

BOLETÍN INFORMATIVO 3



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Enfoque en la movilidad híbrida internacional de Valencia: la creación conjunta de la trayectoria de aprendizaje CUL.T. a través de la cultura, la tecnología y la inclusión



Nos complace compartir con ustedes el tercer boletín informativo del proyecto CUL.T., dedicado a la movilidad híbrida internacional de Valencia, celebrada del 21 al 24 de abril de 2026 en la Facultad de Economía de la Universidad de Valencia. Esta movilidad representó una etapa crucial para traducir las ambiciones pedagógicas compartidas en prácticas formativas concretas, herramientas metodológicas y experiencias de aprendizaje aplicadas.

A lo largo de cuatro intensos días, la asociación trabajó en torno al Manual de Enseñanza Inspirada en el Arte y a un conjunto de módulos interconectados diseñados para integrar el patrimonio cultural, la comunicación inmersiva, la inteligencia artificial, la narración digital, los SIG, el diseño de videojuegos y los enfoques STEAM inclusivos en una trayectoria educativa coherente.

¿Por qué la movilidad de Valencia?

La movilidad de Valencia se concibió como un puente operativo entre el Currículo CUL.T., los Recursos Educativos Abiertos del proyecto y la próxima fase piloto. Su propósito no era meramente presentar contenidos formativos, sino verificar la coherencia, la usabilidad y la relevancia educativa del Manual de Enseñanza Inspirada en el Arte, que servirá de apoyo a profesores y formadores a la hora de orientar a las alumnas hacia profesiones relacionadas con la cultura digital.

En consonancia con los objetivos del proyecto, la movilidad contribuyó a:

- armonizar los enfoques de los socios en materia de coaching inspirado en el arte, enseñanza basada en el trabajo y educación STEAM facilitada por la tecnología digital;
- probar el Manual de enseñanza inspirada en el arte in vitro con la comunidad docente y formativa de la asociación;
- reforzar las sinergias entre universidades, organizaciones culturales y partes interesadas en la tecnología creativa.



Valencia como laboratorio de aprendizaje transnacional

Organizado por la Universidad de Valencia, el programa de cuatro días combinó el intercambio institucional, el diálogo con profesionales de la cultura y la creatividad, la revisión estructurada del Manual, el desarrollo de «micropíldoras» aplicadas y la evaluación plenaria. La sesión inaugural contó con las aportaciones de la Universidad de Valencia y del equipo de coordinación de CUL.T., seguidas de un intercambio orientado a las necesidades con representantes del Centro de Artes Digitales Bombas Gens, Artcast4D y Culturalink, y Iniciativas Documentales de Barret Transmedia. Este diálogo ayudó a conectar los resultados educativos del proyecto con la demanda cambiante de perfiles STEAM en los sectores cultural y creativo.

La movilidad exploró varias áreas de aprendizaje interconectadas:

- Manual de enseñanza inspirada en el arte: objetivos, fundamentos, módulos de formación integrados, aprendizaje basado en el trabajo, estructura del proyecto final y ejemplos de trabajos del proyecto
- Comunicación cultural inmersiva: narración espacial, experiencia del usuario, inclusión y representación ética
- Creación musical y de audio impulsada por IA: herramientas de audio generativo, paisajes sonoros interactivos y aplicaciones para el patrimonio cultural
- Narrativa digital y SIG para el patrimonio cultural: narrativas multimedia, accesibilidad, conservación, análisis espacial, documentación y evaluación de riesgos
- Experiencia inmersiva y diseño de videojuegos: creación de prototipos, navegación 3D, selección de plataformas, roles en la producción de videojuegos y motores en tiempo real
- Igualdad de género e inclusión en STEAM: marcos analíticos y pedagógicos para una educación equitativa en tecnología cultural.



¿Qué viene ahora?

Tras la movilidad en Valencia, los socios consolidarán los comentarios recopilados a través de presentaciones, sesiones de revisión, tareas prácticas, encuestas y debates plenarios. Este proceso guiará el perfeccionamiento del Manual de Enseñanza Inspirada en el Arte, el desarrollo y la validación de los Recursos Educativos Abiertos, y la preparación final de la fase piloto de CULT.

La siguiente etapa se centrará en probar el plan de estudios STEAM de educación superior y sus recursos correspondientes con alumnas de los países socios, al tiempo que se evalúa la eficacia educativa, la accesibilidad, la usabilidad, la inclusividad y el valor añadido europeo de los resultados del proyecto. A través de este proceso, CULT. seguirá construyendo una comunidad transnacional de docentes y formadores alineados en torno a metodologías inspiradas en el arte, basadas en el trabajo y potenciadas digitalmente para la innovación en el patrimonio cultural.



**¡MANTENTE AL DÍA SOBRE
LAS ACTIVIDADES DE CULT!**



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



**Co-funded by
the European Union**

