TORNEM A JUGAR ALS CARRERS

FP para la reconstrucción: juegos tradicionales sostenibles

Modalidad A

1. Sinopsis del proyecto, enlace al vídeo y premios a los que se presenta

Sinopsis del proyecto

Tras las graves inundaciones provocadas por la DANA en la Comunitat Valenciana, el alumnado de Formación Profesional de la familia de Madera, Mueble y Corcho puso sus conocimientos y habilidades al servicio de la comunidad educativa, colaborando en la recuperación de centros afectados. A través del diseño, fabricación, reparación e instalación de mobiliario y elementos de equipamiento, el alumnado dio respuesta a necesidades reales detectadas en los centros damnificados. Este proyecto de Aprendizaje-Servicio permitió desarrollar competencias profesionales, personales y sociales en un contexto auténtico de trabajo, fomentando valores de solidaridad, compromiso y ciudadanía activa. La iniciativa contribuyó a mejorar los espacios educativos afectados mientras demostraba el potencial transformador de la Formación Profesional al servicio de la sociedad.

b) Enlace al vídeo

Tornem a jugar als carrers
https://www.youtube.com/watch?v=ibV_C6FiA8s

c) Premios a los que se presenta el proyecto

- En primer lugar: Premio nº 18 – Calidad en proyectos de aprendizaje-servicio en la etapa de Formación Profesional.
- En segundo lugar: Premio nº 15 – Inclusión.
- En tercer lugar: Premio nº 17 – Aprendizaje-servicio a través del juego.

2. Problema social o necesidad del entorno a la que se atiende

Contexto y diagnóstico del impacto de la DANA de 2024

La DANA de 2024 dejó una profunda huella material y emocional en numerosos municipios de la provincia de Valencia. Entre sus consecuencias más graves se encuentra el deterioro y la pérdida de uso de los espacios públicos urbanos que tradicionalmente actuaban como lugares de encuentro, recreo y convivencia comunitaria.

Esta situación afectó de forma directa e intensa a toda la población, pero de manera muy acusada a colectivos en situación de mayor vulnerabilidad como la **infancia**, las **personas mayores** y las **personas con diversidad funcional**, reduciendo drásticamente sus oportunidades de socialización, esparcimiento y ocio compartido.

Carencia en la dimensión social, cultural y emocional

Durante las fases iniciales de respuesta a la catástrofe, las administraciones y los servicios de emergencia se concentraron en cubrir las necesidades materiales y logísticas básicas. Sin embargo, quedaron desatendidas otras dimensiones fundamentales para la recuperación integral de las personas y de la comunidad:

- **Pérdida del derecho al juego y a la vida comunitaria:** La falta de áreas lúdicas adaptadas redujo las posibilidades de esparcimiento en entornos seguros.

- **Impacto en el bienestar emocional y la salud mental:** Tras la vivencia de la catástrofe, se hizo evidente la falta de herramientas comunitarias que favorecieran la resiliencia emocional, el apoyo mutuo, la interacción social y la reconstrucción de los vínculos comunitarios.
- **Ruptura de los vínculos intergeneracionales:** La destrucción de plazas y parques interrumpió el contacto cotidiano entre vecinos, aumentando el riesgo de aislamiento de las personas mayores y la pérdida de espacios de convivencia entre diferentes generaciones.

Respuesta y reto concreto al que atiende el proyecto
Ante este diagnóstico, el proyecto responde a una necesidad social real, concreta y alcanzable: **dotar a los municipios afectados por la DANA de juegos tradicionales de madera, sostenibles y con diseño accesible**, que permitan recuperar el valor educativo, cultural y social del juego como herramienta de encuentro, participación y bienestar. A través de esta intervención, la iniciativa no solo rescata el patrimonio lúdico y la memoria cultural, sino que utiliza el juego como herramienta para reactivar la convivencia intergeneracional en la calle y restituir el sentido de pertenencia. De este modo, el alumnado pone sus competencias profesionales al servicio de una necesidad real del entorno, contribuyendo a la reconstrucción social y emocional de las comunidades afectadas por la DANA y sitúa a la Formación Profesional y a la educación inclusiva en el centro de la reconstrucción social del territorio.

3. Descripción del servicio y de las tareas que contiene

El servicio consiste en dotar a los municipios de la provincia de Valencia afectados por la DANA de 2024 de equipamientos lúdicos consistentes en el diseño, fabricación, acondicionamiento e instalación de juegos tradicionales de madera sostenibles y accesibles, con el objetivo de recuperar espacios de encuentro comunitario y favorecer la convivencia, el ocio inclusivo y el bienestar emocional de la ciudadanía. La finalidad principal es impulsar la recuperación social, emocional y comunitaria en los espacios públicos dañados, utilizando el juego tradicional como vehículo intergeneracional para reactivar la convivencia, el apoyo mutuo y el bienestar colectivo.

El desarrollo del servicio se realiza mediante un modelo de trabajo inclusivo y colaborativo entre el alumnado del CIPFP Ciutat de l'Aprenent (Grado Medio de Instalación y Amueblamiento) y el alumnado del CEE Profesor Sebastián Burgos que llevaron a cabo un proceso completo de trabajo vinculado a necesidades reales del entorno. El alumnado de FP asume un papel de mentoría y acompañamiento técnico, compartiendo talleres y aprendizajes con el alumnado con diversidad funcional en todas las fases.

En primer lugar, identificó junto con ayuntamientos, centros educativos y entidades colaboradoras los espacios que requerían actuaciones prioritarias. Posteriormente, diseñó diferentes propuestas de juegos tradicionales accesibles y adaptados a distintas edades, seleccionó materiales sostenibles y elaboró los planos técnicos necesarios para su fabricación.

Las principales tareas que lleva a cabo el alumnado son:

- **Análisis participativo e investigación:** Identificación de las necesidades del entorno tras la DANA e investigación de juegos tradicionales de madera con valor cultural y patrimonial.
- **Diseño accesible y sostenible:** Elaboración de planos, escalas y prototipos aplicando criterios de accesibilidad universal, seguridad y uso de madera certificada de bajo impacto ambiental.
- **Fabricación cooperativa en taller:** Mecanizado de madera, ensamblaje, lijado, acabado y pintura en equipos de trabajo mixtos (FP y CEE) bajo la supervisión del profesorado técnico.
- **Logística y comunicación:** Contacto con las corporaciones municipales, organización del transporte e integración de elementos visuales orientativos producidos con la colaboración del Departamento de Artes Gráficas.

- **Jornadas de entrega y dinamización comunitaria:** Presentación pública de los juegos en las localidades destinadas, explicando su funcionamiento y promoviendo el encuentro intergeneracional.
- **Sistema de préstamo continuado:** Articulación de un modelo de cesión para garantizar el uso rotatorio y duradero en festividades o actividades municipales.

En definitiva, el alumnado realizó las tareas de mecanizado, montaje, acabado, protección y control de calidad de los elementos construidos, aplicando los conocimientos y competencias adquiridos en los diferentes módulos profesionales. Finalmente, participó en las labores de transporte, instalación y puesta en servicio de los juegos en los espacios públicos seleccionados.

El impacto del proyecto puede evidenciarse a través del número de juegos fabricados e instalados, los espacios comunitarios recuperados, las personas beneficiarias directas, la participación de entidades colaboradoras y las valoraciones positivas recogidas por parte de ayuntamientos, centros educativos y ciudadanía. De este modo, el servicio contribuye de manera tangible a la reconstrucción social y emocional de los municipios afectados, promoviendo cambios duraderos en la convivencia y en el uso comunitario de los espacios públicos.

- **Resultados tangibles:** Fabricación de un lote de entre 8 y 10 juegos de madera tradicionales, reutilizables, accesibles y duraderos.
- **Evidencias e indicadores de impacto:** El impacto en la comunidad se constata mediante los documentos de recepción y cesión municipal, cuestionarios de valoración aplicados a los ayuntamientos receptores, el portafolio audiovisual del proyecto, las bitácoras de aprendizaje del alumnado y las rúbricas de evaluación competencial.

4. Vinculación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

El proyecto se alinea de manera directa y estructural con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas al dar respuesta a las consecuencias de una emergencia climática integrando aprendizaje, compromiso social, sostenibilidad e inclusión a través de la recuperación de espacios comunitarios afectados por la DANA, mediante una propuesta cultural basada en el juego tradicional.

- **ODS 3. Salud y bienestar**

  Meta 3.4: Promover la salud mental y el bienestar.

  La instalación de juegos tradicionales en espacios públicos favorece el bienestar emocional de la ciudadanía, especialmente de la infancia y las personas mayores, generando oportunidades de ocio saludable, convivencia y recuperación emocional tras una situación traumática derivada de la DANA. Los juegos tradicionales de madera fabricados actúan como vehículo para la resiliencia emocional, la alegría compartida y la recuperación del bienestar mental, fomentan el encuentro intergeneracional y el apoyo mutuo, contribuyendo a reducir el estrés en la comunidad.

- **ODS 4. Educación de calidad**

  Meta 4.7: Garantizar que todo el alumnado adquiera los conocimientos y competencias necesarios para promover el desarrollo sostenible.

  El proyecto permite al alumnado aplicar aprendizajes técnicos en un contexto humano real de servicio a la comunidad, el alumnado "aprende haciendo con sentido" desarrollando competencias profesionales, sociales y cívicas en un entorno inclusivo, relacionadas con la sostenibilidad, la solidaridad, la diversidad y la ciudadanía activa.

- **ODS 10. Reducción de las desigualdades**

  Meta 10.2: Potenciar y promover la inclusión social de todas las personas.

El desarrollo del proyecto garantiza la participación activa en todas sus fases del alumnado con diversidad funcional del CEE Profesor Sebastián Burgos. A su vez, se promueve la igualdad de oportunidades y el aprendizaje mutuo en equipos de trabajo colaborativos. Además, los juegos diseñados incorporan criterios de accesibilidad e inclusión, favoreciendo la participación de personas de diferentes edades y capacidades, y promoviendo espacios de convivencia abiertos a toda la ciudadanía.

- **ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles**

  Meta 11.7: Proporcionar acceso universal a zonas verdes y espacios públicos seguros, inclusivos y accesibles.

  La iniciativa contribuye a la recuperación y revitalización de espacios comunitarios afectados por la DANA, mejorando su funcionalidad y favoreciendo la creación de entornos seguros, accesibles, inclusivos y adaptados a las necesidades de la población a la infancia, las personas mayores y los colectivos vulnerables.

- **ODS 12. Producción y consumo responsables**

  Meta 12.2: Lograr la gestión sostenible y el uso eficiente de los recursos naturales.

  La fabricación de los juegos en los talleres aplica criterios de ecodiseño, uso de madera certificada y materiales sostenibles, optimización de recursos, reducción de residuos, modularidad y durabilidad de los equipamientos lúdicos y la sensibilización del alumnado sobre la importancia de los procesos productivos sostenibles.

- **ODS 17. Alianzas para lograr los objetivos**

  Meta 17.17: Fomentar alianzas eficaces entre administraciones públicas, entidades sociales, centros educativos y otros agentes.

  El proyecto se desarrolla mediante la colaboración entre centros educativos, administraciones locales y entidades del entorno, demostrando el valor del trabajo en red para dar respuesta a necesidades sociales derivadas de una emergencia. En conjunto, el proyecto favorece la reconstrucción social y emocional de los municipios afectados por la DANA, promoviendo comunidades más inclusivas, resilientes y sostenibles, al tiempo que convierte la Formación Profesional en una herramienta de transformación y compromiso con el entorno que se estructura como una alianza sólida de gobernanza colaborativa entre centros de FP, educación especial, ayuntamientos afectados, tejido empresarial (Mandriladora Alpesa S.L.) y entidades sociales (Xarxa Joves.net y Fundació Horta Sud).

5. Necesidades educativas de los niños, niñas o jóvenes participantes

El proyecto se dirige a alumnado de Formación Profesional de la familia profesional de Madera, Mueble y Corcho, un grupo caracterizado por una marcada orientación práctica y una elevada motivación hacia las actividades vinculadas a la fabricación, el diseño y la transformación de materiales. No obstante, como ocurre habitualmente en las enseñanzas de FP, el grupo presenta una importante diversidad de perfiles académicos, personales y sociales, incluyendo alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje y necesidades de apoyo educativo.

Entre las principales necesidades detectadas se encuentra la de conectar los aprendizajes técnicos con situaciones reales que permitan al alumnado comprender la utilidad social de sus competencias profesionales. Asimismo, se identificó la necesidad de fortalecer competencias transversales como el trabajo en equipo, la comunicación, la planificación de proyectos, la resolución de problemas y la capacidad de adaptación a contextos cambiantes.

El proyecto también surge como una oportunidad para fomentar valores de solidaridad, empatía, responsabilidad y compromiso ciudadano. Aunque el alumnado mostró sensibilidad hacia las consecuencias de la DANA, muchos desconocían el alcance real de sus efectos sobre la vida cotidiana de las personas afectadas y sobre la recuperación de las comunidades. La participación en una iniciativa de servicio permitió tomar conciencia de estas necesidades y asumir un papel activo en la búsqueda de soluciones.

Además, el desarrollo del proyecto favoreció la mejora de la convivencia y la cohesión del grupo, ya que exigió procesos continuos de cooperación, toma de decisiones compartidas y distribución de responsabilidades. El alumnado tuvo que organizarse para diseñar, fabricar e instalar los elementos previstos, afrontando retos reales similares a los que encontrará en su futuro profesional.

Por último, la experiencia permitió desarrollar competencias relacionadas con la sostenibilidad, la inclusión y el compromiso con el entorno, ayudando al alumnado a comprender que su futura profesión puede contribuir de forma significativa al bienestar de la comunidad. De este modo, el proyecto respondió tanto a necesidades formativas como personales, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia significativa con un impacto social tangible.

El proyecto atiende a las necesidades formativas y personales de dos grupos de alumnado con perfiles y realidades muy diversas que cooperan de forma coordinada:

1. Alumnado del CIPFP Ciutat de l'Aprenent (Grado Medio de Instalación y Amueblamiento)

Necesidad de aprendizaje técnico contextualizado: Reclaman metodologías donde los contenidos de taller (interpretación de planos, mecanizado de madera, acabados y prevención de riesgos) no se queden en ejercicios teóricos o simulados, sino que cobren un sentido social real y de utilidad comunitaria.

Desarrollo de competencias transversales (soft skills): Se detecta la necesidad de entrenar habilidades clave para la empleabilidad futura en la industria del mueble y la madera, como la comunicación efectiva, la empatía, el trabajo en equipo, la resolución adaptativa de problemas y la flexibilidad.

Integración de los nuevos módulos de FP: Requieren la aplicación práctica e intersectorial de las competencias de los nuevos módulos de Sostenibilidad aplicada al sistema productivo y de Itinerario Personal para la Empleabilidad (IPE I e IPE II) fijados por la Ley Orgánica 3/2022.

2. Alumnado del CEE Profesor Sebastián Burgos (Educación Especial)

Inclusión social activa: Existe la necesidad de superar enfoques asistenciales tradicionales, ofreciendo oportunidades para ejercitar su autonomía, visibilizar sus capacidades y participar como co-creadores en igualdad de condiciones.

Desarrollo de autonomía funcional y relacional: Necesidad de interactuar en entornos de aprendizaje inclusivos fuera de su centro habitual, fortaleciendo sus habilidades comunicativas y de colaboración práctica a través del trabajo de taller (mecanizado simple, lijado, acabado y pintura).

6. Objetivos educativos y/o competencias que se trabajan

El proyecto integra los aprendizajes propios de la familia profesional de Madera, Mueble y Corcho con una actuación solidaria de servicio real, promoviendo un desarrollo profesional, humano y cívico orientado a la recuperación de espacios comunitarios afectados por la DANA. A través del diseño y fabricación de juegos tradicionales de madera accesibles y sostenibles, el alumnado desarrolla competencias técnicas, personales y sociales en un contexto de utilidad pública.

Objetivos educativos generales

1. Aplicar los conocimientos y destrezas profesionales adquiridos en la Formación Profesional para dar respuesta a una necesidad real de la comunidad.
2. Desarrollar valores de solidaridad, responsabilidad, inclusión y compromiso ciudadano mediante la participación en acciones de servicio.
3. Comprender la importancia del diseño sostenible y accesible en la creación de espacios de convivencia para todas las personas.
4. Mejorar las competencias de trabajo en equipo (FP y CEE) resolviendo retos técnicos y logísticos reales mediante el apoyo mutuo, la planificación, la comunicación y la resolución de problemas en contextos reales.
5. Fomentar la participación activa del alumnado en la reconstrucción social y comunitaria de los municipios afectados por la DANA.

Objetivos curriculares, competencias y vinculación con el servicio

Objetivos curriculares	Competencias desarrolladas	Vinculación con el servicio
Diseñar productos de madera atendiendo a criterios técnicos, funcionales y estéticos.	Competencia profesional, creatividad e iniciativa emprendedora.	Diseño de juegos tradicionales adaptados a las necesidades de los municipios afectados.
Seleccionar materiales y procesos de fabricación sostenibles.	Competencia en sostenibilidad y conciencia medioambiental.	Utilización responsable de madera y otros materiales para la construcción de los juegos.
Realizar operaciones de mecanizado, montaje y acabado con calidad y seguridad.	Competencia profesional y tecnológica.	Fabricación y preparación de los elementos que serán instalados en espacios públicos.
Interpretar planos, elaborar documentación técnica y organizar procesos de trabajo.	Competencia matemática, tecnológica y de resolución de problemas.	Planificación y desarrollo de todas las fases del proyecto.
Trabajar cooperativamente en proyectos complejos.	Competencia personal, social y de aprender a aprender.	Organización de equipos de trabajo para diseñar, fabricar e instalar los juegos.
Comunicar propuestas y resultados a diferentes agentes sociales.	Competencia en comunicación lingüística.	Presentación del proyecto a ayuntamientos, entidades colaboradoras y comunidad educativa.

Objetivos curriculares	Competencias desarrolladas	Vinculación con el servicio
Valorar el impacto social de la actividad profesional.	Competencia ciudadana y compromiso social.	Participación activa en la recuperación de espacios de convivencia tras la DANA.

Aprender a conocer, hacer, ser y convivir

Aprender a conocer

- Comprender las consecuencias sociales de la DANA en las comunidades afectadas.
- Conocer criterios de sostenibilidad, accesibilidad e inclusión aplicados al diseño de mobiliario y equipamientos urbanos.
- Analizar el valor cultural y educativo de los juegos tradicionales.

Aprender a hacer

- Diseñar, fabricar y montar juegos tradicionales de madera.
- Aplicar técnicas de mecanizado, ensamblaje y acabado.
- Gestionar un proyecto completo desde la planificación hasta la instalación final.

Aprender a ser

- Desarrollar la responsabilidad, la autonomía y el compromiso con el trabajo bien hecho.
- Potenciar la empatía hacia las personas afectadas por la catástrofe.
- Valorar la profesión como herramienta de transformación social.

Aprender a convivir

- Trabajar de forma cooperativa asumiendo responsabilidades compartidas.
- Establecer relaciones de colaboración con ayuntamientos, asociaciones y otros agentes del entorno.
- Favorecer la inclusión y la convivencia intergeneracional mediante los espacios de juego creados.

De este modo, el aprendizaje técnico y el servicio prestado se refuerzan mutuamente: el alumnado aprende haciendo un trabajo profesional real y, al mismo tiempo, contribuye de forma tangible a la recuperación social, emocional y comunitaria de los municipios afectados por la DANA.

7. Actividades de aprendizaje

El proyecto articula una secuencia pedagógica integral que vincula directamente los contenidos profesionales, técnicos y transversales con la prestación de un servicio real, útil y transformador. Las actividades de aprendizaje combinan el trabajo de aula, la práctica técnica en taller, la investigación de campo y los módulos transversales de la Formación Profesional. A continuación, se detalla la secuencia pedagógica articulada por fases temporales de septiembre de 2025 a mayo de 2026:

Fase 1: Sensibilización y diagnóstico del problema (Septiembre de 2025)

Análisis del contexto y reflexión crítica (Aula): Debates y lecturas guiadas sobre las consecuencias humanas, sociales y materiales de la DANA de 2024 en Valencia.

El derecho al juego: Estudio del juego tradicional como derecho fundamental, elemento cultural de cohesión y recurso de bienestar mental y salud emocional tras situaciones de crisis.

Encuentros inclusivos de aula: Dinámicas grupales compartidas entre el alumnado del CIPFP Ciutat de l'Aprenent y del CEE Profesor Sebastián Burgos para intercambiar vivencias, romper estereotipos y establecer normas de convivencia y trabajo cooperativo.

Fase 2: Investigación cultural y trabajo de campo (Octubre de 2025)

Investigación de la memoria lúdica (Trabajo de campo): Entrevistas intergeneracionales a personas mayores del entorno y consulta de fuentes locales para catalogar juegos tradicionales de madera.

Análisis de viabilidad y potencial inclusivo: Evaluación en pequeño grupo del valor pedagógico, cultural y emocional de los juegos investigados, seleccionando aquellos con mayor capacidad para dinamizar el espacio público.

Documentación: Elaboración de fichas informativas y exposiciones de los hallazgos como parte del proceso de recuperación patrimonial.

Fase 3: Diseño colaborativo y adaptación accesible (Noviembre de 2025)

Talleres de interpretación y diseño: Trabajo con planos, escalas, medidas y procesos normalizados de fabricación en el taller de Madera y Mueble.

Diseño accesible y seguro: Sesiones conjuntas (FP + CEE) para adaptar las dimensiones, formas y agarres de los juegos aplicando criterios de accesibilidad universal y seguridad.

Prototipado: Construcción de maquetas y prototipos a escala en equipos mixtos de trabajo.

Fase 4: Aprendizaje técnico y fabricación en taller (Diciembre de 2025 – Enero de 2026)

Mecanizado y procesos técnicos (Taller): Aplicación práctica de contenidos curriculares del ciclo: trazado, corte, mecanizado de madera, ensamblaje, tratamiento de superficies, pintado y control de calidad.

Mentoría técnica e inclusión: El alumnado de FP tutoriza al alumnado del CEE en tareas accesibles de taller (lijado de piezas, pintura, montaje simple y acabados).

Prevención de riesgos: Aplicación estricta de normas de Prevención de Riesgos Laborales (PRL) y uso correcto de Equipos de Protección Individual (EPI).

Fase 5: Módulos de Sostenibilidad e IPE (Febrero de 2026)

Sostenibilidad aplicada al sistema productivo: Análisis del ciclo de vida de los productos fabricados y elección de madera certificada de bajo impacto. Gestión

responsable de residuos en taller, estrategias de economía circular, durabilidad, reutilización y reparación de los materiales.

Itinerario Personal para la Empleabilidad (IPE I y II):

Autoconocimiento y soft skills: Dinámicas de reflexión sobre habilidades transversales desarrolladas (comunicación, empatía, resiliencia y liderazgo inclusivo).

Transferencia profesional: Redacción de la bitácora individual, actualización del currículum vitae incorporando la experiencia ApS, simulación de entrevistas de trabajo y preparación de presentaciones de impacto ante empresas o entidades.

Fase 6: Servicio y dinamización comunitaria (Marzo de 2026- Abril de 2026)

Formación en mediación lúdica: Sesiones prácticas sobre animación sociocultural, gestión de grupos intergeneracionales y habilidades comunicativas.

Jornadas de encuentro e interconexión: Puesta en práctica del servicio mediante la entrega y dinamización del uso de los juegos en las plazas y espacios públicos de los municipios afectados por la DANA.

Fase 7: Evaluación formativa y reflexión continua (Mayo de 2026)

Bitácora y cuaderno de reflexión: Redacción de la memoria personal sobre aprendizajes técnicos, vivencias emocionales y utilidad social del servicio.

Círculos de feedback y rúbricas compartidas: Sesiones de coevaluación y autoevaluación entre alumnado y profesorado.

Análisis de impacto: Recogida de cuestionarios de satisfacción a los ayuntamientos y evaluación de los resultados alcanzados en la comunidad.

8. Calendario

El proyecto se despliega a lo largo del curso 2025-2026, estructurado en siete fases temporales que integran y equilibran de forma progresiva las actividades de aprendizaje curricular con las acciones de servicio solidario a la comunidad.

Fase	Periodo estimado	Denominación de la fase	Enfoque de Aprendizaje y Servicio
Fase 1	Septiembre 2025	Sensibilización y análisis del problema	Análisis del impacto de la DANA y primer encuentro entre el alumnado de FP y el de CEE.
Fase 2	Octubre 2025	Investigación y recuperación cultural	Investigación intergeneracional y selección de los juegos de madera.
Fase 3	Noviembre 2025	Diseño colaborativo de juegos	Interpretación de planos, escalas y diseño accesible.

Fase 4	Diciembre 2025 – Enero 2026	Aprendizaje técnico y fabricación	Mecanizado, ensamblaje e inclusión en taller de carpintería.
Fase 5	Febrero 2026	Actividades de sostenibilidad e IPE	Ciclo de vida, ecodiseño y desarrollo de *soft skills*.
Fase 6	Marzo – Abril 2026	Dinamización y entrega comunitaria	Entrega de lotes de juegos y dinamización en plazas públicas.
Fase 7	Mayo – Junio 2026	Evaluación y cierre del proyecto	Medición de impacto social, diario de aprendizaje y memorias.

9. Participación de los niños, niñas y jóvenes

El proyecto se ha desarrollado con un enfoque claramente participativo, otorgando al alumnado de Formación Profesional un papel protagonista en todas sus fases, asumiendo un rol de mentoría y acompañamiento técnico y el alumnado de Educación Especial aportando activamente sus capacidades funcionales en tareas adaptadas, compartiendo responsabilidad y espacio en igualdad de condiciones. Este enfoque fomenta la colaboración real, la empatía mutua y el reconocimiento de la diversidad como un valor pedagógico y social.

Desde el inicio, los estudiantes no se limitaron a ejecutar tareas previamente definidas, sino que participaron activamente en la identificación de necesidades derivadas de los efectos de la DANA y en la búsqueda de soluciones viables desde su ámbito profesional.

A partir del análisis de la situación de los municipios afectados, el alumnado reflexionó sobre cómo sus conocimientos y competencias podían contribuir a la recuperación de espacios comunitarios. De manera consensuada, propuso la fabricación de juegos tradicionales de madera como recurso para favorecer la convivencia, el ocio inclusivo y la recuperación emocional de la población.

La organización del proyecto se realizó mediante equipos de trabajo cooperativos, asumiendo los estudiantes diferentes responsabilidades relacionadas con el diseño, la elaboración de planos, la selección de materiales, la fabricación, el control de calidad, la logística y la instalación de los juegos. Cada equipo planificó sus tareas, gestionó tiempos y recursos y realizó el seguimiento de los objetivos establecidos.

A lo largo del proceso se celebraron reuniones periódicas de coordinación y evaluación en las que el alumnado analizó el grado de avance del proyecto, resolvió dificultades, propuso mejoras y tomó decisiones consensuadas. Estas dinámicas favorecieron la participación activa, la corresponsabilidad y el desarrollo de habilidades de comunicación, liderazgo y trabajo en equipo.

Asimismo, los estudiantes participaron en la difusión de la iniciativa y en la presentación de los resultados a la comunidad educativa, ayuntamientos y entidades colaboradoras, explicando el impacto social del proyecto y la importancia de la Formación Profesional como herramienta de servicio a la sociedad.

La evaluación final también contó con su participación directa, mediante procesos de reflexión individual y grupal sobre los aprendizajes adquiridos, las dificultades encontradas, la utilidad del servicio realizado y su contribución a la recuperación de los municipios afectados. De este modo, el alumnado fue protagonista real del proyecto, implicándose de forma intensa y equilibrada en la planificación, desarrollo y valoración de una actuación solidaria con un impacto tangible en su entorno.

10. Trabajo en red

El proyecto de aprendizaje-servicio "**Tornem a jugar als carrers**" se articula desde una amplia y diversa red de colaboración intersectorial fundamentada en los principios de corresponsabilidad, enfoque comunitario y beneficio mutuo entre todas las organizaciones participantes. Esta estructura en red no solo enriquece el proceso educativo, sino que garantiza el arraigo territorial, la pertinencia social y el impacto directo de la intervención en las localidades afectadas por la DANA de 2024, conectando de manera efectiva la educación, el tejido empresarial, las entidades sociales y la Administración pública.

En la dimensión educativa e institucional, el corazón de la alianza se fundamenta en la cooperación entre el CIPFP Ciutat de l'Aprenent y el CEE Profesor Sebastián Burgos. Ambas instituciones trabajan conjuntamente desde las fases iniciales de planificación y ejecución, creando un entorno inclusivo en el que el alumnado de Formación Profesional y de Educación Especial colabora en equipos mixtos e iguales, convirtiendo la diversidad funcional en un valor pedagógico compartido. De forma paralela, los ayuntamientos de los municipios valencianos afectados actúan como socios estratégicos territoriales, siendo los encargados de diagnosticar los espacios públicos dañados, validar técnicamente las propuestas de juegos y gestionar el sistema de cesión y préstamo para dinamizar la vida comunitaria.

El apoyo técnico y social se refuerza con la incorporación de aliados clave del sector productivo y asociativo. En el ámbito industrial, la empresa Mandriladora Alpesa S.L, el mayor fabricante de mandriles, tubos, anillas, cantoneras y palets de cartón de la península ibérica, aporta asesoramiento técnico puntual para garantizar altos estándares profesionales en materia de durabilidad, seguridad y accesibilidad universal. En la vertiente comunitaria y juvenil, la red Xarxa Joves.net facilita su experiencia en dinamización y participación cívica para conectar el proyecto con los jóvenes del territorio. A su vez, la Fundació Horta Sud, entidad de referencia en el fortalecimiento del tejido asociativo de la comarca, brinda acompañamiento y proyección social para consolidar la dimensión transformadora del proyecto durante la reconstrucción.

Esta articulación multinivel y cooperativa permite un abordaje integral del servicio que asegura la máxima adecuación a las necesidades reales del entorno tras la catástrofe. Al mismo tiempo, promueve un aprendizaje contextualizado y significativo para el alumnado, fomenta la gobernanza colaborativa y establece vínculos sólidos y duraderos entre los centros formativos, las administraciones locales y la sociedad civil.

11. Celebración

La finalización del proyecto se celebró mediante un acto conjunto de presentación y puesta en valor de los juegos tradicionales de madera fabricados por el alumnado para los municipios afectados por la DANA. Este encuentro sirvió para reconocer el trabajo realizado, compartir los resultados obtenidos y agradecer la colaboración de todas las personas y entidades que hicieron posible la iniciativa.

En la celebración participaron alumnado, profesorado, representantes de los ayuntamientos y entidades colaboradoras, así como miembros de la comunidad educativa y de las poblaciones beneficiarias. Durante el acto, los estudiantes explicaron las diferentes fases del proyecto, los aprendizajes adquiridos y el impacto social generado a través del servicio prestado.

Asimismo, se realizó una demostración y puesta en uso de los juegos instalados, permitiendo que niños, jóvenes, personas mayores y familias compartieran experiencias de ocio y convivencia en los espacios recuperados. Este momento simbolizó el cumplimiento del objetivo principal del proyecto: contribuir a la reconstrucción social y emocional de los municipios afectados mediante la creación de espacios inclusivos de encuentro.

Como reconocimiento a la implicación del alumnado, se entregaron diplomas de participación y agradecimiento, destacando su compromiso, esfuerzo y capacidad para poner sus competencias profesionales al servicio de la comunidad. La celebración tuvo también una importante difusión a través de las redes sociales, la página web del centro, medios de comunicación locales y canales institucionales, contribuyendo a visibilizar el valor social de la Formación Profesional y del Aprendizaje-Servicio. Asimismo, este reconocimiento social cobra una dimensión de especial relevancia al incorporar la distinción obtenida por la propuesta en los Premios de la **Fundación COTEC "Aprenem de la pluja"**. Haber sido galardonados por COTEC supuso un hito de celebración compartida que respaldó la calidad pedagógica y el carácter innovador del proyecto, motivando al equipo docente y al alumnado, e impulsando la proyección y transferencia de la iniciativa a nivel nacional. Más allá del acto final, la propia utilización de los juegos por parte de la ciudadanía constituye una celebración permanente del proyecto, ya que mantiene vivo su impacto y refuerza el sentido de logro compartido entre todas las personas participantes.

12. Difusión

La difusión ha sido una parte fundamental de **TORNEM A JUGAR ALS CARRERS**, ya que ha permitido visibilizar el trabajo realizado por el alumnado, sensibilizar a la comunidad sobre la importancia de la reconstrucción social tras la dana y dar a conocer el valor educativo de la metodología de Aprendizaje-Servicio.

La estrategia de comunicación se ha desarrollado de forma continuada durante todas las fases del proyecto, involucrando activamente al alumnado en la elaboración de contenidos, documentación de actividades y presentación pública de los resultados.

1. Difusión interna y educativa

En el ámbito escolar, se publican noticias periódicas en las plataformas web y canales institucionales de los centros promotores (el CIPFP Ciutat de l'Aprenent y el CEE Profesor Sebastián Burgos). Asimismo, se elaboran materiales visuales y expositivos (paneles informativos, reportajes fotográficos y breves piezas de vídeo) situados en espacios comunes de ambos centros para compartir los avances del taller con la comunidad educativa. La experiencia se presenta en claustros y reuniones de departamento, facilitando la transferencia de la pedagogía ApS a otras familias profesionales de la Formación Profesional.

2. Difusión local y comunitaria

En el entorno de los municipios afectados por la DANA de 2024, la difusión se conecta con el servicio prestado mediante la organización de jornadas públicas de entrega y estreno de los juegos, celebradas en coordinación con las corporaciones municipales y con la asistencia de

alumnado, familias, vecindario y medios de comunicación locales y comarcales. Se remiten notas de prensa a medios regionales para divulgar la repercusión social y educativa de la iniciativa, acompañadas de publicaciones periódicas en las redes sociales de los centros y de los ayuntamientos. Además, la alianza con Xarxa Joves.net y la Fundació Horta Sud amplifica la proyección en redes juveniles y espacios asociativos de la comarca, involucrando también a asociaciones vecinales y de personas mayores.

3. Difusión profesional, académica y sectorial

A nivel pedagógico y sectorial, la iniciativa se divulga en jornadas de innovación educativa, encuentros de centros de FP, congresos y foros especializados en sostenibilidad e inclusión. Se comparten las buenas prácticas y materiales en redes de profesorado (madera y mueble, FOL, IPE y educación especial) y se colabora con entidades especializadas como la Red Española de Aprendizaje-Servicio para favorecer la replicabilidad del modelo en otros territorios.

4. Colaboración y proyección con la Fundación COTEC

Tras el reconocimiento otorgado a la propuesta por la Fundación COTEC para la Innovación, el equipo promotor colabora activamente con su departamento de comunicación. Se ponen a disposición de COTEC materiales gráficos, audiovisuales, entrevistas y testimonios para su difusión en canales de ámbito nacional, alineando la narrativa del proyecto con la misión de impulsar la innovación educativa con impacto social tangible.

13. Recursos necesarios

El proyecto se desarrolla maximizando y optimizando los medios propios de las instituciones educativas participantes, concentrando la asignación presupuestaria externa exclusivamente en aquellos elementos indispensables para garantizar la viabilidad técnica, la difusión, la movilidad y la dinamización comunitaria del servicio.

Recursos humanos

Profesorado del Departamento de Madera y Mueble: Lidera la tutorización y fabricación técnica de los juegos de madera en el taller junto al alumnado de Formación Profesional.

Profesorado del Departamento de Formación y Orientación Laboral (FOL): Coordina y supervisa el desarrollo de los contenidos y actividades transversales de los módulos de Itinerario Personal para la Empleabilidad (IPE I e IPE II).

Profesorado del CEE Profesor Sebastián Burgos: Asume la orientación y el acompañamiento pedagógico adaptado del alumnado con diversidad funcional.

Departamento de Artes Gráficas (CIPFP Ciutat de l'Aprenent): Colabora pedagógicamente en el diseño, maquetación y producción de los elementos gráficos y visuales de apoyo.

Recursos materiales e infraestructuras

Instalaciones de taller: Maquinaria de mecanizado, bancos de trabajo, herramientas de mano y equipos de protección individual (EPI) del área de Madera y Mueble.

Soportes digitales y TIC: Software de diseño informático, impresoras y medios audiovisuales para la documentación, seguimiento y difusión educativa interna.

Recursos solicitados (Presupuesto de 4.500 €)

Para asegurar que el servicio tenga un alcance social efectivo en los municipios valencianos afectados por la DANA de 2024, se requiere una ayuda externa de 4.500 €, desglosada en los siguientes conceptos:

Concepto	Descripción	Importe (€)
Contratación de dinamizadores/as	Personal externo encargado de dinamizar las jornadas iniciales de juego en aquellas localidades que carezcan de personal propio, asegurando la funcionalidad del servicio.	**300,00 €**
Transporte y logística de entrega	Alquiler de vehículo o contratación de servicio de transporte para el traslado seguro de las estructuras de madera desde los talleres a los municipios receptores.	**300,00 €**
Materiales de difusión y comunicación	Edición de vídeos divulgativos, roll-ups, cartelería y guías visuales de uso confeccionadas con el soporte del Departamento de Artes Gráficas.	**400,00 €**
Materiales fungibles y suministros	Adquisición de maderas certificadas, pinturas no tóxicas, herrajes, colas, acabados ecológicos y reposición de piezas.	**3.500,00 €**
TOTAL SOLICITADO		**4.500,00 €**

14. Evaluación

La evaluación del proyecto "**Tornem a jugar als carrers**" se concibe como un proceso **formativo, continuo, cualitativo y compartido**, plenamente coherente con los principios del Aprendizaje-Servicio y con los valores de la Ley Orgánica de Formación Profesional. Lejos de limitarse a la simple medición de resultados finales, este sistema busca favorecer la toma de conciencia del alumnado sobre sus propios aprendizajes personales, sociales y profesionales adquiridos durante el proceso. Para responder a la diversidad de los participantes, la evaluación se diversifica aplicando diferentes herramientas adaptadas que recogen información desde las perspectivas individual, grupal, docente y comunitaria.

Para el alumnado del Grado Medio de Instalación y Amueblamiento del CIPFP Ciutat de l'Aprenent, la valoración combina el desempeño técnico con el desarrollo de competencias transversales. El profesorado de los departamentos de Madera y Mueble y de Formación y Orientación Laboral (FOL/IPE) aplica rúbricas de evaluación competencial para medir el desempeño en el taller, el diseño, la seguridad y el trabajo en equipo. Esta evaluación se complementa con un cuaderno de reflexión individual (bitácora del proyecto) integrado en los módulos de Itinerario Personal para la Empleabilidad (IPE I e IPE II), donde el alumnado analiza por escrito sus emociones, vivencias y el sentido del servicio en el ecuador y cierre de la experiencia. Asimismo, se articulan círculos de feedback y entrevistas semiestructuradas de auto y coevaluación para valorar cualitativamente el trabajo colaborativo en los equipos mixtos.

En el caso del alumnado del CEE Profesor Sebastián Burgos, el sistema de evaluación se adapta a sus necesidades mediante herramientas accesibles y apoyos visuales que evitan barreras escritas. El equipo docente de Educación Especial utiliza fichas de observación directa para

registrar indicadores de autonomía, participación, comunicación y disfrute en el taller. Para la autoevaluación, el alumnado emplea rúbricas simplificadas con pictogramas que les permiten expresar en pequeño grupo sus impresiones sobre la experiencia. Todo este proceso se documenta en un portafolio visual y registro fotográfico individual que recopila evidencias de sus logros, sirviendo para la evaluación pedagógica y para compartir el hito con sus familias.

Por último, la evaluación trasciende el ámbito escolar para medir la repercusión e impacto social del servicio en el entorno. Para ello, se aplican cuestionarios breves a los ayuntamientos receptores de los equipamientos lúdicos con el fin de valorar la utilidad, accesibilidad y acogida de los juegos. Esto se complementa con la observación del grado de uso y continuidad de los módulos en las plazas y eventos locales. El balance global confirma las fortalezas del proyecto en materia de motivación e inclusión efectiva mediante tutoría entre iguales, garantizando además la sostenibilidad pedagógica, social e institucional al dejar un recurso duradero e integrar la metodología ApS en la programación de los centros públicos.

15. Vídeo

Tornem a jugar als carrers
https://www.youtube.com/watch?v=ibV_C6FiA8s

16. Foto



