lugar de presentar en el aula textos o piezas ya existentes en el mercado, es el propio alumnado el que se implica en todo el proceso de confección, haciendo uso para ello de los conocimientos que han ido adquiriendo en su primer año de formación.

El producto, fruto de la armonización interdisciplinar, tiene la virtud de ser original y cohesionador.



DESCRIPCIÓN

A través del Proyecto Integrado (P.I.) el alumnado crea desde cero un rap. Primeramente, en la asignatura de Lengua española, partiendo de un cuento conocido o inventado, el alumnado elabora la letra [texto] del rap, diferenciando entre las diferentes estrofas y estribillo con rima libre y entre 8-12 sílabas. En esta primera etapa deben pensar cómo resumir el cuento, destacando lo más importante, para, a continuación, versarlo de forma que mantenga la esencia narrativa y, a la vez, que favorezca el recitado fluido. Se trabajará no solamente la estructura, sino también la musicalidad para luego encajar el texto con la melodía.

Posteriormente, ya en la asignatura de didáctica de la música y con el texto, se encargarán de adaptar el ritmo al texto señalando las sílabas que coinciden con las partes fuertes de cada compás. Y después comenzarán a crear un acompañamiento musical y rítmico en la estructura y forma de texto con una introducción y dos partes ligeramente diferenciadas (una para las estrofas y otra para el estribillo), así como una coda o conclusión.

El software utilizado para la creación musical es una Digital Audio Workstation (DAW), siendo garageband el más utilizado.





ENCUENTROS EDUCATIVOS: PRÁCTICA SIMULADA DE REUNIONES CON FAMILIAS

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

CFGS en
Educación Infantil



ASIGNATURAS

Habilidades Sociales
Intervención con familias y menores en
riesgo de exclusión social



PROFESORADO

Andrea Pons Juan
Maria Fornas LLuesma
Héctor Tronchoni Albert

JUSTIFICACIÓN

En el marco de la aplicación de la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional en España, y del Real Decreto 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas, la situación de aprendizaje Encuentros educativos: práctica simulada de reuniones con familias se ajusta al objetivo general del título Técnico Superior en Educación Infantil y las competencias profesionales, personales y sociales de este título. La propuesta tiene su base en los siguientes resultados de aprendizaje [RA] seleccionados desde los módulos de Habilidades sociales [RA1, 3, 5] e Intervención con familias y atención a menores en riesgo social [RA2].

Además, esta experiencia educativa promueve en el alumnado dos de las competencias transversales que se enmarcan en el Modelo Educativo de Florida: CT-3 Trabajo en equipo y liderazgo, y CT-4 Comunicación efectiva. Estas competencias, se activan a través de la metodología del role-playing, que permite conectar con el contexto real del sector laboral y profesional de la educación infantil y adoptar el rol de educador y educadora para diseñar, implementar y evaluar una actividad profesional como es la reunión con familias en las escuelas infantiles.



DESCRIPCIÓN

La situación de aprendizaje parte del siguiente reto: “Formáis parte de un equipo educativo en una escuela infantil de la ciudad de Valencia o poblaciones adyacentes, y habéis decidido convocar a las familias a una reunión para compartir un tema de interés sobre la crianza y educación de sus hijos e hijas, y además, construir un clima de relaciones positivas tejiendo vínculos que fortalezcan la comunidad educativa”.

La propuesta de trabajo presenta 4 fases:

1) Fase previa: se evalúan los conocimientos previos del alumnado sobre las reuniones con familias en los centros de educación infantil a través de las preguntas: ¿qué esperan las familias de la escuela? y ¿qué espera la escuela de las familias? La puesta en común permite compartir ideas y reflexiones sobre las expectativas que el alumnado, como futuras personas profesionales de la educación, tienen sobre la relación escuela-familia.

2) Fase documental-formativa: partimos de la lectura de los textos: a) ¿Qué esperan las familias de la escuela infantil? [Consejo de Redacción de Infancia en Navarra, 2020]; b) La comunicación familia y escuela en educación infantil y primaria [Garreta, 2015]; y c) Transformamos las reuniones con familias [González y Muntañá, 2018], a partir de los cuales el alumnado reflexiona sobre qué intereses, necesidades, y miedos tienen las familias cuando van a escolarizar a sus hijos e hijas y, por otro lado, qué podemos hacer desde la escuela para satisfacer ambas partes creando una relación de confianza mutua, respeto y afecto. Por otro lado, se identifican diferentes experiencias propuestas transformadoras de reuniones con familias, argumentos a favor de la implicación de las familias en la escuela infantil, factores influyentes en la relación familia-escuela, obstáculos y canales de comunicación.

En esta fase, recibimos en clase a una asesora pedagógica de las Escuelas Infantiles NINOS que nos hablará sobre tipos de reuniones con familias que tienen lugar a lo largo de un curso académico en las escuelas infantiles, condiciones a cumplir para ser efectivas, el estilo comunicativo a adoptar como educador o educadora hacia las familias que promueva la construcción del vínculo de confianza entre familia-escuela y los temas de mayor interés entre las familias con infantes de 0 a 3 años.

3) Fase de diseño: por equipos, diseñan una reunión con familias a partir de una de las temáticas propuestas: a) estilos de crianza; b) recursos para estimular el lenguaje y la comunicación en 0-3; c) acompañar la conquista de la autonomía; d) acompañar y sobrevivir a las rabietas; y e) dejar el pañal. Cada equipo debe enviar una convocatoria o invitación a la reunión dirigida a las familias, en la cual deben indicar toda la información que necesitan saber, como: por qué es importante asistir, objetivos, dónde se va a celebrar, fecha y hora, etc.]. También, los equipos deben pensar en cómo van a preparar el espacio para generar un ambiente cálido de acogida para las familias [distribución, ambientación, detalles de bienvenida, etc.].

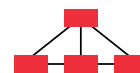


Una orientación clave para el diseño de la sesión es que no se trata de una exposición de contenidos, ya que la comunicación durante las reuniones con las familias no es unidireccional, sino que la condición para poder superar la práctica es que sean capaces de generar un intercambio de ideas, de emociones y de puntos de vista, por lo que deberán fomentar dinámicas de participación que impliquen a las familias en el desarrollo de cada reunión.

4) Fase de aplicación-evaluación: consiste en la representación (o role-play) de las reuniones con familias. Cada equipo dispone de 45 minutos teniendo en cuenta el tiempo previo de preparación del espacio-ambiente, la representación de la reunión, el cierre y despedida, y la recogida del material utilizado. El profesorado de ambos módulos participa activamente y, al tiempo, evalúa la intervención a partir de los criterios de evaluación establecidos, acordes con los resultados de aprendizaje.

Para la evaluación, se tienen en cuenta aspectos como la preparación previa [cómo se ha desarrollado el proceso de trabajo en el aula], el desarrollo del contenido a lo largo de la sesión [se valora el dominio técnico del contenido, el uso del vocabulario propio de la disciplina], los elementos gráficos y recursos [si han servido para facilitar las dinámicas de comunicación y participación de las familias], y la comunicación verbal y no verbal [generando proximidad, evitando los discursos unidireccionales y fomentando el diálogo y la participación de las familias].





BIBLIOGRAFÍA

Consejo de Redacción de Infancia de Navarra [2020]. *¿Qué esperan las familias de la escuela infantil?* Infancia 180. <https://www.rosasensat.org/revista/infancia-180-2/pagina-abierta-que-esperan-las-familias-de-la-escuela-infantil/>

Garreta, J. [2015]. *La comunicación familia-escuela en educación infantil y primaria*. Revista de la Asociación de Sociología de la Educación, 8, 1: 71-85.

González, S., y Muntañá, I. [2018]. *Transformamos las reuniones con las familias*. Aula 269, pp. 38-42. <https://consejoescolar.educacion.navarra.es/web1/wp-content/uploads/2018/03/1476.pdf>

Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional en España

REAL DECRETO 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas.



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE-SERVICIO EN CENTROS EDUCATIVOS: EN MOVIMIENTO SE APRENDE MÁS Y MEJOR

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

Alba Rubio Peñarrubia

JUSTIFICACIÓN

La Organización Mundial de la Salud [OMS] viene alarmando sobre los problemas de obesidad infantil y el exceso de sedentarismo en la infancia. El acceso y el abuso cada vez más temprano a las nuevas tecnologías acarrea, indiscutiblemente, graves secuelas psicomotrices en niñas y niños, así como hábitos saludables carentes de movimiento y actividad física. Diferentes investigaciones apuntan que cada vez menos porcentaje de población infantil consigue las recomendaciones de actividad física que establece la OMS en sus directrices sobre salud y calidad de vida.

Por otro lado, la evidencia científica demuestra que se aprende más y se consolidan mejor dichos aprendizajes si se llevan a cabo acompañados de movimiento y de actividad física [Contreras Jordán et al., 2020]. Sin embargo, las metodologías y pedagogías de aula siguen caracterizándose como pasivas físicamente. Desde paradigmas relacionados con las ciencias de la actividad física y del deporte se demuestra que neuronalmente el cerebro está en mejores condiciones y disposición al aprendizaje si existe movimiento. La estimulación óptima para el ejercicio de las funciones ejecutivas mentales correlaciona negativamente con el reposo físico.

Una de las soluciones para modificar estas rutinas pedagógicas tiene que ver con la inserción de descansos activos en las aulas. Dichos descansos consisten en breves interrupciones programadas y estructuradas dentro del horario lectivo en las que el alumnado tiene que moverse. Estos ejercicios o actividades pueden contener un carácter cognitivo o simplemente que sirvan para promover movimiento e invertir en salud y disposición al reto cognitivo posterior. Los beneficios están ciertamente demostrados [Rosa-Guillamón y Carrillo-López, 2024]



DESCRIPCIÓN

El procedimiento a seguir comporta la consecución de las siguientes fases:

- 1ª.** Trabajo con artículos científicos relacionados con la organización mundial de la salud, los descansos activos, el aprendizaje y el movimiento, etc.
- 2ª.** Preparación y posterior experimentación de descansos activos en aulas reales de centros educativos de la periferia de Valencia [previo contacto con los centros para conocer el horario de dichas aulas y solicitar su participación en esta experiencia].
- 3ª.** Diseño de dípticos explicativos sobre la importancia del movimiento en el aprendizaje, así como de las actividades a desarrollar o descansos activos en las aulas.
- 4ª.** Construcción de unos cuestionarios de evaluación para valorar la puesta en marcha de dichas actividades en los centros.



BIBLIOGRAFÍA

Contreras Jordán, O. R., León, M. P., Infantes-Paniagua, Á., & Prieto-Ayuso, A. [2020]. *Efecto de los descansos activos en la atención y concentración de los alumnos de Educación Primaria*. Formación interuniversitaria del profesorado, 95, 145-160.

Directrices de la OMS sobre actividad física y hábitos sedentarios: de un vistazo [WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour: at a glance]. Ginebra: Organización Mundial de la Salud; 2020. Licencia: CC BY-NC-SA 3.0 IGO

Rosa-Guillamón, A. y Carrillo-López, P. J. [2024]. *Efecto agudo de descansos físicamente activos sobre la atención en adolescentes*. Estudios sobre Educación, 46, 173-194. <https://doi.org/10.15581/004.46.008>



EL PATRIMONIO FALLERO COMO ESPACIO INTERDISCIPLINAR DE APRENDIZAJE PARA LAS DIDÁCTICAS DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y DE LA GEOMETRÍA

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Didáctica de las Ciencias Sociales:
Aspectos Aplicados

Didáctica de la geometría, la medida y la
probabilidad y la estadística



PROFESORADO

Yolanda Cano Cabrera

Edna Gonzáles Quiza

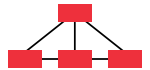
JUSTIFICACIÓN

A través de la presente propuesta se pretende que el alumnado de cuarto curso de Grado en Maestro/a en Educación Infantil y Educación Primaria, a través del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad y de los bienes de interés cultural valore estos como espacios de aprendizaje interdisciplinares. Además de contribuir en reforzar valores identitarios, así como respeto y conocimiento de la cultura local.

Atendiendo a esta premisa, proponemos que en la formación de futuros maestros y maestras de educación primaria haya una construcción del conocimiento entre dos ámbitos disciplinarios abordado desde un enfoque interdisciplinar. Se trata de integrar contenidos que favorezcan un diálogo entre las Didácticas específicas de diferentes áreas. Este planteamiento exige, además, un intento para hacer una formación crítica y ciudadana del alumnado de magisterio.

Desde este enfoque se fomenta la construcción de significados educativos, siendo el alumnado agente y responsable último en la construcción de significados junto al profesorado facilitador del contexto de aprendizaje [Coll, 2002].

Andonegui [2004] ya presenta la posibilidad de abordar el carácter interdisciplinar de las matemáticas en la formación educativa desde perspectivas distintas: epistémica, de contenidos de realidad, histórico-constructiva, de modelaje y aplicaciones y estética.



Aunado a esto, retomamos la idea de D'Amore, Godino y Fandiño [2008] quienes indican que las y los estudiantes se suelen distanciar de las matemáticas no por ellas mismas en sí, sino por la forma en que son presentadas en el sistema educativo, donde está presente en las aulas la ausencia de interacción entre el mundo real y los saberes enseñados. Todo lo anterior nos ha llevado a proponer un ambiente didáctico acorde con el entorno sociocultural del alumnado de magisterio, de forma que puedan reelaborar un conocimiento afín a las condiciones de una realidad cambiante, globalizada y teniendo en mente la necesidad de programar con base en Situaciones de Aprendizaje.

DESCRIPCIÓN

De forma consensuada con el alumnado se decide realizar una visita al Museo Fallero y la exposición del ninot ubicada en la Ciudad de las Ciencias [València]. Se le entrega una ficha de actividad [véase anexo 1] para que reflexionen según los espacios visitados una actividad para alumnado de primaria, atendiendo al currículo escolar de la LOMLOE. La actividad tiene que incorporar los contenidos expuestos en clase en las asignaturas de Didáctica de las Ciencias Sociales: Aspectos Aplicados y Didáctica de la geometría, la medida y la probabilidad y la estadística. En concreto, se incluyen los contenidos de "Cultura Científica", "Sentido de la Medida" y "Sociedades y Territorios". La actividad formará parte de una Unidad Didáctica que elaborarán a final de curso en la que deben mostrar las competencias de grado necesarias para elaborar materiales didácticos, atendiendo a la legislación vigente.

Durante el recorrido, la profesora de matemáticas presenta contenidos didácticos en relación con la geometría del edificio de la Ciudad de las Ciencias, así como información sobre los materiales utilizados para elaborar los Ninots, abriendo la posibilidad de "venir de y de abrirse hacia los problemas del contexto humano, científico y social" [Andonegui, 2004, p. 306].

Por otro lado, durante la visita la profesora de ciencias sociales presenta información sobre el análisis de los Ninots y de los carteles vistos durante la visita al Museo Fallero, analizando los mismos en función del contexto histórico en el que fueron creados, ya que como exponen Arias y Egea [2022] "la historia no consiste en recordar respuestas a preguntas dadas, sino en analizar y evaluar testimonios y alcanzar conclusiones basadas en pruebas" [p, 107].

Como resultado de la innovación propuesta, las alumnas programaron situaciones de aprendizaje sobre las Fallas con actividades para diferentes ciclos de Educación Primaria.



BIBLIOGRAFÍA

Andonegui, M. [2004]. *Interdisciplinariedad y educación matemática en las dos primeras etapas de la educación básica*. Educere, 8 [26], 301-308.

Arias, L. y Egea, A. [2022]. *Didáctica de geografía e historia en educación primaria*. Editorial Síntesis.

D'Amore, B., Godino, J. & Fandiño, M. [2008]. *Competencias y matemáticas*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Coll, C. [2002] *Constructivismo y educación: la concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje*. En Coll, César; Palacios Jesús y Marchessi, Álvaro, *Desarrollo Psicológico y Educación*. Tomo II. Madrid, Alianza Editorial



EL MUSEO Y EL BARRIO COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA. LOS LENGUAJES MÁS ALLÁ DE LA ESCUELA

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil



ASIGNATURAS

Taller Multidisciplinar de los lenguajes,
comunicación y representación

Título propio en Coaching y Transformación
Educativa de Florida Universitària
[Proyecto Integrado]



PROFESORADO

Clara Martínez-Delgado

M. Pilar Ortega-Leal

JUSTIFICACIÓN

A lo largo de los años de escolarización, los niños y las niñas pasan cada día por las calles de su barrio o pueblo para llegar al centro educativo. Las paredes, los muros, los escaparates, las voces, los olores, los sonidos, los colores, etc., nos hablan cada mañana y cada tarde de la realidad más cercana del alumnado, de su contexto, de lo que ven y viven día tras día. Es aquí donde la ciudad se convierte en currículum, en un espacio educador, vivo, pedagógico.

Con esta propuesta se pretende formar al alumnado del grado de Educación Infantil para que empiece a pensar y a mirar los lenguajes que nos hablan en nuestros pueblos y en nuestros barrios, que aprendan a identificarlos y a encontrar la posibilidad formativa y enriquecedora de nuestra realidad más cercana. Así pues, en esta propuesta se pone en relación el contenido trabajado y elaborado de una manera teórico-práctica en la asignatura de Taller Multidisciplinar de los Lenguajes con la práctica que nos posibilita el Título propio en Coaching y Transformación Educativa de Florida Universitària y específicamente su Proyecto Integrado. Tras una visita al L'ETNO, Museu Valencia d'Etnologia y un juego por el barrio del Carme de la ciudad de València, se le propondrá al alumnado la elaboración de una propuesta pedagógica propia arraigada en el centro en el que está desarrollando su Proyecto Integrado dentro del mencionado Título propio.



DESCRIPCIÓN

La propuesta de acción se desarrolla en tres partes diferenciadas. Las dos primeras se llevan a cabo en una única jornada y son conducidas y pensadas por el profesorado de la asignatura. La tercera, se elabora por el propio alumnado y se presenta al resto de compañeras y compañeros en el aula.

1. Visita al museo. Esta primera parte de la propuesta se divide a su vez en dos experiencias diferentes. Dependiendo del tamaño del grupo, estas experiencias se harán de manera conjunta o se dividirá el grupo en dos y se alternará.

a. Experiencia 1: Organización de una visita a L'ETNO donde el alumnado realiza un recorrido guiado con perspectiva de género por la exposición permanente "No és fàcil ser valencià o valenciana". Esta visita se prepara previamente en un espacio de conversación donde el alumnado se pone "las gafas de los lenguajes" para pensar en la diversidad de lenguajes que tenemos a nuestro alrededor y cómo todos ellos generan un discurso. La visita a la exposición permanente se puede complementar con la visita a alguna de las exposiciones temporales si el profesorado lo considera relevante [Figuras 1, 2 y 3]

b. Experiencia 2: Desde la coordinación pedagógica del museo se posibilitará un espacio de conversación colectiva en la que se presentará el proyecto pedagógico del museo y las diferentes propuestas didácticas que tienen para los niños, niñas y adolescentes. Este espacio de diálogo permitirá al alumnado en formación acercarse al museo como herramienta pedagógica y contemplarlo dentro de las posibilidades curriculares como futuras maestras y maestros.

2. Yincana por el barrio de Carme. Después de la visita a L'ETNO, hablamos del barrio. En este caso, enmarcamos este discurso en el barrio del Carme de la ciudad de València, en el cual se encuentra el propio museo. Esta segunda parte de la propuesta se inicia con una reflexión alrededor de la importancia de transgredir las paredes del aula y la escuela y el valor educativo que tiene la ciudad. Pensamos la ciudad como currículum. Así pues, el profesorado organiza un juego utilizando la ciudad y sus posibilidades como propuesta pedagógica.

a. Materiales: Una carpeta con un plano del barrio del Carme; una selección de grafitis ubicados en distintos puntos del barrio; una cuadrícula donde se pide el título, la autoría, la ubicación exacta y la temática del grafiti encontrado; unas tijeras; un pegamento; un bolígrafo, rotulador y/o lápiz.

b. Organización del grupo: se dividirá a las personas participantes en grupos de trabajo. En este caso se recomienda que este juego se haga en los grupos que posteriormente realizarán la propuesta propia.

c. Desarrollo del juego: El alumnado deberá encontrar por las calles del barrio cinco grafitis a partir de la selección que se le habrá entregado previamente en



Visita a l'ETNO.

papel. Además, tendrán que añadir un grafiti libre a su elección. Tras localizarlos, deberán recortar la imagen, pegarla en la tabla y rellenar la información solicitada [título, autoría, ubicación exacta, concepto/tema]. Una vez hayan completada esta parte, deberán trazar una ruta en el plano que podrían realizar con el alumnado de educación infantil en caso que fueran maestras en este barrio.

3. Propuesta propia. Después de desarrollar las dos partes anteriores, ahora será el propio alumnado el que deba pensar una propuesta pedagógica con los lenguajes del barrio del centro educativo en el que lleva a cabo su Proyecto Integrado. Esta propuesta tendrá que seguir los siguientes requisitos:

a. Debe ser inclusiva (no se tiene que adaptar a ningún niño o niña sino que la propia propuesta tiene que surgir de una mirada de inclusión completa y real), la escuela es para todas y también tiene que serlo el barrio o el pueblo donde habitamos.

b. Debe estar adaptada en una edad concreta del segundo ciclo de educación infantil. En caso de ser centros internivel o que el alumnado prefiera proponer una propuesta con esta organización, deberá estar adaptada a las características de los niños y niñas de entre 3 y 6 años.

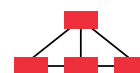
c. Se deben utilizar los lenguajes del barrio que tenemos a nuestro alcance. Es muy importante la observación previa en este proceso para detectar los elementos del entorno con potencial pedagógico.

- En este sentido, muchos de los centros en qué se está trabajando en el curso 24-25 están en zonas afectadas directamente por la DANA. Así pues, se considera imprescindible que esta mirada se tenga presente y se trabaje de alguna manera en la propuesta.

d. Se debe elaborar una propuesta original y creativa. Hace falta que nos sentemos a pensar con gafas de maestra/o y nos preguntemos ¿qué podríamos hacer en las calles si esa fuera nuestra escuela? El alumnado deberá juntarse por equipos y realizar un primer proceso de paseo deriva observacional individual que, posteriormente, se compartirá de manera reflexionada con el resto de compañeros y compañeras generando de esta manera una mirada colectiva.

e. La propuesta se presentará en el aula y podrá ofrecerse a los centros de Proyecto Integrado para que lo pongan en práctica. La evaluación, tendrá en cuenta las tres fases de la propuesta, la visita, el juego y la propuesta propia y se centrará en el lenguaje oral en la presentación y el lenguaje visual/artístico del documento empleado para el apoyo de la presentación.

f. Se aporta como lectura complementaria Martínez-Bonafé, J. [2015]



Materiales empleados en la yinkana

BIBLIOGRAFÍA

Martínez-Bonafé, J. [2015]. *La ciudad como contenido del curriculum en, J. Gimeno Sacristán [Coord.] Los contenidos una reflexión necesaria* [pp. 177-184]. Morata



GINCANA CIENTÍFICA

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Didáctica de las Ciencias: Energía, Materia y
Máquinas [Florida Universitària]

Ciencias Naturales para Maestro/as
[Universitat de València]



PROFESORADO

Ana Martín García
[Florida Universitària]

Enric Ortega Torres
[Universitat de València]

JUSTIFICACIÓN

La realización de una gincana científica con demostraciones, a cargo del alumnado de Magisterio de Florida Universitària y de la Universitat de València en el Centro Educativo Comenius [València], constituye una oportunidad para poner en práctica el Conocimiento Didáctico del Contenido [CDC o PCK]. Este concepto, tal como lo definen Nilsson y Vikström (2015), hace referencia a la intersección entre el conocimiento del contenido científico y el conocimiento pedagógico necesario para enseñarlo de manera eficaz.

Este proyecto interdisciplinario es una actividad que ejemplifica esta integración, puesto que combina conceptos científicos con metodologías activas y contextualizadas, fomentando el aprendizaje significativo y competencial. Desde el área de Ciencias Naturales, se aporta el contenido científico, mientras que desde la Didáctica se contribuye con estrategias para hacerlo accesible y significativo para el alumnado.

Las conferencias fundamentadas en demostraciones iniciaron su popularidad ya en el siglo XVII. La Royal Society el 1662 nombró Robert Hooke demostrador porque este accedió a proporcionar y explicar nuevos experimentos para cada ocasión en que la Real Society se reunía, hasta el punto que hubo un momento en que si Hooke no era capaz de realizar una demostración experimental no había reunión de la sociedad.

Aun así, la edad de oro para las demostraciones fue la segunda mitad del siglo XIX, puesto que la ciencia se había convertido en un asunto de interés público, se publican varios libros de carácter científico y la experimentación empezó a ser más popular. Pero no fue hasta el 1985 cuando la Royal Society creó una comisión especial para estudiar el problema de como aumentar la comprensión del público sobre la ciencia; un problema que se había discutido y debatido ampliamente previamente. Al informe del comité [The Royal Society, Londres, 1985] la comunidad científica del Reino Unido dio plena aprobación a la presentación



de conferencias con demostraciones a audiencias juveniles [Taylor, 1988] como forma importante para explicar la ciencia.

La preparación y desarrollo de esta gincana científica permite, de manera lúdica y educativa, mediante la resolución de pruebas relacionadas con demostraciones de conceptos científicos, aumentar la comprensión de los mismos y paralelamente fomentar el aprendizaje activo, el trabajo en equipo y la conexión entre teoría y práctica. Así, acontece un espacio donde la teoría y la práctica se articulan de manera coherente, ofreciendo una experiencia educativa rica y motivadora.

DESCRIPCIÓN

Una demostración científica se diferencia de una práctica de laboratorio en que, durante la demostración, el o la docente presenta una situación experimental con el objetivo de facilitar la comprensión de un procedimiento o concepto por parte del alumnado, pero sin que este participe activamente en el proceso. Este hecho constituye el principal inconveniente de este método.

Generalmente, la explicación de un proceso científico complejo mediante una demostración requiere dividir la instrucción en diferentes pasos, explicando cada paso en relación con el precedente. El proceso suele seguir una estructura similar a la siguiente:

1. Introducción al fenómeno científico que se presentará.
2. Presentación de los materiales que se utilizarán.
3. Explicación del montaje experimental.
4. Muestra y descripción detallada de cada paso en que se ha estructurado la instrucción [preferentemente, pasos pequeños]. Hay que destacar la importancia de los conceptos clave y de los aspectos más relevantes.
5. Recapitulación de todo el que se ha llevado a cabo.
6. Conclusión final que conecta con la introducción inicial.

En el marco de la gincana científica, el alumnado universitario organizado en grupos desde las asignaturas de Didáctica de las Ciencias: Energía, Materia y Máquinas [Florida Universitaria] y Ciencias Naturales para Maestras [Universitat de València], selecciona y prepara estas demostraciones prácticas de conceptos o procesos científicos relacionados con los contenidos de la materia.

En la adaptación que proponemos de este formato tradicional, se favorece una participación activa del alumnado de Primaria: se los invita a manipular los materiales, participar en el desarrollo de la demostración e incluso a repetirla, promoviendo así un aprendizaje más vivencial, significativo y colaborativo. Las demostraciones se



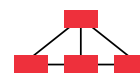
llevan a cabo en un tiempo establecido para cada grupo de alumnado de Primaria, que va eructando por las diferentes estaciones. Para registrar su recorrido, cada grupo lleva una tarjeta que se sella o firma cuando pasan por cada estación.

El espacio para el desarrollo de la gincana científica es una plaza, ancha y cubierta del Centro Educativo Comenius, donde se sitúan las diferentes paradas científicas. Este espacio permite, además, reunir el alumnado tanto antes como después de la actividad para mantener una conversación en la cual se comparten las ideas previas y las valoraciones posteriores.

Posteriormente a la realización de la gincana científica, el alumnado universitario responde a un cuestionario en línea sobre la aplicación de los experimentos que habían diseñado previamente al aula. Este cuestionario sirve para reflexionar y recoger evidencias sobre aspectos relacionados con la puesta en práctica y la acción docente durante el desarrollo de las actividades: logro de los objetivos didácticos, idoneidad de los recursos empleados, dificultades encontradas durante la implementación, interacciones con el alumnado de Primaria y posibles mejoras.

El cuestionario digital se puede encontrar en este enlace: https://forms.gle/*3h3nrvE6CLZkiBwK6





BIBLIOGRAFÍA

Appleton, K. [2003]. *How do beginning primary school teachers cope with science? Toward an understanding of science teaching practice*. Research in science education, 33(1), 1-25.

Baeten, M., Kyndt, E., Struyven, K., & Dochy, F. [2010]. *Using student-centred learning environments to stimulate deep approaches to learning: Factors encouraging or discouraging their effectiveness*. Educational Research Review, 5(3), 243-260.

Harlen, W. (Ed.). [2010]. *Principles and big ideas of science education*. Association for Science Education. Ashford Colour, UK.

Harlen, W. [2015]. *Working with big ideas of science education*. Science Education Programme of IAP: Trieste, Italy.

Revel Chion, A., Couló, A., Erduran, S., Furman, M., Iglesia, P., & Adúriz-Bravo, A. [2005]. *Estudios sobre la enseñanza de la argumentación científica escolar*. Enseñanza de las Ciencias, [Extra].

Sanmartí, N., & Carvajal, I. M. [2015]. *La educación científica del siglo XXI: retos y propuestas*. Investigación y ciencia, (469), 30-38.

Vázquez, A., & Manassero, M. A. [2008]. *El declive de las actitudes hacia la ciencia de los estudiantes: un indicador inquietante para la educación científica*. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las ciencias, 274-292.

Verdugo-Perona, J. J., Solaz-Portolés, J. J., & Sanjosé, V. [2019]. *Evaluación del Conocimiento Científico en Maestros en formación inicial: el caso de la Comunidad Valenciana*. Assessment of pre-service teachers' Science knowledge: the case of Valencian Community in Spain. Revista de Educación, 383, 133-162.



VIRTUALXCHANGES: EXPERIENCIA DE INTERNACIONALIZACIÓN DEL PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

ÁREA DE TIC Y VIDEOJUEGOS



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

2ºDAM – Florida [Catarroja, España]

2ºCurso de Desarrollo Aplicaciones – Firda [Leeuwarden, Holanda]



ASIGNATURAS

Proyecto de DAM

Inglés Técnico

Desarrollo Aplicaciones
Web/Multiplataforma
[Firda – Leeuwarden, Holanda]



PROFESORADO

Peter Baum
Firda [Leeuwarden, Holanda]

Taeke Kerkhoffs
Firda [Leeuwarden, Holanda]

Caterina Ines Latella
Florida Universitària [Catarroja, España]

Roberto Sanz Requena
Florida Universitària [Catarroja, España]

JUSTIFICACIÓN

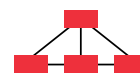
El principal objetivo de este proyecto es la creación de una aplicación que facilite la realización de intercambios virtuales entre centros, orientada a docentes de idiomas y/o docentes de otras materias que quieran realizar intercambios virtuales con otros centros.

Además, existen otros objetivos no menos importantes que se desarrollan a través de este proyecto:

1: Internacionalización. Creación de una experiencia internacional para el alumnado del segundo curso de DAM presencial, con la realización de una app en sinergia con los alumnos del centro FIRDA, situado en Leeuwarden, Holanda.

2: Digitalización. Los intercambios virtuales son acciones pedagógicas muy útiles para impulsar la colaboración de equipos de trabajo a través de aplicaciones y herramientas digitales para facilitar el trabajo compartido.

3: Aprendizaje basado en la metodología por proyectos. La creación de esta aplicación se sitúa temporalmente en el marco del Proyecto Integrado del segundo curso del ciclo formativo de grado superior en DAM: un equipo de alumnos de este ciclo realizará este proyecto en colaboración con los alumnos del centro Firda con la finalidad común de crear esta herramienta educativa.



DESCRIPCIÓN

Con este proyecto se pretende crear una app que facilite la realización de intercambios virtuales entre centros a nivel local, nacional y europeo. La parte del desarrollo de esta aplicación está repartida entre un equipo de trabajo de alumnos del segundo curso del Ciclo Formativo en DAM de Florida y unos alumnos de un curso análogo del centro Firda (Holanda).

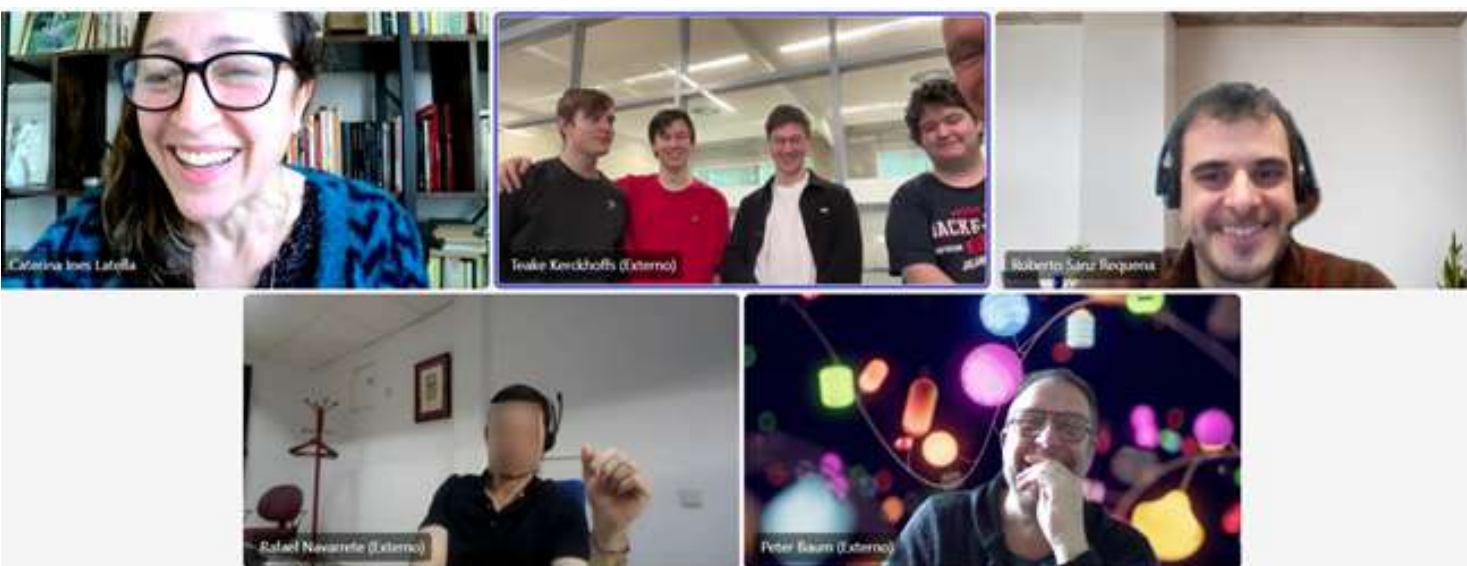
La creación de esta app pretende fomentar la colaboración entre centros y podría ser una herramienta muy útil no solo para los docentes de idiomas sino también para los docentes de diversas asignaturas de las diferentes etapas educativas.

La idea nace durante mi estancia en el centro Firda en Holanda. Tras mis conversaciones con Peter Baum, docente de inglés del centro Firda en Leeuwarden, inspirándonos en la instalación interactiva llamada "Portal", de la artista Benediktas Gyls, instalación creada para conectar virtualmente las dos ciudades, Nueva York y Dublín, nace la idea de crear una especie de "portal virtual" que pueda conectar de manera inmediata centros educativos, incluso de diferentes países, para que los docentes puedan fácilmente organizar intercambios virtuales, seleccionando su disponibilidad horaria, el idioma/los idiomas del intercambio y la materia.

El desarrollo de la app se ha llevado a cabo en Florida dentro del marco y las horas del Proyecto integrado del grupo de 2ºDAM. Previamente a las horas dedicadas al proyecto se han realizado varias reuniones vía Teams entre los docentes de los dos centros para ver viabilidad y programar las acciones necesarias a su desarrollo. Los alumnos de Florida y Firda se han coordinado a través de Teams y de las herramientas creadas en el repositorio Github.

Metodología de trabajo

Se ha usado la metodología scrum, una metodología de trabajo ágil muy usada en la gestión de proyectos, con su temporalización, la creación de sprints, con roles establecidos en cada equipo. La coordinación con el equipo de Firda se hizo mediante reuniones vía Teams y por supuesto, todo ha sido documentado para organizar el trabajo y para que cualquier persona pueda coger el relevo del proyecto.





LA EDUCACIÓN INMERSIVA COMO PUENTE INTERCULTURAL: LA EXPERIENCIA EN EL METAVERSO

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

3º Curso del Grado Universitario en
Administración y Dirección de Empresas



ASIGNATURAS

Proyecto integrado de 3º ADE
[Digital Business]



PROFESORADO

Héctor Pastrana Esteban

Andrea Calatayud Bivià

Rafaela Pizarro Barceló

JUSTIFICACIÓN

En la última década se ha evidenciado una tendencia generalizada a mejorar la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior mediante la incorporación de tecnología educativa. Diversos estudios confirman que las herramientas digitales pueden potenciar los resultados de aprendizaje, la motivación, la participación estudiantil e incluso las tasas de aprobación de las asignaturas [Godsk & Moller, 2025]. Este giro hacia aulas más tecnológicas no es simplemente una moda, sino que responde a transformaciones profundas en las dinámicas de aprendizaje de la generación actual de estudiantes, quienes pertenecen a una era digitalizada. En este contexto, resulta imprescindible justificar académicamente el uso de herramientas digitales¹ en la educación superior, enfatizando los beneficios pedagógicos que aportan al proceso formativo. Entre los principales beneficios identificados de estas experiencias están: la mejora de la participación, el fomento del aprendizaje activo, la simulación de contextos reales y el desarrollo de competencias digitales. Todos ellos identificados por nuestra experiencia y artículos relacionados.

El uso pedagógico de herramientas digitales no solo mejora procesos de aprendizaje, sino que conlleva un beneficio a largo plazo: el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes, pieza fundamental en la formación de profesionales para el siglo XXI. Integrar tecnología en las tareas académicas expone a los alumnos al manejo de plataformas, software y entornos digitales diversos, ayudándoles a alfabetizarse digitalmente y a adquirir destrezas tecnológicas transferibles luego al mundo laboral. Estudios sobre educación superior han evidenciado que la implementación de metodologías activas apoyadas en TIC contribuye directamente a mejorar la literacidad digital del alumnado [Collado-Valero et al., 2021]. Entre las herramientas digitales emergentes, el **metaverso** destaca por su carácter innovador y su promesa de transformar radicalmente las experiencias educativas. El metaverso se concibe como un entorno virtual e inmersivo, compartido persistentemente por usuarios a través de avatares, que combina realidades virtual y aumentada para conformar un espacio de interacción social y aprendizaje. En el aula universitaria, el metaverso ofrece posibilidades pedagógicas únicas: permite asistir a clases de forma virtual, pero con elementos similares a

¹ Las herramientas digitales son recursos tecnológicos diseñados para facilitar, complementar o transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas incluyen plataformas virtuales, aplicaciones interactivas, software de simulación, inteligencia artificial, entornos inmersivos como el metaverso, y sistemas de gestión del aprendizaje [LMS], entre otros.



la presencialidad, donde estudiantes y docentes interactúan en tiempo real mediante avatares en salas, auditorios o laboratorios simulados[Tlili et al., 2022]

En el marco de este proyecto entre Florida Universit ria y el Tecnol gico [TEC] de Monterrey las herramientas digitales abarcadas van desde Trello (para la planificaci n colaborativa), la inteligencia artificial (para el desarrollo de prototipos), hasta el metaverso (como espacio virtual donde los estudiantes interact an mediante avatares). Estos entornos sustituyen el aula f sica por una digital, donde se desarrollan actividades s ncronas y as ncronas, promoviendo competencias clave como el trabajo en equipo, la resoluci n de problemas y la experiencia intercultural. Cabe destacar que las competencias digitales adquiridas en la universidad al verse obligados a usar entornos virtuales para aprender son altamente valoradas en el mercado laboral actual, que demanda profesionales adaptables a entornos cambiantes.

DESCRIPCI N

El proyecto internacional desarrollado entre el alumnado de 3  del grado de Administraci n y Direcci n de Empresas [ADE] con menci n en Digital Business de Florida Universit ria y el Tecnol gico de Monterrey, se concibe como una experiencia pedag gica transdisciplinar, inmersiva y colaborativa. Esta iniciativa se fundamenta en la incorporaci n de metodolog as activas de aprendizaje en un entorno internacional y digital, en el que los estudiantes de ambas instituciones trabajaron en equipos mixtos para resolver un reto empresarial real.

El enfoque principal del proyecto fue el desarrollo de competencias clave en entornos virtuales: pensamiento cr tico, capacidad de resoluci n de problemas, comunicaci n intercultural, alfabetizaci n digital y trabajo en equipo.

El contacto del proyecto se desarroll  bajo la propuesta de sustituir el aula f sica por un entorno de aprendizaje inmersivo, utilizando el metaverso como plataforma educativa principal, lo que permiti  a los estudiantes interactuar mediante avatares en espacios virtuales simulados como aulas, auditorios y laboratorios. De este modo el alumnado, pese a estar ubicado en diferentes pa ses pudieron compartir un espacio de trabajo con la peculiaridad de tratarse de un espacio virtual.

A. Objetivos

El objetivo general del proyecto consiste en dar respuesta a un reto empresarial real a trav s de la creaci n de ideas de negocio de forma conjunta entre el alumnado de Florida Universit ria y el alumnado de la universidad de TEC Monterrey.

Como objetivos espec ficos del proyecto:

1. Resolver el reto empresarial concreto por equipos.
2. Compartir experiencia y conocimientos interculturales.
3. Desarrollar competencias transversales.



B. Estructura metodológica

La metodología del proyecto siguió tres ejes principales:

1. Trabajo en equipo.
2. Uso de nuevas tecnologías: el espacio de trabajo es un aula en el Metaverso.
3. Sesiones síncronas y asíncronas: el alumnado se organiza partiendo de la diferencia horaria y coordina sesiones en el entorno virtual síncronas y asíncronas.

Además, la propuesta se articuló en torno a cinco hitos principales que el alumnado debe completar para conseguir superar el reto:

HITO 1 – ROMPE HIELO Y PRESENTACIÓN PERSONAL

Cada estudiante elaboró un vídeo de presentación siguiendo un guion establecido, que fue entregado e integrado en el entorno del metaverso. Esta fase tuvo como objetivo iniciar la cohesión grupal, facilitar el primer contacto intercultural y familiarizar al alumnado con el entorno virtual.

HITO 2 – PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

Mediante herramientas de organización como Trello, los equipos establecieron sus cronogramas de trabajo, distribuyeron responsabilidades y acordaron protocolos de comunicación. La fase se centró en fomentar la autonomía, la planificación colaborativa y la toma de decisiones compartidas.

HITO 3 – PROTOTIPADO DE SOLUCIONES

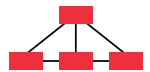
Esta etapa consistió en el diseño y validación de una propuesta de solución al reto empresarial planteado. Se fomentó el uso de tecnologías emergentes, incluida la inteligencia artificial, para la creación de prototipos funcionales. Los equipos aplicaron metodologías de innovación como el design thinking, incorporando procesos iterativos de mejora.

HITO 4 – PRESENTACIÓN Y DEFENSA DEL PROYECTO

Las soluciones desarrolladas fueron defendidas por cada grupo en una sesión formal dentro del metaverso. Esta fase incluyó la elaboración de materiales audiovisuales, el uso de recursos de apoyo y la exposición oral, lo que fortaleció competencias comunicativas y digitales.

HITO 5 – EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN INDIVIDUAL

Finalmente, cada participante completó un ejercicio de reflexión siguiendo un guion de preguntas orientadas a evaluar el impacto de la experiencia en su desarrollo personal, académico y profesional, así como el aprendizaje intercultural adquirido.



C. Resultados y logros:

El proyecto ha tenido una valoración altamente positiva tanto por parte del alumnado como del profesorado implicado.

Según los resultados obtenidos en la evaluación, el 90% del alumnado alcanzó una calificación igual o superior a 80 puntos, lo que les permitió obtener una insignia digital de participación y reconocimiento académico.

El promedio global de las calificaciones fue de 87,4 puntos, destacando especialmente en los apartados de trabajo en equipo, originalidad de las propuestas y uso competente del entorno virtual.

El impacto del proyecto puede resumirse en tres grandes logros:

- Internacionalización del currículo: se ha generado una experiencia real de trabajo globalizada, donde los estudiantes han aprendido a colaborar con compañeros de otro país, con diferencias idiomáticas, culturales y horarias, lo que refuerza su preparación para el mercado laboral globalizado.
- Transformación digital: el uso del metaverso, junto con herramientas de gestión de proyectos y tecnologías de IA, ha impulsado la alfabetización digital de los estudiantes y la adaptación a entornos laborales innovadores.
- Desarrollo de competencias blandas y transversales: la metodología aplicada permitió reforzar habilidades como la comunicación efectiva, la autonomía, la adaptabilidad, la empatía intercultural y el liderazgo colaborativo.

Además, este proyecto ha fortalecido el vínculo institucional con el TEC de Monterrey, generando sinergias educativas de futuro y abriendo nuevas posibilidades de colaboración internacional en el ámbito de la innovación educativa.

Este proyecto consolida una línea de trabajo con el TEC de Monterrey y presenta un modelo replicable de innovación educativa global.



BIBLIOGRAFÍA

Collado-Valero, J., Rodríguez-Infante, G., Romero-Gonzalez, M., Gamboa-Ternero, S., Navarro-Soria, I., & Lavigne-Cervan, R. [2021]. *Flipped Classroom: Active Methodology for Sustainable Learning in Higher Education during Social Distancing Due to COVID-19*. SUSTAINABILITY, 13(10), 5336. <https://doi.org/10.3390/su13105336>

Godsk, M., & Moller, K. L. [2025]. *Engaging students in higher education with educational technology*. EDUCATION AND INFORMATION TECHNOLOGIES, 30(3), 2941-2976. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12901-x>

Tlili, A., Huang, R., Shehata, B., Liu, D., Zhao, J., Metwally, A. H. S., Wang, H., Denden, M., Bozkurt, A., Lee, L.-H., Beyoglu, D., Altinay, F., Sharma, R. C., Altinay, Z., Li, Z., Liu, J., Ahmad, F., Hu, Y., Salha, S., ... Burgos, D. [2022]. *Is Metaverse in education a blessing or a curse: A combined content and bibliometric analysis*. SMART LEARNING ENVIRONMENTS, 9(1), 24. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00205-x>



Cronograma de trabajo entre universidades



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

2º Curso ambos Grados



PROFESORADO

Víctor Manuel Vázquez Ruiz y Antonio
Ortega Valera [Coordinadores de PI para 2º
curso de ingeniería]

Resto de profesorado de 2º curso de
Ingeniería Mecánica y Electrónica.

JUSTIFICACIÓN

En un mundo cada vez más interconectado y tecnológicamente avanzado, la colaboración interdisciplinar se ha convertido en una piedra angular para el desarrollo de soluciones innovadoras y eficientes. Este proyecto nace de la imperante necesidad de formar profesionales capaces de abordar desafíos complejos desde una perspectiva integral, fusionando conocimientos y habilidades de diversas áreas. La creación de un robot aspirador autónomo de bajo coste no es solo un objetivo técnico, sino una plataforma educativa diseñada para forjar ingenieros con una visión global y un profundo compromiso social y medioambiental.

FOMENTO DE COMPETENCIAS CLAVE. Este proyecto interdisciplinar, que reúne a estudiantes de Ingeniería Electrónica e Ingeniería Mecánica en equipos mixtos, está meticulosamente diseñado para cultivar una serie de competencias esenciales para el éxito profesional y personal:

- Trabajo en equipo: La naturaleza del proyecto exige una colaboración constante y efectiva entre estudiantes de distintas especialidades, fomentando la comprensión mutua y la sinergia.
- Toma de decisiones: Los equipos se enfrentan a retos reales que requieren evaluar opciones, sopesar pros y contras, y tomar decisiones informadas bajo presión.
- Liderazgo: Se promueve el surgimiento de líderes naturales que guíen a sus equipos, inspiren a sus compañeros y asuman la responsabilidad del progreso del proyecto.
- Compromiso social y medioambiental: El diseño de un robot de bajo coste con un impacto positivo en la vida de las personas y un enfoque en la eficiencia energética y la sostenibilidad, inculca una conciencia crítica sobre la responsabilidad de la ingeniería.
- Innovación y creatividad: Los estudiantes son desafiados a pensar “fuera de la caja”, proponiendo soluciones originales y optimizadas para superar los obstáculos técnicos y de diseño.

- Comunicación efectiva: La necesidad de coordinar tareas, presentar avances y justificar decisiones, tanto a nivel interno del equipo como frente a tutores, mejora significativamente las habilidades comunicativas de los participantes.

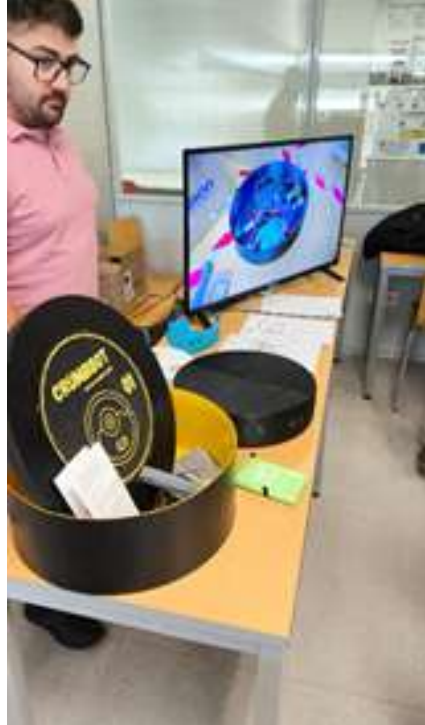
CONTENIDOS TÉCNICOS Y DE GESTIÓN INTEGRADOS. Para el desarrollo del robot aspirador, los estudiantes aplicarán y consolidarán conocimientos fundamentales de ambas disciplinas, además de adquirir una perspectiva crucial en el ámbito de la gestión de proyectos y el emprendimiento:

Ingeniería Electrónica:

- Evacuación de calor en dispositivos electrónicos: Esencial para asegurar la fiabilidad y longevidad de los componentes internos del robot.
- Baterías eléctricas: Estudio de su funcionamiento, selección y gestión eficiente para la autonomía del dispositivo.
- Diseño de circuitos eléctricos: Creación de los esquemas electrónicos que controlan las funciones del robot.
- Fabricación de placas de circuito impreso (PCB): Implementación práctica de los diseños electrónicos.
- Cálculo de potencias y elección de componentes electrónicos: Optimización del consumo energético y selección de elementos adecuados.
- Circuitos eléctricos de corriente continua: Análisis y diseño de sist. de alimentación.
- Ley de Ohm y Leyes de Kirchhoff: Aplicación de principios fundamentales para el análisis de circuitos.
- Teoremas básicos de análisis como el teorema de superposición: Herramientas para la resolución de circuitos complejos.
- Programación de sistemas digitales micro controlados.
- Selección y configuración de sensores y actuadores.

Ingeniería Mecánica:

- Aplicación de principios de conservación [masa, energía]: Fundamentales para el diseño de sistemas eficientes.
- Análisis de flujo interno [flujo en conductos, pérdidas de carga]: Clave para el diseño del sistema de aspiración.
- Selección de ventiladores o turbinas usando curvas características: Optimización del rendimiento de aspiración.
- Diseño de engranajes: Componente esencial para la transmisión de movimiento y reducción de velocidad.
- Cálculo de reductora: Determinación de las relaciones de transmisión adecuadas.
- Elección de motores: Selección de los actuadores apropiados para el desplazamiento y la aspiración.



- Transmisión de movimiento: Diseño y análisis de mecanismos para el desplazamiento del robot.

Gestión y Emprendimiento:

- Modelo de gestión y organización: Planificación de las fases del proyecto y distribución de tareas.

- Nombre comercial e Imagen Corporativa: Desarrollo de la identidad del producto y del equipo.

- Análisis DAFO y Análisis PORTER: Evaluación de fortalezas, debilidades, oportunidades, amenazas y análisis del entorno competitivo.

- Segmentación del mercado y Creación del Buyer Persona: Identificación del público objetivo y sus necesidades.

- Competencia: Investigación y análisis de soluciones existentes en el mercado.

En resumen, este proyecto interdisciplinar no solo capacita a los estudiantes en habilidades técnicas de vanguardia, sino que también los dota de las herramientas necesarias para ser profesionales completos, capaces de innovar, colaborar y liderar en un entorno globalizado y altamente competitivo, contribuyendo al avance tecnológico con un fuerte sentido de responsabilidad social.

DESCRIPCIÓN

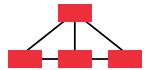
La metodología central que vertebra el desarrollo de este proyecto es el Aprendizaje Basado en Proyectos [ABP]. Este enfoque pedagógico sitúa al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, desafiándolo a resolver un problema o completar una tarea compleja y realista. En este contexto, el desarrollo del robot aspirador autónomo de bajo coste se convierte en el eje central de la experiencia educativa.

Cada equipo, conformado por aproximadamente 10 alumnos, se estructura internamente en dos departamentos clave: Electrónica y Mecánica. Esta división funcional permite una especialización y una clara asignación de responsabilidades, fomentando al mismo tiempo la interdependencia y la necesidad de una comunicación constante.

RESPONSABILIDADES DEL DEPARTAMENTO DE ELECTRÓNICA. El equipo de electrónica se encarga del “cerebro” y el “sistema nervioso” del robot, asegurando su correcto funcionamiento a nivel eléctrico y de control. Sus principales responsabilidades incluyen:

- Almacenamiento y adaptación de la energía eléctrica necesaria: Diseño y optimización del sistema de baterías y circuitos de alimentación para garantizar la autonomía y eficiencia del robot.

- Control de los motores del robot: Implementación de los circuitos y algoritmos necesarios para el movimiento preciso y coordinado del robot.



- Elección, programación y acondicionamiento de sensores y actuadores: Selección de los componentes adecuados [sensores de distancia, infrarrojos, motores, etc.], su integración física y lógica, y el desarrollo del software que les permita interactuar con el entorno y ejecutar las acciones deseadas.

RESPONSABILIDADES DEL DEPARTAMENTO DE MECÁNICA. El equipo de mecánica es el responsable del “cuerpo” y los sistemas de movimiento del robot, asegurando su estabilidad, durabilidad y capacidad de interactuar físicamente con el entorno. Sus responsabilidades abarcan:

- Impresión de piezas 3D: Diseño y fabricación de componentes estructurales y funcionales mediante tecnologías de fabricación aditiva.

- Cálculo de reductora de los motores: Diseño de sistemas de engranajes que permitan adaptar la velocidad y el par de los motores a las necesidades de desplazamiento y aspiración del robot.

- Desarrollo de engranajes, anclajes y mecanizados necesarios: Diseño y fabricación de todos los elementos mecánicos que aseguran la transmisión de movimiento, la fijación de componentes y la estructura general del robot.

RESPONSABILIDADES COMPARTIDAS POR TODOS LOS MIEMBROS DEL EQUIPO.

Más allá de las especializaciones departamentales, existen tareas críticas que exigen la colaboración y el consenso de todo el equipo, reforzando el carácter interdisciplinar del proyecto:

- Diseño general y prestaciones del robot: Definición de los requisitos funcionales, estéticos y de rendimiento del robot, asegurando que el producto final cumpla con los objetivos de bajo coste y autonomía.

- Diseño e implementación del sistema de aspiración: Integración de los conocimientos de mecánica de fluidos y electrónica para crear un sistema de succión eficiente y optimizado.

- Pruebas y testeos de funcionamiento: Verificación rigurosa de cada módulo y del robot en su conjunto para identificar y corregir errores, asegurando su fiabilidad y correcto desempeño.

- Integración de todos los componentes: Unir los sistemas electrónicos y mecánicos en un prototipo funcional y cohesionado, demostrando la operatividad del robot aspirador autónomo.

El punto culminante de este proyecto interdisciplinar fue la exposición de los 7 prototipos desarrollados, que tuvo lugar el pasado 29 de mayo en el marco del Engineering's Day en el edificio D de Florida Universitaria. En un ambiente que emulaba una feria tecnológica profesional, el alumnado tuvo la oportunidad única de presentar sus innovadores robots aspiradores. En este escenario, los estudiantes no solo debieron resaltar las virtudes y el valor añadido de sus desarrollos, sino también enfrentarse a las preguntas y el escrutinio de profesorado, profesionales invitados del sector, familiares y el público en general. Esta experiencia no solo validó el arduo trabajo técnico y la creatividad de los equipos, sino que también pulió sus habilidades de comunicación, presentación y defensa de proyectos en un contexto real y exigente, preparándolos para desafíos futuros en el mundo profesional.



ESTRUCTURA DEL PLAN ESTRATÉGICO DEL GRADO EN GESTIÓN DEL TRANSPORTE Y LA LOGÍSTICA COMO ESTRATEGIA COMO EJE DIFERENCIADOR Y TRANSFORMADOR EDUCATIVO

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Gestión del Transporte y la Logística



ASIGNATURAS

Proyecto integrado de 1º-2º-3º



PROFESORADO

Carlos Borredà Parreño
Juan Antonio Marco Monte De Oca
Héctor Pastrana Esteban

JUSTIFICACIÓN

Este artículo describe el diseño, desarrollo e implementación del plan estratégico del proyecto integrado del grado en gestión del transporte y la logística. La presente estrategia académica y de investigación responde a la necesidad de posicionar el área de Transporte y Logística de Florida Universitaria como un referente en el ámbito de la innovación aplicada, la sostenibilidad y la transformación urbana, mediante el abordaje especializado de la Logística de Última Milla.

DESCRIPCIÓN

1. Enfoque estratégico: una línea de investigación con impacto real

La Logística de Última Milla se consolida como el eje central en torno al cual se estructuran los diferentes productos académicos, proyectos colaborativos y actividades docentes e investigadoras.

Esta temática, de plena actualidad y relevancia internacional, permite articular respuestas eficaces a los principales retos de las ciudades contemporáneas, tales como:

- La distribución urbana de mercancías en entornos cada vez más complejos y exigentes;
- La necesidad de reducir la huella ambiental del transporte;
- La transformación digital y automatización de procesos logísticos;
- La mejora de la calidad de vida de las personas usuarias y residentes.

Este enfoque estratégico se basa en el convencimiento de que una formación técnica de calidad debe estar íntimamente conectada con la realidad profesional, social y ambiental del entorno.

2. Estructura de desarrollo: integración vertical y transversal del conocimiento

PRIMER CURSO: EXPLORACIÓN Y DIAGNÓSTICO

El proyecto integrado (PI) de primer curso tiene un carácter exploratorio-descriptivo. El objetivo es la inmersión inicial en la temática de la logística de última milla mediante un informe diagnóstico en el primer semestre y una guía de buenas prácticas en el segundo. Los estudiantes trabajan por equipos y cuentan con la facilitación del equipo de coordinación.

SEGUNDO CURSO: INNOVACIÓN Y MARKETING APLICADO

En segundo curso, los proyectos evolucionan hacia la identificación de problemas reales y la formulación de soluciones innovadoras. Se desarrolla un proyecto de mejora o innovación que integra contenidos de seis asignaturas, culminando en un Plan de Comunicación en el segundo semestre. La evaluación contempla tanto los entregables como la presentación en eventos académicos.

TERCER CURSO: SIMULACIÓN Y ESPECIALIZACIÓN TEMÁTICA

El PI de tercer curso profundiza la dimensión aplicada. Se mantiene la estructura de planteamiento-propuesta en el primer semestre y se añade la simulación virtual de las soluciones en el segundo. La participación en congresos y publicaciones se incorpora como requisito, promoviendo la divulgación científica del trabajo estudiantil.

Como se observa en el gráfico, el esquema estratégico se articula mediante una integración coherente de distintas iniciativas académicas y científicas, que confluyen en esta línea temática común:



Ilustración 1. Líneas temáticas. Fuente: elaboración propia



Este planteamiento favorece una sinergia entre el conocimiento generado desde el aula, la investigación aplicada y la transferencia hacia el tejido empresarial y social, promoviendo el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias clave en el alumnado.

Con este modelo se pretende fomentar la construcción progresiva de competencias, el trabajo interdisciplinar, el uso de herramientas reales y el contacto temprano con problemas urbanos concretos. Además, refuerza el vínculo entre docencia e investigación, abriendo camino para los Trabajos de Fin de Grado dentro de la línea de logística de última milla.

Las herramientas tienen un carácter diferenciador en estos proyectos, porque se considera que su utilización aporta un carácter diferenciador en el crecimiento académico del alumnado. Entre ellas destacamos: Flexim, DHL Logistics Trend Radar y matriz de consistencia, entre otros.

3. Contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

La estrategia se encuentra plenamente alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por Naciones Unidas en la Agenda 2030, con especial énfasis en los siguientes:

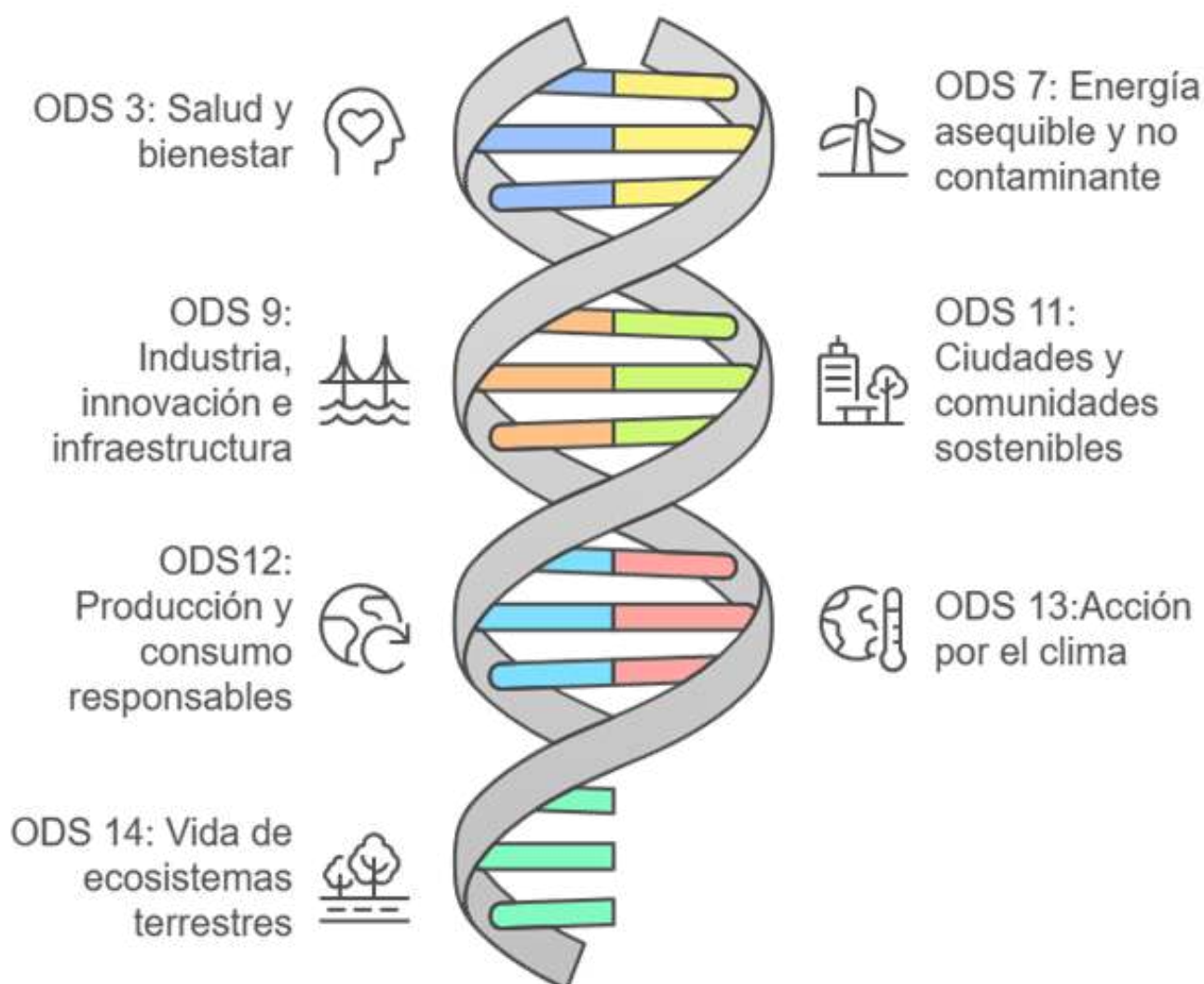


Ilustración 2. Objetivos ODS. Fuente: elaboración propia

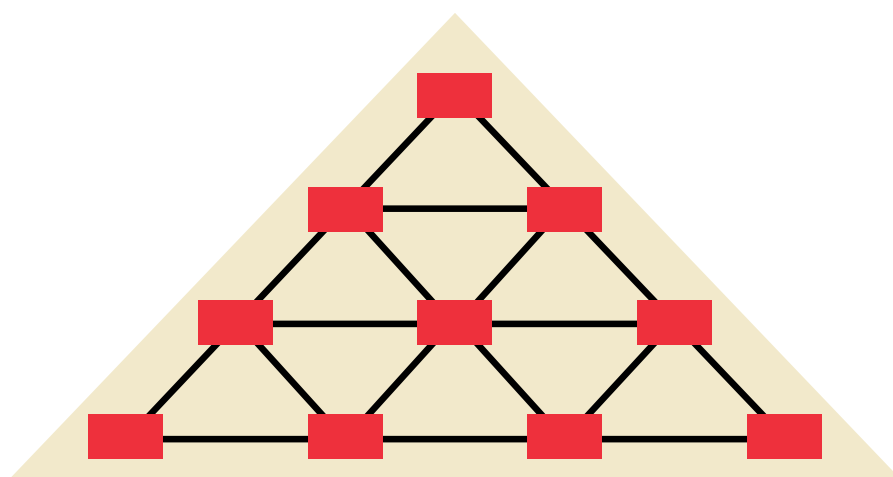


El enfoque adoptado permite formar profesionales responsables, críticos y capacitados para contribuir activamente a los grandes retos globales, desde una perspectiva local y aplicada.

Bajo la idea de “crecer es distinguirse”, se refuerza la apuesta por una formación especializada, diferenciadora y alineada con las necesidades del mercado y los compromisos sociales y medioambientales del siglo XXI.

Consideración Final

Este esquema estratégico no solo permite dar coherencia a las diferentes actividades docentes e investigadoras del área, sino que posiciona a Florida Universitaria como una institución comprometida con la excelencia académica, la sostenibilidad y el impacto social positivo, a través de una línea de investigación con resultados medibles, proyección internacional y alto valor añadido para el entorno profesional.



PROYECTOS
TRANSDISCIPLINARES Y
COOMPARTIM



DOCENCIA EN EL AULA E INVESTIGACIÓN: TRANSFERENCIA DE LA EXPERIENCIA DE ABR EN FLORIDA UNIVERSITÀRIA

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Educación Secundaria Obligatoria / Dirección
Pedagógica Infantil y Primaria
Florida Campus Alzira

Grado Universitario en Maestro/a de
Educación Infantil y Educación Secundaria
Florida Universitària



ASIGNATURAS

Valencià, llengua i literatura
(Educación Secundaria Obligatoria)

Título propio de coaching e
innovación educativa

Taller multidisciplinar de los lenguajes,
comunicación y representación



PROFESORADO

Elena Peris-Bleda

M. Pilar Ortega-Leal

JUSTIFICACIÓN

Esta experiencia tiene el objetivo de promover el conocimiento del rol docente en el ámbito universitario y establecer puentes entre la docencia universitaria y la docencia en las diferentes etapas de educación obligatoria. Dentro del abanico de acciones de Florida Universitària, la experiencia se centró en el conocimiento y transferencia de aprendizaje basado en retos [ABR] que se lleva a cabo en las titulaciones de Educación Superior y más específicamente en 3º del Grado de Maestro/a de Educación Infantil.

El alumnado de 3º EDI realizó durante el curso 24-25 sus proyectos de Título propio en centros educativos de Infantil y Primaria afectados por la Dana. En estos proyectos, la metodología empleada es el ABR. Es decir, el alumnado por equipos acude a los centros, determina cuál son sus necesidades y a partir de las mismas propone una serie de mejoras o soluciones. Este tipo de proyectos tiene una duración de un curso académico. Si bien, en 3º se retrasó su inicio por los efectos de la Dana y la planificación del calendario académico. El proyecto 24-25 se inició en enero y finalizó con su defensa en mayo.

DESCRIPCIÓN

Fases de la experiencia

- **Definición de objetivos.** 1er encuentro [3 de marzo]. Se acordó centrar el proyecto en realizar una transferencia del ABR de Florida Universitària a Florida Campus Alzira.



- **Conocimiento de la experiencia de ABR de Florida Universitària**
 - Explicación de Proyecto Integrado centrado en ABR de 3º del Grado de Maestro/a de Educación Infantil [15 de mayo]
 - Participación como tribunal en la defensa de Proyecto Integrado [28 de mayo]
 - Participación en el Congreso Àuria para conocer otras experiencias innovadoras para aplicar en ESO [26 de junio]
- **Transferencia de la experiencia**
 - Reunión de transferencia de ABR en Estudios Superiores a Educación Secundaria y preparación de la ficha para la publicación **II Catálogo de Innovaciones Educativas de Florida Universitària 2024-2025** que incluirá también las experiencias vivadas en la convocatoria de COOmpartim 24-25 [3 de junio].
 - Aportación de mejoras al proyecto de ESO. Claustro de julio.

Conclusiones y vivencias

La experiencia ha servido para consolidar la idea de que Florida Grup Educatiu trabaja con la misma filosofía en ambas etapas educativas. "Aprender haciendo" es la base metodológica sobre la que se sustenta esta experiencia. Esta es la primera experiencia de colaboración entre el Campus Catarroja y Alzira y abre nuevas vías de comunicación. Además de conocer esta experiencia y analizar su posible transferencia, se plantea que otros proyectos como el Booktrailer de ESO pueden ser transferidos a la etapa universitaria. Es decir, podemos retroalimentarnos y promover la bidireccionalidad en la innovación educativa. De forma complementaria, el sistema de evaluación mediante tribunal es algo que por el momento no se ha planteado en ESO. Se plantea la posibilidad de implementarlo en ESO contando con profesorado y alumnado de universitaria. Por parte del profesorado participante, ha servido para desarrollar competencias en investigación a través de la participación en una publicación.



¿CÓMO LLEVAMOS LA INNOVACIÓN SOCIAL A LAS AULAS?

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en Administración y Dirección de Empresas

La Magna
La Universidad Sénior de
Florida Universitària



ASIGNATURAS

Dirección estratégica

Cosmovisión indígena



PROFESORADO

Johana Ciro Calderon

Ana María Pérez

JUSTIFICACIÓN

Tuvimos una videollamada entre Johana y Ana María para hacer seguimiento a las actividades planeadas. Johana comentó que ya había realizado las dinámicas que se habían propuesto inicialmente, por lo que Ana María no alcanzó a asistir para observarlas en vivo.

A pesar de eso, durante la reunión se generó un intercambio muy productivo de ideas y se compartieron nuevas propuestas que podrían ser interesantes de vivir en terreno más adelante. Se acordó mantener la comunicación para coordinar una próxima visita que permita observar directamente algunas de estas iniciativas.

DESCRIPCIÓN

La propuesta consistió en integrar la innovación social como enfoque transversal en la asignatura de Dirección Estratégica del Grado de ADE, a través de una experiencia compartida con el alumnado de La Magna, la universidad de mayores de Florida Universitària. Esta colaboración intergeneracional buscó generar un diálogo estratégico desde diferentes trayectorias de vida, situando la innovación social como herramienta para pensar colectivamente los desafíos actuales del entorno socioeconómico.

Durante la experiencia, se propuso al alumnado trabajar sobre casos reales de iniciativas de innovación social en el territorio, analizando su sostenibilidad estratégica, impacto social y capacidad transformadora. La metodología incluyó dinámicas participativas, análisis en grupo, sesiones de cocreación y presentaciones orales, fomentando la colaboración entre generaciones y la reflexión crítica sobre la estrategia empresarial más allá del lucro.

El proyecto permitió al estudiantado de ADE aplicar los contenidos de la asignatura en contextos reales, desde una mirada ética, inclusiva y transformadora, mientras que el alumnado de La Magna aportó una perspectiva rica en experiencia vital y compromiso con el entorno.



INTERCULTURAL AND INTERNATIONAL TEAMWORK IN BUSINESS

ÁREA DE NEGOCIOS Y LOGÍSTICA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Administración y Dirección de Empresas

Grado Universitario en
Gestión del Transporte y la Logística



ASIGNATURAS

Dirección Estratégica

Dirección de Empresas Internacionales

Estrategias Corporativas



PROFESORADO

Adrián Broz Lofiego

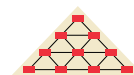
Marta Cuñat Roldán

JUSTIFICACIÓN

La participación en un Blended Intensive Program (BIP) centrado en el trabajo en equipo en contextos interculturales e internacionales se sustenta en diversos marcos teóricos y pedagógicos que resaltan su importancia. El objetivo principal es que el alumnado se implique en situaciones reales o simuladas de colaboración con estudiantes de distintos países y culturas, favoreciendo así el desarrollo de competencias clave como la comunicación interpersonal, la sensibilidad intercultural y el trabajo en equipo.

Este tipo de experiencias resulta especialmente relevante para los estudiantes de Administración y Dirección de Empresas (ADE) y de Transporte y Logística, quienes se están formando para ejercer en sectores altamente internacionalizados. En este contexto, la adquisición de competencias globales se alinea plenamente con las demandas actuales del mercado laboral.

Dentro de los marcos teóricos que justifican la actividad se encuentran i) el aprendizaje experiencial que resalta la importancia del aprendizaje significativo a través de la experiencia directa, ii) el desarrollo de competencias interculturales, como la conciencia cultural, la empatía y la capacidad de adaptación, esenciales para actuar eficazmente en entornos globalizados, iii) el aprendizaje basado en equipos y proyectos, que fomenta habilidades de resolución de problemas, liderazgo y comunicación efectiva en entornos colaborativos y multiculturales, iv) el desarrollo de experiencias formativas internacionales que incrementa el valor profesional de los individuos y v) el desarrollo de un marco de competencias globales, que permite analizar cuestiones globales y locales, comprender diferentes perspectivas y comunicarse con eficacia con personas de otros contextos.



DESCRIPCIÓN

El proyecto consistió en llevar a estudiantes de Administración y Dirección de Empresas [ADE] y de Transporte y Logística a la ciudad de Amberes [Bélgica], donde se encuentra la sede de la Karol de Grote University of Applied Sciences and Arts [KdG], entidad organizadora del programa. El objetivo fue participar en un Blended Intensive Program [BIP] enfocado en el desarrollo de la competencia de trabajo en equipo en contextos internacionales e interculturales.

El programa se estructuró en dos fases:

- I. Una fase presencial, desarrollada durante una semana en enero de 2025.
- II. Una sesión virtual, celebrada en febrero del mismo año.

Durante la fase presencial, estudiantes de KdG especializados en negocios y marketing, junto con alumnado de ingeniería de la TTK University of Applied Sciences [Estonia] y de ADE de Florida Universitària [España], trabajaron en equipos multidisciplinarios y multiculturales. El reto planteado consistía en diseñar estrategias para dinamizar de manera sostenible distintos barrios de Amberes, partiendo de una fase de análisis tanto teórico como práctico, que incluía visitas de campo a los barrios comprendidos en el proyecto.

Las jornadas presenciales fueron intensivas, con sesiones de trabajo de 9:00 a 17:00, con un descanso en el medio para favorecer la integración de los distintos equipos. Estas incluyeron:

- Visitas guiadas a los barrios objeto de estudio.
- Talleres teórico-prácticos centrados en las competencias clave del proyecto [a cargo de los docentes participantes en el proyecto de las distintas instituciones involucradas].
- Sesiones de mentorización, en las que cada docente de las universidades participantes acompañó a dos grupos, apoyando su proceso de aprendizaje y desarrollo de soluciones.

Al finalizar los cinco días, todos los equipos presentaron sus propuestas frente a un auditorio conformado por los docentes y el alumnado participante en el proyecto, y las soluciones más destacadas fueron reconocidas simbólicamente.

Semanas después, se llevó a cabo una sesión virtual de cierre, donde se compartieron las lecciones aprendidas y se discutieron propuestas de mejora para futuras ediciones del programa.





RESPUESTA EDUCATIVA INCLUSIVA A UNA NECESIDAD REAL DE LA ESCUELA (PROYECTO INTEGRADO DE LA MENCIÓN DE PT)

GRADOS UNIVERSITARIOS OFICIALES



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Primaria



ASIGNATURAS

Intervención en discapacidad intelectual

Autoregulación y problemas de conducta

Intervención en trastorno del espectro
autista

Intervención en discapacidades
sensoriales y motrices

Desarrollo de habilidades en contextos
multilingües

Didáctica de las ciencias: materia, energía
y máquinas

Didáctica de las ciencias sociales: aspec-
tos básicos

Didáctica de la aritmética y la resolución
de problemas

Aprendizaje de la lectura y la escritura



PROFESORADO

Cristina Duart

Bàrbara Vázquez

Martín Collado

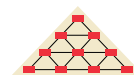
Ximo González

Cristina Barreda

Edna González

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto tiene como finalidad que el alumnado de 3.º curso [GEDP_PT] conozca las funciones y la práctica de la profesión de Maestro/a de apoyo de PT mediante la colaboración entre universidad-escuela, para generar conocimiento teórico-práctico, y aprender a dar una respuesta educativa inclusiva a las necesidades de apoyo educativo al alumnado, desde un planteamiento riguroso y sistemático de revisión bibliográfica y normativa actual. Para tal propósito, las diferentes asignaturas implicadas participan en el desarrollo de las competencias transversales [trabajo en equipo, expresión oral y escrita y TIC] y/o específicas de la especialidad.



DESCRIPCIÓN

El proyecto de tercer curso del Grado de Maestro/a de Primaria de la mención de pedagogía terapéutica (PT), consiste en la realización de un proyecto en un contexto real, que integra de forma aplicada las competencias profesionales y académicas para dar una respuesta profesional a un problema o necesidad real planteada por un centro educativo siguiendo el proceso de toma de decisiones que propone la metodología de Aprendizaje Basado en Retos. A partir de una entrevista inicial con la PT, se concreta el trabajo a desarrollar, siguiendo las indicaciones de la maestra experta en PT. Este culmina con una intervención que consiste en varias acciones educativas como consecuencia de la investigación realizada para atender la necesidad que plantea el centro educativo.

Para el curso 24-25, se han elaborado 5 proyectos con respuestas diferentes:

- Patio inclusivo y coeducativo: diseño y dinamización
- Rotulación de la escuela [y patio] según la accesibilidad universal: pictogramas y Braille. También instrucciones de juegos.
- Estaciones de aprendizaje de la lectoescritura mediante juegos [1.º ciclo de Primaria]
- Material manipulativo multinivel para trabajar las matemáticas y la lengua en 5 años, con inclusión de alumnado autista.
- Sesiones de sensibilización mediante juegos, en una escuela con inclusión preferente de alumnado con trastornos de la audición

BIBLIOGRAFÍA

Agustí, F.J., Angulo, A., Martí, A., Pérez, N., Tormo, E. y Villaescusa, M. I. [2021]. *Diseño Universal y Aprendizaje Accesible*. Modelo DUA-A. Generalitat Valenciana. Conselleria d'Educació, Cultura i Esport.

<https://portal.edu.gva.es/cefireinclusiva/wp-content/uploads/sites/193/2023/04/DUAA23c.pdf>

Ignasi C. Carbonell Garcia M. Josep Garcia Martí Aurora Monfort Puig Iolanda Morell Martínez M. Luisa Navarro Crespo Rafael Pérez Pellicer Joan C. Roda Vila Montserrat Salas Sacristán Frederic Sentandreu Gallego [] *El treball de la CONSCIÈNCIA FONOLÒGICA per a l'aprenentatge de llengües en un sistema educatiu plurilingüe*. Generalitat Valenciana. Conselleria d'Educació Cultura i Esport.

Molines Borrás, S., Duart Carrión, C., Ordaz Hidalgo, V., & Lacero Pavía, J. F. [2024]. *Patios coeducativos, inclusivos, naturales y seguros*. Editorial Universitat de les Illes Balears

<https://associacioperlacoeducacio.org/wp-content/uploads/2024/04/PATISVIUS-llibre-VAL.pdf>

Rentero Roca, A. [2019]. *L'estimulació de la consciència fonològica a través del joc: proposta d'intervenció educativa*. Editorial PrisMa.cat



ELEMENTAL, QUERIDO WATSON

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Florida Secundària
Àrea STEM 3º ESO



ASIGNATURAS

Física y Química

Tecnología

Biología

Geología



PROFESORADO

Vicent Valero

Sergio Gil

Andrea Salavert

JUSTIFICACIÓN

“Elemental, querido Watson” es un proyecto que promueve un aprendizaje significativo al conectar los contenidos de la tabla periódica con la vida cotidiana de los alumnos, especialmente a través de la tecnología que utilizan.

Además de reforzar conocimientos científicos, fomenta habilidades clave como la investigación, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la creatividad. Al abordar los impactos ambientales y sociales de la extracción de minerales, también desarrolla la conciencia ecológica y ética de los estudiantes.

Finalmente, al integrar un caso de deducción al estilo Sherlock Holmes, estimula la lógica, el razonamiento y la motivación, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia activa, reflexiva y relevante.

DESCRIPCIÓN

Este proyecto interdisciplinario propone una inmersión creativa, científica y crítica en el mundo de los elementos químicos a través de una serie de actividades conectadas que desarrollan habilidades de investigación, trabajo colaborativo, conciencia ambiental y pensamiento lógico.

1. EXPLORACIÓN CREATIVA DE LA TABLA PERIÓDICA

Los alumnos inician el proyecto investigando la tabla periódica de los elementos. Cada grupo crea tarjetas creativas que les permiten familiarizarse con la organización y lógica de la tabla periódica.

2. CONSTRUCCIÓN COLABORATIVA DE UNA TABLA PERIÓDICA TRIDIMENSIONAL

Posteriormente, cada grupo investiga a fondo un conjunto de elementos asignados. Con la información recopilada, crean QRs y construyen cubos de madera de con-



trachapado, representando cada elemento, incorporando información clave como símbolo, número atómico, propiedades y usos. Al final, se ensamblan todos los cubos para formar una tabla periódica física y tridimensional, que visualiza la diversidad y características de los elementos de forma tangible y colaborativa.

3. CONEXIÓN CON LA TECNOLOGÍA COTIDIANA

Con un conocimiento ya consolidado de los elementos, los alumnos conocen qué elementos químicos están presentes en sus propios dispositivos móviles (teléfonos, tablets, etc.). Esta fase conecta la ciencia con su vida diaria, mostrando la relevancia de los elementos en la tecnología que utilizan a diario.

4. IMPACTO AMBIENTAL Y SOCIAL DE LA EXTRACCIÓN

Los estudiantes investigan y crean unos vídeos explicativos sobre los impactos sociales y ambientales asociados a la extracción de minerales y piedras que contienen los elementos encontrados en sus dispositivos. Analizando aspectos como la minería a cielo abierto, el consumo de recursos, la contaminación y las consecuencias sociales en comunidades afectadas.

5. CASO DE ESTUDIO: MINERÍA, BIODIVERSIDAD Y DEDUCCIÓN CIENTÍFICA

Como cierre, se plantea un caso de estudio en el que una empresa minera que fabrica smartwatches explota yacimientos a cielo abierto. Los alumnos deben investigar qué especie viva es la más afectada por esta actividad. Para resolver el misterio, se organizan en grupos de expertos para estudiar las características de los cinco reinos de los seres vivos. A partir de pistas y deducciones, al estilo de Sherlock Holmes, deben identificar a qué reino pertenece la especie más afectada.

Este proyecto no solo permite comprender los fundamentos de la tabla periódica y su relevancia, sino que también promueve la conciencia crítica sobre los efectos del consumo tecnológico y el impacto ambiental de la industria minera, desarrollando al mismo tiempo competencias científicas, creativas y éticas.



AMBIENTES DE TRABAJO

ÁREA DE EDUCACIÓN



TITULACIONES QUE INTERVIENEN

Grado Universitario en
Maestro/a en Educación Infantil

CFGS en
Educación Infantil

Florida Infantil
Campus Alzira



ASIGNATURAS

-



PROFESORADO

Maria Fornás

Maria Pilar Ortega

Mari Gracia Serra

Maite Fuster

Mari Lluç Laudes

Sílvia Monrós

JUSTIFICACIÓN

La idea de compartir la metodología entre una escuela que trabaja por ambientes de trabajo y profesoras de un grado de magisterio de infantil y ciclos formativos de educación infantil es muy valiosa porque fomenta el intercambio de buenas prácticas y enriquece la formación de todos y todas las implicadas. Al hacerlo, ambas partes pueden aprender nuevas estrategias, adaptar enfoques efectivos y fortalecer su tarea educativa, creando un entorno colaborativo que beneficia tanto los docentes como el alumnado. Además, esta colaboración promueve una visión más integral y actualizada de la educación, favoreciendo el desarrollo profesional y la innovación en la enseñanza.

DESCRIPCIÓN

Hemos hecho tres sesiones de intercambio de información.

1. En la primera sesión hemos hecho una reunión en línea para poder compartir información sobre nuestra metodología, aclararemos dudas y contamos como trabajamos y como distribuimos los espacios, el alumnado y los ambientes, etc.

2. En la segunda sesión las maestras anfitrionas recibimos a nuestras compañeras con mucha ilusión para poder contar todo aquello que hacemos día a día en nuestra escuela. En esta sesión pudieran aterrizar toda la información que habíamos compartido anteriormente.

3. En la tercera sesión saquemos conclusiones y nos organizamos para hacer una presentación de los ambientes al alumnado del Grado y Ciclos.



Las compañeras de la universidad harán la exposición del proyecto a las compañeras y los compañeros del Grado y del Ciclo para poder definir la propuesta al claustro.

El proyecto compartimos acaba y empieza un trabajo para el curso próximo, vamos a estar coordinadas con los futuros y futuras maestras de la cooperativa.

Ir a la universidad y mostrar que son los ambientes al alumnado, sobre todo sería interesante para el alumnado de segundo curso del Grado y del Ciclo.

El Ciclo formativo lo veamos más encarado a Arte, simbólico y construcción, hacer alguna programación y aplicación de proyectos y trabajos que pueden llevar en la escuela.

El Grado de Magisterio lo veamos más encarado a lógico matemática y lectoescritura o de Taller de juego fiero material a través de los maestros y las maestras del Grado coordinadas con las maestras de infantil de la escuela.

Empezaremos juntarnos con el alumnado a partir de febrero.

Para poder enriquecer y llevar a cabo este proyecto y que realmente sea provechoso haría falta contado con una partida económica para poder hacer frente a algunos gastos, como por ejemplo, desplazamiento de alumnado, herramientas para fabricar materiales, materia prima y otros recursos.

**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