



---

**Universidad de Valladolid**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL MÁSTER EN  
PSICOPEDAGOGÍA  
TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

***INCLUSIÓN SOCIOCULTURAL DE ESTUDIANTES  
UNIVERSITARIOS ERASMUS A TRAVÉS DE ACTIVIDADES  
GEOLOCALIZADAS: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL  
PROGRAMA VALLANOCHÉ***

**Autor: Raquel García Ramón**

**Tutora académica: Vanesa Gallego Lema**

Valladolid, julio de 2025

## RESUMEN

Cada año académico, numerosos estudiantes Erasmus llegan a ciudades universitarias como Valladolid. No obstante, la experiencia de los estudiantes puede verse condicionada por distintas barreras sociales, lingüísticas y culturales que dificultan su integración. Desde un enfoque psicopedagógico, resulta imprescindible poner en marcha estrategias que favorezcan la inclusión de los estudiantes Erasmus en su nuevo entorno durante el periodo académico. En este contexto, el ocio educativo y la participación en la vida comunitaria se convierten en herramientas clave para ayudarles a superar los retos psicosociales y educativos que puedan encontrar, contribuyendo a que su estancia sea más enriquecedora y transformadora.

Este Trabajo de Fin de Máster presenta una propuesta de intervención pensada para impulsar la inclusión sociocultural de los estudiantes Erasmus que llegan a Valladolid. La intervención se sitúa en el marco de la educación no formal y se desarrolla dentro del programa municipal *Vallanoche*. y consiste en la realización de recorridos por la ciudad que combinan actividades socioculturales y naturales con el uso de aplicaciones basadas en geolocalización. El principal objetivo es fomentar el encuentro y la colaboración entre los estudiantes Erasmus y la juventud local, favoreciendo así el intercambio, la convivencia y el sentimiento de formar parte de la comunidad. La ciudad se convierte así en un escenario vivo, abierto y acogedor, donde las experiencias interculturales se enriquecen gracias a propuestas innovadoras apoyadas en la tecnología

**Palabras clave:** inclusión, estudiantes Erasmus, geolocalización, ciudad educadora, aprendizaje ubicuo.

## ABSTRACT

Every year, many Erasmus students come to university cities such as Valladolid to live an academic and personal experience abroad. However, this experience can be overshadowed by social, linguistic, and cultural barriers that students may encounter. From a psychopedagogical perspective, it is essential to implement strategies that promote the inclusion of Erasmus students into their new environment. In this sense, educational leisure and community participation are key strategies to overcome the psychosocial and educational challenges they face, thus fostering a more meaningful and transformative stay.

We present an educational intervention proposal aimed at promoting the socio-cultural inclusion of Erasmus university students in the city of Valladolid. The intervention falls within the scope of non-formal education, specifically within the municipal program *Vallanoche*, and involves organizing city tours that combine socio-cultural and nature-based activities with the use of geolocation-based applications. This proposal seeks to foster interaction, collaboration, and a sense of belonging between Erasmus students and local youth. In doing so, urban and natural spaces become open and inclusive educational settings, enriching available psychopedagogical resources and facilitating intercultural, innovative, and technology-mediated experiences.

**Keywords:** inclusion, Erasmus students, geolocation, educating city, ubiquitous learning

## ÍNDICE

|                                                                                                                |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. INTRODUCCIÓN</b>                                                                                         | <b>6</b>  |
| <b>2. JUSTIFICACIÓN</b>                                                                                        | <b>9</b>  |
| 1.1. Interés personal                                                                                          | 9         |
| 1.2. Interés educativo-social                                                                                  | 10        |
| <b>2. OBJETIVOS</b>                                                                                            | <b>12</b> |
| <b>3. COMPETENCIAS</b>                                                                                         | <b>13</b> |
| <b>4. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE</b>                                                                   | <b>17</b> |
| <b>5. MARCO TEÓRICO</b>                                                                                        | <b>19</b> |
| 5.1. La inclusión sociocultural de estudiantes Erasmus                                                         | 19        |
| 5.1.1. El programa Erasmus                                                                                     | 19        |
| 5.1.2. Retos psicosociales y educativos en la experiencia Erasmus                                              | 22        |
| 5.1.3. Inclusión sociocultural como eje fundamental                                                            | 24        |
| 5.1.4. El papel del ocio educativo y la participación en la comunidad local como facilitadores de la inclusión | 27        |
| 6.1 Ciudad educadora y el aprendizaje ubicuo                                                                   | 29        |
| 6.1.1. Ciudad educadora: definición, principios y fundamentos                                                  | 30        |
| 6.1.2. Programa Vallanoche: ocio alternativo como herramienta educativa y de inclusión                         | 34        |
| 6.1.3. Aprendizaje ubicuo                                                                                      | 36        |
| 6.1.4. Herramientas TIC basadas en geolocalización: CHEST y NEST                                               | 39        |
| <b>7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b>                                                                            | <b>44</b> |
| 7.1 Justificación                                                                                              | 44        |
| 7.2. Contexto y participantes                                                                                  | 45        |
| 7.3. Objetivos del programa                                                                                    | 47        |
| 7.4. Contenidos                                                                                                | 48        |
| 7.5. Metodología                                                                                               | 49        |
| 7.6. Temporalización                                                                                           | 50        |
| 7.7. Sesiones                                                                                                  | 53        |
| 7.8. Evaluación                                                                                                | 71        |
| <b>8. CONCLUSIONES</b>                                                                                         | <b>73</b> |
| 8.2. Líneas de trabajo futuros                                                                                 | 73        |
| 8.3. Aprendizajes adquiridos y limitaciones                                                                    | 74        |
| <b>9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>                                                                           | <b>76</b> |
| <b>10. ANEXOS</b>                                                                                              | <b>94</b> |

## ÍNDICE DE TABLAS

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 1. <i>Principios de la ciudad educadora</i> .....                           | 29 |
| Tabla 2. <i>Características fundamentales del aprendizaje ubicuo</i> .....        | 41 |
| Tabla 3. Herramientas de los dispositivos móviles para el aprendizaje ubicuo..... | 51 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1. <i>¿Qué diferencia hay entre inclusión e integración</i> .....             | 22 |
| Figura 2. <i>Definición y características de las aplicaciones CHEST y NEST</i> ..... | 35 |
| Figura 3. <i>Cronograma</i> .....                                                    | 39 |

## 1. INTRODUCCIÓN

La movilidad internacional de estudiantes universitarios ha crecido de manera significativa en las últimas décadas, consolidándose como un fenómeno clave en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior. Programas como Erasmus+ fomentan la formación integral de los estudiantes mediante experiencias en contextos multiculturales, contribuyendo al desarrollo de competencias lingüísticas, interculturales y sociales. Sin embargo, la llegada de estudiantes Erasmus a una nueva ciudad plantea también retos relacionados con su inclusión sociocultural, la integración en el entorno local y el establecimiento de vínculos significativos con la comunidad que los acoge.

En este contexto, la inclusión social se ha convertido en una prioridad para apoyar a personas que se desplazan a nuevos entornos, como es el caso del alumnado Erasmus. Aquí, el ocio educativo y la participación en la vida comunitaria emergen como herramientas fundamentales que pueden apoyar la convivencia, el aprendizaje y la relación. El tiempo libre, entendido desde una perspectiva educativa, no solo ofrece momentos de recreación, sino que se convierte en un entorno que favorece el desarrollo personal, la interacción social y el aprendizaje intercultural. A través de actividades culturales, deportivas o asociativas se fortalecen redes de apoyo y se facilita la adaptación a contextos culturales diferentes.

El desarrollo de estrategias para la inclusión no tiene por qué desarrollarse únicamente en el ámbito formal, sino que también se pueden trabajar desde el no formal y el informal. El concepto de ciudad educadora aporta un enfoque integral que refuerza estas estrategias inclusivas. Una ciudad educadora no se limita a ser un espacio físico de tránsito, sino que se configura como un agente activo de formación que promueve el aprendizaje a lo largo de toda la vida y en todos los rincones del entorno urbano. A través de políticas públicas, programas locales y el uso de espacios abiertos, se fomenta la participación ciudadana, la inclusión social y la cohesión comunitaria.

En estos contextos físicos urbanos y utilizando el potencial educativo de la ciudad, se pueden diseñar propuestas educativas que integren el ocio y la participación comunitaria como herramientas de inclusión, para acompañar los procesos de adaptación de los estudiantes Erasmus y enriquecer tanto su experiencia personal como la vida social del entorno que los acoge.

En este contexto, el presente Trabajo de Fin de Máster (TFM) se centra en el diseño y fundamentación de una propuesta de intervención que pretende potenciar la inclusión sociocultural de los estudiantes universitarios Erasmus en la ciudad de Valladolid. La propuesta, enmarcada en el programa Vallanoche, plantea la realización de recorridos con actividades socioculturales y de exploración del entorno natural, utilizando tecnologías basadas en la geolocalización. Con el planteamiento de esta propuesta se intenta dar respuesta a la necesidad de encuentro y colaboración entre los jóvenes residentes y los estudiantes internacionales, favoreciendo el conocimiento mutuo y su inclusión.

El objetivo general del trabajo es diseñar y fundamentar una propuesta de intervención educativa destinada a potenciar la inclusión sociocultural de estudiantes universitarios Erasmus con jóvenes residentes en la ciudad de Valladolid, a través de actividades socioculturales y naturales mediadas por tecnologías basadas en la geolocalización. La propuesta está destinada a implementarse con estudiantes Erasmus y jóvenes locales de entre 18 y 30 años.

La propuesta de intervención diseñada cuenta, además, con el apoyo de un estudiante de doctorado perteneciente al grupo de investigación GSIC-EMIC de la Facultad de Ingenieros de Telecomunicación de la Universidad de Valladolid, cuyas investigaciones están centradas en el desarrollo de tecnología educativa basada en geolocalización para apoyar el aprendizaje en diferentes contextos. Esta colaboración fortalece el componente innovador del programa, aportando una base tecnológica que permite adaptar las herramientas digitales a las necesidades reales del alumnado Erasmus y del entorno urbano en el que se desarrolla la intervención. Las herramientas basadas en geoposición han sido CHEST y NEST, que serán explicadas en el marco teórico.

El trabajo se estructura en los siguientes apartados. En primer lugar, se presenta la justificación, que aborda tanto el interés personal como el interés educativo-social del trabajo. A continuación, se exponen los objetivos que guían el proyecto, junto con las competencias que se desarrollan a lo largo del mismo. También se incluye una reflexión sobre la relación del TFM con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. El marco teórico recoge los principales conceptos y enfoques que sustentan la intervención propuesta, abordando en el primer bloque de contenidos la relación con la inclusión sociocultural de los estudiantes Erasmus, mientras que en el

segundo una aproximación a la ciudad educadora y al aprendizaje ubicuo. A continuación, se aborda la propuesta de intervención, donde se detalla su justificación de desarrollo, el contexto

y los participantes, los objetivos específicos, los contenidos trabajados, la metodología aplicada, la temporalización en la que se plantea la propuesta, las actividades diseñadas para el programa y el sistema de evaluación. Finalmente, en el apartado de conclusiones se reflexiona sobre los aprendizajes adquiridos, las líneas de trabajo futuras y se acompaña de las referencias bibliográficas y los anexos que completan la documentación del proyecto.

## 2. JUSTIFICACIÓN

El siguiente apartado detalla los criterios que han orientado la selección de la temática de este Trabajo de Fin de Máster (TFM). Dichos argumentos se articulan en función de consideraciones de índole personal y de su relevancia socioeducativa.

### 1.1. Interés personal

A lo largo de mi vida y de mi etapa académica, he podido ver de cerca lo que significa adaptarse a un nuevo entorno, ya que durante mi periodo universitario son muchos los estudiantes universitarios Erasmus con los que he compartido los diferentes cursos, tanto en el Grado como en el Máster. He sido testigo de momentos muy enriquecedores, en los que la diversidad cultural no solo se acepta, sino que se vive como una oportunidad para crecer y aprender unos de otros. Pero también he visto lo difícil que puede ser, sobre todo al principio, ese sentimiento de no pertenecer, de estar un poco al margen, o de terminar refugiándose solo en quienes comparten el mismo idioma o país.

Dado el contexto en el que me he formado académicamente, en la Universidad de Valladolid, me ha llamado la atención la situación de los estudiantes Erasmus que vienen a Valladolid. Aunque su paso la ciudad es temporal, eso no debería impedir que se sientan parte de esta. Muchas veces he notado que terminan formando pequeños círculos entre los estudiantes Erasmus sin expandirse el núcleo de relaciones. Por ello me parece importante crear espacios reales de encuentro, donde puedan conectar de verdad con la vida y la gente de Valladolid.

Considero que Valladolid, una ciudad con un patrimonio cultural y natural tan significativo, junto con una universidad que alberga a un gran número de estudiantes Erasmus cada año, tiene un potencial inmenso para crear un verdadero intercambio de culturas. Sin embargo, este potencial solo se materializa cuando se establecen puentes sólidos entre quienes llegan y quienes residen aquí de forma permanente. Mi interés personal se centra en contribuir a que estos jóvenes no sean meros "visitantes", sino que se sientan parte activa y valorada de la vida universitaria y social de la ciudad en la que residen.

Esta inquietud se vincula directamente con la perspectiva que tengo sobre mi futuro profesional ya que, considero que las intervenciones planificadas, sensibles al contexto y bien fundamentadas pueden marcar una diferencia real a la hora de reducir barreras y promover entornos más inclusivos. Poder diseñar estrategias que favorezcan la conexión entre personas,

que cuiden el bienestar emocional y que enriquezcan la experiencia tanto de quienes llegan como de quienes ya forman parte de la comunidad, representa para mí un reto profesional muy significativo. En este sentido, el desarrollo de este TFM no solo responde a un interés personal, sino que también se presenta como una oportunidad para aportar, desde la práctica, algo útil y con impacto directo en la ciudad de Valladolid y en su población joven.

## **1.2. Interés educativo-social**

La elección de este tema para el Trabajo de Fin de Máster no responde únicamente a un interés personal. También se apoya en su clara relevancia desde una perspectiva socioeducativa, ya que pone el foco en necesidades actuales y en oportunidades concretas dentro de la sociedad contemporánea y del ámbito formativo. Se trata, en definitiva, de una temática que conecta con los retos que enfrentan hoy en día tanto las instituciones educativas como los contextos comunitarios.

Desde el punto de vista social, la inclusión de jóvenes que llegan a través del programa de movilidad Erasmus, junto con la juventud propia de Valladolid, representa un desafío y, a la vez, una gran oportunidad. En nuestro mundo globalizado y diverso, una sociedad que busca ser verdaderamente inclusiva debe ir más allá de la simple convivencia. Es fundamental impulsar la interacción y el entendimiento mutuo. Este proceso de inclusión activa es esencial para la construcción de comunidades más unidas y capaces de adaptarse, que sepan valorar y aprovechar la riqueza que aporta la diversidad. Al promover la conexión entre estos grupos de jóvenes, se contribuye directamente a disminuir los estereotipos y los prejuicios, se cultiva la empatía y se fortalece el tejido social de la ciudad.

En segundo lugar, desde una perspectiva educativa, la propuesta de intervención que planteo es relevante en muchos aspectos. Por un lado, al favorecer los programas de movilidad el intercambio entre instituciones universitarias, también se abre una oportunidad para desarrollar habilidades interculturales y sociales que son fundamentales en el mercado laboral de hoy. La capacidad de interactuar fluidamente con personas de distintos orígenes culturales, en diversos contextos y de resolver problemas en colaboración, son destrezas que mejoran a través de experiencias de inclusión significativas. Por otro lado, al diseñar una intervención que facilite estos procesos en el ámbito no formal e informal, este proyecto puede apoyar la experiencia educativa más allá de las aulas. Así, el entorno urbano se transforma en un espacio de aprendizaje práctico. Es también relevante señalar el acercamiento y colaboración

necesario entre las instituciones con la ciudad para desarrollar proyectos de este tipo, con la intención de que sean promotores activos de la inclusión y del aprendizaje.

En resumen, este trabajo se justifica por la necesidad de crear y aplicar estrategias socioeducativas que enfrenten los retos que presentan la movilidad juvenil y la diversidad cultural.

### 3. OBJETIVOS

El presente trabajo se enmarca en el ámbito de la inclusión sociocultural del alumnado Erasmus universitario en el contexto de la ciudad de Valladolid. Partiendo de la necesidad de generar espacios de encuentro con otros jóvenes de la ciudad, este trabajo incluye una propuesta de intervención con actividades socioculturales y naturales utilizando tecnologías basadas en geolocalización. Señalamos a continuación los propósitos a alcanzar en este trabajo:

- **Objetivo general:**

- Diseñar y fundamentar una propuesta de intervención destinada a potenciar la inclusión sociocultural de estudiantes universitarios Erasmus con jóvenes residentes en la ciudad de Valladolid, a través de actividades socioculturales y naturales mediadas por tecnologías basadas en la geolocalización.

- **Objetivos específicos:**

- Revisar el marco teórico relacionado con la inclusión sociocultural de estudiantes Erasmus y sobre el uso de herramientas basadas en geoposición en el ámbito educativo.
- Relacionar y aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del Máster de Psicopedagogía en la fundamentación y diseño de la propuesta de intervención presentada en este TFM.
- Incrementar los recursos educativos disponibles destinados a fomentar la inclusión sociocultural de las personas en Valladolid.
- Fomentar el conocimiento y la apreciación de la ciudad de Valladolid como una ciudad dotada de un rico patrimonio cultural y riqueza natural.
- Promover el uso de las TIC, especialmente basadas en geolocalización, para favorecer la inclusión de estudiantes universitarios Erasmus y el conocimiento del entorno más cercano.

#### 4. COMPETENCIAS

A lo largo del Máster de Psicopedagogía se trabajan una serie de competencias que son exigibles para la obtención del título, y están recogidas en la memoria del Plan de Estudios del Máster de Psicopedagoga. En este apartado se describen las competencias del título que se han desarrollado en este TFM:

| COMPETENCIAS GENERALES DEL MÁSTER                                                                                                                                                                                             | COMPETENCIA QUE DESARROLLA EL TRABAJO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| G1. Resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos –de forma autónoma y creativa- y en contextos más amplios o multidisciplinares.                                                                                    | Esta competencia la he desarrollado desde el momento en el que comienzo el TFM, ya que no había diseñado propuestas en el ámbito de la educación no formal con temas que integraran la inclusión y la participación juvenil, siendo un reto para mí conocer las particularidades del colectivo Erasmus. También fue para mí un reto el desarrollo de la propuesta en entornos urbanos y naturales junto con el apoyo tecnológico en las actividades socioculturales. |
| G2. Tomar decisiones a partir del análisis reflexivo de los problemas, aplicando los conocimientos y avances de la psicopedagogía con actitud crítica y hacer frente a la complejidad a partir de una información incompleta. | He trabajado esta competencia al analizar de forma crítica la realidad de los estudiantes Erasmus y su limitada inclusión con la comunidad local. A partir de la búsqueda de información tomé decisiones teniendo en cuenta estrategias psicopedagógicas, como es el ocio como herramienta de inclusión. La creación de las actividades en las sesiones también se ha tenido en cuenta las necesidades del colectivo.                                                |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>G4. Tomar conciencia de las creencias y estereotipos sobre la propia cultura y las otras culturas o grupos y de las implicaciones sobre su actuación profesional y potenciar el respeto de las diferencias individuales y sociales.</p>                                                                      | <p>Al interactuar con estudiantes Erasmus de diferentes culturas, me di cuenta de los estereotipos presentes en nuestro entorno. Esta experiencia me motivó a diseñar una propuesta inclusiva que fomenta el respeto y el reconocimiento de las diferencias tanto individuales como culturales.</p>                                                                                                         |
| <p>G6. Actualizarse de manera permanente en las TIC para utilizarlas como instrumentos para el diseño y desarrollo de la práctica profesional.</p>                                                                                                                                                              | <p>Trabajé esta competencia a lo largo de las sesiones de la propuesta de intervención, incorporando herramientas tecnológicas basadas en la geolocalización como recurso para fomentar la participación de los estudiantes Erasmus. Esto me permitió actualizarme en el uso de TIC aplicadas al ocio educativo, integrándolas de forma funcional en el diseño y desarrollo de la práctica profesional.</p> |
| <p>G7. Implicarse en la propia formación permanente, reconocer los aspectos críticos que ha de mejorar en el ejercicio de la profesión, adquiriendo independencia y autonomía como discente y responsabilizándose del desarrollo de sus habilidades para mantener e incrementar la competencia profesional.</p> | <p>He ganado autonomía de manera progresiva en TFM, gracias a la reflexión tras cada actividad y aplicando el <i>feedback</i> de mi tutora. La formación recibida por parte del grupo de investigación GSIC-EMIC de la UVa sobre el uso de CHEST y NEST me ayudó a saber utilizar mejor las herramientas digitales, siendo consciente de la necesidad de formación continua en el ámbito profesional.</p>   |

| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL MÁSTER                                                                                                                                                                                         | COMPETENCIA QUE DESARROLLA EL TRABAJO                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| E1. Diagnosticar y evaluar las necesidades socioeducativas de las personas, grupos y organizaciones a partir de diferentes metodologías, instrumentos y técnicas, tomando en consideración las singularidades del contexto. | Identificar las necesidades socioeducativas de los estudiantes Erasmus y diseñar una propuesta ajustada a la necesidad de inclusión. Diseño de un cuestionario inicial para detectar las necesidades de los participantes y posterior adaptación del programa. |
| E3. Aplicar los principios y fundamentos de la orientación al diseño de actuaciones favorecedoras del desarrollo personal y/o profesional de las personas.                                                                  | Aplicar estos principios al diseñar actividades de ocio educativo que impulsen el desarrollo personal y social de los estudiantes Erasmus facilitando así su integración y adaptación en un entorno cultural y académico nuevo.                                |
| E4. Diseñar, implementar y evaluar prácticas educativas, programas y servicios que den respuesta a las necesidades de las personas, organizaciones y colectivos específicos.                                                | Diseñar, implementar y evaluar un programa de ocio educativo dirigido a estudiantes Erasmus, adaptado a sus necesidades específicas y al contexto local, con el objetivo de favorecer su inclusión social y cultural.                                          |
| E5. Planificar, organizar e implementar servicios psicopedagógicos.                                                                                                                                                         | Planificar y diseñar el programa “VallaErasmus” basado en actividades de ocio educativo para estudiantes Erasmus, orientado a facilitar su inclusión sociocultural durante su estancia.                                                                        |

|                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>E7. Analizar, interpretar y proponer actuaciones, teniendo en cuenta las políticas educativas derivadas de un contexto social dinámico y en continua evolución.</p> | <p>Analizar y valorar las políticas educativas actuales relacionadas con la inclusión y la movilidad estudiantil, con la intención de crea una intervención que se adapte a las nuevas necesidades que surgen en una sociedad cada vez más diversa y en continuo cambio.</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 5. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son propósitos globales establecidos por Naciones Unidas en la agenda 2030 para construir un mundo más sostenible y por tanto incrementar el bienestar de las personas (Naciones Unidas, s.f.).

El presente Trabajo de Fin de Máster, centrado en la inclusión sociocultural de estudiantes del programa universitario Erasmus con la juventud local de Valladolid, establece una conexión con varios de los ODS, reflejando su compromiso con una agenda global de bienestar y progreso:

- En primer lugar, su alineación con el *ODS 3: Salud y Bienestar* es directa y fundamental. La intervención propuesta por este TFM se enfoca en el bienestar mental y social de los jóvenes, reconociendo que la falta de inclusión y el posible aislamiento pueden generar consecuencias negativas como estrés, ansiedad y afectación de la salud psicológica. Al fomentar la conexión social, el sentido de pertenencia y el establecimiento de redes de apoyo, el proyecto busca mejorar significativamente la salud emocional de estos grupos, contribuyendo a la prevención de problemas derivados de la soledad. Si, además, la propuesta contempla la inclusión de actividades físicas o de ocio activo, se reforzaría su contribución al bienestar físico, promoviendo así una visión integral de la salud.
- En segundo lugar, este trabajo se sitúa en el núcleo del *ODS 4: Educación de Calidad*. Su propósito principal de lograr una educación más inclusiva y equitativa se manifiesta en el diseño de una propuesta educativa rica para todos los participantes a través del intercambio cultural. La propuesta de intervención pretende en su diseño superar la diversidad, donde la interacción entre jóvenes de distintas procedencias fomenta el desarrollo personal y social. Esto trasciende el aula tradicional, preparando a los jóvenes para una ciudadanía global y para valorar la diversidad cultural, aspectos explícitamente contemplados en las metas del ODS 4.
- Este proyecto también incide indirectamente, pero de manera significativa, en el ODS 5: Igualdad de Género. Si bien no es su objetivo central, al promover un marco de inclusión integral, el proyecto asume implícitamente la necesidad de asegurar que dicho proceso sea equitativo y no discriminatorio para todos los géneros. Una intervención de inclusión bien estructurada garantizará que tanto hombres como mujeres, así como personas de diversas identidades de género, tengan igualdad de oportunidades para participar activamente, para expresar sus ideas, sentirse seguros y establecer relaciones significativas. Al fomentar el respeto mutuo y la interacción

libre de prejuicios entre jóvenes de distintas culturas y orígenes, el TFM contribuye de forma inherente a la desarticulación de estereotipos y a la creación de un entorno más igualitario y respetuoso para todas las personas.

- Por último, esta propuesta se encuentra directamente alineada con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 11: Ciudades y comunidades sostenibles, al promover actividades en espacios urbanos y naturales. Al facilitar la interacción entre jóvenes locales e internacionales mediante la propuesta de intervención diseñada dentro del contexto de la ciudad de Valladolid, el proyecto podría fortalecer la cohesión social en los jóvenes, y dinamizar la vida comunitaria. Estas actividades de inclusión sociocultural para estudiantes universitarios Erasmus se desarrollan en sesiones compuestas de rutas de conocimiento cultural, histórico y natural de Valladolid, utilizando el propio contexto de la ciudad como recurso y contenido. La iniciativa puede apoyar, por tanto, una ciudad más abierta y preparada para los retos de una sociedad diversa y que está en constante cambio.

## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1. La inclusión sociocultural de estudiantes Erasmus**

En este apartado se abordarán aspectos clave relacionados con la experiencia Erasmus, centrándose en los retos psicosociales y educativos que enfrentan los participantes durante su movilidad universitaria. Se analizará la inclusión sociocultural como un eje fundamental para garantizar la participación plena de todos los estudiantes. Además, se explorará el papel del ocio educativo y la implicación en la comunidad local como herramientas esenciales para facilitar la inclusión y favorecer el desarrollo integral de los participantes durante su estancia en el extranjero. A continuación, se muestra la historia del programa Erasmus, en función de diferentes periodos.

#### **6.1.1. El programa Erasmus**

En este subapartado se presenta la evolución cronológica del programa Erasmus desde sus orígenes hasta su consolidación actual, a partir del análisis conjunto de Calvo (2017), y Asenjo y Urosa (2017). Ambos estudios coinciden en señalar que el surgimiento de este programa no es un hecho aislado, sino el resultado de un proceso histórico que refleja el desarrollo de la política educativa europea y su vinculación con el proyecto de integración comunitaria.

##### **Primer periodo (1955-1973). Antecedentes del programa Erasmus.**

Según Calvo (2017), el primer periodo corresponde a los antecedentes del programa. Durante estos años se impulsaron iniciativas orientadas a fomentar la cooperación entre universidades europeas, como la creación de la Conferencia de Rectores Europeos (CRE) en 1955, que promovía la autonomía universitaria y el reconocimiento mutuo de títulos. No obstante, estas propuestas tenían un enfoque limitado, centrado en las élites académicas. A partir de las protestas estudiantiles de 1968 se introdujo una visión más inclusiva y democrática de la educación superior, que otorgó un nuevo significado a la movilidad internacional. Ya en los años setenta, los gobiernos europeos empezaron a coordinar políticas educativas comunes, lo que permitió establecer el Comité de Enlace en 1973 y sentar las bases de programas experimentales de intercambio como los *Joint Study Programmes* (JSP), considerados antecedentes directos del Erasmus.

##### **Segundo periodo (1976-1995)**

Este segundo periodo supuso un punto de inflexión en las políticas comunitarias vinculadas a la educación. Como señala Calvo (2017), en 1976 se aprobó el primer Programa de Acción

Comunitaria en este ámbito, lo que representó un avance significativo hacia la integración de contenidos europeos y el desarrollo de iniciativas como los JSP. No obstante, la falta de recursos limitó el impacto real de estas propuestas, sobre todo en lo relativo a la movilidad estudiantil. Fue en 1987, tras superar diversas barreras políticas y jurídicas, cuando se creó oficialmente el programa Erasmus. Entre los logros más destacados de esta etapa se encuentra la creación, en 1989, del Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (ECTS), que por primera vez permitió el reconocimiento académico de los estudios realizados en otros países. La firma del Tratado de Maastricht en 1992 otorgó a la educación un estatus formal dentro de la estructura de la Unión Europea, lo que reforzó el papel de Erasmus como un instrumento clave para la internacionalización y modernización de las universidades europeas

## **Años 90**

Durante la década de los noventa, Erasmus se consolidó como un símbolo claro de la integración europea. Calvo (2017) señala que, en 1995, la incorporación de Erasmus al programa Sócrates supuso un cambio estructural de gran importancia, ya que se pasó de simples convenios académicos puntuales a contratos institucionales con la Comisión Europea. Esta profesionalización de la gestión obligó a las universidades a reorganizarse internamente, lo que supuso el fortalecimiento de sus oficinas de relaciones internacionales y el diseño de estrategias específicas para la internacionalización.

Desde una visión más amplia, Asenjo y Urosa (2017) coinciden en que Erasmus ha sido mucho más que un programa de intercambio. Para ellos, ha sido un motor que ha transformado la universidad europea, promoviendo la flexibilización de sus estructuras, el reconocimiento mutuo de sistemas educativos y el fomento de una ciudadanía europea activa. A lo largo de más de tres décadas, el programa Erasmus ha permitido que los estudiantes participen en experiencias de movilidad, ha favorecido la creación de redes de colaboración entre instituciones de educación superior y ha contribuido al desarrollo de una auténtica cultura de intercambio intercultural. Por ello, constituye un pilar fundamental para la cohesión social y en un referente de convivencia y ciudadanía en el contexto europeo.

Así, tanto Calvo (2017) como Asenjo y Urosa (2017) subrayan que la creación del programa Erasmus no puede entenderse como una consecuencia directa de la Declaración de Bolonia de 1999, sino como la culminación de un proceso iniciado mucho antes. Bolonia supuso, sin duda, un momento de consolidación, al establecer el Espacio Europeo de Educación Superior y dar respaldo institucional al reconocimiento de créditos, pero la historia de Erasmus arranca

varias décadas antes, en el marco de un proyecto europeo que vio en la educación y en la movilidad internacional una vía esencial para construir una Europa más unida, plural e inclusiva.

Por otro lado, a la hora de hablar de los objetivos establecidos para este programa de movilidad, tomaremos como base lo indicado por la Unión Europea (2025). Como objetivo general, el programa Erasmus busca fomentar, mediante el aprendizaje a lo largo de toda la vida, el desarrollo educativo, profesional y personal de las personas en los ámbitos de la educación, la formación, la juventud y el deporte, tanto dentro de Europa como más allá de sus fronteras. De este modo, busca contribuir al crecimiento sostenible, la generación de empleo de calidad y la cohesión social, así como promover la innovación, fortalecer la identidad europea y favorecer una ciudadanía activa y comprometida. Así mismo, de manera más específica y atendiendo a los diferentes ámbitos de actuación donde pretende incidir, encontramos los siguientes objetivos específicos detallados en la guía del programa Erasmus aportado por la Unión Europea (2025):

- **Ámbito de la educación y la formación:** promover la movilidad para el aprendizaje de las personas y los colectivos, así como impulsar la cooperación, la calidad, la inclusión, la equidad, la excelencia, la creatividad y la innovación, tanto a nivel de las organizaciones como de las políticas pertinentes.
- **Ámbito de la juventud:** fomentar la movilidad para el aprendizaje no formal e informal y la participación de los jóvenes, a la par que potenciar la cooperación, la calidad, la inclusión, la creatividad y la innovación en las organizaciones y políticas dirigidas a la juventud.
- **Ámbito del sector del deporte:** impulsar la movilidad para el aprendizaje del personal vinculado al ámbito deportivo, y favorecer la cooperación, la calidad, la inclusión, la creatividad y la innovación en las organizaciones deportivas y en las políticas de deporte.

Por ello, y en coherencia con el enfoque histórico y educativo previamente desarrollado, realizo un análisis de la dimensión educativa del programa Erasmus+ a partir de las características definidas por la Comisión Europea (2025). Estas características no solo guían el funcionamiento del programa, sino que refuerzan su papel como una herramienta de inclusión sociocultural. De este modo, es posible entender cómo Erasmus+ no se limita solamente a facilitar la movilidad académica, sino que también actúa como un agente formativo y cultural que impulsa la participación y la inclusión de los estudiantes en los lugares donde llevan a

cabo su estancia. Gracias a ello, el programa contribuye a crear comunidades más abiertas, diversas y cohesionadas. Esta visión refuerza el papel del ocio educativo, la interacción comunitaria y la vivencia intercultural como medios clave para favorecer el desarrollo integral del alumnado, alineándose así con los objetivos de inclusión analizados en este apartado:

- **Respeto de los valores de la UE:** el programa Erasmus+ y sus participantes deben respetar los valores fundamentales de la Unión Europea, como la dignidad humana, la libertad, la democracia, la igualdad y los derechos humanos, tal como se establece en los Tratados de la UE y la Carta de los Derechos Fundamentales.
- **Multilingüismo:** es un pilar esencial para sostener la unidad en la diversidad de Europa. El programa Erasmus+ impulsa el aprendizaje de lenguas a través de recursos como el apoyo en línea y otras ayudas que facilitan la movilidad y aumentan las oportunidades de empleo. Al mismo tiempo, promueve la innovación educativa y reconoce las buenas prácticas mediante los Premios del Sello Europeo de las Lenguas.
- **Dimensión internacional:** el programa fomenta la cooperación con países no pertenecientes a la UE para afrontar retos globales y reforzar el papel de Europa en el mundo. Potencia la movilidad, el desarrollo social, la participación de la juventud, y contribuye a la resiliencia, el empleo y el intercambio cultural.
- **Reconocimiento y validación de competencias y cualificaciones:** Erasmus+ impulsa el uso de herramientas europeas que facilitan el reconocimiento y la transparencia de capacidades, promoviendo así la movilidad y el aprendizaje a lo largo de la vida. Estas herramientas se ajustan a los procesos de digitalización e internacionalización y cuentan con marcos estratégicos que aseguran su aplicación efectiva en toda la UE.
- **Acceso abierto a investigaciones y datos:** El programa exige que los resultados de las investigaciones se publiquen en acceso abierto, sin restricciones y, preferiblemente, bajo licencias abiertas. También promueve que los datos generados se compartan como datos abiertos en plataformas accesibles para todos.

#### **6.1.2. Retos psicosociales y educativos en la experiencia Erasmus**

El programa Erasmus, pese a sus numerosos beneficios, enfrenta diversas necesidades y barreras que pueden limitar su alcance y eficacia. Abordar estos obstáculos es fundamental para garantizar una participación más inclusiva y equitativa, así como para maximizar el impacto positivo del programa en la formación y movilidad internacional de los estudiantes y profesionales. De acuerdo con la información recogida en la página oficial de la Unión

Europea (2025) sobre el programa Erasmus, se pueden presentar diferentes barreras y necesidades que obstaculizan la participación plena en el programa, diferenciando entre:

- **Discapacidad:** este término alberga a personas que pueden tener dificultades físicas, mentales, intelectuales o sensoriales que, al interactuar con diversos obstáculos, pueden limitar la participación plena y en igualdad de condiciones en la sociedad.
- **Problemas de salud:** enfermedades graves, dolencias crónicas u otras condiciones físicas o mentales pueden representar barreras que dificultan la participación en el programa.
- **Barreras en los sistemas educativos:** personas con dificultades académicas como, por ejemplo, los estudiantes procedentes de zonas rurales con escasa infraestructura, aquellos con responsabilidades familiares tempranas que limitan su movilidad, o quienes son la primera generación en acceder a la educación superior y carecen de referentes o apoyo familiar para participar en experiencias internacionales, se enfrentan limitaciones estructurales en la educación que no siempre consideran sus necesidades.
- **Diferencias culturales:** las diferencias culturales pueden ser un obstáculo especialmente para quienes tienen menos oportunidades, como migrantes, refugiados o minorías étnicas y lingüísticas, afectando su integración, motivación y acceso a apoyos.
- **Obstáculos sociales:** factores como dificultades en la adaptación social, antecedentes penales o de adicciones, marginación o situaciones familiares complejas (primeros en acceder a educación superior, cuidadores, huérfanos) dificultan la participación.
- **Barreras económicas:** la pobreza, ingresos bajos, necesidad de trabajar durante los estudios, desempleo prolongado o exclusión social limitan el acceso y continuidad, especialmente cuando el apoyo económico no es fácilmente transferible en movilidad.
- **Discriminación:** la participación puede verse condicionada por discriminación basada en género, edad, origen étnico, religión, orientación sexual, discapacidad o combinaciones de estos factores.
- **Barreras geográficas:** Vivir en zonas rurales, áreas remotas, islas o regiones periféricas con servicios limitados, como transporte poco frecuente o deficiente, dificulta la movilidad y la participación en el programa.

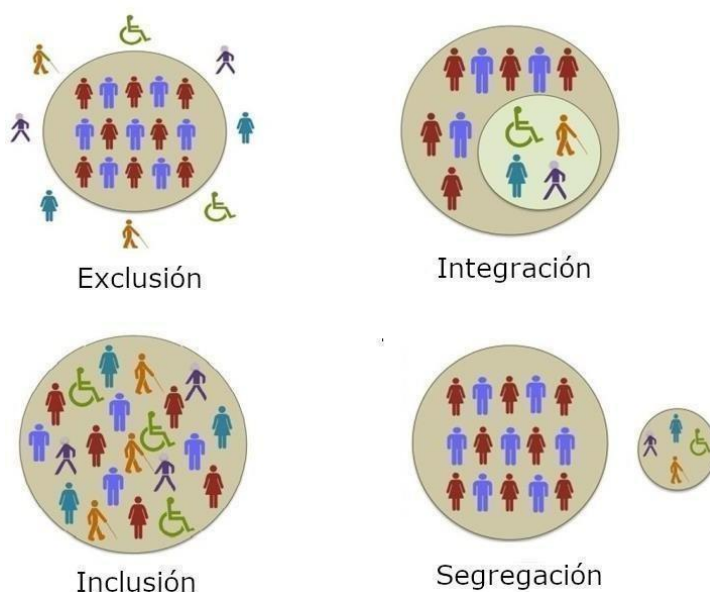
### 6.1.3. Inclusión sociocultural como eje fundamental

Comenzamos este apartado aproximándonos conceptualmente a algunos términos relevantes. Es necesario diferenciar los términos inclusión e integración para que no se enfoquen como sinónimos ya que reflejan enfoques distintos frente a la diversidad y la equidad, y comprender sus diferencias es fundamental para analizar políticas educativas como el programa Erasmus+ desde una perspectiva realmente inclusiva.

A la hora de referirnos a ambos conceptos, definiremos cada uno acorde a la descripción dada por el Grupo Social ONCE (2025), la *integración* se refiere al proceso mediante el cual las personas con discapacidad o en situación de vulnerabilidad son incorporadas al entorno general ya existente, adaptándose a las estructuras, normas y dinámicas previamente establecidas. En cambio, la *inclusión* implica diseñar contextos sociales, educativos y laborales donde todas las personas, con independencia de sus capacidades o circunstancias, puedan participar activamente sin necesidad de adaptarse a un modelo estándar, promoviendo así la igualdad real de oportunidades y la plena pertenencia. Atendiendo a la siguiente figura 1, aportada por la organización Plena inclusión (2022), se ve reflejado gráficamente la diferencia entre los dos conceptos:

**Figura 1**

*¿Qué diferencia hay entre inclusión e integración?*



*Nota:* imagen extraída de Plena inclusión (2022)

Aplicado al ámbito educativo, ambos conceptos son parecidos, pero no son lo mismo. La integración educativa se refiere a incorporar a estudiantes con discapacidad o necesidades específicas en centros ordinarios, pero sin cambiar demasiado el entorno o las metodologías; es decir, suele ser el alumno quien debe adaptarse al sistema.

Por otro lado, la inclusión educativa implica repensar y transformar el sistema para dar una respuesta efectiva a la diversidad y asegurar que todas las personas tengan la posibilidad de participar y aprender en igualdad de condiciones. A diferencia de la integración, que se limita a que el estudiante esté presente en el entorno escolar, la inclusión apuesta por una participación real, activa y significativa, en la que se reconozcan, valoren y respeten las diferencias de cada persona.

En el contexto de Erasmus+, la inclusión educativa implica aplicar estrategias y orientaciones pedagógicas que favorezcan la adaptación de los estudiantes. De acuerdo con las directrices de la Comisión Europea (2025), estas acciones son fundamentales para asegurar que todo el alumnado pueda participar de manera plena y en igualdad de oportunidades:

1. **La inclusión y la diversidad como prioridades del proceso de evaluación:** la inclusión y la diversidad son criterios clave para la selección y financiación de proyectos. Se priorizan iniciativas que promuevan estos principios, especialmente con participantes con menos oportunidades y nuevas organizaciones. Además, la evaluación inicial y continua de beneficiarios considera su aplicación, apoyada por directrices y formación específica para evaluadores.
2. **Accesibilidad y usabilidad:** se da prioridad a que todo el proceso sea sencillo y comprensible, ofreciendo guías, formularios y materiales claros y accesibles. Para que nadie quede excluido, se ponen a disposición distintos idiomas y formatos, especialmente en plataformas digitales como eTwinning y Erasmus+, lo que facilita la participación de quienes pueden encontrar más barreras.
3. **Visitas preparatorias:** estas visitas buscan asegurar el buen transcurso de las actividades, facilitar la gestión administrativa, fomentar las relaciones. Además, permiten evaluar las necesidades individuales y planificar los apoyos necesarios.
4. **Tutorías reforzadas:** son un apoyo intensivo para participantes con menos oportunidades, con contacto y seguimiento frecuentes, que facilitan su autonomía y garantizan el buen desarrollo del proyecto.

5. **Apoyo financiero específico:** cubriendo necesidades especiales de participantes, costes de organización y otros. También brindan financiación para organizaciones pequeñas o con poca experiencia, garantizando transparencia y accesibilidad.
6. **Itinerarios para la creación de capacidad de manera progresiva:** se ofrecen experiencias transfronterizas adaptadas a las necesidades y etapas de vida de los participantes, especialmente aquellos con menos oportunidades, favoreciendo el desarrollo progresivo de sus capacidades personales y educativas.
7. **Formato de los proyectos y duración de la movilidad:** la movilidad de corta duración y a pequeña escala ofrece una primera experiencia accesible para personas con menos oportunidades que no pueden participar en actividades más largas o complejas. Esta etapa inicial facilita que, posteriormente, puedan integrarse en proyectos de mayor duración. Además, es posible combinar movilidad física breve con actividades en línea o programas intensivos mixtos.
8. **Actividades europeas de ámbito local:** estas iniciativas ofrecen una experiencia de aprendizaje con una dimensión europea, permitiendo que quienes tienen menos oportunidades puedan vivir su primera experiencia cercana al programa. Así, se facilita que en el futuro puedan participar en movilidades internacionales.
9. **Intercambio en línea:** brinda la posibilidad de que personas con menos oportunidades participen en proyectos internacionales orientados a temáticas concretas. Al mismo tiempo, contribuye a preparar y facilitar futuras experiencias de movilidad física, mediante el uso de aulas virtuales y entornos digitales que favorecen el aprendizaje y el acompañamiento, gracias a la realización de tutorías en línea.
10. **Apoyo para el aprendizaje de lenguas:** ofrece la posibilidad de que personas con menos oportunidades participen en proyectos internacionales centrados en temas concretos. Al mismo tiempo, facilita la preparación de futuras movilidades físicas mediante el uso de aulas virtuales y espacios digitales para el aprendizaje y el acompañamiento en línea. Para superar las barreras lingüísticas y favorecer la participación, se incluyen apoyos como el soporte lingüístico en línea (por ejemplo, el OLS de Erasmus+), otros incentivos económicos y métodos alternativos, como el uso de la lengua de signos.

#### **6.1.4. El papel del ocio educativo y la participación en la comunidad local como facilitadores de la inclusión**

En las últimas décadas, la inclusión social ha pasado a ser una prioridad, sobre todo ante el desafío de integrar a personas migrantes, refugiadas y otros colectivos en situación de vulnerabilidad en distintos entornos. En este contexto, el ocio educativo y la participación en la vida comunitaria se revelan como herramientas fundamentales para impulsar procesos inclusivos que sean realmente efectivos y duraderos.

Como señalan Roman, Alonso y Berasategi (2018), el *tiempo libre educativo* (TLE) no solo cumple una función recreativa, sino que también actúa como un espacio pedagógico y relacional, el cual posibilita el desarrollo personal, la interacción social y el aprendizaje intercultural. Este tipo de ocio promueve la autorrealización, la autoestima y el sentimiento de pertenencia, aspectos fundamentales para las personas que se desplazan a vivir a otro país que atraviesan procesos de adaptación complejos en contextos culturales ajenos. Así, el TLE se convierte en un recurso integrador, capaz de generar vínculos, fortalecer redes sociales y reducir el aislamiento o la marginalización.

Estos autores destacan que, desde un enfoque inclusivo, el ocio educativo debe situar la diversidad en el centro de sus propuestas. Esto implica que cualquier persona, con independencia de su origen, lengua, cultura o situación personal, debe disponer de una oportunidad real de participar en las actividades. La inclusión, entendida de este modo, no constituye un estado fijo, sino un proceso dinámico que exige una mejora constante. Supone eliminar barreras, reconocer y valorar las capacidades de cada individuo y generar entornos seguros en los que sea posible encontrarse, comunicarse y colaborar.

A su vez, el documento elaborado por Guirao y Vega (2014), titulado *Servicio de ocio inclusivo*, refuerza la visión de los autores anteriores al destacar que el ocio, cuando es inclusivo, accesible y comunitario, contribuye a la justicia social al permitir que todas las personas tengan derecho de participar con una igualdad de condiciones. La participación en actividades culturales, deportivas o asociativas dentro del entorno local va a favorecer el bienestar individual, y también a promover la cohesión social mediante el diálogo entre diferentes y el respeto a la pluralidad.

Tanto Román, Alonso y Berasategi (2018) como Guirao y Vega (2014), coinciden en que el impacto del ocio educativo en la inclusión se potencia cuando este se articula dentro de

proyectos comunitarios que contemplen una participación compartida y transformadora. Las experiencias del proyecto Erasmus+ InclusiON ponen de manifiesto que las actividades socioculturales, cuando se diseñan desde un enfoque intercultural y se adaptan a la realidad de las personas que se trasladan a otro país, no solo contribuyen a reducir el riesgo de exclusión, sino que también ayudan a superar barreras de tipo emocional, lingüístico y social. Todo ello facilita una integración más plena y significativa en la comunidad de acogida.

En el caso de Valladolid, son numerosas las entidades que desempeñan un papel esencial en la promoción del ocio educativo y en el impulso de la inclusión social. Entre ellas pueden mencionarse, a modo de ejemplo:

- ***Universidad de Valladolid:*** esta institución desempeña un papel esencial en la vida cultural de la ciudad. En su página web oficial se puede consultar la agenda de actividades, que incluye desde conferencias y exposiciones hasta talleres y jornadas académicas. Estos eventos están abiertos a la comunidad universitaria y al público en general, lo que fomenta la interacción entre estudiantes locales y visitantes, incluidos los que participan en programas de movilidad internacional como Erasmus+. Además, el Servicio de Relaciones Internacionales (2025) cuenta con el Programa Mentor, que facilita la adaptación de los estudiantes de nuevo ingreso.
- ***ESN Valladolid (Erasmus Student Network):*** es una organización formada por voluntariado estudiantil que colabora estrechamente con la Universidad de Valladolid, como indica su página web. Su labor se centra en facilitar la integración del estudiantado internacional mediante la organización de actividades de carácter cultural, social y recreativo. Estas propuestas no solo promueven la participación y el intercambio intercultural, sino que también contribuyen al bienestar y enriquecimiento personal del alumnado Erasmus durante su estancia en la ciudad
- ***Programa Vallanoche:*** depende de la concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Valladolid, es un programa municipal de ocio saludable, gratuito y accesible dirigido a jóvenes de 11 a 30 años en Valladolid. Nacido en 2010, forma parte del V Plan Municipal sobre Drogas y otras Adicciones y tiene como objetivo prevenir el consumo de sustancias y conductas de riesgo mediante actividades lúdicas y formativas durante los fines de semana.

Al margen de estas propuestas específicas, en el registro municipal de asociaciones del Ayuntamiento de Valladolid (2025), se puede consultar entidades sin ánimo de lucro que desarrollan una variada oferta de actividades de ocio y tiempo libre, que favorecen la inclusión

social en el marco de la educación no formal en la juventud. Estas organizaciones, mediante actividades formativas, recreativas y culturales, contribuyen a la inclusión y al desarrollo comunitario de los jóvenes. Algunos ejemplos representativos son:

- **Asociación Estarivel:** una entidad sin ánimo de lucro que impulsa la inclusión social mediante actividades educativas relacionadas con el ocio, el tiempo libre y la naturaleza, usando metodologías participativas que fomentan la creatividad y el compromiso comunitario entre los jóvenes.
- **Asociación Juvenil COSVA:** trabaja para promover la inclusión facilitando espacios de convivencia y formación que impulsan el desarrollo cultural, social y cívico de la juventud, ayudando a mejorar su integración en el entorno social.
- **Asociación Juvenil Epokhé:** apuesta por la inclusión cultural de los jóvenes, generando espacios donde puedan participar activamente, compartir sus ideas y reflexionar de forma crítica, todo ello fuera del ámbito educativo formal y en conexión con los colectivos culturales de la ciudad.
- **Asociación Juvenil Genshiken Ni Gakki:** promueve la inclusión a través de un ocio alternativo que ofrece espacios abiertos y accesibles, donde los jóvenes pueden expresarse con libertad, compartir sus inquietudes y descubrir la riqueza de sus distintas identidades y gustos culturales.
- **Asociación Juvenil Grupo Scout Besana:** favorece la inclusión integral de la infancia y juventud mediante una educación basada en valores democráticos, solidaridad, respeto a la diversidad y formación personal en entornos seguros y participativos.

## 6.2. Ciudad educadora y el aprendizaje ubicuo

En este apartado se abordarán diversas iniciativas y enfoques que vinculan la educación con el entorno social y urbano. Se tratará, en primer lugar, el concepto de ciudad educadora, sus principios y fundamentos. A continuación, se analizará el programa Vallanoche como ejemplo de ocio alternativo dentro de la ciudad educadora con finalidad educativa e inclusiva. Por último, se presentarán los conceptos de aprendizaje ubicuo y el uso de herramientas TIC basadas en geolocalización, como son las aplicaciones CHEST y NEST, que conectan el aprendizaje físico y virtual enfocándose en el conocimiento que se puede adquirir en el propio contexto.

### 6.2.1. Ciudad educadora: definición, principios y fundamentos

Al referirnos al concepto de *ciudad educadora*, utilizamos el concepto defendido por Padilla (2002), quien la define como aquella que asume como parte de su identidad y responsabilidad la formación integral de sus habitantes y promueve el aprendizaje a lo largo de toda la vida en todos los ámbitos de la vida urbana. Más allá de sus funciones tradicionales, incorpora intencionadamente una función educadora y genera entornos de participación, inclusión, solidaridad y ciudadanía activa. Para ello, moviliza todos sus recursos y fomenta el aprendizaje dentro y fuera de los contextos formales, convirtiéndose en un entorno transformador que educa y es educado por sus propios ciudadanos.

Siguiendo a los autores Pallerès, Ahedo y Planella (2017), el concepto de ciudad educadora puede definirse a partir de un conjunto de elementos interrelacionados que le dan sentido y coherencia, los cuales presentamos a continuación:

1. **Más que un espacio urbano:** la ciudad educadora no se concibe simplemente como una suma de calles, edificios y barrios, sino como un proyecto pedagógico y social que convierte el entorno urbano en un ámbito de conocimiento y de acción.
2. **Agente educativo:** la ciudad se convierte en mucho más que un lugar donde vivimos; es un espacio vivo que nos enseña constantemente, un punto de encuentro para la integración social y un escenario donde se ponen en práctica valores ciudadanos y éticos que nos forman como comunidad.
3. **Relación escuela-ciudad:** propone superar los límites tradicionales de la escuela, promoviendo una educación conectada con la vida urbana, en la que el alumnado aprende *en, con y de* la ciudad.
4. **Dimensión ética y ciudadana:** fomenta una formación que va más allá de los simples conocimientos: se basa en valores éticos, en la participación democrática, en la responsabilidad ciudadana y en la justicia social. En definitiva, busca formar personas que realmente se comprometan con su comunidad y con el entorno que las rodea.
5. **Diversidad e inclusión:** la ciudad educadora se compromete a reducir las desigualdades sociales y territoriales, apostando por la inclusión a través de espacios públicos accesibles, programas educativos pensados para todos y políticas locales que trabajan de manera coordinada.

6. **Interacción y pertenencia:** favorece que las personas se sientan parte de su comunidad y que interactúen entre sí, mediante prácticas pedagógicas muy conectadas con el entorno, como el aprendizaje-servicio, que une la teoría con la acción social directamente en la ciudad.

A modo de conclusión, siguiendo a los autores Pallerès, Ahedo y Planella (2017), la ciudad educadora es un proyecto colectivo que transforma el entorno urbano en un espacio activo de formación, participación e inclusión. Se configura como un agente educativo permanente que, mediante el uso de recursos variados, participación de las instituciones y la ciudadanía, pueden favorecer el aprendizaje a lo largo de la vida, la equidad social y el compromiso ético, promoviendo así una sociedad más justa, cohesionada y consciente.

Por otra parte, conforme a lo establecido en la Carta de Ciudades Educadoras de la Asociación Internacional de Ciudades Educadoras (2020), una ciudad educadora debe regirse por los siguientes principios:

**Tabla 1**

*Principios de la Ciudad Educadora*

| PRINCIPIOS DE LA CIUDAD EDUCADORA |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| EL DERECHO A LA CIUDAD EDUCADORA  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Principios                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| –                                 | <b>Educación inclusiva a lo largo de la vida:</b> la ciudad se concibe como un espacio educador permanente que reconoce el derecho de todas las personas a formarse continuamente. Este principio se basa en garantizar el acceso universal a experiencias de aprendizaje, desarrollo personal y disfrute cultural en condiciones de equidad y libertad. La ciudad adapta su función educativa a las características de sus distintos colectivos, eliminando las barreras que puedan limitar la participación o generar exclusión. |
| –                                 | <b>Política educativa integral:</b> los gobiernos locales deben impulsar una acción educativa transversal que integre la educación formal, no formal e informal. Las políticas públicas deben promover el aprendizaje a partir de múltiples fuentes expresiones artísticas, saberes comunitarios, prácticas culturales y experiencias urbanas, reconociendo que el conocimiento también se construye fuera                                                                                                                         |

del aula y que la ciudad es un espacio pedagógico dinámico.

- **Diversidad y equidad:** la ciudad educadora ha de garantizar un entorno en el que la diversidad sea reconocida y vivida como una riqueza que contribuye al enriquecimiento colectivo. Para lograr este propósito, resulta fundamental promover una educación que fomente el respeto mutuo, el diálogo intercultural y la participación activa de todas las personas, con independencia de su origen, identidad cultural, género, orientación sexual o capacidades. La equidad, en este sentido, implica un compromiso decidido por eliminar cualquier forma de discriminación y por construir una convivencia plural democrática y basada en el respeto.
- **Acceso a la cultura:** el derecho a la cultura es un componente esencial de la educación urbana. Se deben garantizar oportunidades equitativas para la participación cultural especialmente para los colectivos vulnerables. La ciudad fomenta el desarrollo personal y la cohesión social, valorando tanto las manifestaciones tradicionales como las emergentes.
- **Diálogo internacional:** promueve la interacción activa entre personas de distintas edades, reconociendo el valor propio de cada etapa vital. Esta cooperación fortalece los vínculos comunitarios, reduce los estereotipos relacionados con la edad y enriquece el aprendizaje mutuo. La transmisión de conocimientos, experiencias y valores entre jóvenes y mayores se convierte así en un pilar fundamental para construir una ciudadanía solidaria y cohesionada

## Principios

- **Conocimiento del territorio:** Las decisiones municipales deben basarse en un análisis riguroso y actualizado de la realidad territorial. Es fundamental que las autoridades dispongan de diagnósticos accesibles y actualizados que integren la dimensión educativa en la planificación y garantizar mecanismos de diálogo.
- **Acceso a la información:** es deber de los gobiernos locales asegurar que toda la población comprenda y acceda a la información pública de forma clara y efectiva. Además, deben promover el desarrollo de competencias digitales, científicas y tecnológicas, con el objetivo de reducir brechas de acceso al conocimiento y favorecer una ciudadanía crítica e informada.
- **Gobernanza y participación ciudadana:** una ciudad educadora necesita modelos de gestión que inviten a la ciudadanía a ser parte activa de la vida pública. Para ello, es esencial crear espacios de participación que sean realmente accesibles para todas las

personas, impulsar la formación cívica desde la infancia y abrir canales que garanticen la transparencia, el diálogo y la responsabilidad compartida en las decisiones que afectan al conjunto de la comunidad.

- **Seguimiento y mejora continua:** la eficacia de las intervenciones locales exige procesos continuos de evaluación y revisión. Es necesario analizar sistemáticamente el impacto educativo, social y ambiental de los programas implementados, ajustando los objetivos y estrategias para mejorar su coherencia y pertinencia
- **Identidad de la ciudad:** el municipio debe preservar y promover su patrimonio histórico, cultural y simbólico como elemento clave en la formación ciudadana. Este vínculo con el entorno y la memoria debe reforzarse dentro de un marco de respeto a los derechos humanos, favoreciendo el arraigo, la participación y el sentido de pertenencia de la población.
- **Espacio público y habitable:** el urbanismo debe orientarse al bienestar común, incorporando criterios de accesibilidad universal, seguridad y convivencia. Se ha de priorizar la adecuación de espacios públicos para la infancia, personas mayores y con diversidad funcional, así como incorporar una perspectiva de género en el diseño de entornos que promuevan el juego, la actividad física y el encuentro social.
- **Adecuación de equipamientos y servicios municipales:** la ciudad debe ofrecer infraestructuras y servicios municipales que respondan a las diversas necesidades sociales, culturales y educativas de la comunidad. Para ello, es imprescindible contar con profesionales capacitados que atiendan específicamente a grupos como la infancia, juventud, personas mayores o con capacidades diversas.
- **Sostenibilidad:** el desarrollo urbano debe realizarse respetando la sostenibilidad ecológica y los límites ambientales del planeta. Esto implica garantizar un acceso justo a los recursos naturales y fomentar hábitos de vida responsables, implicando a toda la ciudadanía en la protección del entorno y en la construcción de una cultura medioambiental solidaria y equitativa.

## Principios

- **Promoción de la salud:** la ciudad tiene el compromiso y la oportunidad de crear entornos donde realmente se respire bienestar, no solo físico, sino también emocional y psicológico. Y es que hablar de salud es mucho más que no estar enfermo; se trata de que las personas puedan vivir en equilibrio, sentirse acompañadas y seguras. Para

lograrlo, es clave garantizar un acceso justo y digno a servicios sanitarios de calidad, esos que no distinguen entre unos y otros, que están ahí cuando se necesitan. Además, toca impulsar hábitos que nos ayuden a cuidarnos: desde mover el cuerpo a diario, aunque sea en un paseo al atardecer, hasta aprender a gestionar nuestras emociones, alejarnos de las adicciones y soñar con una ciudad pensada para las personas, con parques vivos, calles amigables y espacios que inviten al encuentro y al disfrute. vida comunitaria, de manera que nadie quede al margen.

- **Corresponsabilidad contra las desigualdades:** reducir las desigualdades exige una coordinación real y efectiva entre las administraciones públicas, junto con la colaboración de entidades sociales, fundaciones y otras instituciones. Para que este esfuerzo sea verdaderamente transformador ante las desigualdades, es relevante que exista una corresponsabilidad tanto institucional como ciudadana.
- **Promoción del asociacionismo y voluntariado:** la ciudad educadora debe ser un espacio que apoye y acompañe la creación de asociaciones ciudadanas y que impulse el voluntariado como muestra del compromiso de las personas con su comunidad. Para hacerlo posible, es fundamental que ofrezca recursos formativos y el apoyo necesario para que estas iniciativas puedan crecer y sostenerse en el tiempo, ya sea en el ámbito de la cultura, el deporte, la solidaridad o el trabajo comunitario.
- **Educación para una ciudadanía democrática y global:** es fundamental impulsar procesos educativos que fortalezcan los valores democráticos y el respeto por la diversidad. La ciudad debe vincular lo local y lo global, ayudando a formar personas conscientes de los retos que compartimos a nivel social.

*Nota:* elaboración propia a partir de Asociación Internacional de Ciudades Educadoras (2020)

### **6.2.2. Programa Vallanoche: ocio alternativo como herramienta educativa y de inclusión**

Actualmente, Valladolid se presenta como una ciudad dinámica, con una notable oferta académica, social y cultural. Su red de universidades y centros de formación superior la convierten en un entorno propicio para el desarrollo de programas educativos europeos como Erasmus+. Este entorno crea un contexto favorable para la integración de jóvenes procedentes de distintos lugares, favoreciendo el intercambio cultural, la movilidad y la participación en la vida local.

En este contexto, el Ayuntamiento de Valladolid pone a disposición de la población juvenil una amplia oferta de actividades de ocio pensadas para favorecer el encuentro, la participación y

el desarrollo personal. Entre las iniciativas más destacadas se encuentra el programa Vallanoche, que, según informa la página web del Ayuntamiento, se puso en marcha en 2010 como una estrategia para ofrecer a los jóvenes de entre 11 y 30 años alternativas de ocio saludable, gratuito y accesible durante los fines de semana. Según la FEMP, esta propuesta se enmarca en el V Plan Municipal sobre Drogas y otras Adicciones, y su propósito principal es prevenir el consumo de sustancias y otras conductas de riesgo. En 2025, este programa alcanzará su 25.º aniversario, lo que demuestra su reconocimiento y estabilidad en estos años. Más allá del entretenimiento, Vallanoche se convierte en una propuesta de ocio educativa que contribuye a la formación de los jóvenes de Valladolid. Las actividades se desarrollan en espacios diversos de la ciudad, como centros cívicos, instalaciones deportivas y culturales, asociaciones vecinales, entre otros.

Acorde a lo publicado en la página oficial de FEMP, las actividades de Vallanoche están organizadas en cuatro grandes bloques:

1. **Actividades culturales:** incluyen talleres de danza y coreografías, actividades artísticas, visitas teatralizadas, talleres creativos y gastronómicos, así como la colaboración en eventos musicales y culturales de la ciudad.
2. **Actividades lúdicas:** se realizan en dos espacios específicos: la “zona Ludojoven”, donde se promueven los juegos de mesa, y la “zona Conecta”, destinada a actividades relacionadas con las nuevas tecnologías y el uso responsable de internet.
3. **Actividades deportivas:** se ofertan torneos de fútbol, talleres de patinaje, skate, escalada, actividades acuáticas, pádel surf, bádminton, malabares, orientación, entre otras. Estas prácticas no solo fomentan el ejercicio físico, sino también valores como el trabajo en equipo y la superación personal.
4. **Actividades formativas:** a través de la Escuela Municipal de Formación y Animación Juvenil, se desarrollan acciones educativas en colaboración con institutos, facultades y espacios jóvenes municipales, con el fin de acercar a los jóvenes contenidos útiles, tanto para su vida personal como profesional, y promover su participación activa en la vida de la ciudad.

Un aspecto importante de este programa es su enfoque inclusivo y comunitario. Vallanoche está pensado para jóvenes entre 14 y 30 años, sin importar su origen, nivel socioeconómico o situación personal. Además, existe una línea específica llamada Vallatarde, que se dirige al público más joven (de 11 a 14 años), con actividades especialmente adaptadas a sus intereses y necesidades. De esta forma, se favorece una prevención más temprana, que resulta clave en

edades en las que comienzan a definirse muchos hábitos de vida (Ayuntamiento de Valladolid, 2025).

Gracias a su diseño accesible, gratuito y variado, Vallanoche consigue acercarse a una gran parte de la juventud de Valladolid, ofreciendo opciones de ocio realistas, atractivas y alejadas de los entornos de riesgo. Asimismo, al desarrollarse en espacios públicos y con participación comunitaria, el programa también contribuye a fortalecer la cohesión social y a hacer de la ciudad un lugar más participativo y habitable para las personas jóvenes.

A modo de conclusión, Vallanoche representa un ejemplo de cómo un programa de ocio puede convertirse en un proyecto educativo de gran alcance, con un impacto positivo tanto en la prevención de riesgos como en la creación de redes sociales entre los jóvenes.

### **6.2.3. Aprendizaje ubicuo**

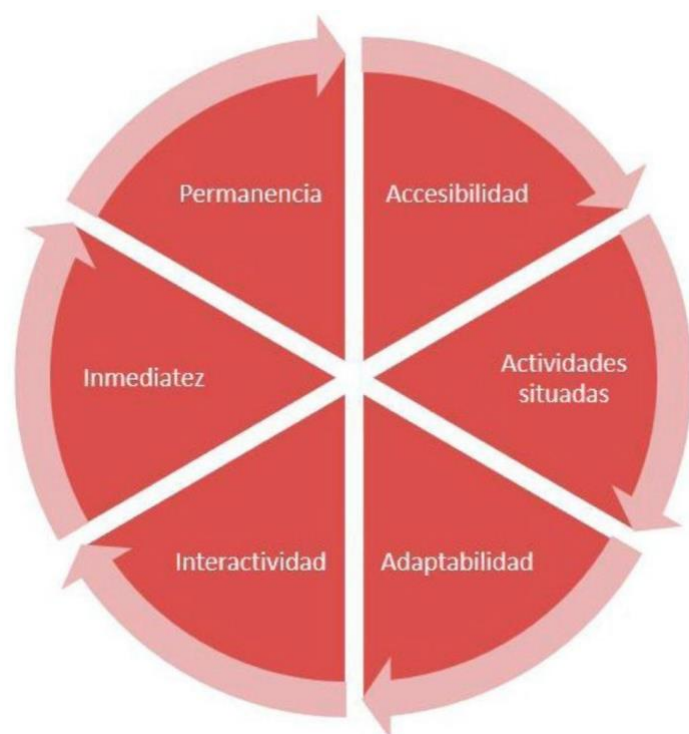
Las herramientas tecnológicas pueden servir de apoyo para el conocimiento de diferentes aspectos dentro de la ciudad educadora, ayudando a conectar los espacios físicos y virtuales.

Desde la perspectiva de Cope y Kalantzis (2010), podemos definir al aprendizaje ubicuo como la capacidad de adquirir conocimiento en cualquier momento y en cualquier lugar mediante el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos móviles. Este tipo de aprendizaje trasciende las barreras del aula, permitiendo que el conocimiento se desarrolle en múltiples espacios (físicos y virtuales) y se adquiera de forma instantánea e interconectada, principalmente gracias a la tecnología móvil, que facilitan la interacción entre personas y objetos.

Para comprender a fondo las características que definen el aprendizaje ubicuo, nos apoyaremos en las contribuciones de los autores Castillo, Verde, Aburto e Ilizarbe (2020). En la figura 2 se reflejan los elementos fundamentales que configuran este paradigma educativo, ofreciendo una visión clara de cómo el aprendizaje trasciende las barreras tradicionales del espacio y el tiempo:

**Figura 2**

*Características fundamentales del aprendizaje ubicuo*



*Nota:* Castillo, Verde, Aburto e Ilizarbe (2020)

Esta figura ilustra las seis características fundamentales del aprendizaje ubicuo, cada una de las cuales es crucial para comprender su naturaleza transformadora:

1. **Permanencia:** se refiere a la capacidad de mantener un registro continuo y accesible del historial de aprendizaje y de los contenidos consultados, así como la disponibilidad persistente de los recursos educativos, lo que facilita el acceso recurrente y el seguimiento ininterrumpido del progreso.
2. **Accesibilidad:** implica la posibilidad de acceder al contenido y a las herramientas de aprendizaje en cualquier momento y lugar.
3. **Actividades situadas:** hace alusión a la integración del proceso de aprendizaje en contextos reales y cotidianos, permitiendo que las tareas educativas se desarrollen directamente en el entorno donde la información es relevante y aplicable, lo que potencia su significado y pertinencia.
4. **Adaptabilidad:** hace referencia a la capacidad del entorno de aprendizaje para ajustarse a las necesidades concretas de cada usuario, al contexto en el que se encuentra y a su propio ritmo de adquisición de conocimientos. De este modo, se ofrece una experiencia formativa flexible y personalizada.

5. **Interactividad:** promueve la participación con otros usuarios y con los gestores, a través de herramientas tecnológicas que fomentan el diálogo y la colaboración.
6. **Inmediatez:** consiste en la capacidad de obtener información de forma instantánea en el momento preciso en que surge una duda o una necesidad.

Según Castillo, Verde, Aburto e Ilizarbe (2020), en el ámbito pedagógico el aprendizaje ubicuo hace posible adquirir conocimientos en cualquier momento y lugar, integrando contextos formales e informales. Esta perspectiva reconoce el potencial educativo de los entornos cotidianos, como la propia ciudad, que puede transformarse en un espacio activo de aprendizaje cuando se combina con el uso de tecnologías basadas en la geolocalización, como las TIC.

Como indican Cornejo, Verdezoto y García (2019), en los últimos años el concepto de aprendizaje ubicuo ha ganado protagonismo en el ámbito educativo como una propuesta que trasciende los límites espaciales y temporales de la enseñanza tradicional. Dado que podemos aprender en diversos lugares y momentos, el aprendizaje deja de ser impartido exclusivamente a espacios formales, como el aula o las instituciones escolares, para ampliarse hacia entornos informales y cotidianos donde también se producen experiencias significativas. La ciudad, desde esta perspectiva, se convierte en un espacio educativo privilegiado, que ofrece múltiples posibilidades para el aprendizaje no formal. Museos, plazas, centros históricos, parques, monumentos y espacios culturales pueden ser reinterpretados como escenarios pedagógicos cuando se articulan con recursos tecnológicos que guían, complementan y enriquecen la experiencia del estudiante. En este contexto, se hace evidente la relación entre el aprendizaje ubicuo y el uso educativo de la ciudad, pues ambos comparten la lógica de un conocimiento que se construye en movimiento, a partir de la interacción con el entorno y la aplicación directa de lo aprendido.

En definitiva, la reflexión sobre el aprendizaje ubicuo permite establecer un vínculo claro entre las propuestas pedagógicas innovadoras y el uso de tecnologías que apoyan un aprendizaje contextualizado y conectado con la realidad del entorno. En el marco de este trabajo de fin de máster (TFM), esta concepción se materializa en el uso de herramientas tecnológicas basadas en la geolocalización, como CHEST y NEST, que integran los contenidos educativos con la exploración de los espacios urbanos y naturales de Valladolid. Así, la ciudad se convierte en un aula expandida y el aprendizaje se transforma en una experiencia transversal que fluye entre lo formal y lo informal, lo que favorece el desarrollo de competencias clave como la autonomía, la observación, la contextualización y el pensamiento crítico.

#### **6.2.4. Herramientas TIC basadas en geolocalización: CHEST y NEST**

El aprendizaje ubicuo representa un nuevo paradigma educativo que facilita el acceso al conocimiento en cualquier momento y lugar, gracias al uso de tecnologías digitales, especialmente los dispositivos móviles. Este modelo rompe con las limitaciones tradicionales del aula y amplía los tiempos y espacios de formación mediante la conectividad constante y la movilidad tecnológica.

De acuerdo con Riofrío, Moscoso y Garzón (2018), los dispositivos móviles, como teléfonos, *tablets*, ordenadores, portátiles y otros equipos inalámbricos, son herramientas fundamentales para el desarrollo del aprendizaje ubicuo. Estos dispositivos no solo permiten acceder a contenidos educativos, sino que fomentan la interacción entre las personas.

El aprendizaje ubicuo, al apoyarse en dispositivos móviles que facilitan el conocimiento en los contextos formales e informales, está alineado con el conectivismo porque ambos destacan el papel de la tecnología en la creación de redes y la distribución del conocimiento. El conectivismo, según Siemens (2004), sostiene que el aprendizaje es un proceso de conexión entre nodos especializados de información, y que el conocimiento puede residir tanto en personas como en dispositivos no humanos. Esto se conecta directamente con la noción de que el aprendizaje ubicuo permite la interacción con diversos entornos y recursos digitales. Además, ambos enfoques valoran la capacidad de acceder, conectar y actualizar información de forma permanente, promoviendo entornos que responden a las necesidades de la sociedad digital.

Por otra parte, los dispositivos móviles integran diversas herramientas tecnológicas que facilitan y potencian el aprendizaje ubicuo, posibilitando así que los de manera que brindan la oportunidad de aprender en cualquier lugar y momento. Basándonos en la siguiente figura 3 y en los autores Specht, Tabuenca y Ternier (2013), quienes identifican algunas de estas herramientas tales como los códigos QR, el GPS, el reconocimiento de habla, texto o imagen, entre otros; se muestran algunas herramientas incorporadas en dichos dispositivos móviles que sustentan este tipo de aprendizaje:

### Figura 3

#### *Herramientas de los dispositivos móviles para el aprendizaje ubicuo*



*Nota:* imagen extraída de Specht, Tabuenca y Ternier (2013)

Tras mencionar algunas de las herramientas de las que disponen los dispositivos móviles que favorecen la aplicación y el desarrollo del aprendizaje ubicuo y centrándonos en las utilizadas en el desarrollo de este Trabajo de Fin de Máster, primeramente, debemos señalar el concepto de geolocalización, que, según la definición recogida por la Real Academia Española, se entiende como la acción de “determinar la posición geográfica de alguien o de algo valiéndose de medios técnicos avanzados, como el GPS”. Esta tecnología, cada vez más presente en múltiples ámbitos de la vida cotidiana, ha cobrado especial relevancia en el contexto educativo, al permitir la vinculación del aprendizaje con espacios reales, facilitando experiencias significativas en entornos próximos al alumnado.

Un ejemplo de buenas prácticas educativas llevadas a cabo por geolocalización es el caso del artículo publicado por Leiva y Moreno (2015), quienes defienden los beneficios de la aplicación de las tecnologías de geolocalización y la realidad aumentada en los contextos educativos. En su artículo, definen algunas de las herramientas de geolocalización que pueden aplicarse al contexto educativo y, en este caso, a la cartografía:

- **Eduloc:** plataforma colaborativa desarrollada por estudiantes de secundaria de diversas ciudades, que permite a profesores, alumnos y familias crear itinerarios

geolocalizados con contenido multimedia y preguntas, fomentando el uso de dispositivos GPS en proyectos educativos sobre el territorio.

– **Geoguessr**: se trata de una herramienta lúdica que fomenta la identificación y el reconocimiento de lugares del mundo con la ayuda de pistas visuales y contextuales. Es útil para desarrollar habilidades geográficas y de observación en contextos educativos.

Por otro lado, otros autores como Muñoz-Cristóbal, Gallego-Lema, Arribas- Cubero, Rodríguez, Hermida y Martínez-Monés (2025), realizan una revisión de aplicaciones que utilizan geolocalización en los dispositivos móviles, las cuales favorecen el aprendizaje ubicuo:

- *OrienteTree*: herramienta móvil para la práctica de la orientación deportiva y también con un enfoque educativo en el entorno del Campo Grande de Valladolid. Permite planificar eventos de orientación y tareas educativas. No tiene editor para crear mapas o circuitos nuevos.
- *Vikazimut*: aplicación para circuitos de orientación con fines educativos. Una desventaja que ofrece es que es difícil de configurar para docentes no expertos y con pocas opciones de tareas educativas.
- *Navicup*: permite organizar eventos de orientación con geolocalización. Presenta tareas educativas y monitoreo, además de un soporte básico para mapas especializados.
- *Compass*: aplicación básica para la orientación deportiva y la educación. Sin embargo, necesita mejorar en tipos de tareas y algunas características de la orientación deportiva.
- *ActionTrack*: crea actividades educativas al aire libre con geolocalización y gamificación. Buen soporte educativo. Es escaso en funciones propias de la orientación.
- *Daremapp*: diseña actividades educativas geolocalizadas con elementos lúdicos. Buen soporte educativo. Es limitado en funciones específicas de la orientación deportiva.
- *ZippyGo*: aplicación con soporte general para orientación deportiva y tareas educativas.
- *Play Seppo*: aplicación de gamificación y aprendizaje basado en ubicación, enfocada en actividades educativas al aire libre, no en una orientación deportiva pura.

Para la propuesta de intervención de este Trabajo de Fin de Máster se han empleado también dos herramientas de geolocalización que han hecho posible el desarrollo de las distintas sesiones planificadas: las aplicaciones CHEST y NEST. A continuación, la siguiente tabla permite realizar un análisis más detallado de ambas herramientas y comparar sus principales características de forma clara y visual.

**Tabla 2**

*Definición y características de las aplicaciones CHEST y NEST*

| <u>CHEST (Cultural Heritage Educational Semantic Tool)</u> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Definición</b>                                          | Se trata de una aplicación desarrollada por el grupo de investigación GSIC-EMIC de la Universidad de Valladolid, que permite crear tareas de aprendizaje geopositionadas con un enfoque en el patrimonio cultural. Está disponible tanto a través de una interfaz web como mediante aplicaciones móviles para Android e iOS. La herramienta facilita el diseño de recorridos educativos que integran datos abiertos y ofrecen información detallada sobre monumentos y otros elementos culturales, lo que permite plantear actividades significativas y reutilizables. Su diseño es accesible y está pensado para favorecer el aprendizaje autónomo mediante dispositivos con GPS (García-Zarza, Bote-Lorenzo, Vega-Gorgojo y Asensio-Pérez, 2022). |
| <b>Características</b>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Creación de tareas de aprendizaje geopositionadas sobre patrimonio cultural. Uso de datos abiertos con información detallada del patrimonio.</li> <li>– Interfaz web y aplicaciones móviles.</li> <li>– Diseño de recorridos educativos interactivos.</li> <li>– Fomenta la reutilización y adaptación de tareas.</li> <li>– Interfaz visual intuitiva y atractiva.</li> <li>– Incluye filtros para localizar elementos útiles en las rutas.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                    |

## NEST (Nature Educational Semantic Tool)

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Definición</b>      | <p>Se trata de una aplicación desarrollada por el grupo de investigación GSIC- EMIC de la Universidad de Valladolid que facilita el aprendizaje en espacios naturales urbanos mediante el uso de la geolocalización. Esta herramienta permite diseñar itinerarios con tareas educativas vinculadas a la naturaleza y el medio ambiente, integrando datos abiertos enlazados y mapas procedentes de OpenStreetMap. Ofrece información sobre puntos de interés, como fuentes, contenedores de reciclaje, parques u otros elementos del entorno urbano y natural; y está orientada a promover la educación ambiental y la sostenibilidad. Su interfaz es sencilla e intuitiva, permitiendo un uso autónomo sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados. Asimismo, incorpora filtros para la búsqueda de diferentes elementos en el mapa.</p> |
| <b>Características</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>– Aprendizaje en espacios naturales urbanos basado en geolocalización.</li><li>– Creación de itinerarios con tareas educativas.</li><li>– Uso de datos abiertos y mapas OpenStreetMap.</li><li>– Integración de puntos de interés (fuentes, contenedores, parques).</li><li>– Promueve educación ambiental y sostenibilidad.</li><li>– Interfaz simple para uso autónomo.</li><li>– Filtros para personalizar la información durante las rutas.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

*Nota:* elaboración propia a partir de García-Zarza, Bote-Lorenzo, Vega-Gorgojo y Asensio-Pérez (2022)

En conjunto, CHEST y NEST son ejemplos destacados de cómo las tecnologías de geolocalización pueden utilizarse eficazmente en el ámbito educativo para dinamizar el aprendizaje, fortalecer el vínculo con el territorio y fomentar un enfoque pedagógico activo, contextualizado e inclusivo.

## **7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **7.1 Justificación**

A partir del análisis de los retos psicosociales, educativos y culturales que afrontan los estudiantes Erasmus, y del papel clave que desempeñan la inclusión sociocultural, el ocio educativo y la participación comunitaria en su proceso de adaptación, resulta evidente la necesidad de diseñar intervenciones que respondan a estas realidades desde un enfoque inclusivo, transformador y participativo. En este contexto, la propuesta de intervención que se presenta a continuación busca dar respuesta a esas necesidades, ofreciendo una alternativa concreta que favorezca la integración plena del alumnado Erasmus en su entorno de acogida.

La presente propuesta de intervención se ha diseñado como una oportunidad de inclusión dirigida a los estudiantes Erasmus que llegan a la ciudad de Valladolid y consiste en un programa de actividades de ocio educativo para favorecer su inclusión sociocultural. Este programa se basa en la realización de tres rutas históricas por diferentes espacios emblemáticos de la ciudad, así como dos rutas por entornos naturales, con el objetivo de promover el conocimiento del entorno, la inclusión de los estudiantes Erasmus y la participación activa en la comunidad local.

El diseño de esta propuesta responde a la necesidad de garantizar una verdadera inclusión de los estudiantes con movilidad internacional en nuestra universidad. En un contexto globalizado, en el que programas como Erasmus permiten que jóvenes de todo el mundo estudien en ciudades universitarias como Valladolid, es imprescindible ofrecerles algo más que una mera acogida administrativa y apostar por su inclusión real y su bienestar integral.

Los estudiantes internacionales, junto con los nacionales, enriquecen de forma notable la diversidad cultural y académica de la ciudad, aunque no siempre lo tienen fácil en su proceso de adaptación. A menudo se enfrentan a barreras lingüísticas, diferencias culturales, redes sociales limitadas a sus propios compatriotas y, en consecuencia, a sentimientos de aislamiento o dificultades para conectar con la comunidad local. Confiar en que la inclusión se producirá de forma espontánea, sin planificación ni apoyo, puede derivar en que su experiencia de vida aquí no sea plenamente satisfactoria. Y lo que, es más, supondría perder una valiosa oportunidad para que la juventud de Valladolid se enriquezca culturalmente y desarrolle competencias esenciales para el siglo XXI, como la empatía o la ciudadanía global.

Esta propuesta de intervención se fundamenta por su interés socioeducativo. Desde una perspectiva social, una inclusión efectiva es relevante para construir comunidades más cohesionadas y tolerantes. Al facilitar la interacción entre jóvenes de distintas procedencias, se contribuye a la reducción de estereotipos y prejuicios, fomentando un contexto social más inclusivo y tolerante. Esta intervención busca potenciar el desarrollo de habilidades interculturales, comunicación y resolución colaborativa de problemas, transformando el entorno urbano en un espacio formativo. En definitiva, esta propuesta pretende dar respuesta a una necesidad social y educativa palpable. Se justifica por el compromiso de inclusión para los estudiantes universitarios Erasmus que eligen Valladolid, y la aportación a los jóvenes de Valladolid de herramientas y vivencias necesarias para desenvolverse en un mundo más diverso.

## **7.2. Contexto y participantes**

En el marco de la creciente movilidad estudiantil universitaria, tanto a nivel nacional como internacional, surge la necesidad de implementar iniciativas que favorezcan la inclusión social, cultural y personal de los estudiantes que deciden desarrollar parte de sus estudios en una ciudad diferente a la de origen. La ciudad de Valladolid, siendo uno de los campus de la Universidad de Valladolid, recibe anualmente numerosos estudiantes procedentes de programas de intercambio internacional Erasmus. Estos estudiantes tienen el reto, desde su llegada, de adaptarse a un nuevo entorno académico, social, cultural y geográfico, lo cual puede afectar su proceso de inclusión y su experiencia global en la ciudad.

En este contexto, se ha diseñado la propuesta del programa “VallaErasmus”, una iniciativa orientada a la inclusión sociocultural de los estudiantes universitarios Erasmus que llegan a Valladolid, facilitando su adaptación a la ciudad y propiciando el contacto directo con la juventud local a través de la realización de recorridos culturales y naturales por la ciudad. El programa, además, fomenta la participación de los jóvenes residentes en Valladolid, con una edad correspondiente a personas nacidas a partir del 2007, estableciendo espacios de interacción intercultural y de aprendizaje mutuo. “VallaErasmus” se articula en colaboración con el programa municipal Vallanoche, impulsado por el Ayuntamiento de Valladolid, el cual promueve la organización de actividades de ocio, deporte, cultura y tiempo libre para jóvenes. Esta sinergia permite ofrecer una programación diversa, atractiva y orientada al bienestar, inclusión y socialización de los jóvenes participantes, a través de un enfoque lúdico-educativo adaptado a sus intereses y necesidades. Por otro lado, dentro de este programa también se cuenta con la colaboración de la Universidad de Valladolid, que respalda institucionalmente la

iniciativa y facilita la participación de los estudiantes internacionales. En último lugar, también cuenta con la colaboración de ESN (Erasmus Student Network), una asociación estudiantil dedicada a la acogida e inclusión de los jóvenes Erasmus.

El programa VallaErasmus se desarrolla en la ciudad de Valladolid, capital de la comunidad autónoma de Castilla y León, un entorno que destaca por su extraordinaria riqueza histórica, cultural y patrimonial. Este marco urbano constituye un escenario especialmente idóneo para el impulso de iniciativas orientadas a promover la inclusión social y cultural de los jóvenes, tanto locales como participantes en el programa Erasmus. En este contexto, VallaErasmus encuentra el lugar perfecto para organizar recorridos y actividades culturales y recreativas que favorezcan que los jóvenes conozcan, valoren y hagan suyo el entorno que los acoge. Las actividades culturales se llevan a cabo en algunos de los espacios y monumentos más emblemáticos de la ciudad: el casco histórico, la Plaza Mayor, la Catedral, el Museo Nacional de Escultura o el entorno de la iglesia de San Pablo, entre otros lugares que conforman el valioso patrimonio cultural de Valladolid.

Por otro lado, el programa incluye rutas en entornos naturales que destacan por su valor paisajístico y recreativo. Una de ellas se desarrolla en el Parque de las Contiendas, uno de los espacios verdes más extensos y frecuentados de la ciudad, ideal para el contacto con la naturaleza y la práctica de actividades al aire libre. La segunda ruta tiene lugar en el entorno del valle del río Esgueva, uno de los principales cursos fluviales de Valladolid junto con el río Pisuerga. En conjunto, estas dinámicas permiten a los participantes descubrir la ciudad desde múltiples dimensiones, cultural, histórica, natural y social, favoreciendo su inclusión, su sentido de pertenencia y su aprecio por el entorno en el que desarrollan su experiencia de movilidad o su vida cotidiana como jóvenes residentes en Valladolid.

Otro contexto donde se desarrollarán las sesiones será en el espacio virtual, ya que las actividades desarrolladas cuentan con un apoyo tecnológico, con herramientas basadas en geoposición que apoyarán el conocimiento del entorno cultural y natural de la ciudad. Estas herramientas son CHEST<sup>1</sup> y NEST<sup>2</sup>, previamente analizadas en el marco teórico.

En relación con el número de participantes que puede albergar el programa, debe contemplarse la Ley 11/2002, de 10 de julio, de Juventud de Castilla y León, y el Decreto 117/2003, de 9 de octubre, normativa que regula la presencia de personal titulado conforme a

---

<sup>1</sup><https://chest.gsic.uva.es/>

<sup>2</sup> <https://nest.gsic.uva.es/>

la legislación vigente. En este sentido, para actividades dentro del marco de la educación no formal, de carácter educativo, formativo, cultural, lúdico, etc. que se desarrollen al aire libre, como es la propuesta de intervención que se presenta, con hasta 100 participantes se establecerá una ratio de un monitor por cada 13 jóvenes, siendo obligatoria la figura del coordinador a partir de los 30 participantes.

### **7.3. Objetivos del programa**

En referencia a los objetivos planeados para esta propuesta de intervención y, teniendo en cuenta las sesiones diseñadas para la misma, podemos distinguir entre:

#### **Objetivo general**

- Promover la inclusión sociocultural de los estudiantes Erasmus en la comunidad local mediante su participación en actividades culturales y en la naturaleza, apoyadas en el uso de aplicaciones con tecnología de geolocalización.

#### **Objetivos específicos:**

- Favorecer el conocimiento y la interacción de los estudiantes Erasmus con el entorno cultural, social y natural de la ciudad de Valladolid.
- Reducir situaciones de aislamiento o exclusión social de estudiantes Erasmus mediante propuestas educativas y culturales en la comunidad local.
- Impulsar el conocimiento y la valoración del patrimonio histórico y cultural de Valladolid.
- Fomentar la participación directa y activa de los participantes en los principales eventos culturales contemporáneos que se celebran en la ciudad de Valladolid.
- Impulsar una significativa interacción y un trabajo colaborativo entre los participantes en diversos entornos de la ciudad de Valladolid.
- Crear y desarrollar ambientes propicios para una auténtica convivencia y el fortalecimiento de la cohesión social entre los participantes.
- Fomentar el desarrollo de competencias interculturales, sociales y digitales mediante herramientas tecnológicas basadas en la geolocalización.

## **7.4. Contenidos**

A lo largo del desarrollo del programa “VallaErasmus”, los participantes trabajan una serie de contenidos multidisciplinares que abarcan distintas áreas de conocimiento, pudiéndose agrupar en varias categorías:

### **1. Culturales e históricos:**

- Conocimiento general de la ciudad de Valladolid: orígenes, evolución histórica y desarrollo urbano.
- Algunos de los principales monumentos y lugares emblemáticos de Valladolid.
- Significado de los escudos presentes en las fachadas y edificios históricos de Valladolid.
- Patrimonio artístico, arquitectónico y religioso de la ciudad.
- Historia de la SEMINCI (Semana Internacional de Cine de Valladolid) y su relevancia cultural.

### **2. Naturales y medioambientales:**

- Reconocimiento de los principales espacios naturales urbanos y periurbanos: Parque de Las Contiendas y Valle del río Esgueva.
- Técnicas básicas de orientación: uso de brújula, interpretación de mapas topográficos y lectura de curvas de nivel.

### **3. Tecnológicos:**

- Uso de herramientas digitales aplicadas al conocimiento de la ciudad:
  - Aplicación CHEST: exploración y aprendizaje de patrimonio cultural e histórico mediante geolocalización.
  - Aplicación NEST: exploración y rutas naturales guiadas, con filtros de servicios útiles durante los recorridos.
- Manejo básico de aplicaciones móviles orientadas a la educación en los ámbitos formales, no formales e informales.

### **4. Sociales y de inclusión:**

- Habilidades de comunicación intercultural e interpersonal.
- Fomento de la convivencia y el trabajo en grupo entre estudiantes internacionales y jóvenes locales.
- Desarrollo de habilidades sociales, empatía, cooperación y trabajo colaborativo.
- Creación de redes sociales de apoyo entre los participantes.
- Dinámicas de participación, intercambio cultural y conocimiento mutuo.

## 7.5. Metodología

La propuesta de intervención educativa “VallaErasmus” se basa en una metodología de tipo activo-participativo, orientada a favorecer procesos de aprendizaje significativo a través de la experiencia directa, la exploración del entorno y el uso contextualizado de las TIC. Esta metodología se enmarca dentro de modelos como el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje situado, los cuales reconocen la importancia del contexto real como parte integral del proceso educativo.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje se va construyendo de manera compartida entre los participantes, a partir de sus propias vivencias, observaciones y reflexiones en relación con el entorno. En este caso, el contexto urbano y natural de la ciudad de Valladolid se convierte en un escenario pedagógico donde los estudiantes no solo adquieren conocimiento, sino que también desarrollan habilidades comunicativas, interculturales y sociales. La ciudad funciona como espacio educativo, aprendiendo de la ciudad y en la ciudad. Esta concepción se alinea con los principios del aprendizaje ubicuo, que permite a los participantes aprender en cualquier momento y lugar, rompiendo las fronteras tradicionales entre los contextos formales e informales, uniéndose con los espacios virtuales.

Asimismo, el uso de tecnologías digitales, especialmente herramientas basadas en geolocalización, permite enriquecer la experiencia educativa y adaptarla a las necesidades e intereses de los estudiantes universitarios Erasmus, facilitando su integración cultural, el conocimiento del entorno y el fortalecimiento de vínculos sociales. La tecnología, en este enfoque, no es un fin en sí mismo, sino un medio para potenciar el aprendizaje activo, estimular la participación y fomentar la autonomía del alumnado. En resumen, la metodología del programa combina la experiencia directa en el contexto, la colaboración entre iguales, y el uso significativo de las TIC como elementos fundamentales para lograr los objetivos formativos de inclusión, integración y aprendizaje intercultural.

A partir del modelo metodológico descrito, se diseñan una serie de estrategias metodológicas concretas que estructuran y dan forma a la intervención. Estas estrategias se organizan en torno a cinco sesiones temáticas.

Una de las principales estrategias empleadas son los recorridos guiados por la ciudad de Valladolid, facilitando el conocimiento del entorno urbano y natural. Estas rutas no solo permiten la exploración del espacio, sino que también estimulan la observación, la interacción entre estudiantes locales y Erasmus, y la construcción de vínculos significativos con el

territorio. Estas actividades se complementan con el uso de herramientas TIC basadas en geolocalización, como las aplicaciones CHEST (centrada en el patrimonio cultural, histórico y arquitectónico) y NEST (enfocada en el entorno natural y la educación ambiental).

Otra estrategia que se incorpora son las dinámicas prácticas, que serán presenciales y colaborativas, como por ejemplo los juegos de presentación y las actividades de trabajo en equipo que promueven el intercambio de experiencias y conocimientos entre los participantes, así como el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.

## 7.6. Temporalización

El programa “VallaErasmus” está diseñado para implementarse a lo largo del mes de octubre de 2025 y las dos primeras semanas de noviembre, teniendo en cuenta el calendario académico y el periodo habitual de llegada de los estudiantes Erasmus a la Universidad de Valladolid, su institución de destino. Esta planificación temporal permite que los participantes recién llegados puedan incorporarse desde el inicio del programa, facilitando su adaptación inicial tanto al entorno universitario como al contexto social y cultural de la ciudad.

Asimismo, el desarrollo del programa se realiza en coordinación con el programa municipal Vallanoche, una iniciativa de ocio alternativo que organiza actividades para jóvenes de Valladolid durante los fines de semana, especialmente en horario de tarde y noche los sábados. A continuación, se detalla la temporalización prevista para el desarrollo de las sesiones temáticas:

**Tabla 3**

*Cronograma*

| <b>OCTUBRE</b>   |                                                                  |                    |
|------------------|------------------------------------------------------------------|--------------------|
| <b>SÁBADO 4</b>  | 1º Sesión de bienvenida e introducción al programa.              | <b>18:00-20:00</b> |
| <b>SÁBADO 11</b> | 2º Sesión: Ruta histórica por la ciudad de Valladolid.           | <b>17:00-19:00</b> |
| <b>SÁBADO 18</b> | 3º Sesión: Ruta histórica de escudos emblemáticos de Valladolid. | <b>17:00-19:00</b> |
| <b>SÁBADO 25</b> | 4º Sesión: Ruta cultural de cine - Seminci                       | <b>17:00-19:00</b> |

| NOVIEMBRE       |                                                                |                    |
|-----------------|----------------------------------------------------------------|--------------------|
| <b>SÁBADO 1</b> | 5° Sesión: Ruta de naturaleza por el Parque de las Contiendas. | <b>08:45-15:00</b> |
| <b>SÁBADO 8</b> | 6° Sesión: Ruta de naturaleza por el Valle Esgueva             | <b>08:45-14:00</b> |

*Nota:* elaboración propia

Debido a que el programa “VallaErasmus” se desarrolla durante los meses de octubre y las dos primeras semanas de noviembre de 2025, se ha tenido en cuenta la reducción progresiva de las horas de luz natural propia del otoño en Valladolid, así como las condiciones meteorológicas frecuentes en esta época del año. Estos factores han influido directamente en la planificación de los horarios de las actividades, con el objetivo de garantizar la seguridad, el aprovechamiento del entorno y la participación efectiva de los asistentes.

Conforme a la temporalización, las actividades se han organizado en tres franjas horarias diferenciadas, en función de su naturaleza y necesidades:

- **Sesión introductoria (sábado 4 de octubre):** al tratarse de una actividad en espacio cerrado, sin condicionantes lumínicos ni meteorológicos, se ha establecido en horario de 18:00 a 20:00 h, facilitando así la asistencia tras la jornada académica
- **Rutas culturales, históricas y filmográficas (sábados 11, 18 y 25 de octubre).** En estas sesiones se llevan a cabo recorridos urbanos por el centro de Valladolid, en horario de 17:00 a 19:00 h, aprovechando las últimas horas de luz. Esta franja horaria permite mantener realizar las actividades en mejores condiciones sin interferir con la visibilidad ni la temperatura.
- **Rutas en entornos naturales (sábados 1 y 8 de noviembre):** debido a la duración y las características de estas salidas, que se desarrollan en espacios verdes como el Parque de Las Contiendas y el valle del río Esgueva, se han programado en horario de mañana, aproximadamente de 08:45 a 15:00 h. Esta elección responde a criterios de seguridad, mayor estabilidad climática y mayor aprovechamiento de la luz solar, además de facilitar un mejor desarrollo de las dinámicas orientativas y medioambientales incluidas en estas sesiones.

## 7.7. Actividades

La propuesta de intervención diseñada cuenta con el apoyo de un estudiante de doctorado del grupo de investigación GSIC-EMIC de la Facultad de Ingenieros de Telecomunicación de la Universidad de Valladolid, cuyas investigaciones están centradas en el desarrollo de tecnología educativa basada en geolocalización que apoye el aprendizaje en diferentes contextos. Gracias a esta colaboración, se han podido utilizar dos aplicaciones móviles que permiten enriquecer la experiencia de los participantes mediante la utilización de la geolocalización como herramienta educativa: CHEST<sup>3</sup> (orientada al aprendizaje en un entorno urbano) y NEST<sup>4</sup> (orientada al aprendizaje en un entorno natural).

Ambas herramientas permiten a un gestor o docente integrar recorridos por la ciudad y posicionar tareas para que los participantes respondan en el propio contexto mediante un dispositivo móvil. Estas aplicaciones móviles no solo apoyan los objetivos pedagógicos y sociales del programa, sino que también pueden apoyar la interacción entre los participantes y el entorno que visitan, facilitando un aprendizaje activo y contextualizado.

Además, como parte del sistema de comunicación y coordinación del programa, se ha creado un grupo en la plataforma Telegram<sup>[6]</sup> que permite mantener informados a los participantes, resolver dudas, compartir documentos, fotografías y experiencias relacionadas con las distintas actividades. que permite mantener informados a los participantes, resolver dudas, compartir documentos, fotografías y experiencias relacionadas con las distintas actividades.

## 7.8. Difusión del programa y recogida de las expectativas de los participantes

La difusión del programa “VallaErasmus” se ha diseñado con el objetivo de atraer a jóvenes universitarios, tanto internacionales (Erasmus) como a jóvenes residentes en Valladolid entre 18 y 30 años, interesados en participar en una propuesta cultural, social y educativa de inclusión. Para ello, se ha utilizado un formato visual directo y accesible, mediante la elaboración de un póster informativo (ver anexo I) que resume los objetivos del programa, las temáticas de las sesiones, las fechas previstas y las herramientas tecnológicas que se emplearán durante su desarrollo.

Este póster (anexo I) constituye el primer recurso de difusión, además del díptico del programa (anexo II) y serán mostrados y entregados físicamente durante la primera sesión explicativa, que tiene lugar el sábado 4 de octubre. Esta sesión cumple una doble función: por un lado, dar

---

<sup>3</sup> <https://chest.gsic.uva.es/>

<sup>4</sup> <https://nest.gsic.uva.es/>

a conocer en detalle la estructura del programa, el calendario, los objetivos generales y específicos, las normas de participación, los canales de comunicación disponibles y la presentación de las herramientas digitales (CHEST y NEST); y por otro, comenzar con la recogida de información inicial sobre los participantes.

En esta primera sesión, se administra un cuestionario de evaluación inicial de expectativas, el cual se puede ver en el siguiente [enlace](#).

## 7.9. Sesiones

| SESIÓN 1. PRESENTACIÓN |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivos</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la estructura, objetivos, metodología, actividades y calendario del programa VallaErasmus.</li> <li>• Aprender a utilizar el grupo de Telegram como principal canal de comunicación y coordinación eficaz para el desarrollo del programa.</li> <li>• Adquirir conocimientos básicos sobre el funcionamiento de las aplicaciones CHEST y NEST.</li> <li>• Participar activamente en la cumplimentación del cuestionario de expectativas, contribuyendo con información relevante para la futura adaptación y personalización de las actividades del programa.</li> <li>• Fomentar la inclusión y la cohesión grupal a través de la participación en una dinámica diseñada para fortalecer los lazos entre los participantes.</li> </ul> |
| <b>Contenidos</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento del programa VallaErasmus.</li> <li>• Comprensión de las actividades planificadas, con especial atención a las rutas y sus temáticas.</li> <li>• Conocimiento de los objetivos del programa: inclusión, participación juvenil y conocimiento del entorno.</li> <li>• Funcionamiento del grupo de Telegram como canal de comunicación y coordinación.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el funcionamiento básico de las aplicaciones CHEST (cultura e historia) y NEST (naturaleza y medio ambiente).</li> <li>• Cumplimentación del cuestionario de expectativas.</li> <li>• Dinámica de grupo para la inclusión y cohesión.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Recursos</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Póster informativo del programa (anexo I).</li> <li>• Díptico del programa (anexo II).</li> <li>• Proyector o pantalla para presentación visual.</li> <li>• Cuestionario <a href="#">inicial</a>.</li> <li>• Canal de Telegram y dispositivos móviles. <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ <a href="#">Enlace</a> del grupo de Telegram</li> </ul> </li> <li>• Sala equipada con sillas en disposición circular o semicircular, para fomentar el diálogo y la participación.</li> </ul> |
| <b>Espacio</b>                    | Aula o sala multiusos de la Universidad de Valladolid o un espacio cedido por el Ayuntamiento de Valladolid (en el marco del programa Vallanoche), que permita una disposición flexible del mobiliario, proyección de contenidos y desarrollo de dinámicas de grupo.                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Agrupamiento</b>               | Participación en gran grupo al inicio de la sesión.<br>Dinámica participativa breve en subgrupos para fomentar la interacción inicial.<br>“Mi Isla de la Conexión” (subgrupos de 4-6 personas)<br>Trabajo individual en el momento de completar el cuestionario.                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Temporalización</b>            | Sábado 4 de octubre de 18:00 a 20:00 h.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Desarrollo de la actividad</b> | La primera sesión del programa VallaErasmus contiene las siguientes actividades: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acogida y bienvenida de los participantes mediante una presentación de la estructura del proyecto, objetivos, calendario, etc. mediante el póster del programa (anexo I) y el díptico de este (anexo II).</li> <li>• Explicación de las herramientas digitales <a href="#">CHEST</a> y</li> </ul>                                                                                                           |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | <p><u>NEST</u>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del grupo de <u>Telegram</u> como principal canal de comunicación entre los participantes y la organización.</li> <li>• Aplicación del <u>cuestionario</u> inicial de evaluación de expectativas, que cada participante completa de forma individual mientras el equipo dinamizador permanece disponible para resolver dudas.</li> <li>• Actividad de inclusión y cohesión “Mi Isla de la Conexión”: dinámica inicial donde los participantes deben buscar las mejores alternativas y elementos de manera cooperativa para diseñar una isla desierta y que suponga asegurar su supervivencia.</li> <li>• Resolución de preguntas y aclaraciones.</li> </ul> |
| <b>SOLUCIONARIO</b> | <p>Por último, el solucionario de todas las actividades diseñadas para las diferentes actividades se puede ver en el siguiente <u>enlace</u>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

| <b>SESIÓN 2. RUTA HISTÓRICA POR LA CIUDAD DE VALLADOLID</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivos</b>                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el patrimonio histórico y cultural de Valladolid.</li> <li>• Reconocer la importancia de las figuras históricas destacables de Valladolid.</li> <li>• Participar de forma activa y colaborativa en las actividades, apoyando la inclusión y el respeto a la diversidad.</li> <li>• Explorar las dinámicas de la vida cotidiana y las tradiciones de Valladolid.</li> <li>• Identificar, comprender y valorar los elementos culturales e históricos del entorno local para fortalecer el sentido de pertinencia.</li> </ul> |
| <b>Contenidos</b>                                           | <p>1. Patrimonio histórico y cultural de Valladolid</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   | 2. Historia y personajes clave<br>3. Vida cotidiana y tradiciones<br>4. Participación colaborativa y activa, apoyando la inclusión.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Recursos</b>                   | 1. Dispositivos móviles con acceso a internet<br>2. Aplicación CHEST. Itinerario y actividades digitales vinculadas a la <a href="#">aplicación CHEST</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Espacio</b>                    | Ruta por los principales lugares de Valladolid: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Campo Grande</li> <li>• Estatua de José Zorrilla</li> <li>• Acera de Recoletos</li> <li>• Catedral de Nuestra Señora de la Asunción</li> <li>• Iglesia de Santa María la Antigua</li> <li>• Palacio de los Vivero</li> <li>• Palacio de los Pimentel</li> <li>• Iglesia de San Pablo</li> <li>• Plaza del Viejo Coso</li> <li>• Monasterio de San Benito</li> <li>• Plaza Mayor de Valladolid</li> </ul>                                                                         |
| <b>Agrupamiento</b>               | Dependiendo de la actividad, se realizará en gran grupo, en pequeños grupos o de manera individual.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Temporalización</b>            | Sábado 11 de octubre de 17:00 a 19:00 h.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Desarrollo de la actividad</b> | <p><b>Recorrido histórico con CHEST (ver anexo 3 y consultar ruta en <a href="#">CHEST</a>)</b></p> <p>*Distancia del recorrido: 3.33 km</p> <p>*Inicio: Monumento al Fotógrafo, Campo Grande</p> <p>*Final: Estatua del Conde Ansúrez, Plaza Mayor</p> <p><b>Desarrollo de la ruta:</b></p> <p>1. Agrupación de los participantes en el punto de encuentro inicial de la ruta, estatua en memoria del "Fotógrafo" en Campo Grande, donde se procederá a ofrecer una explicación estructurada del itinerario a desarrollar durante la sesión. Todos los participantes</p> |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | <p>accederán a la aplicación CHEST con sus dispositivos móviles y seleccionarán la ruta histórica a realizar (<a href="#">ver ruta en CHEST</a>).</p> <p>2. En cada una de las paradas designadas, a través de estos dispositivos, los participantes accederán a la aplicación CHEST, la cual, mediante su funcionalidad de proximidad al punto geográfico de cada parada, permitirá la ejecución de la actividad propuesta.</p> <p><b>Actividades de la ruta (ver anexo 3):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas sobre Campo Grande y la figura de José Zorrilla</li> <li>• Búsqueda de placas judías en el pavimento.</li> <li>• Preguntas sobre la Catedral de la Asunción</li> <li>• Preguntas sobre la Iglesia de Santa María la Antigua</li> <li>• Preguntas sobre el Palacio de los Vivero</li> <li>• Preguntas sobre el Palacio de Pimentel</li> <li>• Búsqueda de elementos en la fachada de San Pablo</li> <li>• Imágenes cronológicas del Viejo Coso</li> <li>• Preguntas sobre el Monasterio de San Benito</li> </ul> <p><b>Tipos de tarea de las actividades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Búsqueda de información.</li> <li>2. Preguntas cerradas de una única respuesta válida.</li> <li>3. Búsqueda de elementos mediante coordenadas.</li> <li>4. Observación directa.</li> <li>5. Ordenar imágenes de forma cronológica.</li> </ol> |
| <b>SOLUCIONARIO</b> | <p>Por último, el solucionario de todas las actividades diseñadas para las diferentes actividades se puede ver en el siguiente <a href="#">enlace</a>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

### SESIÓN 3. RUTA HISTÓRICA DE ESCUDOS EMBLEMÁTICOS DE VALLADOLID

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivos</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y valorar el patrimonio heráldico de la ciudad de Valladolid como reflejo de su historia y evolución sociopolítica.</li> <li>• Participar activamente en una actividad colaborativa y cultural, favoreciendo la inclusión y el trabajo en equipo.</li> <li>• Utilizar la herramienta digital CHEST de manera autónoma y participativa.</li> </ul>                                                                                                                                                                 |
| <b>Contenidos</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la heráldica como forma de expresión de identidades familiares, nobiliarias e institucionales.</li> <li>• Escudos relevantes de la ciudad de Valladolid: su ubicación, simbología e historia.</li> <li>• Relación entre los escudos y los acontecimientos históricos o familias vinculadas a ellos.</li> <li>• Actividades colaborativas sobre el patrimonio local para fomentar la participación, la inclusión y el trabajo en equipo a través del diálogo intercultural y dinámicas grupales.</li> </ul> |
| <b>Recursos</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación CHEST, con actividades geolocalizadas sobre los escudos y acontecimientos históricos, información y ruta a realizar (<a href="#">ver ruta en CHEST</a>)</li> <li>• Fotografías de apoyo para contextualizar aquellos escudos de difícil visibilidad.</li> <li>• Dispositivos móviles con acceso a internet para el uso de la aplicación.</li> </ul>                                                                                                                                                            |
| <b>Espacio</b>    | <p>Centro histórico de Valladolid:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iglesia de San Benito</li> <li>• Iglesia de San Miguel y San Julián</li> <li>• Iglesia de San Pablo</li> <li>• Iglesia de Santa María Magdalena</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monasterio de la Visitación</li> <li>• Universidad de Valladolid</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Agrupamiento</b>               | Gran grupo, subgrupos y de forma individual a la hora de responder las preguntas en CHEST.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Temporalización</b>            | Sábado 18 de octubre de 17:00 a 19:00 h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Desarrollo de la actividad</b> | <p><b>Recorrido histórico de escudos emblemáticos con CHEST (ver anexo 4 y consultar <a href="#">ruta en CHEST</a>)</b></p> <p>*Distancia del recorrido: 2.29 km</p> <p>*Inicio: Plaza Mayor</p> <p>*Final: Palacio de Santa Cruz</p> <p><b>Desarrollo de la ruta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La actividad comienza con una breve introducción contextual en el punto de encuentro, estatua del Conde Ansúrez en la Plaza Mayor, donde se recuerda el objetivo de la ruta. Todos los participantes accederán a la aplicación CHEST (<a href="#">ver recorrido</a>) y tendrán los dispositivos móviles preparados antes de iniciar la ruta.</li> <li>2. En cada una de las paradas designadas, a través de estos dispositivos, los participantes accederán a la aplicación CHEST, la cual, mediante su funcionalidad de proximidad al punto geográfico de cada parada, permitirá la ejecución de la actividad propuesta.</li> <li>3. Durante la ruta, los participantes pueden tomar fotos y registrar observaciones. La dinámica se orienta a la exploración activa.</li> </ol> <p><b>Actividades de la ruta (ver anexo 4):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Preguntas sobre el escudo de Valladolid y sus elementos.</li> <li>b. Escudos de los Reyes Católicos.</li> <li>c. Búsqueda del escudo de Felipe II y preguntas</li> </ol> |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | <p>sobre el mismo.</p> <p>d. Preguntas sobre una historia del personaje Duque de Lerma.</p> <p>e. Búsqueda de los escudos correspondientes a los apellidos de cada participante.</p> <p>f. Vinculación de figuras de la fachada de la Universidad de Valladolid con su respectiva ciencia.</p> <p>g. Preguntas sobre el escudo de los Reyes Católicos.</p> <p><b>Tipos de tarea de las actividades:</b></p> <p>a. Búsqueda de información.</p> <p>b. Preguntas cerradas de una única respuesta válida.</p> <p>c. Búsqueda de elementos mediante coordenadas.</p> <p>d. Observación directa.</p> <p>e. Ordenar imágenes de forma cronológica</p> |
| <b>SOLUCIONARIO</b> | <p>Por último, el solucionario de todas las actividades diseñadas para las diferentes actividades se puede ver en el siguiente <a href="#">enlace</a>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

| <b>SESIÓN 4. RUTA SEMINCI</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivos</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la historia y valorar la relevancia cultural de la Semana Internacional de Cine de Valladolid (SEMINCI).</li> <li>• Establecer relaciones entre el cine y el espacio urbano a través del descubrimiento de localizaciones cinematográficas de la ciudad.</li> <li>• Establecer la relación simbiótica entre el espacio urbano de Valladolid y el lenguaje audiovisual, comprendiendo cómo la ciudad inspira y es representada en el cine.</li> <li>• Participar activamente en una actividad creativa y colaborativa, fomentando la interacción e inclusión con el resto de los compañeros/as.</li> </ul> |

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar la herramienta digital CHEST de manera autónoma y participativa.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Contenidos</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia de la SEMINCI y su papel como referente cultural de la ciudad.</li> <li>• Localizaciones emblemáticas vinculadas al cine: rodajes, homenajes, edificios históricos, plazas y calles.</li> <li>• Cine como expresión artística y medio de transformación social.</li> <li>• Relación entre el espacio urbano y el lenguaje audiovisual.</li> <li>• Aplicación de recursos digitales (CHEST) para el aprendizaje cultural contextualizado en la SEMINCI.</li> </ul> |
| <b>Recursos</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Aplicación CHEST</u>, que incluye actividades geolocalizadas en diferentes puntos de interés relacionados con la SEMINCI y el cine en Valladolid junto con el recorrido a realizar.</li> <li>• Fotografías y clips de películas rodadas en la ciudad.</li> <li>• Dispositivos móviles de los participantes.</li> </ul>                                                                                                                                                  |
| <b>Espacio</b>                    | <p>Calles y enclaves del centro histórico de Valladolid vinculados al cine.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monumento a Colón</li> <li>• Plaza de Zorrilla</li> <li>• Plaza Mayor</li> <li>• Iglesia de la Vera Cruz</li> <li>• Fuente Dorada</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Agrupamiento</b>               | Gran grupo y pequeño grupo a la hora de realizar algunas actividades con CHEST.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Temporalización</b>            | Sábado 25 de octubre de 17:00 a 19:00 h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Desarrollo de la actividad</b> | <p><b>Recorrido SEMINCI en CHEST (ver anexo 5 y consultar <u>ruta en CHEST</u>)</b></p> <p>*Distancia del recorrido: 2.27 km</p> <p>*Inicio: Estación del Norte de trenes</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

**\*Final: Teatro Calderón**

1. La actividad comienza con una breve introducción contextual en el punto de encuentro, donde se explican los objetivos de la sesión y se vincula la ruta con la celebración de la Semana Internacional de Cine de Valladolid (SEMINCI), resaltando su relevancia cultural y proyección internacional. Se repasa además el funcionamiento de la aplicación CHEST, que en este caso permite localizar espacios relacionados con rodajes o emplazamientos emblemáticos vinculados al cine en la ciudad ([ver recorrido](#)).
2. Se inicia el recorrido por distintos lugares del centro de Valladolid que han servido de escenario para películas o que están conectados con la historia del festival, como teatros, plazas, calles o espacios culturales. En cada parada, los participantes deben realizar las actividades de la aplicación CHEST.
3. Al finalizar el recorrido, se realiza una breve puesta en común para comentar las experiencias vividas, compartir anécdotas o conocimientos relacionados con el cine, y abrir un turno de palabras que favorezca la reflexión colectiva.

**Actividades de la ruta (ver anexo 5):**

- a. Trivial de la SEMINCI
- b. Invención de diálogo
- c. Identificación de cines antiguos
- d. Relacionar imágenes con el título de su película
- e. Relacionar escenas de películas con su título, basándose en la descripción de esta.
- f. Creación de un vídeo promocional de la SEMINCI
- g. Crea tu propio festival

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | <b>Tipos de tarea de las actividades:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Preguntas cerradas con una única respuesta válida</li> <li>Desarrollo de un diálogo vinculado a una película</li> <li>Vinculación de fotos antiguas y nuevas</li> <li>Vinculación de fotos con su título</li> <li>Vinculación de fotos por su descripción</li> <li>Creación de un recurso audiovisual</li> <li>Creación de un propio festival</li> </ol> |
| <b>SOLUCIONARIO</b> | <p>Por último, el solucionario de todas las actividades diseñadas para las diferentes actividades se puede ver en el siguiente <a href="#">enlace</a>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                |

| <b>SESIÓN 5. RUTA DE NATURALEZA. PARQUE DE LAS CONTIENDAS</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivos</b>                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer las principales características físicas y ecológicas que definen el entorno natural del Parque de las Contiendas, valorando su diversidad biológica y paisajística.</li> <li>Adquirir los conocimientos fundamentales y las habilidades básicas de orientación.</li> <li>Identificar y diferenciar los elementos naturales característicos del Parque de las Contiendas, como tipos de árboles y vegetación fomentando una observación consciente del medio ambiente.</li> <li>Consolidar de forma práctica los conocimientos y habilidades de orientación adquiridos en una carrera de orientación.</li> <li>Participar activamente en una ruta de naturaleza como espacio educativo y colaborativo que promueva la inclusión, la participación y el trabajo en equipo a través del contacto con el entorno natural y el intercambio intercultural.</li> </ul> |
| <b>Contenidos</b>                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Características físicas y ecológicas del Parque de las Contiendas.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la orientación: uso de la brújula, puntos cardinales, lectura de mapas, curvas de nivel, escalas.</li> <li>• Identificación de elementos naturales: tipos de árboles, vegetación autóctona y posibles rastros de fauna.</li> <li>• Carrera de orientación aplicando los conocimientos aprendidos.</li> <li>• Actividades colaborativas en espacios naturales para fomentar la participación, la inclusión y el trabajo en equipo mediante dinámicas grupales, exploración conjunta del entorno.</li> </ul> |
| <b>Recursos</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Aplicación NEST</a>, con la ruta señalizada, actividades a realizar en cada waypoint y filtros útiles (fuentes, bancos, contenedores, sombra, etc.).</li> <li>• Mapas topográficos o esquemas del parque.</li> <li>• Brújulas y fichas prácticas de orientación básica.</li> <li>• Dispositivos móviles con acceso a internet y a la aplicación NEST.</li> <li>• Mochilas con agua, ropa adecuada y protector solar si es necesario.</li> </ul>                                                               |
| <b>Espacio</b>                    | Parque de las Conttiendas, Valladolid.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Agrupamiento</b>               | <p>Gran grupo al inicio para la explicación teórica.</p> <p>Subdivisión del grupo general en dos grupos para las dinámicas prácticas de brújula y mapa. Posterior organización en parejas o grupos de tres para la realización del recorrido por el parque.</p> <p>Reagrupación final del grupo general para la despedida.</p>                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Temporalización</b>            | Sábado 1 de noviembre de 08:45 a 14:00 h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Desarrollo de la actividad</b> | <p><b>Recorrido natural por el Parque de las Conttiendas con la aplicación NEST (ver en anexo 6 y consultar el <a href="#">recorrido en NEST</a>)</b></p> <p>*Distancia del recorrido: 3.37 km</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>*Inicio: Entrada del Parque de las Contiendas</p> <p>*Final: Entrada del Parque de las Contiendas</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agrupación de los participantes en el punto de encuentro y se inicia una explicación grupal introductoria a cargo del equipo dinamizador, en la que se abordan de manera práctica y visual los contenidos fundamentales sobre el manejo de la brújula (partes, funciones y orientaciones básicas) y la lectura de mapas topográficos (leyenda, simbología, elementos del relieve y uso de coordenadas). Esta explicación se realiza con el apoyo de materiales físicos y digitales, y con demostraciones en el entorno real. (Ver <a href="#">dossier</a> teórico)</li> <li>2. Inicio de las dinámicas prácticas por grupos, organizadas de forma rotativa. El Grupo 1 trabaja con brújula, realizando ejercicios guiados para localizar puntos concretos del parque y practicar la orientación mediante ángulos y referencias visuales. Paralelamente, el Grupo 2 se centra en la interpretación de mapas, identificando elementos del terreno, orientando el mapa correctamente y trazando rutas. Una vez finalizadas, los grupos intercambian las dinámicas para asegurar que todos los participantes experimenten ambas prácticas fundamentales.</li> <li>3. Tras las actividades técnicas, se realiza un descanso grupal, aprovechando el momento para hidratarse y almorzar.</li> <li>4. Se reanudan las actividades con la fase final: la carrera de orientación, organizada por parejas. Todos los participantes accederán a la aplicación <a href="#">NEST</a> para consultar la ruta y tareas en cada punto y tendrán los dispositivos móviles preparados antes de iniciar la</li> </ol> |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

ruta.

5. En primer lugar, el Grupo 1, subdividido, realiza el recorrido marcado en el mapa desde el punto 1, con ayuda de la brújula y la aplicación NEST, debiendo encontrar una serie de puntos señalados. A su vez y de la misma manera, se inicia la ruta el Grupo 2, que realiza la misma carrera bajo las mismas condiciones, pero desde el punto final, en el sentido contrario al Grupo 1.
6. La sesión concluye con una breve puesta en común donde los grupos comparten sus experiencias, dificultades, aprendizajes y sensaciones sobre el entorno natural recorrido, reforzando el valor del contacto con la naturaleza y del aprendizaje experiencial.

**Actividades de la ruta (ver anexo 6):**

- a. Explicación teórica de nociones básicas de orientación e instrumentos.
- b. Actividad de las partes y utilización de la brújula.
- c. Actividad de rumbo y contrarrumbo.
- d. Actividad de mapas, mapas topográficos y sus elementos.
- e. Carrera de orientación
- f. Preguntas sobre el Parque de las Contiendas y su vegetación.
- g. Identificación de curvas de nivel
- h. Recogida de balizas

**Tipos de tarea de las actividades:**

- a. Actividad de orientación aplicando los conocimientos de brújula, rumbo y contrarrumbo.
- b. Tarea práctica sobre un mapa para trabajar las escalas.
- c. Carrera de orientación.

|                     |                                                                                                                                                            |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | <p>d. Preguntas de respuesta válida única.</p> <p>e. Observación</p>                                                                                       |
| <b>SOLUCIONARIO</b> | <p>Por último, el solucionario de todas las actividades diseñadas para las diferentes actividades se puede ver en el siguiente <a href="#">enlace</a>.</p> |

| <b>SESIÓN 6. RUTA DE NATURALEZA. RENEDO DE ESGUEVA</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivos</b>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las características distintivas del ecosistema del río Esgueva, incluyendo su vegetación asociada y sus particularidades hídricas y ambientales.</li> <li>• Identificar y valorar los elementos que conforman el paisaje fluvial y rural del entorno comprendiendo su relación con el río y la actividad humana.</li> <li>• Comprender y aplicar las fases esenciales del calentamiento y los diferentes tipos de estiramiento, adaptándolos según los grupos musculares específicos.</li> <li>• Conocer y valorar los múltiples beneficios de la actividad física regular para la salud integral, fomentando la adopción de hábitos de vida activos y saludables.</li> <li>• Comprender la relación entre el pulso cardiaco y la respiración como indicadores fisiológicos de la intensidad durante la actividad física, permitiendo una autorregulación del esfuerzo.</li> <li>• Participar activamente en una ruta de naturaleza como espacio educativo y colaborativo que promueva la inclusión, la participación y el trabajo en equipo a través del contacto con el entorno natural y el intercambio intercultural.</li> </ul> |
| <b>Contenidos</b>                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecosistema del río Esgueva: vegetación y características.</li> <li>• Elementos del paisaje fluvial y rural de la zona: huertas,</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   | <p>caminos, puentes, márgenes del río.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fases del calentamiento y tipos de estiramiento, en función del músculo o grupo muscular.</li> <li>• Beneficios de la actividad física para la salud.</li> <li>• Pulso cardíaco y respiración.</li> <li>• Actividades colaborativas en espacios naturales para fomentar la participación, la inclusión y el trabajo en equipo mediante dinámicas grupales, exploración conjunta del entorno.</li> </ul>                                                                                          |
| <b>Recursos</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Aplicación</u> NEST para la visualización del recorrido, actividades geolocalizadas y ubicación de puntos relevantes (fuentes, bancos, sombra, papeleras, etc.).</li> <li>• Dispositivos móviles con acceso a internet y a la aplicación NEST.</li> <li>• Agua, protección solar, ropa y calzado adecuados.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Espacio</b>                    | Sendero paralelo al río Esgueva desde Valladolid a Renedo de Esgueva.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Agrupamiento</b>               | Gran grupo en la explicación teórica inicial y en la dinámica final de cierre de programa. Pequeños grupos en las actividades con NEST. Individual en las prácticas de toma de pulso y respiración.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Temporalización</b>            | Sábado 8 de noviembre de 08:45 a 15:00 h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Desarrollo de la actividad</b> | <p><b>Recorrido por el Valle Esgueva con la app NEST (ver anexo 7 y ruta en <u>NEST</u>)</b></p> <p>*Distancia del recorrido: 11.7 km (ida y vuelta)</p> <p>*Inicio: Parque Super Marway (Valladolid)</p> <p>*Final: Parque de Bracicorto, Renedo de Esgueva</p> <p>1. Acogida de los participantes en el punto de encuentro, en el parque Super Marway, donde se realiza una breve explicación teórica inicial sobre la importancia del calentamiento y los estiramientos antes de la actividad física, así como los beneficios del ejercicio para la salud física y mental. Se</p> |

introducen conceptos básicos sobre la respiración consciente y la toma del pulso, que se pondrán en práctica durante la ruta. Esta parte introductoria tiene como objetivo preparar el cuerpo para el recorrido y concienciar sobre el cuidado físico individual. (Ver [dossier](#) teórico)

2. Todos los participantes accederán a la aplicación [NEST](#) y tendrán los dispositivos móviles preparados antes de iniciar la ruta.
3. La ruta se desarrolla a lo largo del corredor del río Esgueva, aprovechando su variedad de tramos con diferentes niveles de intensidad. Se organiza en varias fases de marcha a ritmos variables, combinando tramos más activos con momentos de pausa. En cada una de las paradas planificadas, los participantes miden su pulso de forma autónoma, observando cómo varía según el ritmo de marcha. Estas pausas también se aprovechan para realizar actividades de conocimiento del entorno con la aplicación NEST.
4. Al llegar al final del recorrido, se organiza un almuerzo grupal al aire libre.
5. Para concluir, se realiza una actividad grupal final con carácter lúdico y cooperativo, destinada a reforzar los lazos entre los participantes y cerrar el ciclo del programa de forma simbólica. Esta última dinámica promueve la reflexión sobre la experiencia vivida, permite compartir aprendizajes y emociones, y fortalece el sentimiento de pertenencia a una comunidad diversa y enriquecida por el intercambio cultural y personal. La actividad, titulada “*El hilo invisible de nuestras historias*”, consiste en formar una red simbólica con un ovillo de lana, donde cada

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | <p>participante comparte recuerdos, cualidades admiradas y aprendizajes personales, generando así una representación visual y emocional de las conexiones creadas durante el programa.</p> <p><b>Actividades de la ruta ( ver anexo 7):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Explicación teórica de: <ol style="list-style-type: none"> <li>Beneficios de la actividad física para la salud</li> <li>Estiramientos y calentamiento previo a la actividad física</li> <li>Pulso y ritmo cardíaco</li> <li>Respiración</li> </ol> </li> <li>Medición de pulso y respiración</li> <li>Actividades de reconocimiento de estiramientos</li> <li>Mapa topográfico</li> <li>Preguntas sobre el sauce blanco</li> <li>Mindfulness</li> <li>Señales de tráfico</li> <li>Preguntas sobre estructura hidráulica</li> <li>Actividad de cooperación final</li> <li>Foto grupal</li> </ol> <p><b>Tipos de tarea de las actividades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Preguntas cerradas con respuesta única válida.</li> <li>Observación directa del entorno</li> <li>Búsqueda de información</li> <li>Actividad práctica con el propio cuerpo</li> </ol> |
| <b>SOLUCIONARIO</b> | <p>Por último, el solucionario de todas las actividades diseñadas para las diferentes actividades se puede ver en el siguiente <a href="#">enlace</a>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

## 7.6. Evaluación

La evaluación constituye un componente esencial en todo proceso de intervención, ya que permite valorar en qué medida se han alcanzado los objetivos propuestos, así como identificar posibles áreas de mejora. En este sentido, resulta especialmente relevante para comprender la efectividad del proceso desarrollado y su impacto real. Además, la evaluación no solo verifica el logro de las metas establecidas, sino que también posibilita la exploración de nuevos caminos de intervención. En el caso de que el programa llegue a implementarse, su evaluación se llevará a cabo en momentos diferenciados, lo que permitirá una visión más completa y rigurosa del proceso. Para ello, se emplearán dos técnicas principales: la observación y la encuesta, esta última aplicada mediante el uso de un cuestionario como instrumento de recogida de datos.

En la primera sesión, se pasará un breve cuestionario para conocer mejor a cada participante: qué les motiva, cuáles son sus intereses culturales, recreativos y de ocio, sus aficiones, sus inquietudes y qué esperan lograr durante el programa. Toda esta información ayudará a tener una idea más clara de su perfil y permitirá adaptar las actividades para que respondan de verdad a sus necesidades, intereses y expectativas.

En segundo lugar, la evaluación continua del programa “VallaErasmus” se llevará a cabo al finalizar cada sesión mediante un breve cuestionario, al que los participantes podrán acceder desde este [enlace](#), que permite valorar la experiencia de los participantes. A través de siete indicadores clave, se recogen datos sobre su nivel de satisfacción, inclusión, aprendizaje, uso de las herramientas digitales y percepción general de la actividad. Esta evaluación, facilita un seguimiento del desarrollo del programa, detectando fortalezas y áreas de mejora en tiempo real, y asegurando que las actividades se ajusten a las necesidades e intereses del grupo participante. Por otro lado, y, por parte del equipo organizador, se llevará a cabo un proceso de evaluación continua en cada una de las sesiones del programa. Esta evaluación permitirá valorar aspectos complementarios al desarrollo de las actividades, ofreciendo una visión más amplia y detallada sobre el funcionamiento general del programa. Para ello, como técnica se utilizará la observación y se utilizará como instrumento una escala de valoración estimativa que será cumplimentada al terminar las sesiones, lo que garantizará una valoración coherente, hacer un seguimiento del programa e identificar áreas de mejora y reforzar aquellos elementos que resulten especialmente positivo. Esta herramienta de observación tendrá en cuenta diferentes dimensiones clave como la organización y logística, el contenido y la metodología

empleada, la participación y el dinamismo del grupo, el desempeño de la persona facilitadora y, finalmente, una valoración general de la sesión. La escala puede verse en el siguiente [enlace](#).

Por último, se aplicará un cuestionario de evaluación final con el objetivo de recabar la opinión de los participantes en relación a su nivel de satisfacción general con el programa, el grado en que se han visto cumplidas las expectativas iniciales, la valoración sobre la funcionalidad y utilidad de las herramientas digitales empleadas (CHEST y NEST), así como la calidad global de la experiencia vivida durante el desarrollo de las actividades. Además, este cuestionario permitirá recoger sugerencias, aportaciones y propuestas de mejora por parte de los participantes que puedan ser consideradas en futuras ediciones del programa. Este cuestionario está recogido en el siguiente [enlace](#).

## 8. CONCLUSIONES

En este apartado desarrollo las consideraciones finales producto de mis reflexiones a lo largo del TFM, en torno a las líneas futuras en las que se podría proseguir este trabajo, así como las limitaciones y aprendizajes que he ido adquiriendo en este periodo.

### 8.6. Líneas de trabajo futuros

A partir del desarrollo de la propuesta presentada en este Trabajo de Fin de Máster, he identificado diversas líneas de trabajo que podrían ser abordadas en futuras investigaciones o intervenciones educativas:

- **Evaluación del programa:** en primer lugar, tener la posibilidad de desarrollar el programa, y en segundo término diseñar y llevar a cabo un estudio empírico que permita evaluar la eficacia de la propuesta en términos de inclusión sociocultural, grado de interacción entre los estudiantes Erasmus y los jóvenes locales, y satisfacción de los participantes.
- **Ampliación de la propuesta a otros colectivos:** adaptar y aplicar el modelo de intervención a otros grupos de población, como estudiantes de otros programas internacionales, personas recién llegadas o en situación de movilidad, con el fin de favorecer su integración en el entorno social y cultural de Valladolid.
- **Continuación del trabajo colaborativo con el GSIC-EMIC para seguir adaptando las herramientas al programa u otros entornos educativos:** encontradas algunas limitaciones de CHEST y NEST durante la elaboración de la propuesta, sería relevante llevarlo a la práctica y seguir explorando sus posibilidades y posibles mejoras. respondiendo a las necesidades específicas de los diferentes perfiles de estudiantes.
- **Extensión territorial:** explorar la posibilidad de implementar la propuesta en otras ciudades o contextos, evaluando cómo las características del entorno y del entorno sociocultural.
- **Profundización en el aprendizaje ubicuo:** investigar cómo las tecnologías móviles y geolocalizadas pueden integrarse en diferentes contextos y colectivos.

Estas líneas de trabajo permitirían consolidar, ampliar y enriquecer la propuesta, contribuyendo al avance del conocimiento en el ámbito de la inclusión sociocultural, el uso educativo de las TIC y el aprendizaje en contextos reales.

## **8.7. Aprendizajes adquiridos y limitaciones**

La elaboración de este Trabajo de Fin de Máster ha supuesto un proceso de aprendizaje integral, en el que se han consolidado y ampliado mis conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos a lo largo del Máster de Psicopedagogía.

En primer lugar, me ha permitido profundizar en el diseño y fundamentación de propuestas de intervención educativa desde un enfoque inclusivo y multicultural, tomando en consideración las necesidades específicas de los estudiantes Erasmus y de los jóvenes locales. Asimismo, el trabajo ha favorecido el desarrollo de competencias para el análisis crítico de marcos teóricos y de experiencias previas, lo que ha sido clave para sustentar la propuesta presentada.

Otro aprendizaje importante ha sido saber integrar las tecnologías de las TIC de geolocalización dentro de un enfoque psicopedagógico que conecta el aprendizaje con el entorno real y fomenta la participación activa del alumnado. Este proceso me ha llevado a reflexionar sobre el papel de las TIC, entendiendo que son herramientas que enriquecen el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Finalmente, el desarrollo del TFM ha reforzado competencias como la planificación, la organización de contenidos, la toma de decisiones fundamentadas, la creatividad en el diseño de actividades y la capacidad de autoevaluación. Todo ello contribuye a la construcción de mi perfil profesional comprometido con la mejora de los procesos educativos y con el fomento de entornos inclusivos, colaborativos y abiertos a la diversidad.

Por otro lado, a lo largo del desarrollo de este Trabajo Fin de Máster he tenido que enfrentarme a diversas limitaciones que, si bien no han impedido su realización, sí han supuesto ciertos retos personales y metodológicos. Una de las principales ha sido la distancia geográfica ya que, actualmente resido en Málaga, mientras que el ámbito en el que he desarrollado esta propuesta es en Valladolid. Esta situación ha dificultado el contacto directo con el entorno o la posibilidad de realizar observaciones sobre el terreno.

También ha supuesto un reto el aprendizaje y manejo de las herramientas de geolocalización CHEST y NEST. Al no haber trabajado previamente con estas plataformas, fue necesario invertir tiempo en familiarizarme con su funcionamiento, lo que ralentizó en cierta medida el desarrollo inicial del trabajo.

Asimismo, al tratarse de una propuesta, no ha sido posible contrastar los resultados o validar su aplicación en un caso real. Esto limita en parte la evaluación del impacto o efectividad de la propuesta, aunque abre la puerta a su desarrollo futuro en otros contextos. A pesar de estas

limitaciones, el proceso ha sido muy enriquecedor a nivel académico y personal. Me ha permitido desarrollar nuevas habilidades, adaptarme a diferentes contextos y profundizar en un tema que considero fundamental y necesario.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asenjo, T, J., y Urosa, B. M. (2017). El programa de movilidad erasmus. Un referente en los programas educativos de la unión europea. *Journal of supranational policies of education*, 123-141. <https://doi.org/10.15366/jospoe2017.m1>
- Asociación Internacional de Ciudades Educadoras (2020). *Carta de Ciudades Educadoras*. <https://www.edcities.org/carta-de-ciudades-educadoras/>
- Ayuntamiento de Valladolid (2025). *El Ayuntamiento pone en marcha la primera edición en 2025 de los programas de ocio alternativo 'Vallatarde' y 'Vallanoche'*. <https://www.valladolid.es/es/ayuntamiento/notas-prensa/ayuntamiento-pone-marcha-primera-edicion-2025-programas-oci>
- Ayuntamiento de Valladolid (2025). *Registro de asociaciones*. <https://www.valladolid.es/participa/es/asociaciones/registro-asociaciones>
- Calvo, D. M. (2017). Globalização e internacionalização educativa. Uma história institucional do programa ERASMUS, 1987-2014. *Ler História*, 71, 75-100. <https://doi.org/10.4000/lerhistoria.2885>
- Comisión Europea (2025). *Características importantes del programa Erasmus+*. <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/es/programme-guide/part-a/important-characteristics-of-the-erasmus-programme>
- Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC). *Ficha de especie - Arbolapp*.
- Cope, B., y Kalantzis, M. (2010). *Ubiquitous learning*. University of Illinois.
- Cornejo, M, Y., Verdezoto, -V, V., y García, C, S. (2019). Experiencias innovadoras y transformación socioeducativa aprendizaje ubicuo con estudiantes universitarios, aplicado en América Latina. Universidad de Guayaquil. *Cultura Ciencia y Deporte*, 6(16), 27-31. <https://doi.org/10.12800/ccd.v6i16.31>
- FEMP (s.f.) *Vallanoche*. <https://drogodependencias.femp.es/vallanoche>
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española* (23a ed.).
- García-Zarza, P., Bote-Lorenzo, M.L., Vega-Gorgojo, G., & Asensio-Pérez, J.I. (2022). CHEST: A Linked Open Data-based Application to Annotate and Carry Out Learning Tasks About Cultural Heritage. In: Hilliger, I., Muñoz- Merino, P.J., De Laet, T., Ortega-

- Arranz, A., Farrell, T. (eds) *Educating for a New Future: Making Sense of Technology-Enhanced Learning Adoption. EC-TEL 2022*. Lecture Notes in Computer Science, vol 13450. Springer, Cham.
- Grupo Social Once (s.f.) *¿Qué diferencias hay entre inclusión e integración?* <https://gruposocialonce.com/b/diferencias-inclusion-integracion>
- Guirao, I., y Vega, B. (2014). *Servicio de ocio inclusivo*. FEAPS.
- Leiva O, J. J, y Moreno, N. M. (2015). Tecnologías de geolocalización y realidad aumentada en contextos educativos: Experiencias y herramientas didácticas. *Revista Científica de Opinión y Divulgación*, 31, 1-18.
- Muñoz-Cristóbal, J. A., Gallego-Lema, V., Arribas-Cubero, H. F., Rodríguez, G., Hermida, F., y Martínez-Monés, A. (2025). *OrientaTree: a mobile tool for geolocated educational orienteering*. <https://doi.org/10.1109/TLT.2025.3559623>
- Narganes, C. J. (2023). *La industria cinematográfica en la era digital: SEMINCI y su impacto en Valladolid* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Valladolid.
- Novoa, C. P. F., Cancino, V. R. F., Uribe, H. Y. C., Garro, A. L. L., y Mendez, I. G. S. (2020). El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Multi- Ensayos*, 2-8. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v0i0.9331>
- Organización de las Naciones Unidas. (s.f.) *Objetivos y metas de desarrollo sostenible*.
- Padilla, J, A. (2002). De la ciudad tradicional a la ciudad educadora. *Educación en el 2000*, 81-86. [https://servicios.educarm.es/admin/portal/templates/portal/images/ficheros/revistaEducarm/6/e2k05\\_13.pdf](https://servicios.educarm.es/admin/portal/templates/portal/images/ficheros/revistaEducarm/6/e2k05_13.pdf)
- Pallares, M., Ahedo, J., y Planella, J. (2017). Ciudad educadora, desde la relación: educación, integración, ciudad y comunicación. *Revista interdisciplinaria sobre la cultura de la ciudad*, 4(8).
- Plena inclusión (2022). *¿Qué diferencia hay entre inclusión e integración?* <https://www.plenainclusion.org/discapacidad-intelectual/recurso/que-diferencia-hay-entre-inclusion-e-integracion/>
- Riofrío, J., Moscoso, A., y Garzón, L. (2018). El aprendizaje ubicuo mediado por el uso de dispositivos móviles. *Revista Científica Ciencia y Tecnología*, 18(18), 132–139.

- Román, G., Alonso, I., y Berasategi, N. (2018). El tiempo libre educativo como recurso para la inclusión de las personas migrantes y refugiadas: *Diagnóstico y aproximación a las buenas prácticas en la Comunidad Autónoma Vasca* (66), 21–32. <https://doi.org/10.5569/1134-7147.66.04>
- Servicio de Relaciones Internacionales – Universidad de Valladolid. (2025). *Programa Mentor*. RELINT-UVa. <https://relint.uva.es/estudiantes-uva/programa-mentor/>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*. <https://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- Specht, M., Tabuenca, B., y Ternier, S. (2013). Tendencias del aprendizaje ubicuo en el Internet de las cosas. *Campus Virtuales*, 2(2), 30-44. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5166882>
- Unión Europea (2021). *Directrices de ejecución. Estrategias de inclusión y diversidad de Erasmus+ y del cuerpo europeo de solidaridad*. [https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2021-12/implementation-inclusion-diversity\\_apr21\\_es.pdf](https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2021-12/implementation-inclusion-diversity_apr21_es.pdf)
- Universidad de Valladolid (s.f). *Agenda de actividades*. <https://eventos.uva.es/agenda.html>
- Erasmus Student Network (s.f). *¿Qué es ESN?* <https://esnuva.org/node/71>
- Vallanoche (s.f). *Ocio alternativo-Valladolid*. <https://vallanoche.org/>
- Web oficial de la Unión Europea (2025). *Guía del programa Erasmus+*. <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/es/erasmus-programme-guide>
- Web oficial de la Unión Europea (s.f). *Erasmus+, EU programme for education, training, youth and sport*. <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/es>

## 10.ANEXOS

### Anexo 1. Póster del programa VallaErasmus

**VALLAERASMUS VALLADOLID 2025**

OCIO ALTERNATIVO PARA JÓVENES

**¿QUÉ HACEMOS?**

ACTIVIDADES LÚDICAS, DEPORTIVAS Y ACTIVAS

**EDAD**

A PARTIR DE 2007

**¿CÚANDO?**

DEL SÁBADO 4 DE OCTUBRE AL SÁBADO 8 DE NOVIEMBRE

**COLABORAMOS CON**

vallanoches.es

ESN  
Erasmus Student Network  
Valladolid

Ayuntamiento de Valladolid

**¿A QUÉ ESPERAS PARA APUNTARTE?**

## Anexo 2. Díptico del programa VallaErasmus

| SÁBADO 4 OCTUBRE                                                                                                                                                              | SÁBADO 11 OCTUBRE                                                                                                                  | SÁBADO 18 OCTUBRE                                                                                                                   | SÁBADO 25 OCTUBRE                                                                                                                                                                                              | SÁBADO 1 NOVIEMBRE                                                                                              | SÁBADO 8 NOVIEMBRE                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sesión de bienvenida                                                                                                                                                          | Ruta histórica                                                                                                                     | Ruta histórica                                                                                                                      | SEMINCI                                                                                                                                                                                                        | Ruta de naturaleza                                                                                              | Ruta de naturaleza                                                                                                                                                              |
| <b>SESIÓN 1</b>                                                                                                                                                               | <b>SESIÓN 2</b>                                                                                                                    | <b>SESIÓN 3</b>                                                                                                                     | <b>SESIÓN 4</b>                                                                                                                                                                                                | <b>SESIÓN 5</b>                                                                                                 | <b>SESIÓN 6</b>                                                                                                                                                                 |
| 18:00-20:00                                                                                                                                                                   | 17:00-19:00                                                                                                                        | 17:00-19:00                                                                                                                         | 17:00-19:00                                                                                                                                                                                                    | 08:45-16:00                                                                                                     | 08:45-14:00                                                                                                                                                                     |
|                                                                                              |                                                   |                                                    |                                                                                                                             |                              |                                                                                              |
| ACTIVIDADES<br>OBJETIVOS DEL<br>PROGRAMA<br>CUESTIONARIO DE<br>EXPECTATIVAS<br>PÓSTER Y<br>TEMPORALIZACIÓN<br>DEL PROGRAMA<br>PRESENTACION DE<br>APLICACIONES<br>CHEST Y NEST | PRINCIPALES<br>LUGARES,<br>MONUMENTOS Y<br>ELEMENTOS DE LA<br>CIUDAD DE<br>VALLADOLID<br><br>UTILIZACIÓN DE LA<br>APLICACIÓN CHEST | IDENTIFICAR LOS<br>ESCUDOS<br>HERÁLDICOS<br>PRESENTES EN LA<br>CIUDAD DE<br>VALLADOLID<br><br>UTILIZACIÓN DE LA<br>APLICACIÓN CHEST | RUTA FILMOGRÁFICA<br>SEMANA<br>INTERNACIONAL DEL<br>CINE<br>RECORRIDO POR<br>ESCENARIOS<br>FILMOGRÁFICOS DE<br>VALLADOLID<br>ACTIVIDADES<br>REALIZADAS CON<br>EL CINE<br>UTILIZACIÓN DE LA<br>APLICACIÓN CHEST | PARQUE DE LAS<br>CONTIENDAS<br>ACTIVIDADES DE<br>ORIENTACIÓN BÁSICA<br><br>UTILIZACIÓN DE LA<br>APLICACIÓN NEST | VALLE DEL RÍO<br>ESQUEVA<br>ACTIVIDADES DE<br>OBSERVACIÓN DEL<br>ENTORNO<br>NOCIONES BÁSICAS DE<br>CALENTAMIENTO Y<br>ESTIRAMIENTOS<br><br>UTILIZACIÓN DE LA<br>APLICACIÓN NEST |
|                                                                                            |                                                  |                                                   |                                                                                                                           |                              |                                                                                             |

### Anexo 3. Actividades CHEST, ruta histórica por Valladolid.



#### WAYPOINTS DEL ITINERARIO:

- CAMPO GRANDE
- ESTATUA DE JOSÉ ZORRILLA
- ACERA RECOLETOS
- CATEDRAL DE NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN
- PALACIO DE LOS VIVERO
- PALACIO DE LOS PIMENTEL
- IGLESIA DE SAN PABLO
- PLAZA DEL VIEJO COSO
- MONASTERIO DE SAN BENITO
- PLAZA MAYOR DE VALLADOLID

## WAYPOINT 1. CAMPO GRANDE



11:26

29

<

Vista previa

En el Valladolid del siglo XVII, doña Ana Bustos de Mendoza, prometida a don Juan de Varga, exiliado en Italia, es cortejada por don Tello Arcos de Aponte. Ante la prolongada ausencia de don Juan, doña Ana acepta casarse con don Tello. La noche de la boda, don Juan regresa y desafía a don Tello a un duelo en el Campo Grande, conocido entonces como Campo de la Verdad por ser un espacio en el que se desarrollaban numerosos desafíos y duelos. Don Tello, mediante engaño, mata a don Juan. Tiempo después, un fraile presencia un asesinato en el mismo lugar, pero don Tello es acusado erróneamente. Consumido por la culpa, don Tello confiesa un crimen que no cometió, el asesinato de don Juan, y es condenado a muerte. El fraile, testigo de la injusticia, exclama: “Si no hay justicia, no hay Dios”. Más tarde, el fraile tiene una visión donde don Tello le revela su verdadero crimen y el motivo de su confesión, confirmando la fragilidad de la justicia humana

¿Qué impulsó a Doña Ana a aceptar la propuesta de Don Tello a pesar de su promesa a Don Juan?

☒ La presión de su familia

☐ La belleza y riqueza de Don Tello

☐ La prolongada ausencia de Don Juan

Tus notas

## WAYPOINT 2. ESTATUA DE JOSÉ ZORRILLA Y WAYPOINT 3. ACERA RECOLETOS, NECRÓPOLIS JUDÍA



11:26

< Vista previa

¿En qué año nació José Zorrilla traduciendo los números romanos?

☒ 1818

☐ 1815

☐ 1817

Tus notas

Guardar



11:27

< Vista previa

A continuación, busca la traducción de la placa individual (puedes utilizar Google Translate u otra herramienta de traducción) y elige la respuesta correcta entre las siguientes opciones:

☒ "¡Qué bonita es Valladolid!"

☐ "Doctores tiene la Santa Madre Iglesia"

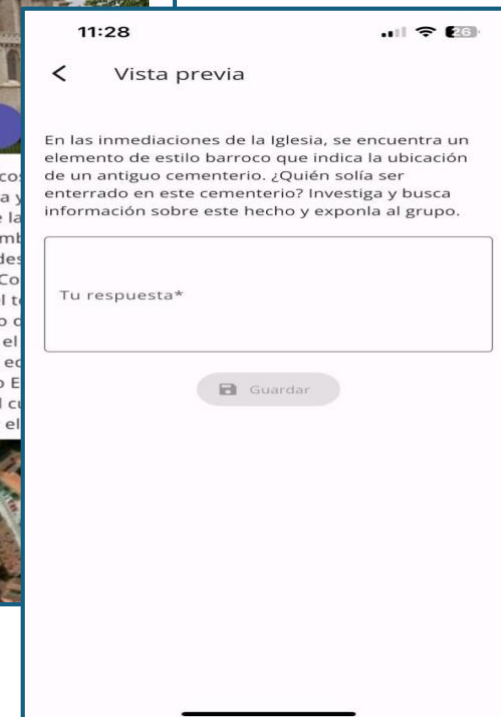
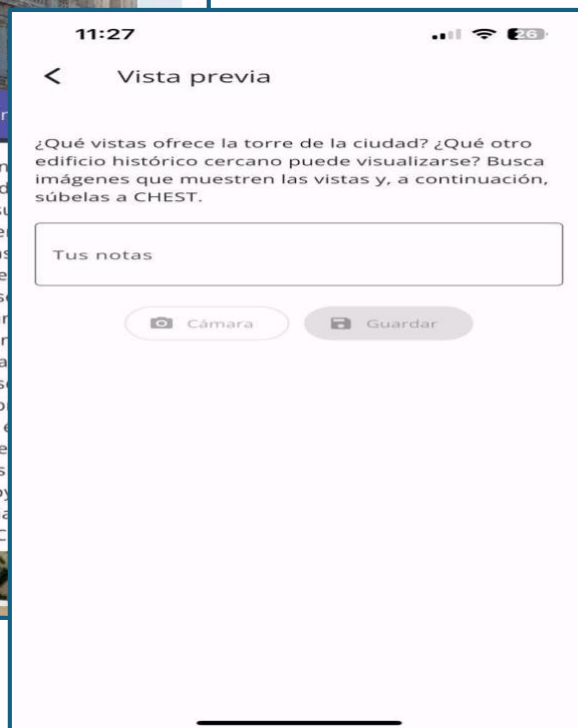
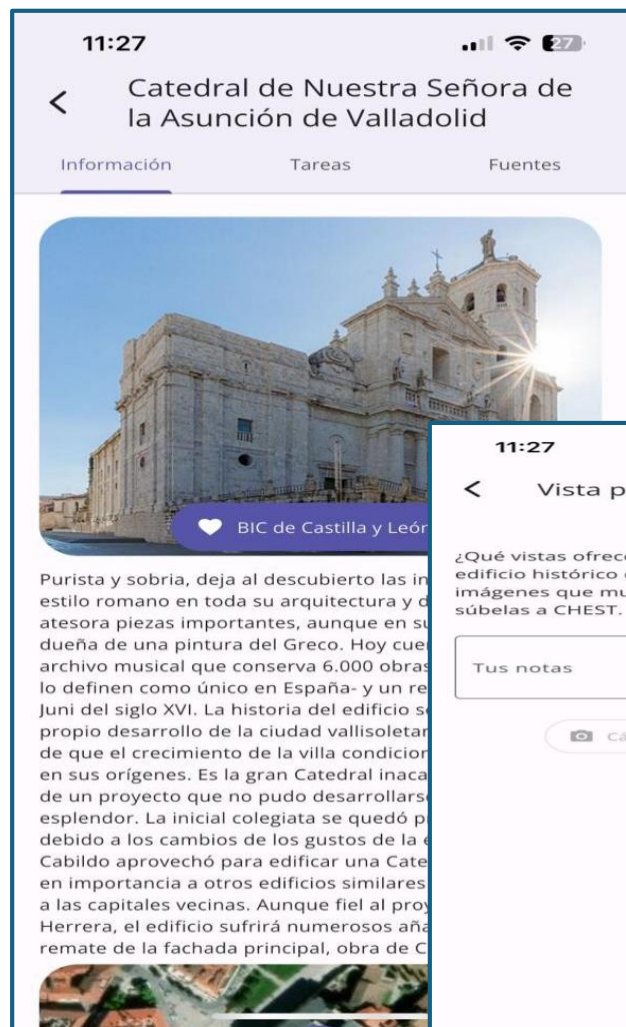
☐ "Muy noble, leal, heroica y laureada"

☐ "Comunidad de Valladolid"

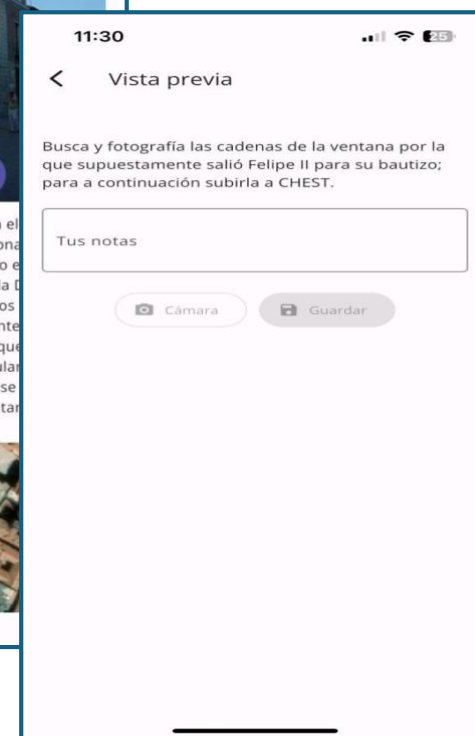
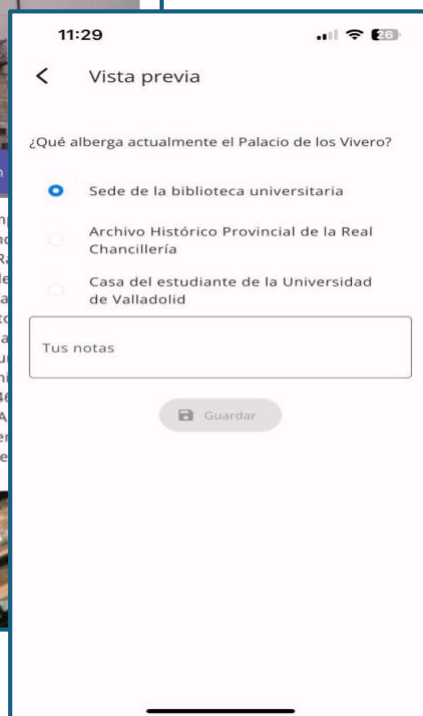
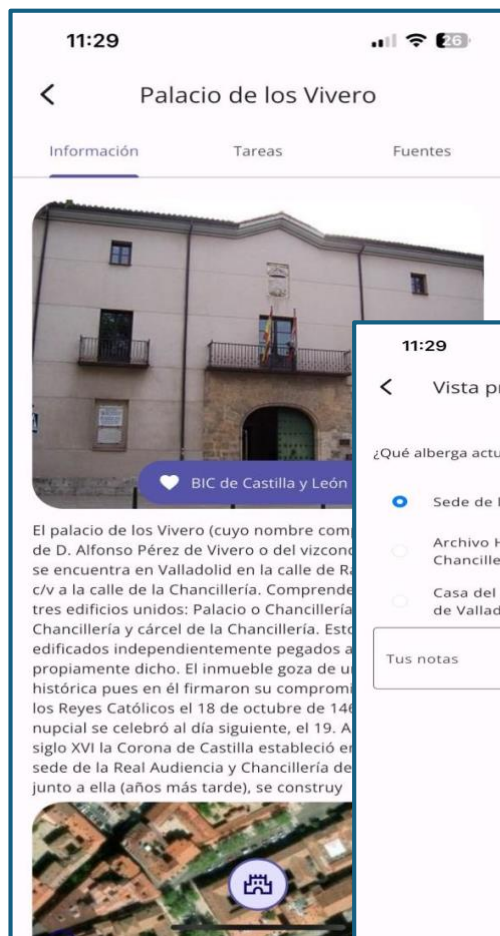
Tus notas

Guardar

## WAYPOINT 4. CATEDRAL DE VALLADOLID Y WAYPOINT 5. IGLESIA DE SANTA MARIA LA ANTIGUA



## WWAYPOINT 6. PALACIO DE LOS VIVERO Y WAYPOINT 7. PALACIO DE LOS PIMENTEL



## WAYPOINT 8. IGLESIA DE SAN PABLO Y WAY POINT 9. PLAZA DEL VIEJO COSO

11:30
<
Iglesia de San Pablo
Información
Tareas
Fuentes

11:30
<
Vista previa

¿En qué parte de la fachada se encuentran los siguientes Santos? Busca información sobre cada Santo y sus elementos; y justifica el por qué se trata de cada Santo (atuendo, objetos, expresión facial).

San Vicente Ferrer

San Mateo

San Marcos

San Juan

San Pedro de Verona

San Lucas

\*Pista: se encuentran todos cerca del rosetón principal.

En 1276 se fundó este convento y a m el cardinal Torquemada costeó la rec edificio. Continué su obra fray Alonso Palencia. Su fachada constituye un m escultura en piedra. Es obra de Simór dos partes: la primera hasta la impos rosetón y sus límites laterales quedar dos agujas. La segunda parte de la fa la imposta que aparece señalada con estrellas se refiere al emblema de los remata con un frontón. Sobre un fon escudo de los Reyes Católicos, pero e decoración que envuelve el frontón n renacentista. La iglesia es del tipo de tiempos de los Reyes Católicos: una s abiertas entre los estribos y coro alto puede verse la portada dórica y el ba donde oían misa los duques.

11:31
<
Plaza del Viejo Coso
Información
Tareas
Fuentes

Edificio en Valladolid

11:31
<
Vista previa

Coloca las siguientes fotografías en función de su orden cronológico:

☒ 3-2-4-1

☐ 4-2-1-3

☐ 2-3-1-4

☐ 1-3-4-2

Tus notas

Guardar

## WAYPOINT 10. IGLESIA DE SAN BENITO Y WAYPOINT 11. PLAZA MAYOR DE VALLADOLID

11:32

24

<

Iglesia de San Benito

Información

Tareas

Fuentes



BIC de Castilla y León

La fundación del monasterio se debe a Juan I, en 1390. El templo consta de tres amplias naves, cubriéndose con crucería estrellada y todo ello labrado en piedra. El templo actual se comenzó en 1499. Su arquitecto fue Juan de Arandia y fue proyectada por Rodrigo Gil de Hontañón, realizándose entre 1569 y 1572. El monasterio no se acometió hasta finales del S. XVI. La iglesia queda separada por una reja plateresca. Tiene una larga fachada monasterial, dentro de los cánones escorialenses, y la mayor parte de sus obras de arte se guardan en el Museo Nacional de Escultura.



11:32

24

<

Vista previa

Observa las viviendas cercanas a la Iglesia de San Benito. ¿Cuál de ellas crees que fue la casa en la que residió Alfonso Berruguete, famoso pintor y escultor del siglo XVI?

En los edificios a la derecha del monasterio

☐

Enfrente del monasterio

☐

En la calle de atrás del monasterio

☐

Tus notas

Guardar

11:33

24

<

Plaza Mayor

Información

Tareas

Fuentes



La Plaza Mayor de Valladolid está situada en el centro de la ciudad de Valladolid a pocos metros de otros monumentos significativos como la Iglesia de San Benito el Real o la Iglesia de Santa María La Antigua. Presidida por el monumento al repoblador de la ciudad, el Conde Ansúrez, la Plaza Mayor constituye el principal espacio de encuentro de los vallisoletanos.



Guardar

11:33

24

<

Vista previa

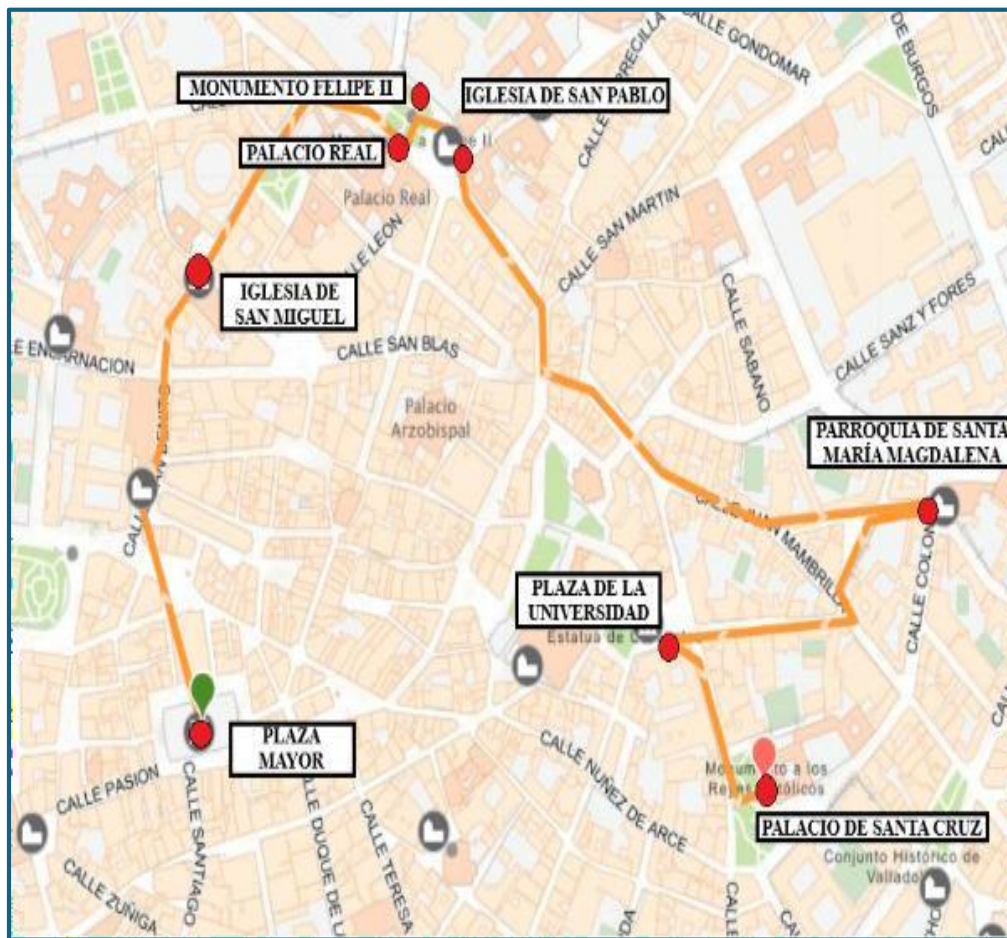
Encuentra en la fachada de las marcas de la ametralladora que dejaron huella y fotografíalas para subirlas a CHEST.

Tus notas

Cámara

Guardar

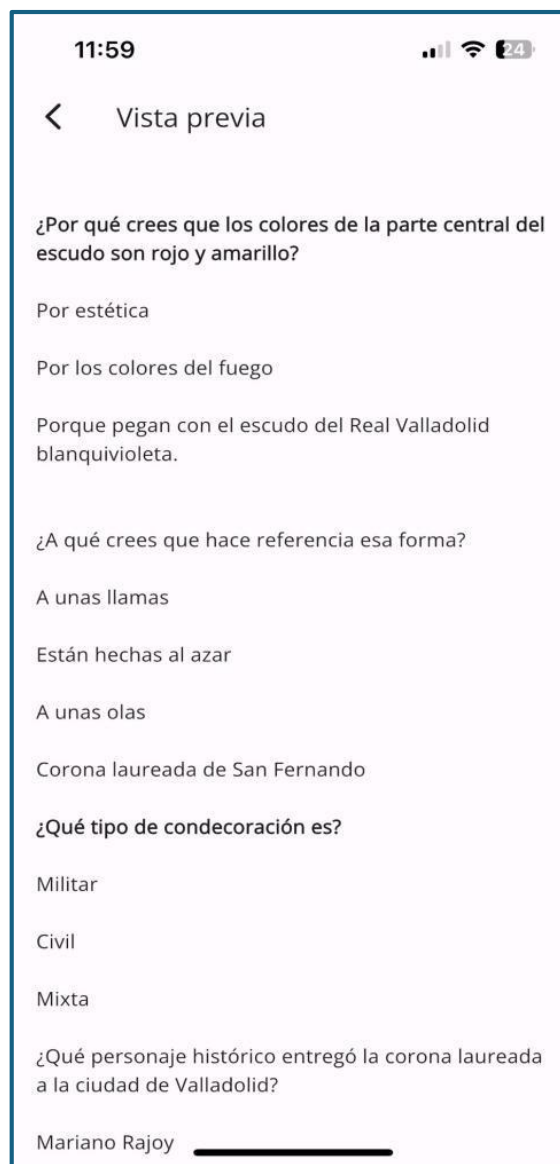
#### Anexo 4. Actividades CHEST, ruta de escudos emblemáticos de Valladolid



### WAYPOINTS DEL ITINERARIO:

- PLAZA MAYOR DE VALLADOLID
- IGLESIA DE SAN MIGUEL
- MONUMENTO A FELIPE II
- IGLESIA DE SAN PABLO
- PARROQUIA DE SANTA MARIA MAGDALENA
- PLAZA DE LA UNIVERSIDAD
- PALACIO DE SANTA CRUZ

## WAYPOINT 1. AYUNTAMIENTO DE VALLADOLID



## WAYPOINT 2. IGLESIA DE SAN MIGUEL Y SAN JULIÁN Y WAYPOINT 3. PALACIO REAL DE VALLADOLID

12:03

<

Iglesia de San Miguel y San Julián

Información

Tareas

Fuentes



♥

BIC de Castilla y León

Iglesia construida en el último cuarto del siglo XVI gracias al patronato de los Condes de Fuensaldaña. Finalizó la obra en 1590 y supone una copia fiel de la colegiata de Villagarcía de Campos. La planta se constituye con un rectángulo, con capillas entre los contrafuertes, y la fachada es del tipo viñolesco usado por los jesuitas: dos cuerpos, más estrecho el alto, con frontón de remate. Sobre la portada está la imagen de San Miguel, de finales del Siglo XV, y entrando en el presbiterio están las estatuas de los arcángeles San Rafael y San Gabriel de Gregorio Fernández. Deben mencionarse dos pinturas del Siglo XVI, que deben contemplarse desde un extremo, mediante lo cual pueden verse los retratos de Carlos V y de la emperatriz Isabel.



12:03

<

Vista previa

Su escudo fue cambiando a lo largo de su reinado debido a diversos sucesos ocurrieron durante el mismo. Debes tener en cuenta que su reinado pasó por diferentes fases y conquistas:

Escudo de los Reyes Católicos antes de la reconquista de Granada (1475-1491)

Escudo de los Reyes Católicos tras la conquista de Granada (1492)

Escudo de Fernando el Católico (Isabel ya fallecida) (1503-1512)

Escudo de Fernando el Católico (Isabel ya fallecida) (1513-1516)

Para esta actividad, busca información sobre los sucesos y conquista de esos años, teniendo en cuenta los territorios que correspondían a cada uno; y ordena los siguientes escudos en orden cronológico.



12:03

<

Palacio Real

Información

Tareas

Fuentes



♥

BIC de Castilla y León

Fue construido por don Francisco de los Cobos y la fachada ha sido reformada a finales del siglo XIX. Posee escalera tipo claustral, que seguramente hizo Ventura Rodríguez. El Palacio Real de Valladolid, fue la residencia oficial de los Reyes de España en Valladolid cuando Valladolid fue sede de las Cortes (1601-1606). Fue habitado por los monarcas españoles Carlos I, Felipe II y Felipe III y también por Napoleón Bonaparte durante la Guerra de la Independencia. En él nació el 8 de abril de 1605 el futuro rey Felipe IV. Ha llegado al presente con numerosas alteraciones estructurales de sus primitivas trazas, concluidas en torno a 1528. Actualmente es la sede de la IV Subinspección General del Ejército de Tierra. Además de la monumental escalera, cuenta con un patio estilo plateresco con sus clásicos medallones en las enjutas. Merece especial atención el patio principal renacentista con decoración plateresca.



12:03

<

Vista previa

En el patio interior del palacio, aparecen sobre sus columnas diversos escudos referentes a diferentes reinos que han pertenecido al Imperio español. Muchos de ellos te resultarán familiares o poseen elementos que te ayudarán a reconocerlos. Observa y busca los siguientes escudos, a continuación, fotografíalos y súbelos a CHEST.

Portugal

Castilla

Granada

Aragón

Valencia

Tu respuesta\*

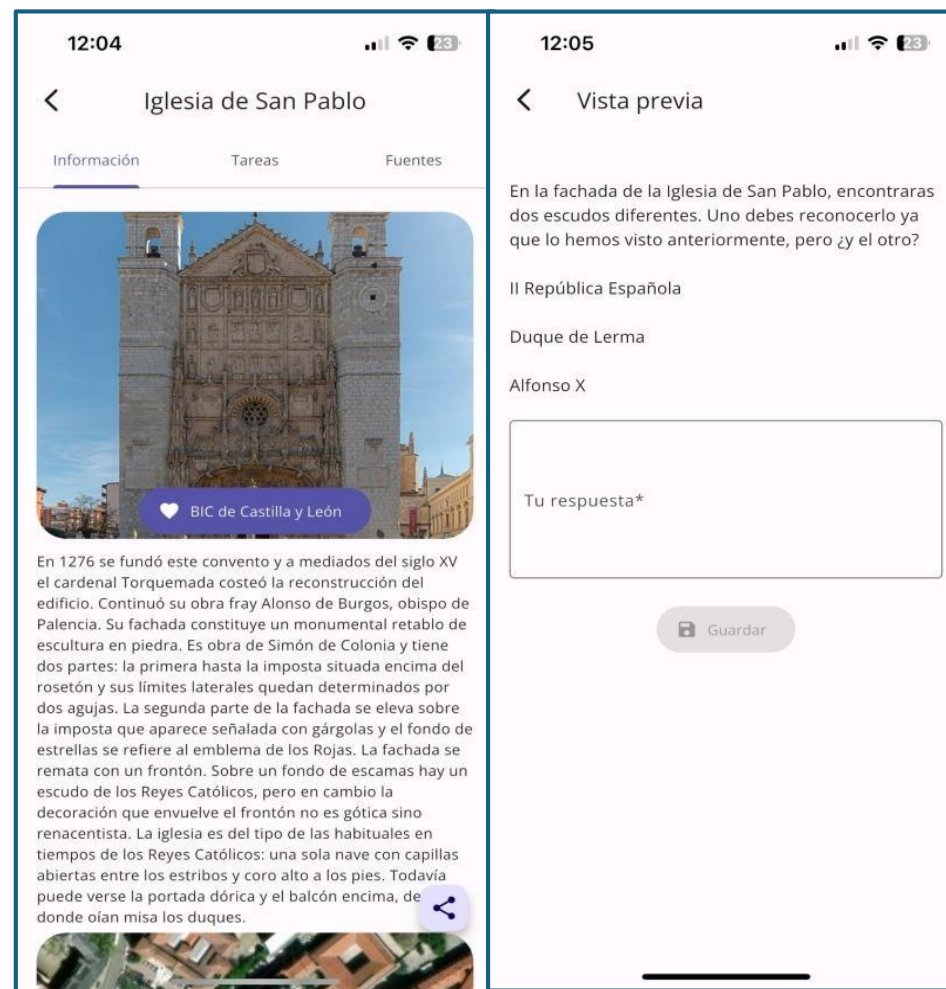
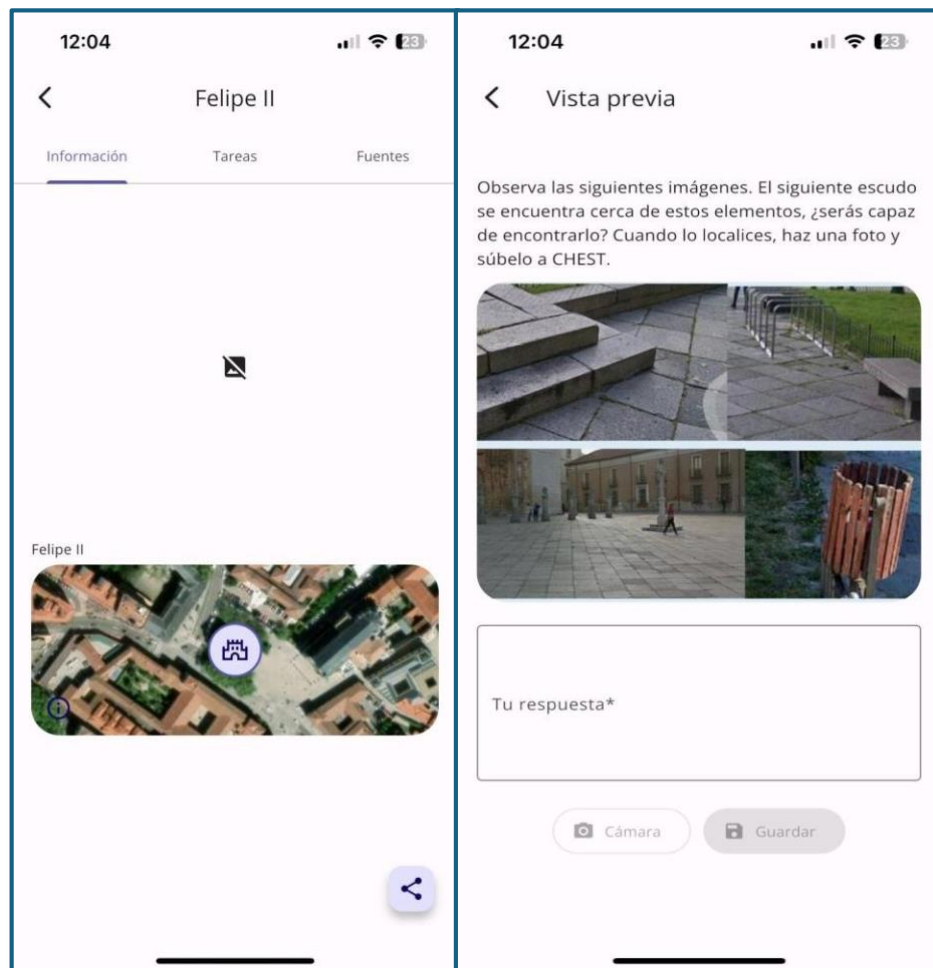
📷

Cámara

💾

Guardar

## WAYPOINT 4. MONUMENTO A FELIPE II. Y WAYPOINT 5. IGLESIA DE SAN PABLO



## WAYPOINT 6. PARROQUIA DE SANTA MARÍA MAGDALENA Y WAYPOINT 7. UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

12:06

Iglesia de Santa María Magdalena

Información
Tareas
Fuentes



BIC de Castilla y León

Edificio gótico-renacentista del siglo XVI, construido en piedra y ladrillo, bajo las trazas de Rodrigo Gil de Hontañón. Tiene planta de cruz latina, con nave de cinco tramos, cabecera rectangular y crucero marcado en planta. Iglesia fundada por Don Pedro de Lagasca, hombre de confianza de Carlos V. Se levanta sobre los restos de una ermita construida hacia 1158, sobre el arco de una de las puertas que daban acceso a Valladolid y que es conocido como arco de María de Molina. Rodrigo Gil de Hontañón dio las trazas y Francisco del Río continuó la edificación.



12:06

Vista previa

Busca en internet el escudo que corresponde a cada uno de tus dos principales apellidos y compártelo con el grupo.

Tus notas

Cámara
Guardar

12:06

Plaza de la Universidad

Información
Tareas
Fuentes



La plaza de la Universidad es una de las plazas principales del centro de la ciudad de Valladolid, en la comunidad autónoma de Castilla y León, España. Históricamente conocida como plaza de Santa María, fue renombrada a comienzos del siglo XX por encontrarse en ella la fachada de la universidad, actual Facultad de Derecho de la Universidad de Valladolid.



12:06

Vista previa

Observa cada estatua señalada en la imagen, identifica a qué disciplina científica pertenece y qué elementos poseen que refieren a su disciplina. Recuerda que la universidad se funda bajo la disciplina de la Iglesia.

Teología: ordena al resto de disciplinas. (Centro)

Retórica: uso de la palabra por escrito y hablada. (Jofaina en la mano, simboliza la cantidad de palabras requeridas para la disciplina)

Geometría: estudio de las figuras y el espacio que nos rodea, a partir de puntos, líneas, planos y volúmenes (dibujo sobre papel)

Derecho católico: (tiara papal sobre un libro)

Derecho civil: simboliza la justicia (espada)

Astronomía: (esfera celeste sobre la mano)

Medicina: (redoma: utensilio utilizado en medicina)

Filosofía: (globo terráqueo sobre la mano, donde habitan los hombres)

Historia: (espada y escudo, relejando las batallas, reyes y reinos)

Sabiduría e ignorancia: (parte superior, la sabiduría (matrona) pisa a la ignorancia, un niño con los ojos tapados)

12:07

Vista previa

Filosofía: (globo terráqueo sobre la mano, donde habitan los hombres)

Historia: (espada y escudo, relejando las batallas, reyes y reinos)

Sabiduría e ignorancia: (parte superior, la sabiduría (matrona) pisa a la ignorancia, un niño con los ojos tapados)



Tu respuesta\*

Cámara
Guardar

## WAYPOINT 8. COLEGIO DE SANTA CRUZ

12:07

<

Palacio de Santa Cruz

Información

Tareas

Fuentes



El palacio de Santa Cruz de Valladolid es la primera muestra de arte renacentista en España y fuera de Italia. Antigua sede del Colegio Mayor Santa Cruz, en la actualidad, el palacio es la sede del rectorado de la Universidad de Valladolid, del Museo de la Universidad de Valladolid (MUVa) y del Museo de Arte Africano Arellano Alonso, cuyas colecciones de arte africano fueron donadas también a la Universidad de Valladolid.





12:07

<

Vista previa

En la fachada del Palacio de Santa Cruz se encuentra un escudo antiguo. Busca y responde a las siguientes preguntas:

1º ¿En qué se diferencia el escudo con el que se aporta en la imagen si ambos son de los Reyes Católicos?

No aparece el símbolo de Granada

El yugo y las flechas

2º ¿Por qué?

Debido a su año de construcción, todavía Granada no se había reconquistado.

Por un fallo del artista en el momento en el que se esculpe el escudo

Por falta de recursos materiales

3º ¿Cuál fue la primera universidad de España?

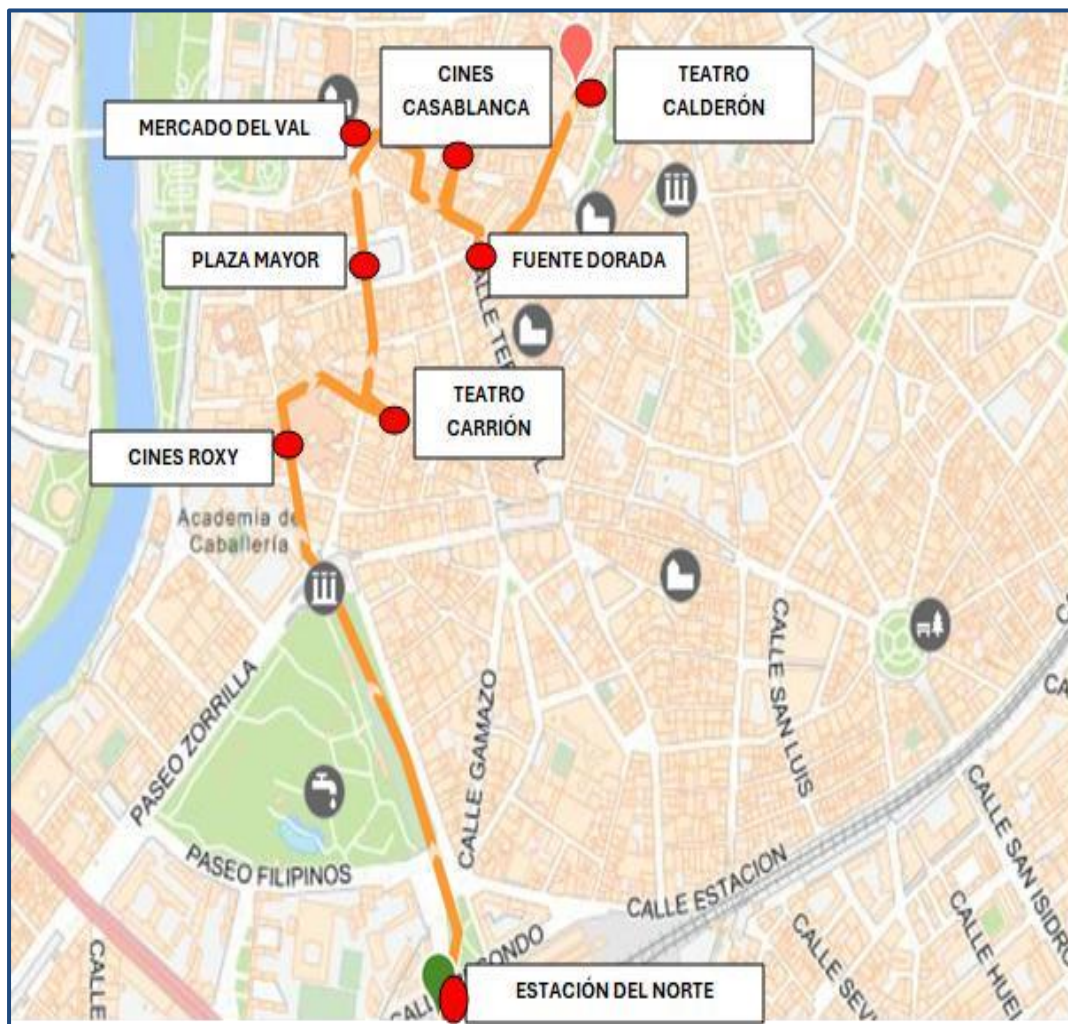
Universidad de Alcalá

Universidad de Palencia

Universidad de Granada

Universidad de Valladolid

## Anexo 5. Actividades CHEST, SEMINCI.



### WAYPOINTS DEL ITINERARIO:

- ESTACIÓN NORTE DE VALLADOLID
- CINES ROXY
- TEATRO CARRIÓN
- PLAZA MAYOR DE VALLADOLID
- CINES CASABLANCA
- FUENTE DORADA
- TEATRO CALDERÓN

## WAYPOINT 1. ESTACIÓN DEL NORTE Y WAYPOINT 2. CINES ROXY

12:23

Siroco

InformaciónTareasFuentes

Escultura en homenaje al Cercanías de Renfe



Tu respuesta\*

Guardar

12:23

Vista previa

Con relación a la película "Momento Mori", ¿en qué dos lugares característicos de Valladolid son grabadas estas escenas? Fíjate bien en los detalles y ayúdate de Google Maps si lo necesitas.



Tu respuesta\*

Guardar



12:44

Vista previa

Para esta actividad, en grupos, debéis crear los diálogos que creáis que mejor se ajustan a lo que está sucediendo en pantalla, considerando las expresiones, los gestos y el contexto visual. Cada grupo presentará su versión dialogada, y se valorará la originalidad, la coherencia narrativa y la capacidad de capturar la esencia de la escena sin palabras. Debéis subir a CHEST la versión más valorada.

1. Tiempos modernos, Charles Chaplin (minuto 00:20-01:20)

[https://www.youtube.com/watch?v=KHAaYxMinC8&ab\\_channel=JavierCarriba](https://www.youtube.com/watch?v=KHAaYxMinC8&ab_channel=JavierCarriba)

2. El niño, Charles Chaplin (minuto 00:10-01:10)

[https://www.youtube.com/watch?v=Z7-QdoofMq8&ab\\_channel=CharlieChaplin](https://www.youtube.com/watch?v=Z7-QdoofMq8&ab_channel=CharlieChaplin)

3. El bombero, Charles Chaplin (minuto 02:20-03:20)

[https://www.youtube.com/watch?v=ITJkyCPPbxc&ab\\_channel=BFILMSEstudios](https://www.youtube.com/watch?v=ITJkyCPPbxc&ab_channel=BFILMSEstudios)

4. El vagabundo consigue un trabajo, Charles Chaplin (minuto 00:00- 01:00)

[https://www.youtube.com/watch?v=WLVVCXIGeW4&list=RDEMEVP\\_Xcvehx5E9SM6vWCagA&index=16&ab\\_channel=CharlieChaplin](https://www.youtube.com/watch?v=WLVVCXIGeW4&list=RDEMEVP_Xcvehx5E9SM6vWCagA&index=16&ab_channel=CharlieChaplin)

Tus notas

### WAYPOINT 3. CINE CARRIÓN Y WAYPOINT 4. PLAZA MAYOR DE VALLADOLID

The image displays three sequential screenshots of a mobile application interface, likely for a location-based learning or activity. The app is titled 'TEATRO CARRIÓN' and features a navigation bar with 'Información', 'Tareas', and 'Fuentes'.

**Screenshot 1 (Left):** The time is 12:44. The title is 'TEATRO CARRIÓN'. The 'Información' tab is selected. The text describes a film scene: 'Película grabada en este escenario: Una muchachita de Valladolid (1958) (Calle Santiago)'. Below the text is a satellite map view of a city street with a red location pin. A sidebar on the right contains icons for sharing, deleting, and editing the location.

**Screenshot 2 (Middle):** The time is 12:45. The title is 'Vista previa'. The text describes the film scene: 'Patricio y Mercedes, una pareja de recién casados, tienen que cambiar sus costumbres al incorporarse al Cuerpo Diplomático de un país iberoamericano. Los flirteos amorosos que ambos mantienen en el nuevo país serán motivo de enfado. Mientras Patricio se ve obligado a seducir a la esposa de un canciller, Mercedes, de manera casual, obtiene importante información del diplomático.' Below the text is a photograph of a building facade.

**Screenshot 3 (Right):** The time is 12:46. The title is 'Plaza Mayor'. The text describes the location: 'La crisis del sector cinematográfico, acentuada por la competencia de las grandes superficies y la diversificación de las opciones de ocio, provocó el cierre de numerosos cines en Valladolid. Muchos de estos establecimientos, que formaban parte de la memoria sentimental de la ciudad, no pudieron adaptarse a los nuevos hábitos de consumo y terminaron desapareciendo del paisaje urbano, dejando tras de sí un vacío cultural y arquitectónico.' Below the text is a photograph of the Plaza Mayor in Valladolid.

## WAYPOINT 5. CINES CASA BLANCA, CALLE PLATERÍAS Y WAYPOINT 6. FUENTE DORADA

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>12:47</p> <p>&lt; Calle de la Platería</p> <p>Información Tareas Fuentes</p>  <p>El conjunto histórico de la Calle de la Platería, junto con la Plaza del Ochoavo forma parte del conjunto mercantil de la antigua Plaza del Mercado de Valladolid y el barrio de artesanos que tuvo que ser reedificado tras el incendio de 1561.</p>  <p>Quo vadis, Aida?</p> <p>En julio de 1995, en Srebrenica, Bosnia, Aida, traductora de la ONU, lucha por proteger a su familia y a miles de refugiados en un campo de la ONU tras la ocupación serbia. usando su acceso a información</p> | <p>12:47</p> <p>&lt; Vista previa</p> <p>Los Cines Casablanca, que abrieron sus puertas en mayo de 1987, se distinguieron desde sus comienzos por su programación centrada en el cine "alternativo" o de autor. Con una trayectoria de más de tres décadas, este establecimiento sigue siendo un referente clave para el cine independiente en la ciudad, manteniendo sus puertas abiertas al público hasta la fecha.</p> <p>Película grabada en este escenario: Voy a pasármelo bien (2022)</p> <p>Valladolid, 1989. David y Layla acaban de empezar Octavo de E.G.B. y a ambos les encanta el grupo "Hombres G". También se gustan mucho entre ellos, pero nada prospera. Poco más de treinta años después. David y Layla no se han vuelto a ver desde finales de los ochenta, pero nunca se han olvidado el uno del otro. Layla es directora de cine y ha ganado un Oscar. La vida de David, en cambio, ha sido más normal sin fama ni premios. Cuando Layla vuelve a la ciudad para recibir un homenaje.</p> <p>En la siguiente actividad se mostrarán diferentes escenas de películas que se estrenaron en estos cines. Ayudándote de la descripción, debes vincular las escenas con su descripción.</p> | <p>12:48</p> <p>Plaza de la Fuente Dorada</p> <p>Información Tareas Fuentes</p>  <p>Plaza de Fuente Dorada es un espacio público situado en la zona centro de la ciudad de Valladolid, en España.</p>  | <p>12:48</p> <p>&lt; Vista previa</p> <p>Imagina que eres un cineasta emergente y has sido contratado para crear un video promocional que capture la esencia de la Seminci de Valladolid y atraiga a nuevos públicos al festival. Tu objetivo es mostrar no solo las proyecciones de películas, sino también la atmósfera única de la ciudad durante el evento, su riqueza cultural y su atractivo para los amantes del cine.</p> <p>Para ello, debes crear un video de 1-3 minutos que incluya:</p> <p>Escenas de la ciudad: Imágenes de Valladolid, destacando sus lugares más emblemáticos y su ambiente cinematográfico (Teatro Zorrilla, Plaza Mayor, etc.).</p> <p>Eventos del festival: Momentos destacados de las actividades paralelas de la Seminci, como encuentros con cineastas, exposiciones, conciertos, etc.</p> <p>Testimonios: (Opcional) Breves entrevistas a asistentes al festival, expresando sus experiencias y opiniones.</p> <p>Música y sonido: Una banda sonora que refleje el espíritu del festival y de la ciudad.</p> <p>Llamada a la acción: Un mensaje final que invite al público a asistir a la Seminci.</p> <p>El video debe ser creativo, dinámico y persuasivo, transmitiendo la pasión por el cine y el atractivo de Valladolid como destino cultural. En el deben aparecer todas las personas del grupo, pudiendo</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## WAYPOINT 7. TEATRO CALDERÓN



12:49



< Vista previa

En esta actividad, por grupos, debéis crear desde cero un festival de cine completamente nuevo. Esto implica desarrollar todos los aspectos clave del evento: desde la creación de un nombre original y una historia que defina su identidad, hasta el diseño de un logo o imagen representativa y la concepción de la forma que adoptará su galardón. Cada grupo presentará su propuesta, argumentando las decisiones creativas y estratégicas tomadas para dar vida a su festival.

Nombre:

Historia:

Logo/imagen:

Diseño del galardón y características:

Para finalizar y quedarnos con un bonito recuerdo de esta ruta cinematográfica, vamos a realizar una foto grupal para subirla posteriormente a CHEST.

¡DECID TODOS SEMIINCI!

Tu respuesta\*

**Anexo 6. Actividad NEST, Ruta de Naturaleza del Parque de las Contiendas**

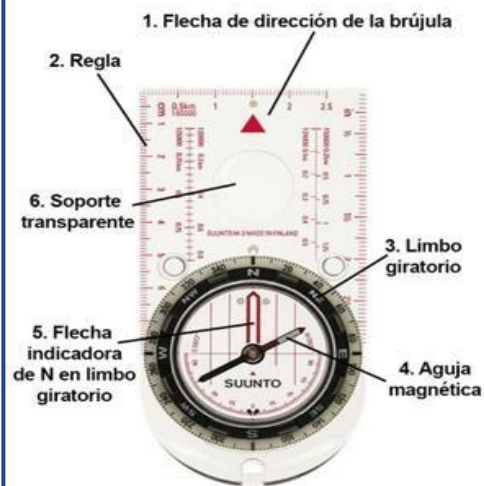


## INICIO DE RUTA

### EXPLICACIÓN TEÓRICA. PARTES Y UTILIZACIÓN DE LA BRÚJULA.

Comenzaremos por presentar el instrumento en sí, explicando de manera clara qué es una brújula y su propósito fundamental. Seguidamente, nos adentraremos en el reconocimiento de sus partes clave, señalando y explicando la función de la flecha de dirección, la regla, el limbo giratorio, la aguja magnética, la flecha indicadora del Norte y la base transparente. Finalmente, demostraremos cómo se utiliza la brújula para tomar un rumbo, cómo seguir una dirección preestablecida y cómo aplicar el concepto de contrarrumbo, sentando las bases para futuras prácticas de orientación en el terreno. Todo ello, se realizará utilizando el dossier de naturaleza previamente entregado...

 Escuchar



## ACTIVIDAD 1.2. RUMBO Y CONTRARRUMBO

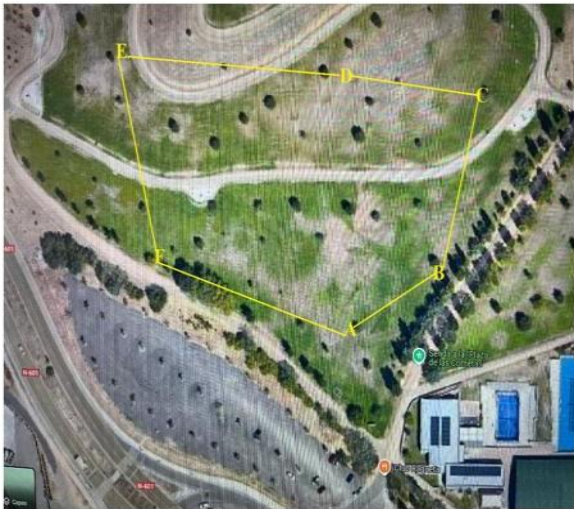
Para poner en práctica estos conceptos, realizaremos una actividad, cada subgrupo dividido por parejas, dividida en diferentes fases y con el apoyo del dossier para realizarla.

### Fase 1: Recorrido R-C

- Delimitar la superficie marcando físicamente los puntos A-B-C-D-E-F, sin que sean muy visibles.
- Repartir copias del mapa del recorrido a cada pareja e indicar el inicio de ruta en el punto A.

### Fase 2: Realización del recorrido y cálculo de rumbo y contrarrumbo.

El objetivo es recorrer la superficie marcada en el mapa, pasando por cada punto en orden. En cada segmento se deben realizar las siguientes tareas.



#### Segmento 1: De A a B

Toma de rumbo: desde el punto A, apunta tu brújula hacia el punto B. Toma el rumbo exacto y

Contrarrumbo de ida: calcula el contrarrumbo de A a B. Anótalo.

Sigue el rumbo: camina hacia B, usando la brújula para asegurarte de ir en la dirección correcta

#### Segmento 2: De B a C

Una vez en B, localiza el punto C en el mapa y en el terreno.

Toma de rumbo: desde B, apunta al punto C y toma el rumbo. Anótalo.

Contrarrumbo de ida: calcula el contrarrumbo de B a C. Anótalo.

Sigue el rumbo: camina hacia C.

#### Segmento 3: De C a D

Repite los pasos anteriores. Toma rumbo de C a D, calcula contrarrumbo y avanza.

#### Segmento 4: De D a E

Repite los pasos anteriores. Toma rumbo de D a E, calcula contrarrumbo y avanza.

#### Segmento 5: De E a F

Repite los pasos anteriores. Toma rumbo de E a F, calcula contrarrumbo y avanza.

#### Segmento 6: De F a A (Retorno al punto de partida)

Este es el segmento clave para el contrarrumbo. Una vez en el punto F, debes usar el punto A.

Contrarrumbo de retorno: en esta parte final, debéis volver al punto A desde el punto F, / el cálculo del contrarrumbo.

Sigue el rumbo: camina hacia A.

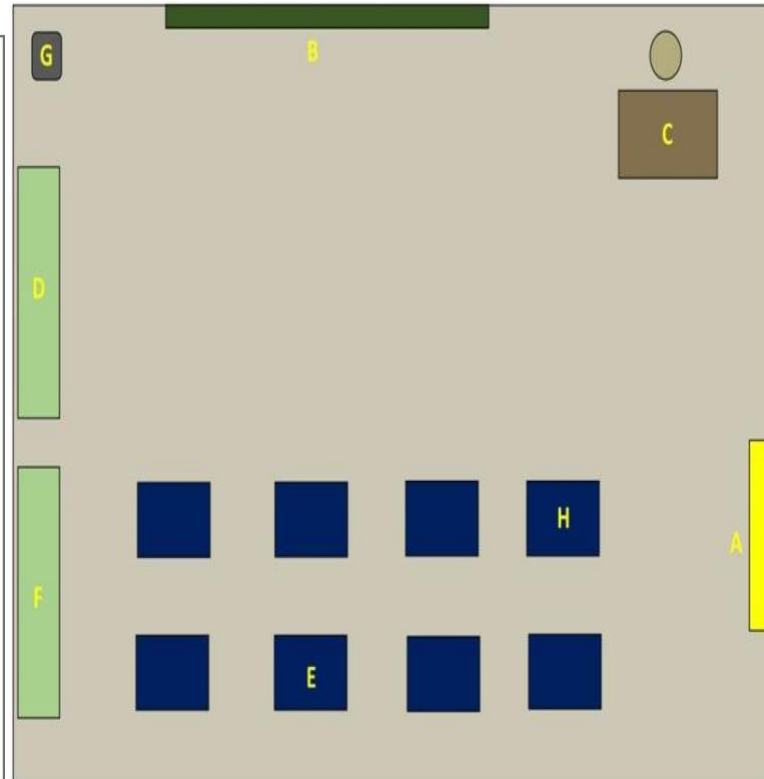
Mostrar

## ACTIVIDAD 2. MAPAS Y SUS ELEMENTOS

Se dividirá el grupo en subgrupos de 4 personas. A cada subgrupo se le entregará una regla y una copia del mapa, con su leyenda y escala correspondientes. En esta segunda fase, se llevará a cabo la actividad, primeramente, realizando una visualización del mapa, identificando los elementos de su leyenda y situándolos en el mapa, así como la escala a utilizar.

En dicha actividad, cada subgrupo debe calcular la distancia correspondiente entre todos los puntos y, siguiendo la escala, apuntar la distancia entre ellos conforme a esta. Por último, deben calcular la distancia siguiendo el recorrido de mapa de la letra A a la letra H y calcular la distancia total.

- A - B
- A - C
- A - D
- A - E
- A - F
- A - G
- A - H
- B - C
- B - D
- B - E
- B - F
- B - G
- B - H
- C - D
- C - E
- C - F
- C - G
- C - H
- D - E
- D - F
- D - G
- D - H
- E - F
- E - G
- F - H



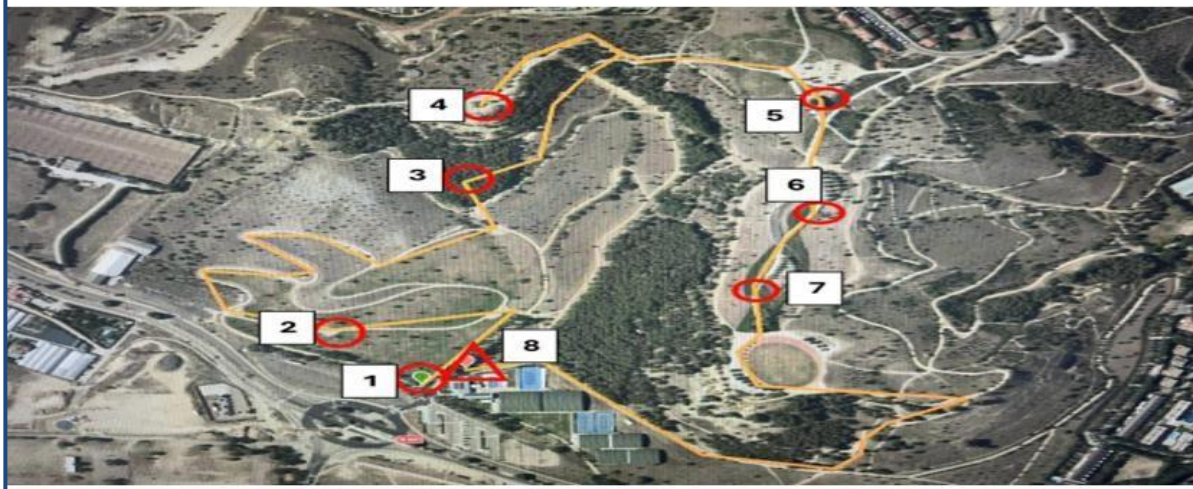
## ACTIVIDAD 3. CARRERA DE ORIENTACIÓN Y ACTIVIDADES DE NEST.

Integrando y aplicando todos los conocimientos adquiridos a lo largo de las dinámicas anteriores, esta última actividad se convertirá en un emocionante desafío práctico: una carrera de orientación. Los participantes, con sus brújulas y los mapas, uno en formato papel de la zona y otro que se puede observar mediante el visor de la aplicación NEST, deberán navegar a través de un recorrido preestablecido por las Contiendas. La dinámica no solo les exigirá aplicar con precisión los conceptos de rumbo y contrarrumbo para seguir la ruta designada, sino que también deberán medir el tiempo que tardan en completar cada segmento.

Cada subgrupo derivado del grupo total de participantes se dividirá en parejas o grupos de tres en función del número de personas. Cada subgrupo saldrá de un punto inicial diferente, el subgrupo 1 iniciará la ruta desde el punto de salida 1 y, el subgrupo 2, desde el punto de salida 8, haciendo el recorrido al revés. Cada pareja o trío, saldrá con un margen de 5 minutos de manera que se evite en mayor medida el seguimiento del resto de participantes. Cada subgrupo debe medir el tiempo que tardan en realizar el recorrido, de manera que se convierta en una carrera de orientación.

En cada punto indicado en el mapa, encontrarán una baliza donde deben anotar el símbolo correspondiente, el cual será diferente en cada punto, de manera que se asegure la llegada a cada punto y la necesidad de recoger una prueba de ello. Para ello, deben marcar en una hoja de reconocimiento aquellas balizas encontradas. Además, en cada baliza encontrada, los participantes deberán contestar a preguntas de conocimiento en la aplicación NEST.

Una vez finalizada la ruta por parte de los dos subgrupos, se reunirán todos los participantes y se realizará una asamblea final donde se compararán los tiempos empleados por cada pareja o trío para la realización del recorrido, las respuestas dadas a las preguntas en NEST, entregando el 1º, 2º y 3º puesto a los 3 mejores tiempos y, también se tendrán en cuenta el número de respuestas correctas. Para finalizar esta sesión, se llevará a cabo una foto grupal de todos los participantes.



## ACTIVIDADES DE CADA BALIZA EN NEST

### BALIZA 1

¿En qué año fue inaugurado el parque de Las Contiendas?

### BALIZA 2

¿Qué es el limbo giratorio en una brújula?

- Flecha principal que indica la dirección en la que te quieres mover
- Parte de la brújula que siempre apunta al norte magnético
- El disco que rodea la aguja magnética y que puedes girar.

 Escuchar

- ☒ Flecha principal que indica la dirección en la que te quieres mover
- ☐ El disco que rodea la aguja magnética y que puedes girar.
- ☐ Parte de la brújula que siempre apunta al norte magnético

Tus notas

## BALIZA 3

A lo largo del recorrido, veréis diferentes tipos de árboles. El Pino Carrasco, también conocido como Pino de Aleppo, es un árbol del Mediterráneo (norte y sur) con características distintivas que observaremos. Aunque su madera no es muy valorada por su resina y tamaño pequeño, se utiliza para piezas menores, embalajes, aglomerados, carbón, resina y pez, y su corteza para curtir pieles. Es una especie ideal para la reforestación, combatir la erosión y poblar terrenos secos y costeros gracias a su gran resistencia a la sequía.

Parte 1.

1. ordered" class="ql-align-justify">Al mirar el pino, ¿qué rasgo distintivo puedes notar del Pino Carrasco?

 Escuchar

- ☒ Alcanza una altura máxima de 10 metros.
- ☐ Su tronco es delgado y tortuoso.
- ☐ Su copa es frondosa y regular

Tus notas

¿Qué cualidad especial tiene el Pino Carrasco que lo hace tan bueno para crecer en zonas costeras y secas?



- ☒ Su resistencia a la sequía
- ☐ Su resistencia a la humedad.
- ☐ Su gran tamaño

Tus notas

¿Para qué fines se ha usado la madera del Pino Carrasco a lo largo del tiempo?



- ☒ Para fabricar instrumentos musicales.
- ☐ Para construir muebles finos.
- ☐ Para elaborar embalajes y obtener carbón.

Tus notas

Si pensamos en el pino piñonero, que es común en los pinares de Valladolid, ¿qué diferencias clave encuentras respecto al Pino Carrasco?



- ☒ El pino carrasco tiene un tronco más retorcido.
- ☐ El pino piñonero tiene agujas de color rojizo en lugar de verdes.
- ☐ Las piñas y piñones del pino carrasco son más pequeñas.

Tus notas

## BALIZA 4



Desde el mirador de la Dehesa, se pueden divisar 3 lugares importantes de la ciudad de Valladolid. ¿Puedes reconocerlos?

 Escuchar

Tu respuesta\*

## BALIZA 5



En este punto de la ruta, encontrarás un árbol característico, el moral blanco. A través de la imagen, debes saber reconocerlo y calcular el rumbo y contrarrumbo desde este árbol hasta el punto indicado en la foto.



## BALIZA 6

Con una escala de 1:25.000, donde un 1 cm en el mapa son 25.000 cm en la realidad, en un mapa obtienes una longitud de 4 centímetros (cm), ¿cuántos metros representa esa distancia en el terreno real?



- ☒ 1000 metros (1km)
- ☐ 1500 metros (1,5km)
- ☐ 1750 metros (1,75km)

Tus notas

## BALIZA 7

¿Qué es la equidistancia?



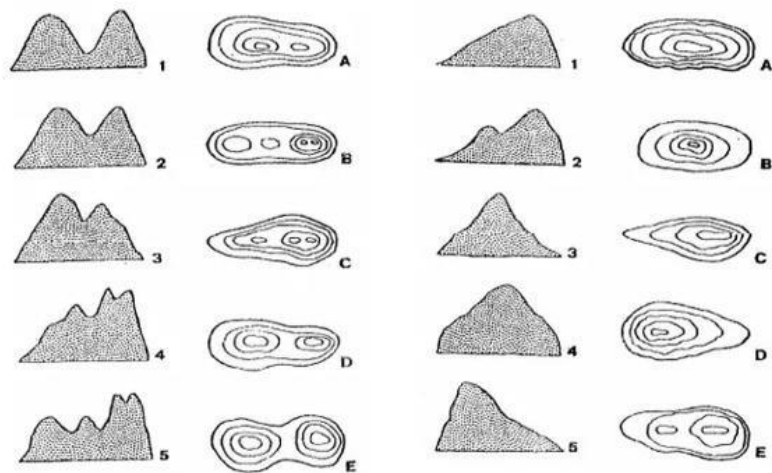
- ☒ Distancia entre dos puntos en un mapa
- ☐ Diferencia de altura entre las curvas de nivel
- ☐ Distancia entre la primera curva de nivel y la última

Tus notas

## BALIZA 8

### IDENTIFICACIÓN DE LAS CURVAS DE NIVEL CON EL RELIEVE

1. Identifica las curvas de nivel con el perfil de montaña correspondiente.



| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |

Identifica las curvas de nivel con el perfil de montaña correspondiente

**Anexo 7. Actividades NEST, ruta de naturaleza por el Valle del río Esgueva**

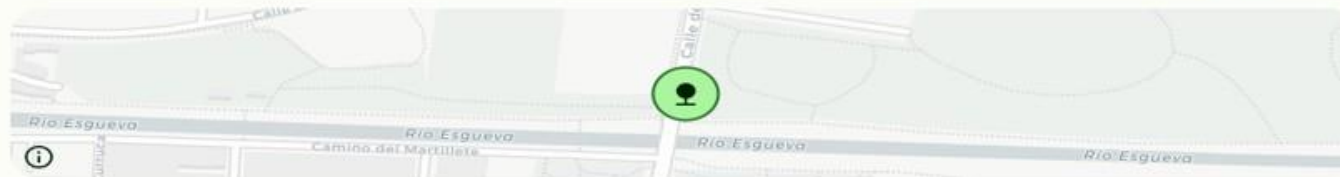


## INICIO DE RUTA. AGRUPACIÓN Y EXPLICACIÓN TEÓRICA

El Sendero Verde del Valle de Esgueva es una ruta popular para actividades al aire libre como senderismo, ciclismo y correr. En total, el sendero tiene una longitud de 14.5 kilómetros, llegando hasta Villanueva de los Infantes, aunque se puede dividir y hacer recorridos más cortos de ida y vuelta.

El río Esgueva, también conocido como La Esgueva, es un río que nace al pie de Peña Cervera, en la provincia de Burgos. A lo largo de 120 kilómetros atraviesa Burgos, Palencia y Valladolid hasta llegar al Pisuerga, donde desemboca.

 Escuchar



### FASE 1

Todos los participantes deben estar a las 08:45 horas en la localización indicada anteriormente, donde se realizará la explicación teórica de los beneficios de la actividad física para la salud, el calentamiento y los estiramientos previos a la actividad física, el ritmo y el pulso cardíaco y, la respiración.

### FASE 2

Durante esta fase, se realizará la explicación teórica de bases fundamentales de la actividad física, apoyándose en el dossier de esta ruta.

 Escuchar

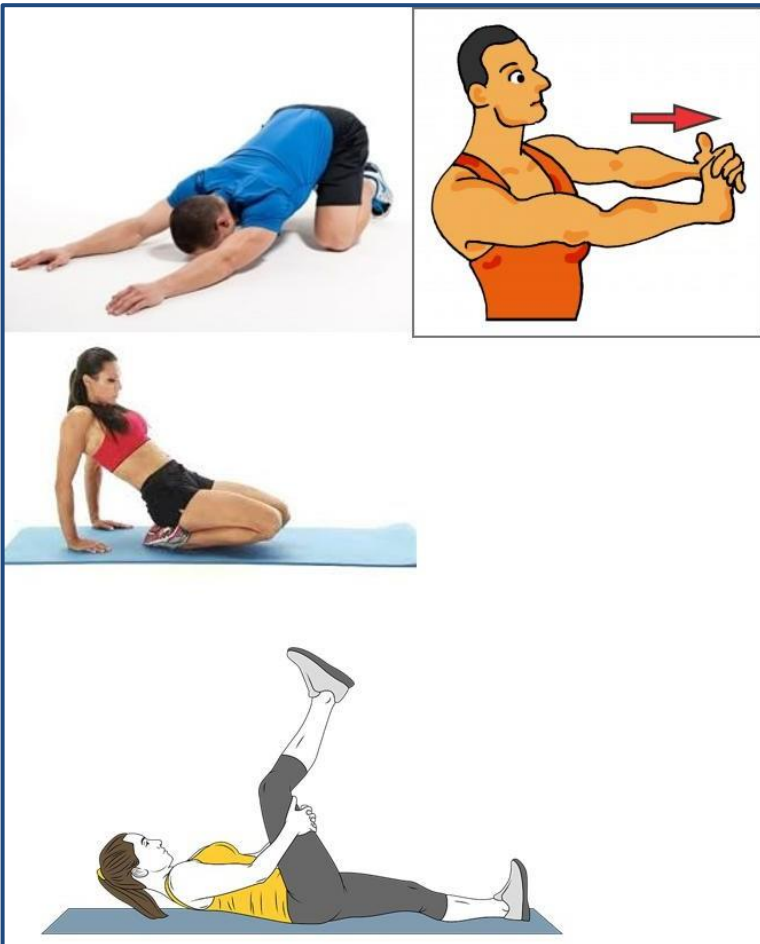
Durante el recorrido, se llevarán a cabo diferentes ritmos de paso, de forma moderada, de manera que así se vea alterada tanto el ritmo como la respiración de los participantes. Para ello, en diferentes puntos de la ruta, el ritmo de marcha variará habiendo tramos de ritmo más relajado y otros tramos de ritmo más elevado. Entre los puntos de color verde, el ritmo de marcha será más relajado, mientras que, entre los puntos de color rojo, el ritmo de marcha se elevará. De esta manera, los participantes experimentarán las diferencias entre su ritmo cardíaco y la respiración en los diferentes tramos. Para reflejar la diferencia entre sus ritmos cardíacos y la respiración, los participantes deben anotarlos en las siguientes tablas que se les entregará antes de iniciar la ruta.

 Escuchar

## PARADA 1. ESTIRAMIENTOS

### ACTIVIDAD 1

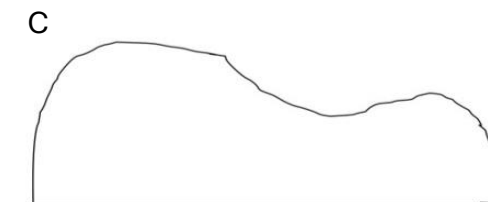
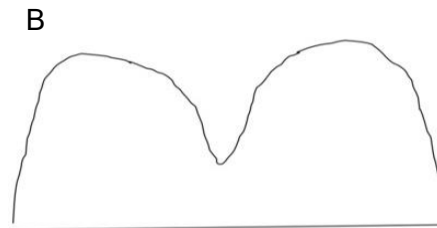
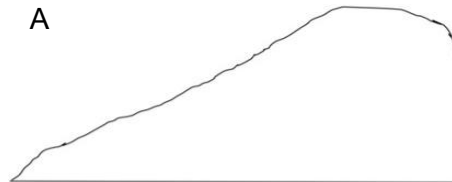
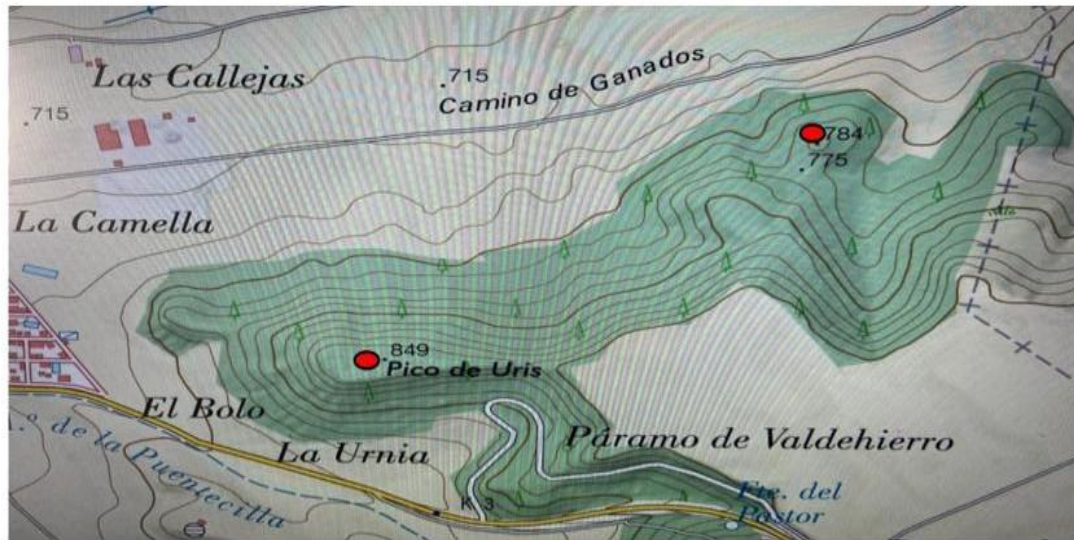
1º Atendiendo a los estiramientos y el calentamiento realizados antes de iniciar la ruta, debéis relacionar los siguientes músculos con el estiramiento correspondiente e indicarlo en NEST.



## ACTIVIDAD 2

### ACTIVIDAD 2.1 MAPA TOPOGRÁFICO

Teniendo en cuenta el siguiente mapa topográfico de los alrededores de Renedo de Esgueva. ¿A qué perfil topográfico correspondería teniendo en cuenta los dos picos indicados en la imagen?



## ACTIVIDAD 2.2 SAUCE BLANCO



Según CSIC (2016), el *Salix alba*, conocido comúnmente como sauce blanco, es una especie arbórea caducifolia caracterizada por su rápido desarrollo, pudiendo alcanzar alturas de hasta 25 metros. Sus hojas, de tonalidad gris plateada y textura sedosa en el envés, presentan bordes aserrados y dimensiones que oscilan entre los 5 y 12 centímetros. Este árbol posee notables propiedades medicinales; su corteza contiene salicina, compuesto precursor del ácido salicílico, base de la aspirina moderna. Gracias a la salicina, el sauce blanco exhibe efectos analgésicos, antiinflamatorios y antipiréticos. Adicionalmente, su madera destaca por su ligereza y flexibilidad, lo que la hace idónea para la fabricación de cerillas y otros enseres.

Contesta a las siguientes preguntas y escoge la respuesta correcta. Podéis utilizar internet si es necesario.

1º Considerando el origen del término "aspirina", ¿qué elemento clave presente en la corteza del *Salix alba* conecta directamente con el antiguo uso medicinal de este árbol?



- ☒ La salicina, por su relación etimológica con el nombre científico del árbol
- ☐ La lignina, por su abundancia en la madera.
- ☐ El ácido acético, por su sabor amargo.

Tus notas

2º Si la madera del sauce blanco es reconocida por su ligereza y flexibilidad, ¿qué característica arquitectónica o de ingeniería pasada, común en zonas húmedas, podría haber aprovechado estas propiedades más allá de los utensilios mencionados?



- ☒ La elaboración de vigas maestras para templos.
- ☐ La fabricación de cestas y estructuras ligeras para diques o construcciones ribereñas.
- ☐ c) El tallado de grandes esculturas monumentales.

Tus notas

3º Más allá de su uso como precursor farmacológico, ¿qué otro árbol mediterráneo, conocido por sus hojas plateadas y su resistencia, comparte un hábitat similar al del sauce blanco, aunque con una resina de uso históricamente diferente?



- ☒ El alcornoque (*Quercus suber*).
- ☒ El alcornoque (*Quercus suber*).
- ☐ El olivo (*Olea europaea*).

Tus notas

## PARADA 2.

### Mindfulness: ancla tu calma en la ruta

En esta parada, llevaremos a cabo una actividad de mindfulness, la cual se hará de pie en con el objetivo de bajar las pulsaciones y controlar la respiración, teniendo en cuenta que se realiza después del primer tramo de ritmo elevado. Esta pausa permitirá refrescar la mente y el cuerpo para continuar la ruta con mayor energía y bienestar

1. ordered" class="ql-align-justify">**Encuentra tu ancla (1 minuto):** ponte de pie, pies al ancho de los hombros. Siente tus pies en el suelo, como raíces. Relaja hombros y brazos. Cierra los ojos o mira un punto fijo, buscando tu equilibrio.
2. ordered" class="ql-align-justify">**Respira con conciencia (3 minutos):** lleva la atención a tu respiración. Inhala lento por la nariz, sintiendo cómo se infla tu abdomen. Exhala lentamente por la boca, haciendo la exhalación un poco más larga (ej. inhala en 4, exhala en 6). Con cada exhalación, siente cómo la tensión se va y te anclas más al suelo. Siente cómo tu corazón se calma con tu respiración.
3. ordered" class="ql-align-justify">**Vuelve al presente (1 minuto):** abre los ojos lentamente. Siente los sonidos de la naturaleza y la temperatura del aire. Tómame un momento para apreciar la calma antes de seguir tu camino.



Tu respuesta\*

## PARADA 3

### ACTIVIDAD 3.1

A lo largo de las rutas de senderismo, se pueden identificar diferentes señales que nos indican características de esta. A lo largo de esta ruta, encontraremos una señal que indica que esta zona puede ser compartida tanto por personas como por ciclistas. ¿Cuál de las siguientes es la correcta?

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| C | <input type="checkbox"/> |
| B | <input type="checkbox"/> |
| A | <input type="checkbox"/> |



## ACTIVIDAD 3.2

A lo largo del recorrido del río Esgueva, podréis encontrar esta estructura. ¿Para qué creéis que sirve? Tened en cuenta que todo lo que rodea el río son campos de agricultura.

Para guardar el agua en caso de sequía. ☐

Para agrupar todas las especies de peces para la pesca. ☐

Para conducir y distribuir agua desde una fuente principal hasta un lugar donde es necesario. ☐



# PARQUE BRASICORTO

## ACTIVIDAD 1

En esta última parada, situados ya en el Parque Brasicorto de Renedo, se hará una actividad de cooperación entre todos los participantes. En función del número de ellos se organizará un grupo o dos, donde todos deben entrelazar sus manos creando un nudo, con el objetivo posterior de conseguir desarmarlo de manera cooperativa. Los pasos que deben seguir son los siguientes:

1. ordered" class="ql-align-justify">**Formar el círculo inicial:** todos de pie, mirando al centro, hombros casi tocándose.
2. ordered" class="ql-align-justify">**Crear el "nudo":**
3. ordered" class="ql-align-justify">Mano derecha: cada persona extiende su brazo derecho hacia el centro y agarra la mano derecha de otra persona que no esté a su lado.
4. ordered" class="ql-align-justify">Mano izquierda: luego, cada persona extiende su brazo izquierdo y agarra la mano izquierda de otra persona que no sea la persona con la que ha agarrado con su mano derecha.
5. ordered" class="ql-align-justify">**Desenredar el nudo:** la tarea es sencilla: desenredarse y terminar en un círculo perfecto sin soltar las manos. Deberán moverse con cuidado, pasar por encima o por debajo de brazos y cuerpos, y comunicarse mediante el diálogo para encontrar la solución

## ACTIVIDAD FINAL

Para cerrar nuestro programa, se hará una actividad muy especial, para ver y sentir todas las conexiones que se han creado juntos. La actividad se denomina "El hilo invisible de nuestras historias". Únicamente se necesitarán un ovillo de lana y colocar a todos los participantes en círculo. Para jugar, se deberán seguir los siguientes pasos:

1. ordered" class="ql-align-justify">**Pensamientos:**
2. bullet" class="ql-align-justify">Cada integrante debe pensar en tres cosas:
3. bullet" class="ql-align-justify">Algo que aprendieron de sí mismos en este programa.
4. bullet" class="ql-align-justify">Una cualidad que admiran de otra persona del grupo.
5. bullet" class="ql-align-justify">Un momento o recuerdo especial que vivieron aquí.
6. ordered" class="ql-align-justify">**Tejiendo nuestra red:**
7. bullet" class="ql-align-justify">Cuando estén listos, se formará un círculo. El coordinador empezará sosteniendo el ovillo de lana. Dirá una de las cosas que pensó y, manteniendo el extremo del ovillo, se lo lanzará a alguien del círculo, con el que haya podido experimentar uno de esos pensamientos o haya sentido un gran impacto respecto a la misma en el programa.
8. bullet" class="ql-align-justify">La persona que lo reciba sujetará la lana firmemente, compartirá que haya pensado, y luego lanzará el ovillo a otra persona, ¡y así sucesivamente!
9. bullet" class="ql-align-justify">La idea es que la lana vaya de mano en mano, creando una telaraña en el centro. ¡Lo importante es no soltar nunca el trozo de lana que ya tienen!
10. ordered" class="ql-align-justify">**Viendo nuestra conexión:**
11. bullet" class="ql-align-justify">Una vez que la telaraña esté formada, tirarán suavemente de su trozo de lana. Creando una telaraña que representa todas las conexiones, aprendizajes y momentos que han compartido. ¡Es el "hilo invisible" que nos une!

Una vez finalizada la sesión, se dará por concluida la ruta y se realizará una foto grupal de todos los participantes con la tela de araña formada con la última actividad.