

**PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
Y DESARROLLO CURRICULAR
CONVOCATORIA 2025**

¡A JUGAR SE HA DICHO!

Gamificación
en Educación Física
para los peques de
Primaria

Patricia Alarcón Pato

Esther Crespín Cruz

Eva Porras Guerrero

ÍNDICE

1) Título.....	2
2) Resumen del proyecto (breve descripción de la innovación y aspectos más destacados de sus objetivos, metodología y actividades)	2
3) Justificación del proyecto: fundamentación, antecedentes, oportunidad e importancia para el centro.....	2
<i>Fundamentación</i>	
<i>Antecedentes</i>	
<i>Oportunidad e importancia para el centro</i>	
<i>Nuestro centro como agente de cambio</i>	
4) Objetivos del proyecto que se pretenden alcanzar.....	5
<i>Objetivo principal</i>	
<i>Objetivos específicos</i>	
<i>Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible</i>	
5) Contenidos del proyecto.....	7
6) Actuaciones a realizar y calendario previsto de aplicación.....	9
<i>Concreción de las principales actividades desarrolladas</i>	
<i>Calendario de aplicación</i>	
7) Recursos económicos y materiales que se requieran, distinguiendo entre los que el centro o el propio profesorado aporta y los que se solicitan a la Consejería de Educación con la participación en la convocatoria.....	13
<i>Recursos aportados por el centro</i>	
<i>Recursos y materiales que se solicitan a la Consejería de Educación</i>	
8) Criterios e indicadores para evaluar el desarrollo del proyecto y el logro de los objetivos propuestos así como su incidencia en el centro. Previsiones de consolidación en el futuro de las mejoras introducidas, una vez finalizado el proyecto.....	14
<i>Criterios e indicadores para evaluar el desarrollo del proyecto y el logro de los objetivos propuestos así como su incidencia en el centro.</i>	
<i>Previsiones de consolidación en el futuro de las mejoras introducidas, una vez finalizado el proyecto.</i>	

1) Título.

¡A jugar se ha dicho! Gamificación en Educación Física para los peques de Primaria.

2) Resumen del proyecto (breve descripción de la innovación y aspectos más destacados de sus objetivos, metodología y actividades; máximo 10 líneas).

El proyecto "¡A jugar se ha dicho! Gamificación en Educación Física para los peques de Primaria" aplica la gamificación en el área de Educación Física con niños y niñas de primaria mediante un sistema de recompensas y el uso del Método Salmón, una pedagogía sistémica que fomenta el aprendizaje significativo y la conexión emocional. Se diseñan situaciones de aprendizaje adaptadas e inspiradas en videojuegos, películas y juegos de mesa, integrando el mundo lúdico de los y las estudiantes para motivar y desarrollar competencias físicas, sociales y emocionales. Este enfoque creativo y dinámico transforma la educación física en una experiencia divertida y enriquecedora, promoviendo la participación activa y el aprendizaje a través del juego y la narrativa.

3) Justificación del proyecto: fundamentación, antecedentes, oportunidad e importancia para el centro.

Fundamentación

Estudios previos han demostrado que la gamificación mejora el compromiso y el rendimiento de los alumnos y alumnas al transformar las actividades educativas tradicionales en experiencias motivadoras y desafiantes.

Por otro lado, el método Salmón, en particular, ha sido reconocido por su enfoque en la educación sistémica, promoviendo aprendizajes más profundos y significativos. Además, el uso de contextos cercanos a la cultura popular de los estudiantes, como videojuegos y películas, ha tenido éxito en conectar con sus intereses y generar entusiasmo por aprender.

El proyecto "*A jugar se ha dicho*" parte de la premisa de que la gamificación es una herramienta pedagógica efectiva para captar la atención de los estudiantes y mejorar su motivación en el aprendizaje. En el ámbito de la Educación Física, la integración de dinámicas lúdicas con referencias a videojuegos, películas y juegos de mesa crea un entorno atractivo y significativo para los alumnos. Al aplicar el método Salmón, se busca fomentar un aprendizaje sistémico que conecte las experiencias emocionales y relacionales de los niños con el desarrollo de competencias físicas, sociales y emocionales.

Antecedentes

El proyecto tiene su origen en la necesidad de abordar diversos desafíos presentes en el entorno escolar, especialmente relacionados con el estilo de vida sedentario, la falta de actividad física en los estudiantes de primaria y la importancia de promover su bienestar integral. Su creación está basada en las siguientes razones principales:



Oportunidad e importancia para el centro

La implementación de este proyecto responde a la necesidad de renovar en nuestro centro las estrategias pedagógicas en Educación Física, adaptándolas al espacio de juego y a los intereses actuales de nuestros niños y niñas y aprovechando su familiaridad con elementos del entretenimiento moderno.

Al implementar "*A jugar se ha dicho*", el centro promueve una enseñanza integral que no solo desarrolla habilidades físicas, sino que también refuerza competencias transversales como el trabajo en equipo, la creatividad y la inteligencia emocional. Esto mejora el clima escolar, fortalece la identidad del centro y fomenta un aprendizaje memorable y transformador.

Esta propuesta es una oportunidad para dinamizar las clases, fomentar valores como la colaboración y la resiliencia, y contribuir al bienestar físico y emocional de los alumnos y alumnas.

Nuestro centro como agente de cambio

Características potenciales del centro:

Nos configuramos cómo un centro educativo comprometido en instaurar hábitos de vida saludable, presentando una serie de características potenciales que fomentan un entorno propicio para el bienestar físico y mental de los estudiantes. Estas características incluyen:

- 1) Experiencia en implementación de programas educativos que abordan temas como la importancia de la actividad física, la nutrición balanceada y el manejo del estrés, integrando estos temas en el plan de estudios regular.
- 2) Disponibilidad de espacios deportivos, áreas al aire libre y equipamiento adecuado que motiva a los y las estudiantes a participar en actividades físicas regulares, ya sea mediante deportes organizados o recreación.
- 3) Fomento de recreos activos con juegos y actividades físicas que estimulan la participación de los estudiantes y refuerzan la importancia del movimiento.
- 4) Organización de eventos educativos desde el área de Educación Física que sensibilizan sobre la importancia de adoptar hábitos de vida saludable, incentivando a toda la comunidad educativa a participar.
- 5) Colaboración entre profesionales de la salud y la actividad física y educadores para abordar de manera integral la salud física y emocional de los estudiantes.
- 6) Cultura escolar establecida que celebra y valora la salud, reconociendo los logros individuales y colectivos relacionados con hábitos de vida saludable.

Espacios potenciales del centro:

Disponemos de los siguientes espacios:

- 1) Áreas al aire libre: Patios y campos de juego que proporcionan espacios versátiles para actividades recreativas, juegos, deportes y eventos al aire libre, estimulando la participación activa y el ejercicio.
- 2) Gimnasio escolar: Diseñado para albergar actividades deportivas y físicas, el gimnasio es un espacio clave para clases de educación física, prácticas deportivas y eventos que fomenten la actividad física.
- 3) Minihuerto escolar: Conexión con la naturaleza y la educación sobre alimentos saludables mediante la creación de un huerto donde los estudiantes pueden participar en la siembra y cuidado de plantas.

- 4) Aulario: Utilizado para realizar charlas, talleres y eventos educativos que aborden temas de salud, nutrición y actividad física.
- 5) Pistas cercanas o senderos para caminar: Con el objetivo de establecer rutas marcadas en el área circundante para promover caminatas y actividades físicas al aire libre.

4) Objetivos del proyecto que se pretenden alcanzar.

Objetivo principal

El objetivo principal del proyecto es promover un estilo de vida activo y saludable entre los estudiantes de educación primaria, mediante la implementación de estrategias innovadoras de gamificación y aprendizaje basado en retos en el contexto de la educación física. Esto se logrará mediante la participación activa de los mismos en desafíos físicos y mentales diseñados para aumentar su nivel de actividad física, mejorar sus habilidades motoras, fomentar el trabajo en equipo y la cooperación, estimular la creatividad y la resolución de problemas, y promover su bienestar emocional. Al comprometer a los estudiantes en esta emocionante aventura, se busca inspirarles a adoptar hábitos saludables de actividad física a largo plazo y a desarrollar una actitud positiva hacia el ejercicio y el bienestar general.

Además, el proyecto descrito está conectado en el programa de Patios Dinámicos que desarrollamos en nuestro centro escolar, ya que ambos buscan transformar los espacios escolares en ambientes propicios para el desarrollo integral de los alumnos y alumnas a través de la actividad física, la interacción social y el aprendizaje significativo.

Objetivos específicos

Con el desarrollo del proyecto se pretenden alcanzar los siguientes objetivos

- Promover el uso del espacio escolar como catalizador de actividad física.
- Gamificar para fomentar la participación activa, priorizando el juego estructurado y la diversión como herramientas clave para involucrar a los niños y niñas.
- Desarrollar actividades que promuevan el trabajo en equipo, la cooperación, la resolución de problemas y la creatividad, aprovechando las sesiones de EF y los periodos de recreo como oportunidades de aprendizaje y desarrollo personal.
- Diseñar retos adaptables a diferentes niveles de habilidad, asegurando que todos los estudiantes encuentren oportunidades para brillar y crecer, promoviendo así su autoestima y bienestar emocional.
- Impactar de manera duradera en los estudiantes, fomentando hábitos saludables que trasciendan la etapa escolar.

Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

El proyecto integra criterios de sostenibilidad en su diseño, implementación y evaluación, asegurando que sus beneficios sean duraderos y alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030. A continuación, se detalla su enfoque sostenible y la relación con los ODS:

Sostenibilidad Social

- **Inclusión y equidad:** El proyecto fomenta la participación de todos los estudiantes, sin distinción de género, habilidades físicas o antecedentes socioeconómicos, garantizando igualdad de oportunidades.
- **Desarrollo comunitario:** Involucra a familias, docentes y actores locales, promoviendo un entorno de colaboración y apoyo mutuo.
- **Fortalecimiento de habilidades:** Proporciona herramientas y valores a los estudiantes que impactarán positivamente en su desarrollo personal y social a largo plazo.

Sostenibilidad Económica

- **Uso eficiente de recursos:** Las actividades están diseñadas para aprovechar al máximo los recursos disponibles en el entorno escolar (espacios, materiales reciclados o de bajo costo).
- **Accesibilidad:** Busca minimizar los costos adicionales para las familias y la institución educativa, haciéndolo replicable en diferentes contextos.

Sostenibilidad Ambiental

- **Reducción del impacto ecológico:** Se promueve el uso de materiales reutilizables en las actividades y se fomenta la sensibilización ambiental entre los estudiantes.
- **Fomento del contacto con la naturaleza:** Siempre que sea posible, las actividades incluyen entornos naturales para destacar la importancia de cuidar el medio ambiente.

ODS 3: Salud y Bienestar

- Promueve un estilo de vida activo y saludable, reduciendo el sedentarismo y mejorando el bienestar físico y emocional de los estudiantes.
- Fomenta la salud mental a través del juego, la interacción social y actividades que reducen el estrés.

ODS 4: Educación de Calidad

- Integra dinámicas innovadoras que fortalecen habilidades motoras, cognitivas y sociales, promoviendo un aprendizaje inclusivo y equitativo.
- Aborda la educación emocional, la resolución de problemas y el trabajo en equipo como parte de una formación integral.

ODS 5: Igualdad de Género

- Incluye la perspectiva de género en todas las etapas del proyecto, garantizando la participación equitativa de niñas y niños.
- Rompe estereotipos de género mediante actividades y roles neutros, fortaleciendo valores de igualdad.

ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles

- Transforma los patios escolares en espacios dinámicos que promueven la interacción, la inclusión y el aprendizaje.
- Estimula la interacción comunitaria, fortaleciendo la cohesión social en el ámbito local.

ODS 12: Producción y Consumo Responsables

- Promueve el uso de recursos reciclados o ecológicos en las actividades del proyecto.
- Incluye prácticas y mensajes educativos sobre la importancia de cuidar los recursos naturales.

ODS 17: Alianzas para Lograr los Objetivos

- Establece sinergias entre sectores educativos, sanitarios, deportivos y culturales, maximizando el impacto del proyecto.
- Fomenta la cooperación entre escuelas, familias, gobiernos locales y empresas.

5) Contenidos del proyecto.

Contenidos del área de Educación Física:

- Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Características y impacto de alimentos naturales, procesados y ultraprocesados. Pautas de higiene personal y postural relacionadas con la actividad física. Prevención de lesiones.
- Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades.
- Salud social: la actividad física como hábito y alternativa saludable frente a formas de ocio nocivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.
- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: esquema corporal, percepción espacio/temporal, coordinación y equilibrio y habilidades básicas.
- Condición física y salud: actividades para mejorar la resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad.
- Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices.
- Normas de uso y transporte activo: la educación vial desde la actividad física y deportiva.
- Consumo responsable: construcción y reutilización de materiales para la práctica motriz.
- Práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano.

Contenidos relacionados con la gamificación:

- Sistemas de recompensas: puntos, insignias, niveles y otros elementos que fomenten la motivación.
- Narrativas inmersivas: creación de historias inspiradas en videojuegos, películas y juegos de mesa para contextualizar las actividades.
- Roles y misiones: asignación de personajes o tareas específicas para cada estudiante, promoviendo la participación activa.
- Dinámicas de progreso: retroalimentación constante sobre el avance individual y grupal.

Contenidos transversales:

- Educación en valores: respeto, empatía, solidaridad, igualdad de género, conciencia medioambiental, consumo responsable, espíritu deportivo.
- Inteligencia emocional: gestión de emociones durante los retos y actividades.
- Pensamiento crítico y resolución de problemas: diseño de estrategias y toma de decisiones en las dinámicas de juego.
- Creatividad e imaginación: desarrollo de ideas para resolver desafíos en contextos lúdicos.

Contenidos específicos del método Salmón

- Conexión emocional: actividades que refuercen el vínculo entre el estudiante, sus compañeros y el entorno.
- Perspectiva sistémica: integración de las experiencias personales de los alumnos para generar aprendizajes significativos.
- Adaptación a la diversidad: propuestas inclusivas y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes.

Contenidos culturales y referenciales

- Videojuegos: elementos narrativos, objetivos y estructuras de juegos populares.
- Películas: escenarios y personajes que inspiren misiones y desafíos.
- Juegos de mesa: dinámicas colaborativas o estratégicas que puedan trasladarse al aula o al espacio deportivo.

6) Actuaciones a realizar y calendario previsto de aplicación.

Concreción de las principales actividades desarrolladas:

- a. Creación de nuestra piscifactoría siguiendo los principios metodológicos del Método Salmón, creado por Marina Crespo y Vanesa Delgado. La elección de la metáfora del salmón se realiza con un propósito deliberado, ya que se equipara la lucha constante del pez contra la corriente del río con el objetivo educativo de fomentar una actitud crítica y responsable hacia el mundo y la sociedad que nos rodea. Además, se destaca el entorno acuático de la escuela como un ambiente propicio para el aprendizaje tanto a nivel individual como grupal, comparándolo con una piscifactoría en constante demanda de peces.
- b. Desarrollo de situaciones de aprendizaje basadas en retos gamificados:
 - Situaciones de aprendizaje para trabajar el esquema corporal, la lateralidad, la percepción espacial y temporal mediante la resolución de retos que sigan la temática y narrativa de videojuegos conocidos.
 - Situaciones de aprendizaje para trabajar la coordinación, el equilibrio y las habilidades básicas centradas en la narrativa y temática de juegos de mesa conocidos.
 - Situaciones de aprendizaje para trabajar cuentos motores, juegos predeportivos, juegos alternativos, juegos cooperativos y juegos con material reciclado basadas en la narrativa y temática de películas infantiles.
 - El Desafío Final, basado en la preparación de un musical a nivel de centro dirigido desde el área de Educación Física integrando los contenidos trabajados durante el curso escolar.
- c. Vinculación con los Patios Dinámicos, buscando transformar el espacio escolar en un ambiente propicio para el desarrollo integral de los estudiantes a través de la actividad física, la interacción social y el aprendizaje significativo.
- d. Uso de recompensas individuales (diplomas, tarjetas de recompensa, etc...) y recompensas grupales (sesiones temáticas en Halloween, Navidad, Pascua y actividades gamificadas relacionadas con Escape Rooms, Break Outs EDU, Caza de Tesoros, etc...).
- e. Uso de TIC y TAC: aplicaciones como Quizziz, Kahoot y Plickers para evaluar, presentaciones de contenidos en Genially, muros virtuales en Padlet y curación de contenidos en educacionlabs.es y Wakelet. Trabajo de contenidos usando realidad aumentada y códigos QR a través de QR Generator y Merge Cube.

Calendario de aplicación:

SEPTIEMBRE / OCTUBRE

- Comenzamos con la aplicación del Método Salmón y la Gamificación como metodologías principales y, sobre todo, como hilo conductor de la asignatura, unificando contenidos y estrategias en todos los cursos de 1º a 6º de Primaria.
- Situaciones de aprendizaje relacionadas con la actividad física, la alimentación e higiene:
My body bones rock! (Esquema corporal y lateralidad) para 1º de primaria.
Get to Know Your Mind-Body Map: Body Schema (Esquema corporal) para 2º de primaria.
The Hunger Games: Get moving and munch healthy (Hábitos alimenticios, esquema corporal y percepción espaciotemporal) para 3º y 4º de primaria.
Getting your Nature Groove On (orientación, condición física y percepción espaciotemporal) para 3º y 4º de primaria y ampliable a 5º y 6º de primaria.
- Lecturas semanales de cuentos, historias, cómics o noticias relacionadas con la alimentación saludable, higiene corporal y postural, salud bucodental, prevención de accidentes, olimpismo, valores en el deporte y deportistas reconocidos.
- Carrera solidaria “La vuelta al cole”, de apoyo a la investigación contra la leucemia infantil.

NOVIEMBRE / DICIEMBRE

- Situaciones de aprendizaje relacionadas con la narrativa y temática de videojuegos:
Time to power up with Super Mario Bros (Percepción espacial y temporal) para 1º de primaria.
Embark on a Fantastic Pokemon Quest (Percepción espacial y temporal) para 2º de primaria.
Minecraft in Motion: Physical Education in blocks (Habilidades básicas) para 3º y 4º de primaria.
Getting fit with Animal Crossing. P.E. Edition (Habilidades básicas y deportes) para 3º y 4º de primaria y ampliable a 5º y 6º de primaria.
- Lecturas semanales de cuentos, historias, cómics o noticias relacionadas con la alimentación saludable, higiene corporal y postural, salud bucodental, prevención de accidentes, olimpismo, valores en el deporte y deportistas reconocidos.
- Sesiones de baloncesto (cada 15 días) con el alumnado de 3º de Primaria a cargo del entrenador del club de baloncesto Écija Basket.
- Semana sobre ruedas. Circuito de Educación Vial en el patio del centro educativo.
- Efemérides en el área de EF en Navidad, incluyendo “Juegos navideños” al final del trimestre.

ENERO / FEBRERO

- Situaciones de aprendizaje relacionadas con la narrativa y temática de juegos de mesa:
Juggling on life's trapeze! (Coordinación y equilibrio) para 1º de primaria basada en el juego "Ring Circus."
Bringing the jungle to PE class with Jumanji! (Coordinación y equilibrio) para 2º de primaria basada en el juego "Jumanji."
Behold the tiny Olympics (Iniciación deportiva) para 3º y 4º de primaria basada en el juego "Olympiakks".
Pre-sporty fun and games! (Juegos predeportivos y alternativos) para 3º y 4º de primaria y ampliable a 5º y 6º de primaria, basada en el juego "Time's up".0
- Lecturas semanales de cuentos, historias, cómics o noticias relacionadas con la alimentación saludable, higiene corporal y postural, salud bucodental, prevención de accidentes, olimpismo, valores en el deporte y deportistas reconocidos.
- Break Out EDU sobre "Andalucía se mueve" para celebrar el Día de Andalucía.

MARZO / ABRIL

- Situaciones de aprendizaje relacionadas con la narrativa y temática de películas infantiles:
Where superheroes come to play! (Habilidades básicas) para 1º de primaria basada en la película "Los increíbles".
Join Forces with Inside Out for an Epic Adventure (Juegos cooperativos y emociones) para 2º de primaria basada en la película "Del revés".
Ready to take on the challenge in just 60 seconds? (Juegos cooperativos) para 3º y 4º de primaria basada en la película "Los Goonies".
Learning to play Skatebottle/Palados (Juegos con material reciclado) para 3º y 4º de primaria y ampliable a 5º y 6º de primaria, basados en la película "Somos los mejores".
- Lecturas semanales de cuentos, historias, cómics o noticias relacionadas con la alimentación saludable, higiene corporal y postural, salud bucodental, prevención de accidentes, olimpismo, valores en el deporte y deportistas reconocidos.
- Participación en el programa "Olimpismo en la Escuela", con la celebración de las Miniolimpiadas, el encuentro polideportivo que reúne a los centros educativos participantes en la difusión de los valores del deporte y el Olimpismo.
- Jornadas deportivas integradas en la Semana Cultural del centro educativo.
- Desafíos Saludables, retos que el alumnado deberá resolver durante la duración del programa (fruticonsejos, cuentacuentos, pequeñas investigaciones, etc).

- Desayuno saludable. Se establecerá un menú para el desayuno en la jornada escolar en el que predomine el consumo de fruta y alimentos saludables. En educación Infantil y Primaria habrá, al menos, dos días dedicados al desayuno de fruta cada semana.
- Uso del Frutómetro, un medidor de toda la fruta que vamos consumiendo en el cole con el objetivo principal de animar al alumnado a que consuma fruta y verdura en el desayuno. Cada aula del centro rellenará cada mes un frutómetro, que estará colgado en el corcho de la clase. Los tutores colocarán una marca al lado del nombre de cada alumno/a aquellos días en los que para su almuerzo (recreo) traigan una pieza de fruta o una hortaliza y se la coma. Por cada clase habrá una alumna o alumno ganador, que será aquel que haya incorporado durante el mes un mayor % de fruta variada en los almuerzos.

MAYO / JUNIO

- Actividades de Relajación y Mindfulness: Incorporamos sesiones de YOGA, relajación y mindfulness en el aula para abordar aspectos relacionados con el bienestar mental y emocional.
- Actividades de risoterapia para niños y niñas para promover la socialización e identificación de emociones, así como para cuidar la salud mental.
- Arteterapia, como herramienta poderosa para ayudar a los niños y niñas a expresar sus emociones, mejorar su bienestar emocional y desarrollar habilidades creativas.
- Preparamos "School of Rock", el musical. Se trata de un musical divertido y lleno de energía que se centra en la música y la creatividad. Para adaptar este tema al ámbito escolar, incorporaremos una variedad de actividades que fomenten la participación, la expresión artística y el trabajo en equipo.
- Lecturas semanales de cuentos, historias, cómics o noticias relacionadas con la alimentación saludable, higiene corporal y postural, salud bucodental, prevención de accidentes, olimpismo, valores en el deporte y deportistas reconocidos.
- Visitamos la piscina municipal del La Carlota para realizar diferentes actividades acuáticas con el alumnado.

7) Recursos económicos y materiales que se requieran, distinguiendo entre los que el centro o el propio profesorado aporta y los que se solicitan a la Consejería de Educación con la participación en la convocatoria.

Recursos aportados por el centro:

- Recursos humanos: Profesorado del centro, alumnado, familias, profesionales del centro de salud (enfermera escolar), de la biblioteca municipal y de las demás entidades colaboradoras.
- Recursos materiales: Cuentos, historias, cómics y libros de la biblioteca o del propio alumnado, pizarra digital, panel de juegos, panel de evaluación, cuaderno de clase de EF, lecturas sobre salud y deportes, flashcards, juegos de mesa, sellos de aula, cartelería y material de EF. Además, incluimos las frutas y hortalizas que se entregan dentro del Plan de Consumo de Frutas y Hortalizas en la escuela y el consumo de productos lácteos.
- Recursos digitales: Juegos interactivos en Kahoot, Genially, Quizziz y Plickers sobre lecturas realizadas. Muros virtuales en Padlet y cuentos y presentaciones sobre hábitos saludables relacionados con la actividad física en Genially. Uso de Seneca para evaluar. Uso de redes sociales y revista escolar para difundir acciones.

Recursos y materiales que se solicitan a la Consejería de Educación:

El presupuesto total del material a solicitar para la consecución de este proyecto es de 3.000 € repartidos de la siguiente forma:

- Impresión de cartelería para el centro educativo: 100€
- Impresión de la revista escolar (presentación en formato impreso a las familias): 200€
- Impresión del dossier informativo inicial para las familias: 200€
- Compra de trofeos y medallas para alumnado que participa en las olimpiadas escolares a nivel de centro: 300€
- Compra de máquina para hacer chapas para el alumnado participante: 200€
- Compra de material para organizar los Patios Dinámicos (material de circuitos de suelo y psicomotricidad, juegos de mesa gigantes, puzzles gigantes, pintura para suelos, cuerdas, redes de escalada y presillas para instalar en la pared): 1000€
- Material para la organización del Musical escolar (dos altavoces portátiles con bluetooth, fondo temático para el musical y material accesorio para los bailes): 1000€

TOTAL: 3000€

- 8) **Criterios e indicadores para evaluar el desarrollo del proyecto y el logro de los objetivos propuestos así como su incidencia en el centro. Previsiones de consolidación en el futuro de las mejoras introducidas, una vez finalizado el proyecto.**

Criterios e indicadores para evaluar el desarrollo del proyecto y el logro de los objetivos propuestos así como su incidencia en el centro.

Para garantizar la eficacia del proyecto y su impacto en la población objetivo, se propuso un sistema de evaluación basado en una metodología integral, indicadores específicos y un análisis del impacto alcanzado.

Metodología de evaluación:

Evaluación de proceso. Se centra en el seguimiento de la implementación, asegurando que las actividades se desarrollen según lo planificado. Incluye:

- Observación directa de las actividades realizadas.
- Revisión de recursos utilizados (humanos, materiales, tiempos y espacios).
- Entrevistas o encuestas a estudiantes para recopilar retroalimentación sobre el desarrollo del proyecto. En el curso escolar 25/26 se pretende ampliar la encuesta al profesorado del centro.

Evaluación de resultados. Mide el cumplimiento de los objetivos establecidos, centrándose en el impacto logrado en la población diana:

- Análisis comparativo antes y después del proyecto.
- Medición de cambios en los hábitos de actividad física, bienestar emocional y habilidades sociales de los estudiantes.
- Enfoque participativo. Se involucra a todos los actores (docentes, estudiantes, familias) en el proceso de evaluación, promoviendo una visión inclusiva y múltiple.

Criterios e indicadores de evaluación:

Los criterios e indicadores de evaluación aseguran que el proyecto cumple con sus objetivos pedagógicos, promueve aprendizajes significativos y genera impacto en los estudiantes. Se agrupan en tres áreas principales: aprendizaje, implementación y participación.

EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES

Criterios:

- Desarrollo de habilidades motrices básicas y específicas, condición física y salud física, mental y social.
- Aplicación de valores como la cooperación, el respeto y la empatía durante las actividades y desarrollo de la convivencia, la conciencia de cuidado al medio ambiente y el consumo responsable.
- Comprensión y adaptación de los roles y misiones propuestas en el juego.

- Participación activa en las dinámicas y resolución de desafíos.

Indicadores:

- Porcentaje de estudiantes que mejoran su conciencia corporal, percepción espacio/temporal, coordinación, equilibrio, habilidades motrices básicas y condición física.
- Observación directa de conductas cooperativas, como ayudar a compañeros y compañeras, favorecer la inclusión en los juegos o respetar las reglas.
- Nivel de compromiso demostrado en el cumplimiento de las misiones asignadas.
- Frecuencia con la que los alumnos y alumnas proponen soluciones creativas a los retos.

EVALUACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

Criterios:

- Eficiencia en la organización y desarrollo de las actividades gamificadas.
- Adecuación de los recursos (materiales, escenarios y recompensas) al contexto escolar.
- Integración de elementos culturales (videojuegos, películas, juegos de mesa) en las dinámicas.
- Inclusión de todos los estudiantes, respetando sus capacidades y necesidades.

Indicadores:

- Cumplimiento del cronograma establecido para las actividades.
- Nivel de utilización de los materiales planificados durante las sesiones.
- Diversidad de situaciones de aprendizaje adaptadas a los intereses del grupo.
- Feedback positivo de los estudiantes y familias sobre la experiencia inclusiva y motivadora.

EVALUACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN Y MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

Criterios:

- Grado de participación en las actividades y cumplimiento de los objetivos.
- Actitud frente a las dinámicas (esfuerzo, entusiasmo, cooperación).
- Conexión emocional con la narrativa y los contextos propuestos.
- Impacto en la cohesión grupal y en el clima escolar.

Indicadores:

- Número de alumnos y alumnas que participan activamente en más del 80% de las actividades.
- Observación de actitudes positivas, como el esfuerzo constante y el entusiasmo.

- Encuestas o entrevistas que reflejen el nivel de identificación del alumnado con la narrativa y los retos.
- Mejora en la percepción de compañerismo y cohesión grupal en las dinámicas de clase.

EVALUACIÓN GLOBAL DEL IMPACTO DEL PROYECTO

Criterios:

- Grado en que el proyecto mejora la motivación general de los estudiantes hacia la Educación Física.
- Transferencia de aprendizajes a otros contextos educativos y personales.
- Valoración del proyecto por parte de la comunidad escolar (familias, docentes, estudiantes).

Indicadores

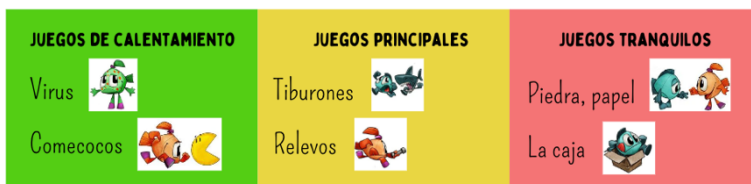
- Resultados de encuestas aplicadas a estudiantes y familias sobre su experiencia con el proyecto.
- Incremento en el número de alumnos y alumnas que muestran mayor interés por las actividades físicas.
- Evidencias de que los valores trabajados (respeto, cooperación) se reflejan en otros espacios escolares.

Instrumentos de Evaluación:

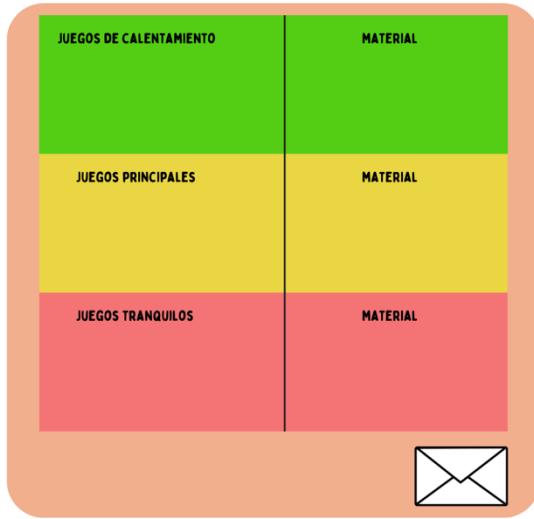
- Rúbricas de observación y dianas con una estructura clara, escalas descriptivas y criterios personalizados para actividades y dinámicas.
- Encuestas y cuestionarios (Escala Likert) dirigidos a estudiantes, docentes y familias en formato digital tipo Kahoot, Plickers y Google Forms.
- Registros anecdóticos y diarios de clase de las docentes incluyendo el comportamiento general del grupo, ejemplos destacados de colaboración o creatividad, dificultades encontradas y cómo se resolvieron.
- Revisión del Progreso a través de Herramientas de Gamificación, usando nuestras tabla de progreso o marcadores visibles.
- Valoraciones cualitativas y cuantitativas del desempeño y la participación de los estudiantes.

Ejemplos visuales:

Panel de juegos del Método Salmón:



Panel de sesión:



Panel de evaluación de sesión:



Ejemplo de diana de evaluación:



Ejemplos de rúbricas:

RÚBRICA DE EVALUACIÓN VIDA ACTIVA Y SALUDABLE

ÍTEM	3	2	1
EFFECTOS FÍSICOS BENEFICIOSOS DE UN ESTILO DE VIDA ACTIVO	Explica con claridad la importancia de la alimentación equilibrada y el ejercicio físico, mencionando beneficios específicos y ejemplos prácticos.	Reconoce alimentos saludables, las diferencias de los no saludables y relaciona al ejercicio físico con beneficios generales.	Identifica de forma básica alimentos saludables y menciona escasos ventajas de la actividad física.
EDUCACIÓN POSTURAL EN SITUACIONES COTIDIANAS	Mantiene posturas adecuadas de forma autónoma y aplica el control postural en diferentes actividades físicas.	Corrige posturas incorrectas con ayuda de la docente, manteniendo posiciones correctas en actividades básicas.	Muestra posturas incorrectas frecuentemente, incluso tras correcciones.
AUTOCONOCIMIENTO E IDENTIFICACIÓN DE FORTALEZAS Y DEBILIDADES	Analiza sus capacidades con precisión y establece metas realistas para mejorar, aprovechando sus fortalezas.	Identifica sus fortalezas y debilidades, mostrando disposición a mejorar.	Tiene dificultad para reconocer sus habilidades o áreas de mejora.
IMPORTANCIA DEL CALENTAMIENTO	Realiza y conoce la importancia del calentamiento adaptándolo según la actividad física practicada.	Participa activamente en el calentamiento y entiende su relación con la prevención de lesiones.	Participa en el calentamiento de forma básica, pero no comprende plenamente su propósito.
RESPECTO	Fomenta el respeto y la inclusión, actuando como modelo de buen comportamiento en todas las actividades.	Demuestra respeto hacia los demás en la mayoría de las actividades, colaborando adecuadamente.	Muestra actitudes de respeto limitadas o inconsistentes hacia compañeros y profesorado.

RÚBRICA DE AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL E INTERACCIÓN SOCIAL EN SITUACIONES MOTRICES

ÍTEM	3	2	1
GESTIÓN EMOCIONAL	Identifica y regula sus emociones de manera autónoma, manteniendo una actitud positiva y motivadora ante los desafíos.	Reconoce algunas emociones básicas y las regula ocasionalmente, aunque necesita apoyo externo en situaciones desafiantes.	Tiene dificultad para identificar y regular sus emociones en actividades motrices, mostrando frustración o desinterés frecuente.
HABILIDADES SOCIALES	Participa activamente en interacciones grupales, comunicándose de manera clara y colaborativa, favoreciendo un ambiente de equipo armonioso.	Participa en interacciones grupales de forma moderada, comunicándose y colaborando en la mayoría de las actividades con cierta eficacia.	Participa con dificultad en interacciones grupales, mostrando problemas para comunicarse o colaborar con sus compañeros.
RESPECTO A LAS REGLAS DE LOS JUEGOS	Cumple y respeta de manera consistente las reglas de los juegos, fomentando el orden y la equidad durante las actividades.	Cumple las reglas básicas de los juegos con recordatorios ocasionales, mostrando un esfuerzo por respetarlas.	Muestra resistencia a cumplir las reglas o las ignora durante las actividades, lo que afecta la dinámica del juego.
CONDUCTAS QUE FAVOREZCAN LA CONVIVENCIA E IGUALDAD DE GÉNERO, INCLUSIVAS	Fomenta activamente la igualdad de género y la inclusión, mostrando respeto y apoyo hacia todos sus compañeros, favoreciendo un ambiente integrador.	Reconoce la importancia de la igualdad y la inclusión, aunque a veces necesita orientación para favorecer una convivencia respetuosa.	Presenta actitudes excluyentes o poco respetuosas hacia la diversidad, mostrando resistencia a la inclusión.

RÚBRICA DE INTERACCIÓN EFICIENTE Y SOSTENIBLE CON EL ENTORNO

ÍTEM	3	2	1
MOVILIDAD SEGURA, SALVABLE Y SOSTENIBLE	Se desplaza de manera completamente segura, saludable y sostenible, aplicando normas y cuidado al entorno.	Tiene cierta conciencia de seguridad, pero aún muestra errores en la ejecución de movimientos. Empieza a integrar hábitos saludables.	Muestra poca conciencia de la seguridad, salud y sostenibilidad al moverse. No sigue las normas básicas de seguridad.
POSIBILIDADES MOTRICES DE LOS ESPACIOS DE JUEGO Y ESPARCIMIENTO INFANTIL	Utiliza de manera efectiva y creativa las posibilidades motrices del espacio para diferentes actividades físicas.	Reconoce y utiliza algunas posibilidades motrices del espacio, pero no de forma óptima.	No reconoce las diferentes posibilidades motrices en el entorno o no las utiliza adecuadamente.
MATERIAL Y SUS POSIBILIDADES DE USO	Utiliza el material de forma adecuada y creativa, explorando sus distintas posibilidades con eficacia.	Utiliza el material con algunos errores, pero logra ejecutar la actividad.	No utiliza correctamente el material disponible o lo usa de manera inapropiada.
ACTIVIDADES FÍSICAS SEGURAS EN EL MEDIO NATURAL Y URBANO	Identifica y previene riesgos. Desarrolla actividades físicas de manera segura tanto en entornos naturales como urbanos.	Reconoce algunos riesgos y los minimiza, pero sigue cometiendo errores en la ejecución.	No identifica riesgos en actividades físicas en el entorno natural y urbano.
CUIDADO DEL ENTORNO	Se compromete activamente con el cuidado del entorno, respetando normas y promoviendo la sostenibilidad.	Muestra una actitud adecuada hacia el cuidado del entorno, pero a veces no es constante.	No muestra interés por cuidar el entorno ni respeta las normas de convivencia.

RÚBRICA DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN SITUACIONES MOTRICES

ÍTEM	3	2	1
TOMA DE DECISIONES EN SITUACIONES INDIVIDUALES Y DE EQUIPO	Muestra autonomía total, elige acciones óptimas y adapta estrategias según las demandas del entorno.	Toma decisiones adecuadas en la mayoría de las situaciones, pero a veces necesita orientación.	Requiere ayuda constante para decidir qué acción realizar, mostrando poca autonomía o análisis.
CAPACIDADES PERCEPTIVO-MOTRICES EN CONTEXTO DE PRÁCTICA	Utiliza de manera precisa y fluida sus capacidades perceptivo-motrices, incluso en contextos complejos o dinámicos.	Reconoce y usa correctamente las capacidades perceptivo-motrices en situaciones claras y predecibles.	Dificultad para identificar el espacio, tiempo o dirección adecuados para la acción motriz.
HABILIDADES Y DESTREZAS MOTRICES BÁSICAS GENÉRICAS	Ejecuta habilidades motrices básicas con gran precisión, coordinación y fluidez.	Desarrolla habilidades motrices básicas con errores, aunque con pequeños ajustes necesarios.	Realiza las habilidades motrices básicas con errores significativos de coordinación o ejecución.
CREATIVIDAD MOTRIZ	Genera respuestas originales, efectivas y creativas, adaptándose a cualquier situación presentada.	Propone soluciones variadas y creativas en situaciones conocidas, pero le cuesta en contextos nuevos.	Responde con soluciones poco variadas o repetitivas en las situaciones planteadas.

Previsiones de consolidación en el futuro de las mejoras introducidas, una vez finalizado el proyecto.

Para continuar promoviendo hábitos de vida saludable en el futuro, es importante planificar y desarrollar nuevas líneas de actuación que mantengan el impulso y la efectividad del programa. Algunas de las ideas que hemos considerado para el curso 2024/2025 son las siguientes:

- Ampliación de actividades deportivas: Desarrollar un programa más amplio de actividades deportivas y recreativas que incluya una variedad de deportes y actividades físicas para todos los niveles de habilidad. Esto podría implicar la creación de nuevos clubes deportivos, la organización de torneos y la incorporación de nuevas actividades al aire libre.
- Fomento de la agricultura urbana: Implementar proyectos que promuevan el cultivo de alimentos saludables en la escuela. Esto podría incluir la creación de un huerto escolar y la colaboración con agricultores locales para aprender sobre la producción de alimentos sostenibles.
- Programas de educación alimentaria: Desarrollar programas educativos que enseñen a los estudiantes sobre la importancia de una alimentación saludable y cómo tomar decisiones informadas sobre su dieta. Esto podría incluir la realización de talleres de cocina saludable, la invitación de la enfermera escolar para dar charlas y la creación de recursos educativos sobre alimentación equilibrada.
- Promoción de la inteligencia emocional: Ampliar el enfoque del programa para incluir actividades que promuevan la inteligencia emocional y el bienestar mental. Esto podría implicar la implementación de programas de educación emocional en el aula, la organización de sesiones de mindfulness y meditación no solo en el tercer trimestre, y la capacitación del personal en técnicas de apoyo emocional.
- Colaboración con la comunidad: Establecer alianzas con organizaciones comunitarias, empresas locales y servicios de salud para ampliar el alcance del programa y ofrecer recursos adicionales a la comunidad.
- Dotación económica: Contamos con escasa financiación económica para desarrollar el programa. Usamos los recursos de que disponemos en el centro (área de EF) y una dotación aproximada de 200 euros por parte de centro y AMPA para patios dinámicos. Nos gustaría ampliar esta dotación para poder adquirir nuevos recursos materiales para el proyecto.
- Evaluación continua y mejora: Implementar un sistema de evaluación continua del programa para medir su impacto y hacer ajustes según sea necesario. Esto podría incluir la recopilación regular de datos, la realización de encuestas de satisfacción y la revisión de las prácticas y políticas del programa para garantizar su eficacia y relevancia.