



# Proyectos de innovación educativa

**Modelo para la elaboración.**  
CURSO 2021/2022

SERVICIO DE INNOVACIÓN Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO

DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN E INCLUSIÓN EDUCATIVA

Consejería de Educación y Empleo, Junta de Extremadura

1) **OBJETIVO Y CARÁCTER INNOVADOR DEL PROYECTO** (ha de alcanzarse una calificación mínima de 10 puntos para poder ser considerado como proyecto de innovación)

- Propósito que se persigue y los cambios que se desean generar. Hasta 50 palabras aproximadamente (300 caracteres)

El proyecto persigue la mejora de los hábitos saludables en el alumnado mediante sus tres ejes elementales: promoción de la actividad física, desarrollo de la salud emocional y la implantación de hábitos higiénicos y posturales; a través de estrategias innovadoras como el empleo de la gamificación, robótica y las TIC.

- Originalidad del proyecto: mejoras que aporta respecto a referentes (hasta 250 palabras).

En Cáceres hay un total de 15 colegios públicos, incluido el CEIP Delicias, y ninguno de ellos pertenece a la red extremeña de escuelas promotoras de salud. Entre los proyectos de salud que se describen en algunos de ellos, señalan la colaboración con diferentes asociaciones como DYA o la participación en actividades como recreos saludables o recreos activos, o promover una alimentación saludable. No obstante, en ninguno de los referentes se hace especial hincapié en un elemento que encauce e integre las diferentes actividades en un propósito común. Este proyecto incluye el elemento gamificador (empleo de elementos del juego en contextos no lúdicos) como una clara y original diferencia respecto a trabajos anteriores. El proyecto pretende continuar una narrativa atractiva, muy elaborada y orientada a la búsqueda de la panacea en la que, tras haberse conseguido en el curso anterior, debe ser llevada al templo de la diosa en Oropo, aumentando así su motivación y otorgando una visión de continuidad al trabajo realizado. Dicha narrativa estará apoyada por recursos audiovisuales, robótica y TIC que permitirán la participación activa dentro y fuera del aula de la comunidad educativa. De este modo, no solo conseguiremos obtener una mayor implicación y rendimiento en la obtención de aprendizajes significativos, sino que

las actividades a desarrollar se reforzarán y complementarán entre sí, dando el claro mensaje de que todas las acciones encaminadas a favorecer un estilo de vida saludable contribuyen de forma integral al bienestar físico, emocional y mental de las personas.

## 2) **CONTEXTUALIZACIÓN**

- Situación de partida. Mejoras a esa situación (hasta 250 palabras).

“En busca de la panacea” está destinado a un conjunto heterogéneo de 230 alumnos y alumnas de edades comprendidas entre 3 y 12 años del CEIP Delicias de Cáceres. Este proyecto surgió el año pasado al observar en el centro educativo deficiencias en diversos aspectos relativos a los hábitos alimentarios y nutricionales, higiénicos y posturales. Asimismo, el abuso de videojuegos ha provocado un aumento del sedentarismo, malos hábitos de descanso y una disminución de la actividad física en el tiempo de ocio del alumnado que, además, no se ha podido resolver debido a las restricciones sociosanitarias relacionadas con la COVID-19. Por todo ello, este proyecto persigue continuar afrontando estos problemas y mejorar los hábitos saludables y la calidad de vida del alumnado, aumentando el rendimiento académico mediante el fomento de la actividad física y la mejora en sus hábitos nutricionales. Además, se sigue observando en el alumnado deficiencias relativas a la gestión emocional, la autoestima y el autoconcepto, por lo que potenciar las competencias y habilidades emocionales para favorecer su desarrollo íntegro sigue siendo prioritario. En base a lo anteriormente citado, la finalidad del presente proyecto es ir un paso más allá en su concepción inicial y, además de involucrar a toda la comunidad educativa; afianzar y completar todos los hábitos, conocimientos y competencias trabajadas en el curso anterior creando aprendizajes significativos y perdurables de por vida en materia de salud.

- Viabilidad pedagógica y económica del proceso (hasta 250 palabras).

Desde una perspectiva pedagógica, el proyecto se llevará a la práctica mediante un enfoque multidisciplinar, fomentando la participación activa de todos los docentes, enriqueciendo de esta forma las actividades de enseñanza- aprendizaje, globalizando los conocimientos adquiridos y favoreciendo la creación de aprendizajes significativos. De este mismo modo, las estrategias y métodos a utilizar partirán de los conocimientos previos, necesidades e intereses del alumnado. Estos se basarán en el aprendizaje colaborativo y cooperativo, la búsqueda activa de información, el descubrimiento guiado y otras metodologías activas que fomentan que este sea el protagonista de su propio proceso de enseñanza aprendizaje. Todas las metodologías citadas con anterioridad estarán apoyadas por técnicas y estrategias de gamificación que fomentarán la implicación y motivación del alumnado en las tareas propuestas. Por otro lado, el presente proyecto es sostenible para el centro educativo. En primer lugar, no será necesario adquirir recursos materiales fungibles ni de otra índole ya que se utilizarán los que son propios del centro (fotocopiadoras, pizarras digitales, tabletas, etc.). Los recursos humanos se dividirán en dos, los propios del centro educativo (conserje, equipo directivo, docentes y AMPA) y los recursos externos del centro (asociaciones sin ánimo de lucro). Finalmente, las instalaciones o infraestructuras utilizadas para la puesta en práctica de las actividades de enseñanza aprendizaje serán las del centro educativo (aulas, pista deportiva, biblioteca, gimnasio, etc.). La experiencia del curso anterior y su

éxito educativo avalan la viabilidad del proyecto a todos los niveles.

- Impacto en: mejora educativa y autonomía del alumnado (hasta 250 palabras).

El presente proyecto persigue, como finalidad última, la mejora de los hábitos de vida saludables en el alumnado. La práctica de actividad física, una nutrición equilibrada y unos correctos hábitos de descanso conllevarán, indirectamente, a una mejora en el rendimiento del alumnado y en su función cognitiva. Igualmente, se fomentarán hábitos de estudio saludables (educación postural, visual, descansos activos, inteligencia emocional, etc.) que incidirán directamente en una mejora educativa. De este mismo modo, “En busca de la panacea” favorece la autonomía del alumnado y promueve su capacidad de tomar decisiones a través del conocimiento de su propio cuerpo y el de sus compañeros, entendiendo sus propias posibilidades y limitaciones. Además, una de las finalidades de este proyecto es que el alumnado afiance los hábitos y rutinas adquiridas en el centro educativo y las transfiera de forma autónoma a su tiempo de ocio, tanto personal como familiar. En definitiva, este proyecto trabajará el cuidado del cuerpo sin dejar de lado la educación emocional y valores sociales y cívicos. Con esto conseguiremos fomentar el autoconcepto y la autoestima del alumnado sin dejar de lado el respeto hacia su cuerpo y el de los demás.

- Impacto en: inclusividad, brecha de género y entorno social del centro (hasta 250 palabras).

Para favorecer la inclusión del alumnado tendremos en cuenta sus diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales, económicas, culturales, lingüísticas y de salud. El alumnado del CEIP Delicias es un grupo heterogéneo, por lo que, para atender a dicha diversidad, se puede recurrir a diferentes recursos. Dentro de las diferentes herramientas disponibles podemos destacar las siguientes: priorización de contenidos, actividades individualizadas, variaciones en la metodología, flexibilidad en los agrupamientos y/o criterios de evaluación, apoyos, trabajo cooperativo, actividades adicionales de refuerzo y ampliación, adecuación de las tareas y actividades. Asimismo, contaremos con el apoyo de los tutores y especialistas del centro que adaptarán, individualizarán y realizarán actividades con los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo para que estos se sientan partícipes dentro del proyecto e igualmente protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, en relación a la brecha de género, es importante señalar que ninguna de las actividades planteadas en el proyecto implica diferenciación alguna entre alumnos y alumnas o padres y madres y, en este sentido, favorecen la eliminación de preconcepciones erróneas asociadas a un género determinado. Sin detrimento de lo anterior, el CEIP incluye un grupo de igualdad en el que participa una parte importante del claustro que promueve la inclusión de elementos de concienciación en las actividades que proponemos, y que se añadirán a estas propuestas didácticas para que sean abordadas en su desarrollo.

### 3) **PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN (2 ANEXOS) sin límite de palabras**

- Enumera y calendariza las acciones a realizar

Siguiendo la estructura del curso académico anterior, las acciones de este proyecto se realizarán en base a tres niveles en los que se trabajarán diferentes contenidos, a modo de retos, relativos a la educación para la salud:

- **Nivel 1:** Alimentación y nutrición, trastornos alimentarios. (Educación infantil y primaria) Este primer nivel se realizará del 18 de octubre al 22 de diciembre y su objetivo será conocer los hábitos de alimentación del alumnado y cómo mejorarlos.
  - • 1º reto: Concurso de planificación de desayunos saludables. (Del 18 de octubre al 5 de noviembre). A raíz de las dificultades encontradas en el curso anterior, en especial con padres con varios hijos en el centro, la actividad pretende unificar un calendario para todo el centro educativo en relación a la planificación del almuerzo. Los alumnos realizarán un calendario saludable por curso, y se elegirá al mejor para que sea de aplicación en todo el centro.
  - • 2º reto: ¡Somos saludables!. (Del 8 al 30 de noviembre) Una vez escogida la planificación saludable, se pretende una puesta en práctica durante las tres semanas siguientes en el centro. Para motivar al alumnado, se establecerá un sistema de puntuación para superar este reto, tanto a nivel individual como a nivel de grupo-clase.
  - • 3º reto: Nuestro libro de cocina saludable. (Del 1 al 22 de diciembre). Este reto pretende la implicación de toda la comunidad educativa, en la que se les dará una plantilla para que cada una de la familias describa e ilustre una receta saludable, con el fin último de elaborar un libro de recetas saludables en el centro. Tras reflexionar sobre los hábitos alimentarios y su repercusión; en este reto se realizarán talleres y actividades relativas a las enfermedades nutricionales más comunes en la edad escolar: anorexia, bulimia y obesidad. A modo de ejemplo, se realizará la actividad "post de Instagram", donde se imitará una cuenta (previamente trabajada) elaborada por pacientes adolescentes con TCA del hospital Sant Joan de Deu.
  - Otros retos: Bee-bot robot, operación caza-bollos (capturar etiquetas de productos poco saludables, para concienciar), conocer la composición de los productos, creación de una pirámide nutricional y exposición oral, diario de análisis de la ingesta nutricional, Programa "Consumo de frutas y hortalizas" de la Junta de Extremadura, etc.
  - Charlas asociadas a este nivel: Asociación de celíacos de Extremadura, Asociación Española Contra el Cáncer; DYA: "Día de las emergencias sanitarias"
- **Nivel 2:** Bienestar, educación emocional, sexual y hábitos higiénicos. (Educación infantil y primaria) Este abarca del 11 de enero al 8 de abril y en él se llevarán a la práctica los siguientes retos y actividades:
  - 1º Reto: Educación emocional: A través de diferentes actividades, en las que habrá una coordinación con otro proyecto de innovación INNOVATED del centro vinculado a Harry Potter, se plantea el conocimiento y expresión de diferentes emociones a través de las diferentes narrativas.
  - 2º Reto: Hábitos higiénicos. (Del 1 al 25 de febrero) Durante este periodo, se instalará en el centro un par de microscopios y una batería de muestras de diferentes entornos susceptibles de ser desinfectados, para que el alumnado observe la diferencia entre superficies, hábitats o muestras sin tratamiento de desinfección respecto a otras desinfectadas.

- 3º Reto: Salud ocular. (Del 2 al 31 de marzo) En este último reto, en colaboración con el centro de optometría y terapia visual Opto, su responsable propondrá diferentes tareas y actividades para mejorar, cuidar y trabajar diferentes aspectos relacionados con la salud ocular.
- Otros retos: “Yogic”, juegos posturales, higiene tras el ejercicio o proyecto “Ludos”, actividades de robótica a través de Bee-bot.
- Charlas asociadas: Mujeres en Zona de Conflicto. DYA: Prevención del alcoholismo. Educación afectiva y sexual en la adolescencia (Proyecto EVAX). Campaña antitabaquismo promovida por la AECC.
- **Nivel 3:** Actividad física, primeros auxilios, prevención de lesiones. El último nivel tendrá lugar del 19 de abril al 17 de junio y se propondrán las siguientes tareas de enseñanza-aprendizaje:
  - 1º Reto: Dame 10. (Del 19 de abril al 8 de mayo) Este reto se basa en el proyecto Dame 10 creado por el antiguo MECD, que pretende que los alumnos realicen descansos activos mediante el ejercicio físico entre periodos de asignaturas sedentarias en base a este cuadernillo docente: [https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/Estrategia/docs/Dame10\\_Completo.pdf](https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/Estrategia/docs/Dame10_Completo.pdf). Este proyecto propone aumentar el rendimiento académico y su atención cognitiva mientras disminuye el sedentarismo.
  - 2º Reto: Olimpiadas. (Del 9 al 29 de mayo) En este caso se llevarán a la práctica actividades para favorecer la cohesión, el clima en el aula, incrementar la confianza mutua y erradicar prejuicios y etiquetas a través de los valores olímpicos (excelencia, amistad, respeto).
  - Reto 3: Semana de la actividad física, el deporte y los hábitos de vida saludables. (Del 30 de mayo al 17 de junio) En este último reto se ofrece al alumnado un amplio abanico de actividades físico deportivas de la mano de diversos técnicos y deportistas de diferentes disciplinas para que puedan elegir las que más se adapten a sus intereses, necesidades y gustos. Posteriormente, el alumnado completará un cuaderno con reflexiones de los deportes que han aprendido durante la semana para poder superar el reto.
  - Otros retos: Juego de la oca EF a través de bee-bot, *escape room*, hospital de peluches, higiene tras ejercicio, proyecto ludos, juegos cooperativos, etc.
  - Charlas asociadas: DYA: Primeros auxilios y simulacro de accidentes de tráfico.

- **Funciones:** Relaciona las acciones con las/los participantes

El proyecto se llevará a la práctica mediante un enfoque multidisciplinar, vinculando diferentes áreas de aprendizaje en las diversas actividades de enseñanza aprendizajes planteadas con el fin de proporcionar al alumnado un abanico de experiencias y conocimientos de manera globalizada para desarrollar todas sus potencialidades. Es por ello que todos los tutores y especialistas participarán en la realización y puesta en práctica de los retos. A continuación, se detallan las diferentes acciones formativas con el equipo docente:

- Tutores de primaria y especialistas de Educación Física: serán los encargados de realizar los tres retos básicos para superar cada nivel y que así el alumnado logre conseguir el mapa para llevar la panacea al templo de Oropo. Igualmente, propondrán y llevarán a la práctica otros retos que seleccionen en función de la heterogeneidad de su grupo clase para atender así a la inclusión de la comunidad educativa y para potenciar

al máximo su motivación e interés. De este mismo modo, se encargarán de llevar a cabo la evaluación del alumnado.

- Especialistas del centro: su función primordial será adaptar las actividades y retos propuestos, así como afianzar los conocimientos adquiridos de forma individual con el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE).
- Especialistas de lenguas extranjeras: trabajarán desde su área actividades relativas a la nutrición y a la actividad física, promoviendo el aprendizaje interdisciplinar y creando nuevos retos específicos dentro de su área.
- Educación artística (música y plástica): complementarán y enriquecerán el proyecto con la creación de nuevos retos para cada nivel, a modo de ejemplo actividades relativas a la musicoterapia, técnica vocal para la prevención de enfermedades por el mal uso de la voz, collage de frutas y verduras, etc.
- Especialistas en educación física: su implicación será fundamental dada la estrecha relación de los elementos de su currículo con el proyecto. Se implicarán activamente en todas las actividades citadas anteriormente relacionadas con la salud y la actividad física.
- Educación en valores: dado el estrecho vínculo de esta área de aprendizaje con el presente proyecto, los docentes encargados de impartir esta área reforzarán los retos relativos a la educación emocional: autoestima, autoconcepto, respeto a las diferencias individuales, cohesión grupal, etc.
- Coordinadora del proyecto: sus funciones básicas se concretan en: proponer los niveles y retos mínimos del proyecto, coordinar a los docentes implicados en el proyecto, realizar los materiales comunes, crear las herramientas de evaluación, coordinarse con el equipo directo y gestionar las actividades realizadas por la comunidad educativas, ONG, empresas, etc.

#### 4) **EVALUACIÓN Y MEJORA**

- Enumera y calendariza las herramientas evaluativas del desarrollo del proyecto (hasta 400 palabras).

La Evaluación del proyecto se ve definida por llevarse a cabo en diferentes momentos, ya que será inicial, continua, y global (sumativa). Por lo tanto, dicha evaluación será una evaluación compartida, formativa y competencial, que no estará centrada únicamente en el alumnado, sino que deberá contemplar la labor docente y del proyecto. Para acometer esta tarea se emplearán diferentes instrumentos:

Evaluación inicial:

- Cuestionario Google forms: se realizará un cuestionario a los padres y madres al comenzar el proyecto que será enviado a través de la plataforma "Rayuela". Este nos permitirá conocer de una forma más concisa y contextualizada la situación de partida y el grado de gravedad de los datos extraídos en relación a los malos hábitos nutricionales, el nivel de sedentarismo, etc.

Evaluación continua:

- Observación directa: este instrumento lo utilizaremos diariamente para la evaluación del alumnado y nos permitirá observar la evolución del mismo, su participación y motivación en el proyecto.
- Rúbricas: se generarán tres rúbricas para cada uno de los niveles propuestos que nos permitirán evaluar de una forma más concreta la evolución del alumnado y los logros adquiridos.

- Plickers y edpuzzle: estas dos herramientas tecnológicas nos permitirán evaluar al alumnado de una forma lúdica e interactiva y, en el último, traspasar la barrera del aula.

- Cartel de gamificación: al iniciar el proyecto se entregará a cada tutor un cartel con los niveles y retos propuestos. Cada vez que el alumnado supere un reto los docentes pondrán en el nivel trabajado un punto de salud. Una vez conseguidos todos los puntos, se entregará a los alumnos una pieza del mapa que les permitirá llevar la panacea al templo de Oropo. Este método nos permitirá motivar al alumnado, temporalizar las tareas y evaluar los retos conseguidos. Evaluación final:

- Cuestionario google forms: Se repetirá la experiencia de inicio de curso al finalizar el proyecto para poder contrastar los datos y obtener unos resultados relativos a los cambios y mejoras.

No podemos terminar este apartado sin hacer mención a la evaluación del profesorado y del propio proyecto. En este sentido, se evaluará si el profesorado cumple con diferentes ítems de calidad educativa. Finalmente, y en relación al proyecto se evaluará la bondad de diferentes aspectos para valorar la adecuación de la planificación a la situación de centro.

- Incluye criterios de evaluación, rúbricas, registro del proceso, logros observables, y todo aquello que se considere necesario para realizar el seguimiento y progreso del alumnado (hasta 400 palabras).

La Evaluación del proyecto se divide en basará en tres ejes fundamentales: Evaluación del alumno, evaluación del docente y evaluación del proyecto. Para ello, utilizaremos los siguientes criterios de evaluación:

- **Evaluación del alumno:**

- Será inicial, continua, y global (sumativa). Por lo tanto, dicha evaluación será una evaluación compartida, formativa y competencial, que no estará centrada únicamente en el alumnado. Se llevará a cabo, por lo tanto, a lo largo de todo el curso, en especial tras la finalización de cada una de las actividades, de acuerdo a las herramientas enumeradas en el apartado anterior. En la elaboración de las herramientas de registro, se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación:

- Relaciona principales hábitos de alimentación con la actividad física.
- Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico sobre la salud.
- Valora el cuidado del cuerpo, con adquisición de hábitos básicos de higiene postural, alimentarios y personales.
- Respeta la diversidad de realidades corporales entre niños y niñas de clase.
- Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.
- Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se solicita respeto a los temas del proyecto.
- Describe los efectos negativos del sedentarismo de una dieta desequilibrada del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.
- Adopta una actitud crítica ante la moda y la imagen corporal de los modelos publicitarios.

**Evaluación del profesorado:** Se evaluarán los siguientes ítems:

- El profesorado adecua las actividades y retos a la heterogeneidad y

características individuales del alumnado

- Estimula la autonomía personal y la participación activa
- Fomenta la interdisciplinariedad, la colaboración y cooperación del alumnado.
- Favorece la transmisión de valores y la coeducación.
- Adapta la metodología a las necesidades surgidas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Evaluación del proyecto:** se evaluará la bondad de los siguientes aspectos:

- Consecución de los objetivos a través de los retos planteados.
- El proyecto ha supuesto un cambio favorable en los hábitos de vida de la comunidad educativa.
- El proyecto está vinculado al currículo
- Las metodologías empleadas.
- Las herramientas y criterios de evaluación.

Para ello se utilizarán herramientas como la autoevaluación, evaluación recíproca, buzón de sugerencias, cuaderno de seguimiento de Rayuela, etc.

## 5) **DIFUSIÓN Y TRANSFERENCIA DE LA INNOVACIÓN**

- Enumera las acciones informativas a llevar a cabo para que las actividades realizadas y los resultados obtenidos puedan difundirse eficazmente en el centro educativo y fuera de él. Especifica los cauces a utilizar (página web, redes sociales, muestras, exposiciones, etc). (hasta 250 palabras).

Dentro del centro educativo, las acciones que se llevarán a cabo para difundir las actividades y resultados del proyecto se concretan en:

- Difusión entre los docentes del proyecto: se realizará un claustro para dar a conocer el proyecto entre el profesorado y aprobarlo. Una vez aprobado se harán reuniones periódicas para coordinar los retos y su temporalización, así como para proponer materiales, retos e ideas para enriquecer y complementar el proyecto desde una perspectiva interdisciplinar.

- Difusión entre el alumnado del centro: para que el proyecto y el trabajo de los diferentes grupos-clases lleguen a todo el alumnado del centro se crearán vídeos, infografías, así como murales en los que los alumnos podrán exponer los trabajos que vayan realizando a lo largo del proyecto. Finalmente, las acciones que se realizarán fuera del centro educativo para dar a conocer el trabajo realizado en el proyecto a los padres, madres y toda la comunidad educativa son las siguientes:

- Plataforma Rayuela: será uno de los medios de difusión más utilizados para dar a conocer a los padres y madres la evolución del proyecto y que puedan colaborar y hacer un seguimiento del mismo.

- Blog del centro: en él se colgarán periódicamente novedades sobre el proyecto y las actividades realizadas.

- Blog “en busca de la panacea”: se creará un blog destinado únicamente al proyecto en el que los docentes involucrados podrán difundir las actividades, retos y talleres realizados de una forma más específica para que puedan ser visualizados por toda la comunidad educativa.

## 6) **METODOLOGÍAS ACTIVAS**

- Argumenta el uso de las metodologías activas en cada uno de los procesos en el que van a ser necesarias (hasta 250 palabras).

La metodología en proyecto será activa, flexible e integradora al proponer métodos que se escapen de la mera instrucción y promuevan la participación del discente. Asimismo, será participativa, integradora, inductiva y competencial ya que se realizarán trabajos cooperativos a través de retos y aprendizaje basado en proyectos donde se fomentarán valores de autonomía personal y un incremento de motivación del alumnado. Será, además, innovadora, utilizando las TIC y la robótica para adaptar la realidad educativa a la existente en la sociedad de nuestra década. Por todo ello, la metodología a desarrollar no será única, sino que se utilizará una combinación de herramientas metodológicas que abarquen el descubrimiento guiado, el aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en problemas y/o proyectos, todos ellos acompañados por técnicas o estrategias de gamificación. El proyecto girará en torno a la narrativa “En búsqueda de la panacea”. En líneas generales, este ejercicio de gamificación persigue un aumento de la motivación, y modificación de las conductas disruptivas en el alumnado sin dejar de lado la impartición de los contenidos relativos a la educación para la salud. Los alumnos irán completando una serie de retos o pruebas en materia de salud que le permitirán poder pasar de un nivel a otro. Cada vez que consigan complementar un nivel recibirán un pedazo de mapa, a modo de mural, que los llevará hasta el templo de Oropo, donde cada curso podrá devolver su panacea. Los discentes tendrán que superar un mínimo de 9 pruebas y 3 niveles para poder completar el mapa.

- Aporta un listado de programas, enlaces y herramientas tecnológicas que se van a precisar en las actividades (hasta 250 palabras).

Los programas, herramientas y enlaces que utilizaremos en la puesta en práctica del proyecto se detallan a continuación:

a) Programas:

- PowerDirector 16: para la creación de diferentes vídeos.
- Canvas: programa para la creación de infografías relativas a la educación para la salud por el alumnado.
- Symbaloo: repositorio para almacenar información relativa a la educación para la salud.
- MyRealFood: Para registrar alimentos poco saludables.

b) Enlaces:

- Programa Perseo:

[https://www.aesan.gob.es/AECOSAN/docs/documentos/nutricion/educanaos/profesores\\_escuela\\_activa.pdf](https://www.aesan.gob.es/AECOSAN/docs/documentos/nutricion/educanaos/profesores_escuela_activa.pdf) - Proyecto Ludos:

<http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/alumnos.html> - Yogic:

<https://www.youtube.com/channel/UC8m4ehVIJWKwJgK5ZfUxgkg> - Dame 10, descansos activos:

[https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/Estrategia/docs/Dame10\\_Completo.pdf](https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/Estrategia/docs/Dame10_Completo.pdf) - Juegos interactivos salud en familia:

<http://contenidos.educarex.es/mci/2008/32/index2.htm>

<http://roble.pntic.mec.es/arum0010/temas/salud.htm>

<http://www.cruzroja.es/juventud/juegos/> - Programa 5 al día: <http://www.5aldia.es/> -

Repositorio de juegos y actividades para los diferentes niveles de educación infantil y primaria: <http://carei.es/recursos-en-educacion-para-la-salud/> -

c) Herramientas tecnológicas:

- Robótica: Bee-bot para realizar diferentes actividades en varios niveles.

- Kahoot y Plickers: como herramientas para afianzar contenidos y evaluar al alumnado.

- App de realidad virtual: virtuali-tee y Merge Cube. Herramientas novedosas y motivantes con las que el alumnado se adentrará en el cuerpo humano y conocerá los beneficios de los hábitos de vida saludables y su repercusión en el organismo humano.

- Edpuzzle: visualización de vídeos relativos a la salud en los que aparecen progresivamente diversas preguntas que el alumnado debe contestar correctamente para seguir avanzando.

- Blogger: herramienta que utilizaremos para difundir nuestras experiencias con toda la comunidad educativa.

## 7) **RELACIÓN CON EL CURRÍCULUM**

- Relaciona el contenido del proyecto con el currículo, los aprendizajes competenciales y las líneas de actuación establecidas en el resuelto 3.2 de la presente resolución (hasta 250 palabras).

Este proyecto se vincula estrechamente con objetivos, contenidos, estándares y competencias claves del currículo de primaria para nuestra Comunidad Autónoma, especialmente con el objetivo general K) "Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social". Además, trabaja aspectos relacionados con ciencias naturales ("El ser humano y la salud"), lengua ("comprensión de textos escritos", "comunicación escrita y leer"), matemáticas, música y educación física ("Juegos, deportes y salud"). En las diferentes actividades descritas se puede observar el trabajo directo en estos apartados. Asimismo, está destinado a mejorar las competencias claves en el alumnado, entre la que cabe destacar la competencia en aprender a aprender, competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, competencia digital, competencia motriz y emocional (recogidas en la LEEX) y competencias sociales y cívicas. Finalmente, y en referencia a la vinculación con la resolución, este se encuentra enmarcado en el impulso de las pedagogías activas para el desarrollo de las competencias clave, al introducir el elemento gamificador. Además, se trabaja la integración de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje al emplear recursos TIC a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje, en especial en su evaluación, y en el desarrollo de la competencia social y emocional citados en el apartado 3.2 de la resolución.

## 8) **PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA**

- Detalla la implicación del centro en el proyecto de innovación (porcentaje de docentes participantes, implicación del equipo directivo) (hasta 250 palabras).

El porcentaje de participación del claustro es muy elevado, el 90,9 % del total de docentes contribuirán al desarrollo de las diferentes actividades. En este sentido, el equipo directivo no solo aprueba el proyecto, sino que participará activamente tanto como gestores de los recursos del centro como a nivel docente. Se trata, por lo tanto, de un proyecto que pretende dar un giro de tuerca a la concepción actual de los hábitos dietéticos y de actividad física para toda la comunidad educativa en el que la totalidad del colegio va a contribuir en mayor o menor manera. En este sentido, los docentes que componen el claustro propondrán y llevarán a la práctica retos adaptados a las diferentes áreas de conocimiento que imparten así como a necesidades, intereses y motivaciones de su alumnado. Los maestros especialistas en las diversas áreas apoyarán y complementan la labor de los tutores, ampliando y enriqueciendo el proyecto con nuevas tareas, talleres y actividades vinculadas estrechamente con el área de conocimiento específico que imparten (Educación física, música, francés, etc) fomentando y contribuyendo activamente de esta forma al carácter interdisciplinar del presente proyecto. Para finalizar es necesario hacer hincapié en el alto grado de aceptación que tuvo el proyecto por parte del equipo directivo y el claustro docente. Desde su propuesta inicial, todo el personal del centro ha demostrado un gran interés acompañado de una participación activa en la propuesta de las tareas, retos, actividades, así como su colaboración para contactar con asociaciones de gran interés para el proyecto.

- Detalla la implicación de las familias, instituciones, ONG, comunidades educativas de otros centros, etc. (hasta 250 palabras).

La implicación presencial de estos agentes educativos está fuertemente condicionada a una situación sanitaria más favorable. No obstante, el proyecto pretende la implicación total con las familias introduciendo actividades que promueven su participación directa (talleres, evaluaciones, libro de recetas, etc). Asimismo, se pretende la colaboración, en forma de impartición de talleres, suministrar material formativo, etc., con estas entidades:

- Asociación de Celiacos de Extremadura: impartirá una charla sobre la celiaquía para informar y concienciar al alumnado y ayudar, a aquellos que la padecen, a elaborar una dieta sin gluten.
- Federaciones y deportistas voluntarios: acudirán en la semana de la educación física para introducir diferentes disciplinas deportivas al alumnado para dar alternativas a su tiempo de ocio.
- Asociación Española Contra el Cáncer y DYA: Realizarán diferentes charlas y talleres, de acuerdo con lo reflejado en las actividades del proyecto.
- Mujeres en Zona de Conflicto: impartirán una charla sobre educación sexual al alumnado de sexto.
- Programa educativo sobre los cambios en la adolescencia de EVAX: distribuirán paquetes con muestras de higiene íntima para las alumnas. Los docentes explicarán el uso de los diferentes materiales.
- Opto-Terapia visual: realizará charlas a toda la comunidad educativa sobre higiene visual ofreciendo pautas para retardar la aparición de miopía.
- Padres y madres: participarán activamente en el proyecto realizando las encuestas de evaluación inicial y final, afianzar los hábitos adquiridos en el centro, promover los almuerzos saludables y colaborar en el centro con talleres, actividades o

charlas.

**NOTA: Aspectos importantes para la presentación del proyecto:**

- Formato: utilizar Arial 12, con interlineado sencillo.
- Extensión: máximo 10 páginas.
- El apartado III no contabiliza para el cómputo total de páginas.
- Rúbricas: tienen carácter informativo y **podrán eliminarse** una vez completados los respectivos apartados.
- Utiliza los marcos propuestos para las respuestas.