

Memoria de movilidad Erasmus+

Convocatoria ANCCP 2025–2026

Destino: Foligno, Italia

Entidad promotora: ANCCP

Entidad de acogida: EGINA

Participantes: 4 personas de Asturias (San Jorge Formación)+ 4 personas de Canarias (Grupo ADF)



CONTENIDO

1. Contexto general	3
2. Objetivos de la movilidad	3
3. Desarrollo de las actividades.....	5
Día 17 – Discovery Day	5
Día 18 – Innovación educativa digital.....	7
Día 19 – Inclusión, sostenibilidad y metodología STEAM	9
Día 20 – Cierre y conclusiones	10
4. Idiomas de trabajo	10
5. Resultados y aprendizajes	10
6. Impacto para San Jorge Formación	11
7. Impacto para los participantes	11
8 Publicidad.....	12

1. Contexto general

La movilidad se desarrolla en el marco del programa Erasmus+, coordinada por ANCCP y con acogida por EGINA en Foligno. Se integra dentro del entorno del proyecto CreaCultura, centrado en creatividad, cultura y educación digital.

El objetivo ha sido trabajar sobre innovación educativa, digitalización, inclusión y empleabilidad desde una perspectiva europea, combinando sesiones prácticas, visitas institucionales y dinámicas colaborativas.



CREA Cultura es el festival internacional que promueve y celebra el patrimonio cultural, la tecnología y el pensamiento creativo: eventos, exposiciones, talleres, arte y espectáculos en el corazón de Umbría. Durante tres días se llevan a cabo actividades creativas, de intercambio y creación de redes. El festival, organizado por [CRHACK LAB FOLIGNO 4D OdV](#), reúne por quinto año consecutivo a organizaciones culturales y escuelas locales, nacionales e internacionales en Foligno para crear recursos educativos abiertos para la cultura, en beneficio de jóvenes y adultos.

2. Objetivos de la movilidad

- Analizar proyectos europeos vinculados a formación y empleo
- Incorporar metodologías innovadoras aplicables a certificados profesionales
- Explorar herramientas digitales para la teleformación
- Conocer modelos de inclusión y políticas activas de empleo
- Establecer redes de colaboración con entidades europeas



3. Desarrollo de las actividades

Día 17 – Discovery Day

Por la mañana se participó en la actividad Foligno Enigma, una dinámica tipo gymkana organizada por EGINA. A través de equipos internacionales, se recorrió la ciudad resolviendo retos vinculados a su historia y cultura.

Se trabajaron competencias como:

- Trabajo en equipo en contexto internacional
- Comunicación intercultural
- Resolución de problemas



Por la tarde se visitó ARPAL Umbria, Agencia Regional para las Políticas Activas de Empleo.

ARPAL actúa como un sistema integrado que conecta orientación, formación e inserción laboral. Durante la visita se pudo conocer de forma directa el funcionamiento de un centro de empleo en Italia, observando:

- Procesos de acogida y diagnóstico de usuarios
- Diseño de itinerarios personalizados de inserción
- Coordinación entre orientación laboral y formación
- Relación directa con empresas del territorio

Uno de los aspectos más relevantes es su enfoque basado en itinerarios, frente a acciones formativas aisladas. Cada persona sigue un recorrido adaptado a su perfil profesional, con acompañamiento continuo.



Además, destaca:

- Fuerte vinculación con el tejido empresarial
- Uso de herramientas digitales para seguimiento de usuarios
- Desarrollo de programas específicos para colectivos vulnerables
- Gestión de proyectos financiados con fondos europeos

Este modelo aporta una visión práctica y alineada con las tendencias europeas actuales en políticas activas de empleo.

Día 18 – Innovación educativa digital

➤ VIDEOJUEGOS EN LA ESCUELA. Diseño de videojuegos educativos con herramientas digitales sencillas.

18 de marzo, de 10:00 a 13:00

Por la mañana se asistió a la sesión Video Games School: Designing Educational Video Games with Simple Digital Tools.

Se abordaron:

- Estrategias de gamificación
- Diseño de contenidos educativos interactivos
- Uso de herramientas digitales accesibles



➤ EMPOWER4DIGILINE

18 de marzo, de 14:30 a 17:30.

Por la tarde se participó en el proyecto Empower4DigiLine.

Se trabajaron:

- Competencias digitales básicas y avanzadas
- Inclusión digital
- Herramientas para mejorar la empleabilidad



Día 19 – Inclusión, sostenibilidad y metodología STEAM

➤ INTEGRACIÓN DE LOS VALORES ESG EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL.

19 de marzo, de 10:00 a 13:00

Por la mañana se asistió a la sesión IntegrateSG.

Se trataron aspectos como:

- inclusión social a través de la formación
- integración de colectivos vulnerables
- desarrollo de competencias para la inserción laboral



➤ LABORATORIO STEAM

19 de marzo, de 10:00 a 13:00

Por la tarde se participó en el Laboratorio STEAM.

Se desarrollaron actividades prácticas centradas en:



- Aprendizaje basado en proyectos
- Integración de disciplinas steam
- Uso de metodologías activas en el aula

La sesión permitió experimentar dinámicas directamente transferibles a la formación profesional.

Día 20 – Cierre y conclusiones

La jornada se centró en la puesta en común de aprendizajes, reflexión sobre la experiencia y análisis de la transferencia a cada organización.

Se trabajó sobre:

- Identificación de buenas prácticas
- Adaptación de metodologías al contexto propio
- Posibles líneas de colaboración futura



4. Idiomas de trabajo

Las actividades se desarrollaron principalmente en inglés, con apoyo puntual en italiano. Esto ha permitido:

- Mejorar la competencia comunicativa en inglés en contextos profesionales
- Familiarizarse con terminología técnica en formación y empleo
- Desenvolverse en entornos multiculturales

5. Resultados y aprendizajes

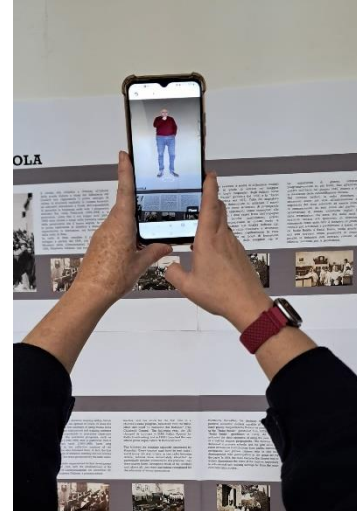
Durante la movilidad se han adquirido conocimientos en:

- Gamificación aplicada a la formación
- Uso de herramientas digitales accesibles
- Metodologías STEAM
- Inclusión y empleabilidad en contextos europeos
- Diseño de experiencias de aprendizaje más dinámicas
- Enfoque de itinerarios integrados de inserción laboral

6. Impacto para San Jorge Formación

La estancia aporta valor directo a la organización en varios niveles:

- Incorporación de metodologías innovadoras en certificados profesionales
- Mejora de la teleformación con herramientas digitales prácticas
- Diseño de actividades más participativas y orientadas al alumnado
- Refuerzo del enfoque de itinerarios formativos completos, inspirado en modelos como ARPAL
- Mejora de la conexión con empresas para favorecer la inserción
- Refuerzo del posicionamiento europeo de la entidad
- Generación de nuevas oportunidades de proyectos Erasmus



Además, permite alinear la formación con tendencias europeas en digitalización, inclusión y empleabilidad.

7. Impacto para los participantes

A nivel individual, la experiencia ha supuesto:

- Mejora de competencias digitales y pedagógicas
- desarrollo de habilidades interculturales
- mayor autonomía en entornos internacionales
- ampliación de la visión sobre la formación profesional en Europa
- mejora del nivel de inglés aplicado al ámbito profesional
- comprensión de modelos europeos de orientación e inserción laboral

También ha reforzado la capacidad de adaptación, el trabajo en equipo y la transferencia de conocimientos al entorno laboral.

8 Publicidad

INSTAGRAM

<https://www.instagram.com/reel/DWQnv6GxI8T/?igsh=bjRiNHA5aDhhbHI=>



FACEBOOK

<https://www.facebook.com/share/r/1CTooR2FZB/>

LINKEDIN

https://www.linkedin.com/posts/san-jorge-formaci%C3%B3n-erasmuska1-movilidadeuropaea-formaciaejnprofesional-activity-7442695712083111937-4Q7c?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rcm=ACoAAARWfjEBUNORtElluvAQMfjuampzY57EBZs

SANJORGEFORMACION.COM

<https://www.sanjorgeformacion.com/erasmus/>