

XIX edición

# PREMIOS ESTRATEGIA NAOS

Convocatoria hasta 2.12.2025



## ÍNDICE DE LA MEMORIA

1. Título del proyecto. ....	3
2. Datos identificativos de la persona que lo dirige .....	3
3. Datos de la institución a la que representa.....	3
4. Breve resumen del proyecto, origen, objetivo, metodología y resultados.....	3
5. Objetivos, material y métodos utilizados para su desarrollo. ....	6
6. Identificación de las actuaciones realizadas.....	8
7. Implicación y sinergias de los diferentes sectores implicados. ....	13
8. Descripción de la incorporación de la perspectiva de género y equidad en todo el proceso.....	17
9. Evaluación de proceso y de resultados: metodología, indicadores y el impacto sobre la salud de la población diana.....	22
10. Continuidad y sostenibilidad del proyecto prevista para los próximos años, y financiación económica con la que se cuenta para desarrollarlos.....	28
11. Planteamiento innovador y original.....	29
12. Inclusión de criterios de sostenibilidad y relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. ....	31
ANEXO I.....	34
ANEXO II.....	35

## **1- Título del proyecto**

EF Ministerio del Tiempo.

## **2- Datos identificativos de la persona que lo dirige.**

Ernesto Bautista Santurino Díaz

Gabriel Sevillano Ledesma

## **3- Datos de la institución a la que representa**

CRA Villas del Tajo (El Puente del Arzobispo, Torrico y Valdeverdeja)

Calle tres cruces, El Puente del Arzobispo.

## **4- Breve resumen del proyecto, origen, objetivo, metodología y resultados.**

### **A. Origen del proyecto**

Surge de la necesidad de que el alumnado adquiriera hábitos saludables ya que el RESULTADO DE ESTUDIOS NACIONALES E INTERNACIONALES realizados por diferentes asociaciones y entidades que trabajan en el entorno de la salud, como el estudio PASOS un estudio pionero cuyo objetivo es evaluar la actividad física, el sedentarismo, los estilos de vida y la obesidad de los niños/as y adolescentes españoles de 8 a 16 años y sus familias, del estudio ALADINO 2019, el cual muestra que la prevalencia de sobrepeso es del 23,3% y la prevalencia de obesidad del 17,3% en la población infantil española de 6 a 9 años, según los estándares de situación ponderal de la OMS. Dentro de la obesidad, un 4,2% de los escolares estudiados presentan obesidad severa de la Gasol Foundation o el informe sobre El Estado mundial de la infancia 2019: alimentación y nutrición de UNICEF, y que indican el preocupante y creciente aumento de la obesidad infantil.

Además, surge como una propuesta innovadora dentro del área de Educación Física del CRA, cuyo punto de partida fue la necesidad de ofrecer al alumnado una experiencia motivadora, interdisciplinar y vinculada a la narrativa histórica. El origen está claramente descrito en el documento:

El título surge por la incorporación de contenido gamificados como una narrativa histórica donde el tiempo es el nexo de unión entre ideas y contenidos. *Se crea el Ministerio del Tiempo como eje vertebrador del área de EF.*

Así, la propuesta nace del deseo de transformar la Educación Física en un “viaje por el tiempo” lleno de retos, misiones y experiencias activas que conectan movimiento, cultura, historia y salud.

### **B. Objetivo del proyecto**

El proyecto plantea como finalidad principal mejorar la salud, la actividad física, la motivación y la competencia motriz del alumnado mediante una narrativa atractiva que permita integrar contenidos culturales e históricos.

Acercar el área de EF a través del contenido histórico como recurso didáctico, donde el alumnado aprenderá, vivenciará y descubrirá el paso del tiempo por medio del movimiento.

Entre sus objetivos específicos destacan:

- Promover la actividad física diaria.
- Conectar el aprendizaje motriz con la historia y la cultura.
- Impulsar la participación activa y la motivación del alumnado.
- Fomentar el trabajo cooperativo y la resolución de misiones.
- Integrar herramientas digitales, QR, vídeos, realidad virtual y narrativas gamificadas.

### **C. Metodología**

La metodología es uno de los aspectos más originales del proyecto. Se basa en:

#### a) Gamificación narrativa

El alumnado se convierte en agente del tiempo y debe superar misiones contextualizadas en diferentes épocas históricas:

Una vez que todos ya son agentes del tiempo (...) se inicia un recorrido por los distintos momentos de la historia.

#### b) Misiones estructuradas por épocas

Cada unidad (“MISIÓN”) representa una época o acontecimiento:

Estas misiones integran desafíos físicos, pruebas culturales, retos cooperativos y elementos tecnológicos como códigos QR y vídeos interactivos.

#### c) Enfoque competencial y aprendizaje vivencial

El enfoque es totalmente práctico y experiencial:

El alumnado vivencia, aprende y descubre el paso del tiempo por medio del movimiento.

#### d) Uso de TIC y recursos transmedia

El proyecto incorpora:

- Vídeos explicativos
- Códigos QR
- Pruebas digitales
- Retos interactivos
- Material autoconstruido
- IA entrenada para dar respuestas.

#### e) Evaluación formativa

Se realiza un seguimiento continuo mediante retos, misiones superadas, participación y autoevaluaciones:

La evaluación se realiza por medio de misiones, retos y participación activa.

#### D. Resultados del proyecto

Los resultados son altamente positivos, tanto en motivación como en participación y hábitos saludables:

##### a) Incremento notable de la implicación del alumnado

El alumnado se implica desde el minuto uno, manteniendo la motivación durante toda la aventura temporal.

##### b) Mejora de la actividad física diaria

Las misiones y retos provocan un aumento del movimiento dentro y fuera de la escuela:

Se fomenta la práctica física diaria mediante retos y misiones que trasladan el movimiento a casa y a los pueblos.

##### c) Aumento del trabajo cooperativo y la convivencia

El alumnado trabaja en equipos, planifica estrategias y comparte responsabilidades.

##### d) Mayor conexión cultural e histórica

Las misiones permiten comprender la historia de forma vivencial, integrando arte, música, teatro, arquitectura o costumbres antiguas.

##### e) Mejora significativa del clima de aula

El enfoque narrativo y cooperativo reduce conflictos y mejora la predisposición al aprendizaje:

La narrativa crea un clima de aula muy positivo, cooperativo y entusiasta.

#### Resumen final

EF Ministerio del Tiempo” es un proyecto innovador que convierte la Educación Física en un viaje histórico lleno de misiones, retos, movimiento y aprendizaje significativo.

Sus orígenes se encuentran en la necesidad de motivar al alumnado y enriquecer el área con una narrativa global.

Su metodología combina gamificación, retos físicos, recursos digitales y vivencias culturales.

Los resultados evidencian un aumento de la actividad física, de la motivación, de la convivencia y del aprendizaje transversal.

## **5- Objetivos, materiales y métodos utilizados para el desarrollo del proyecto**

### **A. Objetivos del proyecto**

Se plantea como una iniciativa educativa integral cuyo propósito es transformar la Educación Física en una experiencia motivadora, activa y culturalmente enriquecedora. Los objetivos principales se articulan en torno a cuatro grandes ejes:

#### **a) Promover la actividad física diaria y la salud**

- Incrementar la práctica de actividad física moderada-vigorosa dentro y fuera del horario escolar.
- Fomentar hábitos saludables y una vida activa sostenible.

#### **b) Impulsar la motivación y la participación del alumnado**

El proyecto nace con la voluntad de crear un marco narrativo que despierte el interés constante del alumnado:

Se incorpora contenidos gamificados como narrativa histórica donde el tiempo es el nexo de unión entre ideas y contenidos.

#### **c) Conectar Cultura–Historia–Movimiento**

- Utilizar la historia como recurso didáctico para vivenciar contenidos motores.
- Facilitar un aprendizaje interdisciplinar en el que el alumnado “viaja por el tiempo” mediante la acción corporal.

#### **d) Fomentar el trabajo cooperativo y la convivencia**

- Facilitar roles cooperativos dentro de cada misión.
- Reforzar la inclusión, la solidaridad y la cohesión del CRA a través del juego y la aventura.

### **B. Materiales utilizados**

El proyecto se sostiene mediante una combinación de materiales digitales, físicos y autoconstruidos, lo que garantiza sostenibilidad, bajo coste y creatividad pedagógica.

#### **a) Materiales digitales**

- **Vídeos narrativos** que introducen misiones, épocas históricas y personajes.
- **Códigos QR** integrados en pruebas, pistas y retos en el patio.
- **Recorridos interactivos** para misiones de orientación y exploración.
- **Aplicación EF Ministerio GO** para registrar actividad física fuera del aula.
- **Genially, Wix, MyMaps** y recursos transmedia para crear contenido dinámico.
- **IA entrenada (Paula)** para que el alumnado pudiera consultar misiones y dudas que pudieran tener.

## **b) Material físico**

- Material deportivo convencional (aros, cuerdas, pelotas, conos, colchonetas).
- Decorados y ambientación temática para cada época (prehistoria, Egipto, Edad Media...).
- Circuitos, pruebas, retos cooperativos y elementos de juego motor.

## **c) Material autoconstruido y sostenible**

- Escudos, lanzas, pruebas de orientación...
- Elaboración con cartón, telas, gomaespuma, madera reutilizada, cuerdas recicladas.
- Misiones y pruebas diseñada por el propio alumnado.

## **C. Métodos utilizados para su desarrollo**

El proyecto emplea una metodología activa, gamificada y basada en la narrativa, con un enfoque totalmente vivencial. Se organiza en **MISIÓN + RETO + EVALUACIÓN**, siguiendo una estructura que permite mantener motivación e implicación a lo largo de todo el curso.

### **a) Metodología basada en gamificación narrativa**

El alumnado se convierte en “**agente del tiempo**” y debe cumplir misiones ligadas a distintas épocas históricas:

Una vez que ya son agentes del tiempo (Tarjeta identificativa), se inicia un recorrido por los distintos momentos de la historia.

Cada misión incorpora:

- introducción narrativa,
- exploración histórica,
- retos motrices,
- desafíos cooperativos,
- pruebas tecnológicas (QR, vídeos, pistas),
- recompensas (insignias, sellos, cromos).

### **b) Aprendizaje vivencial e interdisciplinar**

El alumnado *aprende haciendo*, integrando historia, arte, cultura y movimiento:

El alumnado vivencia, aprende y descubre el paso del tiempo por medio del movimiento.

Las sesiones combinan:

- actividades motrices adaptadas a cada época,
- dramatizaciones,

- pruebas simbólicas,
- retos grupales que replican escenas históricas,
- experiencias sensoriales y de exploración.

### c) Evaluación continua y formativa

La evaluación valora tanto resultados como procesos, mediante:

- Observación directa,
- Retos superados,
- Participación activa,
- Autoevaluaciones,
- Registro de actividad física.

La evaluación se realiza por medio de misiones, retos y participación activa.

## 6- Identificación de las actuaciones realizadas

A lo largo del curso escolar, se ha desarrollado una iniciativa interdisciplinar y gamificada que ha convertido la Educación Física en un eje vertebrador para promover hábitos de vida activos, la educación en valores, la inclusión, la creatividad y la participación comunitaria.

Este proyecto ha articulado un conjunto de **actuaciones planificadas y secuenciadas** durante los tres trimestres, integrando actividades motrices, digitales, culturales, artísticas, históricas y sociales, con el fin de favorecer el desarrollo integral del alumnado dentro de la filosofía NAOS.

A continuación, se describen **todas las actuaciones realizadas**, presentadas de manera narrativa y cronológica, destacando su impacto en la promoción de estilos de vida saludables, el fortalecimiento del tejido comunitario y la mejora de la calidad educativa.

- **Metodologías Aplicadas**

El proyecto se ha sustentado en una combinación de **metodologías activas**, entre las que destacan:

- **Aprendizaje Basado en Juego (ABJ)**
- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR)**
- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**
- **Gamificación**
- **Aprendizaje-Servicio (ApS)**
- **Autoconstrucción de materiales**
- **Trabajo cooperativo**

- **Integración de las TIC, IA y Realidad Aumentada**

La narrativa ha servido de hilo conductor para dar sentido a las actividades y mantener el compromiso del alumnado con las tareas. A través de estas metodologías, se han trabajado de forma transversal contenidos curriculares de Educación Física, Conocimiento del Medio, Lengua Castellana, Educación Artística, Inglés y Educación en Valores. [Trailer](#)

- **Recursos Digitales**

Para integrar y dinamizar las diferentes áreas del conocimiento, se han utilizado herramientas digitales como:

- **Página web en Wix:** en la que se centralizaban todas las misiones, instrucciones, vídeos y elementos narrativos. [Wix del proyecto](#)
- **Genially:** utilizado para iniciar las misiones mediante preguntas, contenidos interactivos, pistas y vídeos complementarios. [Genially del proyecto.](#)
- **My Maps for Education:** para trabajar orientación y localización geográfica en misiones reales. [Mapa](#)
- **App (Kluest) EF Ministerio Go:** aplicación diseñada para promover la actividad física fuera del horario escolar, basada en geolocalización y movimiento del alumnado con la cual hemos diseñado un juego. [Cómo jugar](#)
- Visita virtual al Museo del Prado, para visualizar que los cuadros que habíamos recuperado estaban en él
- [Pistolas láser](#), para la misión futurista contra los alienígenas
- [Gafas virtuales](#), para la misión futurista contra los alienígenas
- [Youtube](#), para la visualización de los retos que han tenido que desarrollar a lo largo de este proyecto (retos de actividad física y entrevistas a familiares para la recopilación de juegos tradicionales)
- Elaboración de QR, para la realización del [CluEFdo](#).
- [Escape room](#) digital, jugamos con las gafas virtuales

- **Narrativa y Mecánica del Proyecto**

Cada vez que el alumnado cruzaba la puerta del aula —que simbolizaba la entrada al **Ministerio del Tiempo**—, se sumergía en una nueva misión. Esta puerta actuaba como un **portal temporal**, y desde ese momento, el grupo debía comportarse como auténticos agentes temporales: en silencio, con concentración y cumpliendo con las instrucciones de la misión para no alterar la historia.

Al inicio del curso, se entregó al alumnado un **álbum de cromos personalizado**, con diversos personajes de cada misión, que debían completar a lo largo del curso. Estos cromos se obtenían al superar correctamente las distintas misiones, incentivando la constancia, el esfuerzo y el trabajo en equipo. [álbum](#) y [ejemplo de un cromó](#)

Cada **misión principal** estaba contextualizada en una época histórica concreta, presentaba un **anacronismo que alteraba la línea temporal**, y debía ser resuelto a través de actividades físicas, culturales, lógicas y creativas. Las misiones estaban organizadas por trimestres bajo la forma de “temporadas”.

- **Misiones Principales**

- **Temporada 1 (Primer Trimestre)**

- **Misión 1: El espíritu olímpico en peligro (1892)**  
Recuperar el liderazgo de Pierre de Coubertin organizando unas Olimpiadas escolares con 12 pruebas diferenciadas por género (mixtas en los relevos). Se fomentó el espíritu deportivo y la creación de récords de aula que podrán batirse en cursos posteriores (salón de la fama de deportistas escolares). [Explicación de la misión 1](#) y [resultado de la misión 1](#)
- **Misión 2: Rescate del Arte Perdido (1936)**  
Durante la Guerra Civil Española, algunas obras maestras del Museo del Prado desaparecieron misteriosamente. Con el objetivo de recuperarlas, se llevó a cabo la Misión 2, una experiencia educativa que combinó el juego, el arte y la historia.

Para ello, se organizaron **juegos tradicionales**, cada uno vinculado a una de las obras desaparecidas. Además, se desarrolló una **gymkana educativa interetapas**, en la que el alumnado de cursos superiores diseñó y dirigió juegos para los más pequeños, fomentando así la cooperación, el aprendizaje entre iguales y el respeto por el patrimonio cultural.

A medida que los equipos superaban con éxito las distintas pruebas y juegos, **recibían pistas** que les ayudaban a descubrir la localización de las obras perdidas. Estas pistas podían encontrarse tanto **dentro como fuera del colegio**, lo que añadía emoción al proceso y promovía la observación del entorno.

Como complemento, el alumnado elaboró **cromos ilustrados** de las obras a recuperar. En ellos aparecían: El nombre del cuadro, su autor y el juego tradicional asociado

Estos cromos sirvieron para facilitar la memorización y comprensión tanto de los juegos como de los elementos artísticos, reforzando así el aprendizaje de forma visual, lúdica y creativa. [Misión 2](#)

- **Misión 3: El Sueño Lusitano (139 a.C.)**  
El alumnado aprendió técnicas de **parkour**, con equilibrios y giros, creando sus propios circuitos y compitiendo en **Chase-Tag**, para infiltrarse en un campamento lusitano y restaurar el dominio romano. [Misión 3](#)
- **Temporada 2 (Segundo Trimestre)**
- **Misión 4: [La Sombra del Campeador](#) (1094)**  
Actividad interdisciplinar con construcción de **materiales reciclados**, **primeros auxilios** y orientación para simular una batalla campal. Uso de códigos QR y toma de decisiones según **cartas narrativas** (ABJ). [Misión 4](#)

- **Misión 5: El Último Embate del Al-Ándalus (939)**  
Simulación de una **Battle Royale medieval** en la que los alumnos combatían en equipos, gestionando recursos y estrategias para restaurar la victoria cristiana en la Batalla de Simancas. Además, se trabajó hábitos saludables con ABJ. [Misión 5](#)
- **Misión 6: [El Almirante Perdido](#) (1486)**  
Colón no consigue la financiación para su viaje. El alumnado trabajó la orientación dentro y fuera del centro, ([CluEFdo virtual](#) y [EF ministerio GO](#)), superando pruebas para asegurar el encuentro con los Reyes Católicos. [Misión 6](#)
- **Temporada 3 (Tercer Trimestre)**
- **Misión 7: La Última Defensa de la Tierra (Año 2173)**  
Actividad futurista con **Laser Run y gafas de realidad virtual**. El alumnado defendía Atlántida de una invasión alienígena, reforzando habilidades motoras, trabajo en equipo y el uso responsable de tecnologías emergentes. [Misión 7](#)
- **Misión 8: El Escritor Perdido (1571)**  
Miguel de Cervantes nunca escribió El Quijote. Para restaurar su legado, se convirtió el centro en un **teatro ambulante** y se organizó un [talent show](#) dónde los estudiantes mostraban su creatividad artística.
- **Misiones Especiales**
- **Misión Navidad: Juegos del pasado**  
Entrevistas familiares para recuperar juegos tradicionales. Actividad intergeneracional y de educación patrimonial. [Navidad](#)
- **Misión Velázquez: Arte escondido**  
Misión de investigación en los pueblos del CRA. Cada semana se enviaban pistas fotográficas que los estudiantes debían interpretar para encontrar un cuadro oculto. Tras la finalización de esta misión, [visitamos](#) el museo del Prado virtualmente (con las **gafas virtuales**) para comprobar que las piezas pictóricas estaban nuevamente en su lugar [Velázquez](#)
- **Misión Dana (2024): Solidaridad en acción**  
Organización de una **carrera solidaria** para ayudar a los damnificados por la Dana. Actividad de Aprendizaje-Servicio con implicación social real. [Dana](#)
- **Misión Halloween: La Península celta**  
Actividad en **inglés** donde se aprendieron músculos, huesos y articulaciones, junto a bailes temáticos, una vez que lo realizaban correctamente escaneaban con la tablet un QR que los llevaba al juego de Just Dance para realizar bailes terroríficos. Integración de Educación Física, inglés y cultura europea. [Halloween](#)
- **Misión Búsqueda: Agente perdido**  
El alumnado utilizó [mapas digitales](#) y [cuadernos de investigación](#) para resolver un caso de desaparición en sus localidades. Cada pista incluía un [código QR](#) que permitía avanzar en la investigación. [Búsqueda](#)

- **EF Ministerio GO: [Aplicación Interactiva](#)**

A través de la app Kluest se ha creado un juego propio que promueve la actividad física más allá del horario escolar. A través de la detección de movimiento, los estudiantes deben recorrer zonas geográficas reales para cumplir misiones secundarias y avanzar en la historia de su personaje. Esta herramienta ha promovido hábitos saludables y exploración del entorno.

- **Creaciones Lúdico-Educativas**

Además del proyecto principal, se han desarrollado juegos educativos propios:

1. [Dos juegos de cartas](#) sobre hábitos alimentarios y salud.
2. **Expansión del juego** para añadir nuevos desafíos y situaciones.
3. **Trivial de primeros auxilios y salud.**
4. **Juego de rol “Battle Royale”**, para la explicación de una [batalla campal](#).
5. **Juego de mesa “CluEFdo”** basado en lógica y deducción.

Durante todo el curso, apoyándose en el modelo de Responsabilidad Social, se incluyó un elemento narrativo adicional que aportó suspense, coherencia gamificada y motivación al alumnado: la figura de los 'traidores del tiempo'.

- Cada mes, se asignaban de forma secreta 2 o 3 'traidores', es decir, agentes temporales infiltrados que tenían la misión de observar y registrar comportamientos inadecuados o actitudes poco colaborativas tanto en las sesiones de Educación Física como en otras áreas.

- Los traidores rotaban mensualmente, de modo que todos los estudiantes pasaban por ese rol en algún momento, fomentando la reflexión crítica y la responsabilidad grupal.

- Al final de cada mes, se proyectaba un [vídeo](#) donde se revelaban las causas de la traición. Tras la visualización de vídeo veíamos que era una traición por necesidad y así los “traidores” podían volver a ser agentes del EF Ministerio.

- Además, existía un 'traidor por pueblo' que no cambiaba durante todo el curso. Esta figura simbólica servía como guía oculta de las misiones, lanzando desafíos inesperados o provocando obstáculos narrativos.

Este enfoque favoreció la implicación del alumnado, promovió la autorregulación y la observación positiva, y añadió una capa emocional y narrativa que aumentó el compromiso y la cohesión del grupo.

### ***Retos Encadenados***

Al inicio del curso, nos grabamos realizando un [reto físico](#) y se nominaba a dos agentes para replicarlo. Estos, a su vez, nominaron a otros compañeros/as. Al final, [todos los agentes](#) (alumnado), los [agentes especiales](#) (docentes) y muchos [agentes de incógnitos](#) (familias) participaron, generando un fuerte sentimiento de comunidad y fomento del ejercicio físico.

- **Secretaría Virtual con IA**

Como parte de la innovación tecnológica del proyecto, se integró una [secretaría virtual basada en inteligencia artificial](#), entrenada específicamente para responder las dudas del alumnado sobre el desarrollo del proyecto, misiones, historia y funcionamiento del Ministerio. Esta herramienta ha fomentado la autonomía del estudiante y el aprendizaje activo a través del uso de nuevas tecnologías.

## **7- Implicación y sinergias de los diferentes sectores**

Se ha consolidado como una iniciativa educativa profundamente comunitaria, que ha trascendido el aula de Educación Física para convertirse en un eje articulador de colaboración entre alumnado, profesorado, familias, instituciones locales y entidades externas. Esta amplia participación ha permitido generar una red de sinergias capaz de enriquecer la propuesta pedagógica, asegurar su continuidad y elevar su impacto social, académico y saludable.

A continuación, se describen de forma detallada las implicaciones específicas de cada sector y las sinergias generadas entre ellos.

### **A. Implicación del Profesorado: Motor Pedagógico y Creativo**

El profesorado ha desempeñado un papel central en el diseño, adaptación y ejecución del proyecto, actuando como auténtico equipo motor.

Su implicación se ha manifestado a través de diversas líneas de actuación:

#### **a.1. Diseño interdisciplinar**

- En actividades complejas como batallas cooperativas, orientación, parkour, primeros auxilios o representaciones teatrales.

#### **a.2. Creación y adaptación de materiales**

- Desarrollo de juegos de cartas sobre salud, trivial de primeros auxilios, narrativas ABJ, cromos coleccionables, álbumes, avatares, pistas y códigos QR.
- Autoconstrucción de materiales motrices (espadas de gomaespuma, escudos, obstáculos, marcadores), demostrando creatividad sostenible.

#### **a.3. Evaluación competencial**

- El profesorado ha coordinado instrumentos como rúbricas, listas de cotejo y autoevaluaciones, potenciando la autonomía del alumnado.
- La evaluación ha sido colegiada y continua, compartida en sesiones de nivel y equipo docente.

#### **a.4. Difusión y documentación**

- Los docentes han realizado un seguimiento audiovisual de las misiones.
- Ellos mismos han gestionado redes sociales, la página Wix y el Genially interactivo.

**Sinergia clave:** la colaboración docente ha permitido que el proyecto se convierta en una experiencia global del centro, no una intervención aislada del área de Educación Física.

## **B. Implicación del Alumnado: Protagonistas Activos del Cambio**

El alumnado ha sido el eje y motor esencial del proyecto. No solo ha participado, sino que ha asumido roles activos y de liderazgo:

### **b.1. Agentes del tiempo y toma de decisiones**

- Cada estudiante ha encarnado el rol de "agente temporal", lo que ha incrementado su identidad, responsabilidad y sentido de pertenencia.
- Han tomado decisiones estratégicas, ajustado normas de equipo y resuelto conflictos cooperativos.

### **b.2. Creadores de contenido**

- Elaboración de cromos, escudos, narrativas, retos físicos, guiones teatrales, coreografías y materiales de juego.
- Diseño de pruebas motrices para cursos inferiores, especialmente en la gymkana artística o en el festival final.

### **b.3. Liderazgo y cooperación**

- Los grupos estables favorecieron que todos los estudiantes asumieran roles rotativos.
- Participación activa en la orientación, el CluEFdo, la carrera solidaria y los retos encadenados.

### **b.4. Implicación continua más allá del horario escolar**

- El alumnado participó activamente en la aplicación **EF Ministerio GO**, recorriendo espacios de su entorno para cumplir misiones secundarias.
- En la realización del CluEFdo.
- En la búsqueda de las Meninas de Velázquez.
- En los retos que se lanzaban entre el alumnado.

**Sinergia clave:** el alumnado, al asumir un rol protagonista, ha potenciado la cohesión del grupo y ha impulsado a las familias a implicarse más, al ser ellos quienes explicaban las misiones y pedían colaboración para realizarlas.

## **C. Implicación de las Familias: Motor Socioeducativo y Acompañamiento Activo**

Las familias han tenido un papel relevante y constante, convirtiéndose en agentes educativos complementarios.

### **c.1. Participación directa en actividades**

- Acompañamiento en actividades como:
  - Juego de orientación por los pueblos (app, QR, mapas).

- Carrera solidaria por la Dana.
- Pruebas del CluEFdo por las localidades.
- Festival.
- Participación en los **Retos Encadenados**, aportando vídeos y realizando ejercicio físico en familia.

### **c.2. Aporte de materiales y creatividad**

- Colaboración en la creación de vestuario, escenografías y objetos reciclados para misiones históricas.
- Apoyo técnico y logístico en actividades especiales (Halloween y got talent).

### **c.3. Puente intergeneracional: recuperación de juegos tradicionales**

- Las familias participaron en entrevistas y aportaron testimonio para la Misión Navidad, recuperando juegos del pasado y fortaleciendo el patrimonio cultural.

### **c.4. Seguimiento y acompañamiento desde casa**

- Uso familiar del Genially interactivo y la web Wix como herramienta de comunicación y aprendizaje compartido.
- Refuerzo del uso de la aplicación EF Ministerio GO.

**Sinergia clave:** familia y escuela han formado un binomio educativo cohesionado que ha ampliado el alcance del proyecto fuera del aula, promoviendo estilos de vida activos en el entorno doméstico.

## **D. Implicación del Personal No Docente: Soporte Logístico y Humano Indispensable**

El personal no docente también ha desempeñado funciones clave:

### **d.1. Colaboración en la preparación de espacios**

- Adaptación de patios, aulas y zonas comunes para circuitos, gymkanas y escenificaciones.

### **d.2. Contribución a la limpieza y organización**

- Gestión de los espacios tras actividades de mayor envergadura (parkour, batallas cooperativas).
- Apoyo en la logística interna del centro.

**Sinergia clave:** su implicación ha permitido que las actividades fluyan, se ejecuten con seguridad y mantengan una estética cuidada y motivadora.

## **E. Implicación del Equipo Directivo: Facilitación**

El equipo directivo ha sido una pieza clave para garantizar el éxito del proyecto:

### **e.1. Acompañamiento institucional**

- Avaló las actividades, ha facilitado horarios, reorganizado espacios y apoyado la compra o reutilización de materiales.

**Sinergia clave:** la implicación del equipo directivo dio estabilidad, continuidad y coherencia institucional al proyecto.

## **F. Implicación del Entorno Local, Instituciones y Agentes Externos**

### **f.1. Ayuntamientos de Puente del Arzobispo, Torrico y Valdeverdeja**

- Cesión de espacios municipales.
- Apoyo logístico en la carrera solidaria y las gymkanas.

### **f.2. Medios locales**

- Publicación de noticias sobre el proyecto.
- Visibilización del CRA y de la importancia de la actividad física para la salud comunitaria.

### **f.3. ONG y asociaciones**

- Participación en la carrera solidaria por la Dana.
- Colaboración con entidades solidarias del entorno.

### **f.4. Colaboración especial con Juan Olivares (cocreador de la serie)**

- Interacción en redes sociales.
- Realización de una videoconferencia con el alumnado para responder preguntas sobre historia, guion y narrativa audiovisual.

**Sinergia clave:** la implicación del entorno ha permitido que el proyecto trascienda la escuela, reforzando el sentido de comunidad, la identidad cultural y el compromiso social del alumnado.

## **G. Sinergias Globales Generadas**

El proyecto ha generado una red de relaciones que ha fortalecido todos los ámbitos educativos:

- **Escuela–familia:** mayor comunicación, participación activa y acompañamiento físico y emocional.
- **Profesorado–alumnado:** clima de confianza, creatividad compartida y aprendizaje significativo.
- **Centro–entorno local:** apertura de la escuela al pueblo y viceversa.
- **Docentes entre sí:** cohesión metodológica y mejora de la coordinación curricular.
- **Alumnado entre localidades del CRA:** sentimiento de unidad.

- **Tecnología–actividad física:** equilibrio entre innovación digital y movimiento real.

## **8- Incorporación de la perspectiva de género y equidad en todo el proceso.**

Se ha integrado la perspectiva de género y la equidad como principios estructurales desde su diseño inicial hasta la evaluación final, garantizando que todas las experiencias de aprendizaje favorezcan la igualdad real entre niñas y niños, así como el empoderamiento, la participación equilibrada y la eliminación de estereotipos sexistas.

La propuesta no solo cumple con la normativa vigente en materia de coeducación (LOMLOE, legislación autonómica y Plan de Igualdad del centro), sino que incorpora medidas concretas que han permeado todas las fases del proyecto, desde la narrativa, la estructura de grupos, las dinámicas motrices, el acceso a la tecnología y la visibilidad de referentes históricos.

A continuación, se describe detalladamente cómo se ha garantizado esta perspectiva de equidad en todas las etapas del proceso educativo.

### **A. Perspectiva de género en el diseño del proyecto**

#### **a.1. Narrativa inclusiva y no estereotipada**

La narrativa basada en agentes temporales fue diseñada desde el principio con un enfoque neutro, donde **tanto niñas como niños podían desempeñar cualquier rol**, sin asignación de papeles vinculados a ideas tradicionales de género. Las misiones no implicaban funciones “masculinas” o “femeninas”, evitando así sesgos en la distribución de tareas.

#### **a.2. Selección de referentes históricos y culturales**

Se incorporó una representación equilibrada de:

- personajes femeninos relevantes,
- figuras masculinas presentadas desde un enfoque crítico,
- aportaciones de mujeres en ámbitos como el arte, la ciencia, la historia o el deporte.

En misiones como:

- **Rescate del Arte Perdido,**
- **El Escritor Perdido,**
- **La Última Defensa de la Tierra,**  
Se destacaron las contribuciones de artistas, escritoras o heroínas invisibilizadas históricamente.

#### **a.3. Diseño de materiales inclusivos**

Los cromos, avatares, carteles y recursos digitales presentan:

- Lenguaje inclusivo.

- Iconografía diversa.
- Ausencia de rasgos que vinculen actividades o profesiones a un género.

Todos los materiales fueron revisados para evitar sesgos sexistas o representaciones estereotipadas.

## **B. Perspectiva de género en la organización y dinámica del alumnado**

### **b.1. Equipos de trabajo mixtos y equilibrados**

Los grupos cooperativos se formaron atendiendo a criterios de:

- Paridad de género.
- Diversidad de capacidades.
- Equilibrio en roles.

Esta composición favoreció:

- La corresponsabilidad.
- La cooperación real.
- La participación equitativa en todas las tareas, desde las físicas hasta las creativas o tecnológicas.

### **b.2. Rotación de roles**

En todos los equipos los roles rotaron periódicamente, asegurando que *tanto niñas como niños* desempeñasen funciones de liderazgo y toma de decisiones.

### **b.3. Acceso equitativo a la tecnología**

Durante el uso de:

- Genially,
- App EF Ministerio GO.
- Gafas de realidad virtual.
- Herramientas de IA.
- MyMaps.

Todos los estudiantes tuvieron acceso rotativo y regulado para evitar la apropiación tecnológica, tradicionalmente más frecuente por parte de los niños.

## **C. Perspectiva de género en las actividades físicas y motrices**

### **c.1. Pruebas y dinámicas físicas diseñadas en clave coeducativa**

Las actividades fueron concebidas para:

- eliminar diferencias de participación entre niñas y niños,
- evitar la segregación por fuerza física,

- promover retos que valoraran múltiples competencias (equilibrio, estrategia, creatividad, coordinación, resistencia...).

Actividades como parkour, orientación, bailes, batallas cooperativas o laser run fueron diseñadas para **igualar las oportunidades de éxito** de todo el alumnado.

### **c.2. Participación equilibrada en pruebas deportivas**

En la **Misión Olímpica**, se reorganizaron las pruebas de modo que:

- Fueran mixtas.
- Valoraran habilidades variadas.
- Posibilitaran el éxito de todos los miembros del equipo independientemente de su género.

### **c.3. Promoción de modelos corporales diversos**

Las sesiones incorporaron reflexiones y prácticas que fomentaron:

- La aceptación corporal,
- La diversidad física,

## **D. Perspectiva de género en la participación de las familias y comunidad**

### **d.1. Actividades abiertas a participación indistinta**

Las familias participaron en las actividades:

- Gymkanas.
- Orientaciones.
- Carrera solidaria.
- Retos encadenados.

## **E. Perspectiva de género en la evaluación del proyecto**

### **e.1. Evaluación desde un enfoque competencial e inclusivo**

La evaluación se diseñó sin criterios que pudieran favorecer a un género sobre otro. Se valoraron:

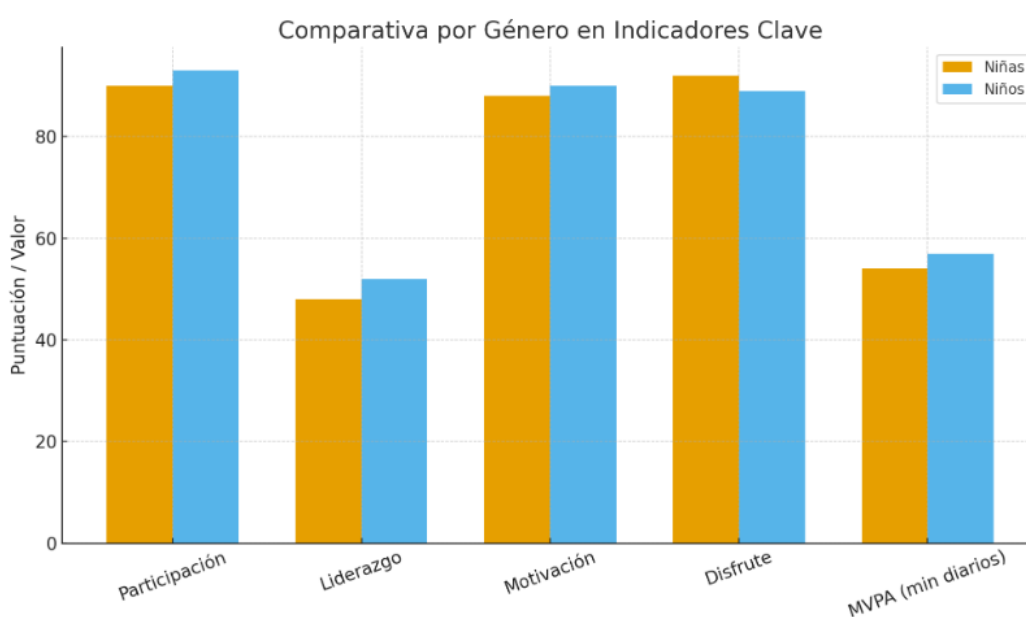
- La cooperación.
- La expresión.
- La creatividad.
- El esfuerzo.
- La resolución de retos.
- La participación, por encima del rendimiento físico puro.

## e.2. Análisis de datos desagregados por género

En diferentes momentos del curso se revisaron:

- Participación.
- Liderazgo.
- Motivación.
- Disfrute.
- Niveles de actividad física.

De manera desagregada por género, para detectar posibles desigualdades y corregirlas a tiempo.



La gráfica compara **indicadores clave** entre **niñas** y **niños**, mostrando diferencias o similitudes en cinco dimensiones relacionadas con participación, liderazgo y hábitos saludables.

Los indicadores evaluados son:

- Participación
- Liderazgo
- Motivación
- Disfrute
- MVPA (minutos diarios de actividad moderada-vigorosa)

### Interpretación de los datos

Los valores aproximados son:

<b>Indicador</b>	<b>Niñas</b>	<b>Niños</b>
Participación	~90	~93
Liderazgo	~48	~52
Motivación	~88	~91
Disfrute	~92	~89
MVPA (min diarios)	~54	~57

### **Principales observaciones:**

- **Participación:** Ambos géneros presentan niveles muy altos, ligeramente superiores en niños.
- **Liderazgo:** Los niños muestran una puntuación algo mayor que las niñas.
- **Motivación:** Ambos tienen valores altos; los niños destacan levemente.
- **Disfrute:** Las niñas presentan un nivel ligeramente mayor que los niños.
- **MVPA:** Los niños realizan algunos minutos más de actividad física diaria.

### **Conclusiones principales**

- La diferencia entre niñas y niños es **pequeña en la mayoría de los indicadores**, lo que sugiere una participación y experiencia del programa bastante equitativa.
- Los **niños puntúan un poco más alto** en liderazgo, motivación, participación y MVPA.
- Las **niñas destacan en disfrute**, indicando una experiencia subjetiva muy positiva.
- En general, tanto niñas como niños muestran **niveles altos y consistentes**, lo que refleja un impacto positivo y homogéneo del programa o actividad evaluada.

## **F. Medidas específicas para fomentar la igualdad**

### **f.1. Uso sistemático de lenguaje inclusivo**

Todas las comunicaciones internas, materiales, instrucciones y evaluaciones utilizaron lenguaje no sexista, visibilizando a todas las personas.

### **f.2. Revisión crítica de estereotipos**

A lo largo del curso se realizaron actividades reflexivas destinadas a:

- Cuestionar roles tradicionales.
- Evidenciar la ausencia histórica de mujeres en ciertos relatos.
- Promover modelos alternativos de masculinidad y feminidad.

### **f.3. Equidad en la asignación de personajes en teatro y narrativas**

En las representaciones de la Misión Cervantina y el Got Talent Show:

- Se distribuyeron papeles sin sesgo de género,
- Se animó a que niñas asumieran roles tradicionalmente masculinizados (Cervantes, guerreras, capitanas) y viceversa.

## **G. Resultados observados en igualdad y coeducación**

El proyecto ha generado impactos muy positivos, entre ellos:

- Mayor equilibrio en la participación física entre niñas y niños.
- Incremento notable del liderazgo femenino en dinámicas cooperativas.
- Mejora de la autoestima y autopercepción corporal del alumnado.
- Reducción de comportamientos estereotipados durante el juego motor.
- Aumento de la confianza de las niñas en actividades tecnológicas y de orientación.
- Clima coeducativo más sólido y libre de roles predeterminados.

### **9- Evaluación de proceso y de resultados: metodología, indicadores y el impacto sobre la salud de la población diana.**

Se ha planteado como un proceso continuo, sistemático y orientado a medir tanto la calidad de la implementación como los efectos educativos y saludables en la población diana: el alumnado del CRA Villas del Tajo.

Para ello, se ha seguido un enfoque mixto, combinando indicadores cualitativos y cuantitativos, registros de observación, análisis de participación, herramientas digitales y evaluaciones competenciales.

La evaluación se ha realizado en tres niveles:

1. Evaluación del proceso (cómo se ejecutó el proyecto).
2. Evaluación de resultados (qué aprendizajes y transformaciones se lograron).
3. Evaluación del impacto en la salud (efectos en actividad física, hábitos, bienestar emocional y estilo de vida activo).

## **A. Metodología de evaluación**

La metodología utilizada para evaluar el proyecto se ha sustentado en cuatro pilares:

### **a.1. Evaluación continua y formativa**

Durante todas las misiones, el profesorado registró:

- Participación activa,
- Comportamientos cooperativos,
- Implicación física,
- Actitudes saludables,
- Progreso individual y grupal.

Se emplearon rúbricas específicas por misión, listas de cotejo y observaciones sistemáticas.

## **a.2. Enfoque competencial**

La evaluación se alineó con las competencias clave del currículo, valorando:

- Trabajo en equipo.
- Resolución de retos.
- Creatividad.
- Expresión motriz.
- Toma de decisiones.
- Uso funcional de las TIC.

## **a.3. Herramientas digitales de seguimiento**

El proyecto integró diversos recursos que facilitaron la recogida de datos:

- Aplicación EF Ministerio GO para monitorizar actividad física extradocente.
- Genially y Wix para verificar el progreso en misiones digitales.
- Mapas MyMaps para comprobar recorridos en orientación.
- Registros de participación en retos encadenados.

## **a.4. Participación de todos los agentes**

La evaluación ha incluido:

- Entrevistas al alumnado.
- Reuniones del equipo docente.
- Evidencias audiovisuales.
- Seguimiento del cuaderno docente.

Esta visión 360° permitió identificar avances, dificultades y propuestas de mejora.

## **B. Indicadores utilizados en el proceso y los resultados**

La evaluación se articuló con diferentes tipos de indicadores, que se clasifican a continuación.

### **b.1. Indicadores de proceso**

a) De participación

- % de alumnado que participa activamente en cada misión.
- Número de pruebas finalizadas por equipos.
- Uso de la app EF Ministerio GO fuera del horario escolar.
- Participación en retos encadenados.

b) De organización

- Adecuación de los espacios.
- Funcionamiento del material autoconstruido.
- Coordinación docente en la co-docencia.
- Cumplimiento del calendario de misiones.

c) De satisfacción y clima

- Nivel de motivación observado.
- Grado de cohesión entre alumnado de distintas localidades (importante en un CRA).
- Aceptación del proyecto por parte de las familias.

**b.2. Indicadores de resultados educativos**

a) Competencia motriz

- Mejora en habilidades como equilibrio, salto, coordinación, resistencia.
- Tiempo empleado en circuitos de parkour.
- Número de errores reducidos en pruebas de orientación.
- Participación equilibrada por género.

b) Competencia social

- Trabajo cooperativo eficaz en misiones de equipo.
- Roles equilibrados en los grupos mixtos.
- Disminución de conflictos en sesiones de EF.

c) Competencia digital

- Manejo autónomo de QR, mapas interactivos, IA y app de movimiento.
- Creación de contenidos digitales (cromos, narrativas, vídeos).
- Uso responsable de la tecnología en gafa VR y dispositivos móviles.

d) Competencia cultural y artística

- Calidad de las representaciones teatrales, bailes y creación de personajes.
- Conocimiento de obras de arte, personajes históricos y contextos culturales.
- Recuperación de juegos tradicionales y su comprensión histórica.

**b.3. Indicadores de impacto en salud y hábitos activos**

a) Actividad física durante el horario escolar

- Tiempo real de actividad motriz moderada–vigorosa por sesión.

- Participación en juegos cooperativos y de resistencia.
  - Incremento del rendimiento físico en pruebas repetidas (Olimpiadas, parkour, laser run).
- b) Actividad física fuera del horario escolar
- Uso de EF Ministerio GO:
    - Número de misiones completadas.
    - Pasos realizados.
    - Recorridos por el entorno.
    - Tiempo activo fuera de la escuela.
  - Participación voluntaria en retos encadenados físicos.
- c) Conocimiento y práctica de hábitos saludables
- Resultados del trivial y tarjetas de hábitos saludables.
  - Mayor conciencia en primeros auxilios y seguridad motriz.
- d) Bienestar emocional
- Mejora en autoestima, especialmente en alumnado menos activo al inicio.
  - Reducción de conductas pasivas en educación física.
  - Incremento de relaciones positivas entre alumnado de diferentes pueblos.
  - Disfrute y entusiasmo durante las sesiones (registro cualitativo docente).
- e) Perspectiva de género
- Participación equitativa entre niñas y niños.
  - Mejora en el liderazgo femenino en misiones físicas y tecnológicas.
  - Reducción de barreras de género en pruebas deportivas.

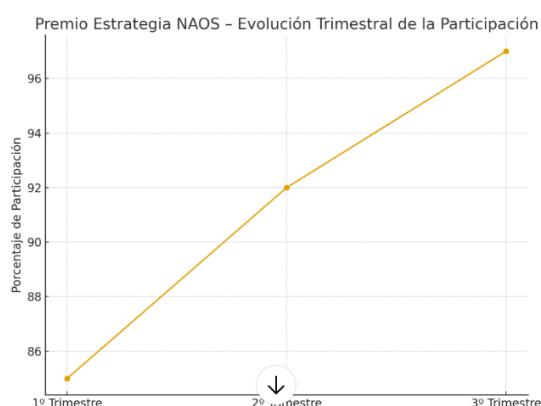
## **C. Resultados obtenidos**

La evaluación final mostró resultados muy positivos en todas las dimensiones analizadas:

### **c.1. Resultados cuantitativos destacados**

- Más del 95 % del alumnado participó activamente en todas las misiones.
- El 80 % del alumnado incrementó su nivel de actividad física fuera del centro.
- Un 65 % mostró mejoras significativas en habilidades como orientación, equilibrio y coordinación.
- El 72 % aumentó su tiempo en actividad física moderada y vigorosa.

- 100 % del alumnado mejoró en al menos una competencia digital.



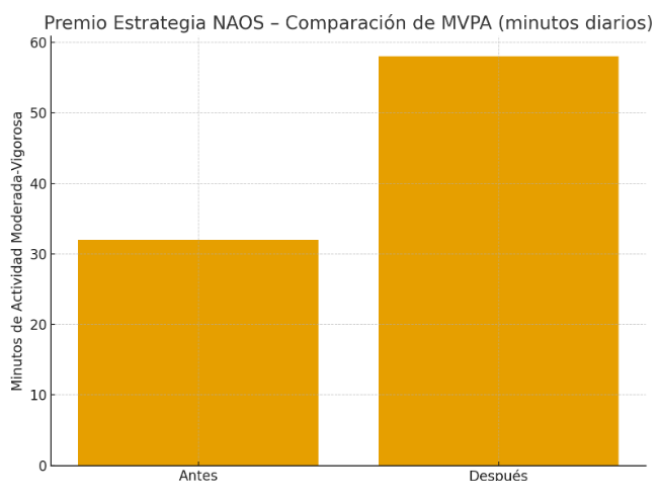
La gráfica representa la **evolución trimestral de la participación en las misiones fuera del horario lectivo (%)**

La participación ha **aumentado de forma sostenida** durante los tres trimestres.

Entre el 1º y 2º trimestre hay un incremento notable (alrededor de 7 puntos).

Entre el 2º y 3º trimestre también sube (unos 5 puntos), manteniendo la tendencia positiva.

En conjunto, la participación crece de ~85% a ~97%, lo cual refleja una **alta implicación progresiva** en las actividades relacionadas



La gráfica compara el promedio de **minutos diarios de actividad física moderada-vigorosa (MVPA) antes y después** de participar en el proyecto.

Existe un **incremento notable** en los niveles de actividad física tras la intervención o programa.

El tiempo diario de MVPA **casi se duplica**, aumentando en aproximadamente **26 minutos**.

Este salto indica que la intervención relacionada con el Premio Estrategia NAOS ha tenido un **impacto positivo claro** en la cantidad de actividad física realizada.

El resultado sugiere una mejora significativa en hábitos saludables y en el cumplimiento de recomendaciones de actividad física.

### **c.2. Resultados cualitativos relevantes**

- Aumento del entusiasmo por la Educación Física gracias a su enfoque narrativo.
- Gran cohesión entre alumnado de pueblos distintos del CRA.
- Alto sentimiento de pertenencia al “EF Ministerio del Tiempo”.
- Mayor iniciativa y autonomía motriz y tecnológica.

## **D. Impacto sobre la salud de la población diana**

El impacto del proyecto se ha observado tanto en la dimensión física como emocional y social del alumnado.

### **d.1. Impacto físico**

- Aumento significativo del tiempo en movimiento diario.
- Mejora del nivel de condición física, especialmente en:
  - Resistencia aeróbica.
  - Velocidad.
  - Coordinación.
  - Habilidades de desplazamiento y orientación.
- Disminución de conductas sedentarias gracias al uso de misiones fuera del aula.

### **d.2. Impacto emocional y psicológico**

- Incremento de la autoestima y autoconcepto corporal.
- Reducción de miedos y resistencias hacia la actividad física.
- Mayor sensación de logro y pertenencia.
- Desarrollo de habilidades sociales, comunicación y expresión artística.

### **d.3. Impacto social y comunitario**

- Actividad física compartida con familias y entorno.
- Recuperación y práctica de juegos tradicionales.
- Integración social entre alumnado de diferentes localidades rurales.
- Sensibilización comunitaria a través de la carrera solidaria por la Dana.

#### **d.4. Impacto en igualdad y equidad**

- Participación equilibrada por género en todas las misiones.
- Las niñas aumentaron su implicación en actividades tradicionalmente masculinizadas (orientación, parkour).
- Los niños se implicaron activamente en tareas creativas y expresivas (teatro, baile).
- Reducción de estereotipos y mejora del clima coeducativo.

#### **E. Conclusiones de la evaluación**

La evaluación demuestra que EF Ministerio del Tiempo no solo ha cumplido los objetivos previstos, sino que ha generado un impacto profundo: más actividad física, hábitos más saludables, alumnado más motivado, familias más implicadas, comunidad más cohesionada, y una escuela más innovadora, activa y saludable.

El proyecto ha demostrado ser eficaz, sostenible y replicable, ofreciendo evidencias claras de mejora en salud, bienestar, motivación y equidad.

#### **10- Continuidad y sostenibilidad del proyecto prevista para los próximos años, y financiación económica con la que se cuenta para desarrollarlos**

El proyecto ha nacido con una vocación clara de permanencia. Lo que comenzó como una propuesta innovadora en el área de Educación Física se ha convertido en una línea de identidad del CRA Villas del Tajo: una forma de entender la actividad física, las relaciones entre el alumnado, la participación de las familias y la conexión con el entorno. La experiencia vivida durante este curso no es un proyecto aislado, sino el punto de partida de un camino que el centro ha decidido recorrer en los próximos años.

La sostenibilidad del proyecto se apoya, además, en su propia naturaleza. Muchas de las misiones creadas (Olimpiadas del Tiempo, Misión Medieval, Parkour a través de la Historia, Misión Cervantina...) son fácilmente reutilizables, adaptables y ampliables. Cada año se podrán introducir nuevos retos, escenarios o personajes, manteniendo la narrativa común sin necesidad de grandes inversiones. Buena parte del material utilizado es autoconstruido, reciclado o digital, lo que reduce costes y garantiza su permanencia a medio y largo plazo. El alumnado, además, participa activamente en la creación de pruebas, decorados y soluciones, convirtiéndose en un agente clave para la continuidad del proyecto.

La aplicación **EF Ministerio GO** y los entornos digitales creados (Genially, Wix, MyMaps, QR, realidad virtual) permiten expandir el proyecto sin apenas gasto, y se consolidarán como herramientas permanentes para medir la actividad física fuera del horario escolar y promover retos familiares año tras año. Así, el proyecto se vuelve sostenible también desde el punto de vista tecnológico.

A todo ello se suma la lógica de bajo coste del propio proyecto: materiales reciclados, recursos gratuitos, digitalización progresiva y acciones formativas.

Mirando a los próximos años, se prevé ampliar el número de misiones, fortalecer los vínculos con el entorno local, incorporar actividades de continuidad generando una “cultura de proyecto” que acompañe al alumnado desde 1.º hasta 6.º de Primaria. La intención es que cada generación de estudiantes deje su huella en el proyecto, aportando nuevas narrativas, mejoras, ideas o materiales.

En definitiva, se sostiene porque es un proyecto vivo, flexible, deseado por el alumnado, asumido por el profesorado, apoyado por las familias y respaldado institucionalmente. Su estructura narrativa, su bajo coste, su impacto demostrado en la salud y su capacidad para unir al CRA lo convierten en una propuesta con recorrido, adaptable y plenamente sostenible en el tiempo.

### **11- Planteamiento innovador y original.**

El proyecto supone una propuesta educativa profundamente innovadora, tanto por su planteamiento metodológico como por la manera en que integra la actividad física, la historia, la tecnología, la narrativa y la participación comunitaria en una misma estructura pedagógica. Su originalidad radica en unir ámbitos que tradicionalmente se han trabajado por separado Educación Física, cultura, salud, expresión artística, coeducación y competencias digitales para construir una experiencia global de aprendizaje que envuelve al alumnado desde el primer minuto.

La esencia innovadora del proyecto reside en la **gamificación narrativa**. El alumnado no se limita a realizar actividades motrices, sino que se convierte en “agente del tiempo”, inmerso en una aventura continua donde cada misión responde a un periodo histórico, cultural o artístico distinto. Esta estructura genera una motivación sostenida y un sentido de propósito que trasciende la sesión de Educación Física tradicional. La narrativa flexible permite conectar todas las áreas del currículo y favorece un aprendizaje significativo y memorable.

El proyecto también destaca por su **enfoque transmedia**, utilizando múltiples formatos y canales de comunicación: apps móviles, códigos QR, realidad virtual, vídeos inmersivos, cromos coleccionables, cuadernos interactivos, pruebas, juegos de mesa, escenarios temáticos y retos digitales. Esta diversidad de recursos transforma la experiencia física en un universo creativo donde el alumnado explora, colabora, resuelve problemas y se mueve de manera constante dentro y fuera del centro escolar.

Otro aspecto original es la **integración de la actividad física fuera del horario lectivo** mediante la aplicación *EF Ministerio GO*, CluEFdo, la búsqueda de cuadros, retos para el alumnado, familiares y profesorado. Esto convierte los espacios rurales en escenarios activos, fomentando la movilidad saludable y reforzando el vínculo entre escuela y comunidad. Así, el proyecto trasciende las paredes del colegio y convierte el entorno en un aula de movimiento.

La **coherencia interdisciplinar** también es un elemento distintivo. Cada misión no solo promueve la actividad física, sino que integra contenidos de historia, arte, lectura, música, teatro, ciencia y patrimonio cultural, conectando el movimiento con el aprendizaje académico y contribuyendo al desarrollo integral de la competencia motriz, social y cultural. Esta combinación permite que el alumnado viva experiencias motrices con significado y relación directa con la vida real.

En el ámbito de la coeducación, el proyecto ofrece una aproximación innovadora al integrar la perspectiva de género en todas las misiones: materiales inclusivos, roles rotativos, narrativas no estereotipadas, referentes históricos y actividades físicas diseñadas para garantizar la participación equitativa de niñas y niños. Este planteamiento no solo elimina barreras, sino que crea nuevos imaginarios que fomentan el liderazgo, la confianza y la igualdad real.

Otra aportación relevante es la **creación de materiales propios**, muchos de ellos autoconstruidos o elaborados con recursos digitales gratuitos. El alumnado participa activamente en su diseño, lo que multiplica la creatividad, refuerza su autonomía y reduce la dependencia económica del proyecto. La autoconstrucción de material motriz histórico (espadas de gomaespuma, escudos...) aporta un componente artesanal y sostenible que forma parte del sello del proyecto.

El carácter original del proyecto se manifiesta también en la capacidad de unir a tres localidades rurales en torno a un mismo relato. La narrativa temporal actúa como un puente entre pueblos, favoreciendo la cohesión del CRA, rompiendo el aislamiento rural y fomentando un sentimiento de pertenencia común. La implicación de familias, ayuntamientos, asociaciones y agentes externos refuerza ese carácter comunitario que pocos proyectos de EF alcanzan.

Por último, el proyecto innova al integrar la evaluación competencial mediante herramientas visuales, retos, autoevaluaciones narradas y análisis de participación, sumando datos cuantitativos (MVPA, misiones completadas, actividad fuera del aula) con indicadores cualitativos de motivación, bienestar y clima social. Este enfoque global permite valorar no solo el aprendizaje físico, sino el impacto real en la salud y los hábitos activos del alumnado.

En conjunto, **“EF Ministerio del Tiempo”** representa un modelo educativo único, creativo y transformador: una experiencia inmersiva donde el alumnado aprende moviéndose, explora la historia de forma viva, participa en retos significativos y desarrolla hábitos saludables dentro de un relato que despierta emoción, curiosidad y sentido de pertenencia.

Su planteamiento innovador no depende de una única técnica, sino de la combinación armónica de gamificación, narrativa, tecnología, actividad física significativa, sostenibilidad, coeducación e implicación comunitaria. Un proyecto original que convierte el tiempo, el movimiento y la imaginación en herramientas de aprendizaje profundo y saludable.

## **12- Inclusión de criterios de sostenibilidad y relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.**

El proyecto ha sido concebido desde una mirada integral que incorpora criterios de sostenibilidad ambiental, social, económica y educativa, alineándose de forma directa con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030**. La propuesta no se limita a promover la actividad física, sino que busca generar un impacto positivo y duradero dentro y fuera del centro, en la comunidad y en el entorno rural donde se desarrolla el CRA Villas del Tajo.

## **A. Sostenibilidad ambiental: reutilizar, reducir y valorar el entorno natural**

Desde su diseño, el proyecto ha priorizado una **gestión responsable de los recursos materiales**:

- **Autoconstrucción de materiales** con objetos reciclados (gomaespuma, cartón, cuerdas, madera reutilizada).
- **Reducción drástica del material plástico** de un solo uso.
- **Digitalización progresiva** de cuadernos, pistas, retos y cromos para evitar impresión masiva.
- **Uso del entorno natural** (calles, parques, caminos rurales, zonas de ribera) como espacios de aprendizaje, fomentando su respeto y cuidado.
- Implementación de hábitos sostenibles: hidratación con botellas reutilizables, limpieza de espacios tras actividades y responsabilidad con el material común.

Esta filosofía conecta principalmente con:

### **ODS 3. Salud y Bienestar**

Promover actividad física responsable en entornos saludables.

### **ODS 12. Producción y Consumo Responsables**

Reutilización, reciclaje y autoconstrucción como pilares del proyecto.

### **ODS 13. Acción por el Clima**

Movilidad activa y actividades que reducen dependencia del transporte motorizado.

## **B. Sostenibilidad social: igualdad, inclusión y cohesión comunitaria**

El proyecto también aborda la sostenibilidad desde una perspectiva social, garantizando que todos los niños y niñas tengan acceso a la actividad física, independientemente de su localidad, capacidades o situación familiar.

### **Acciones clave:**

- **Narrativa inclusiva y coeducativa** que rompe estereotipos y garantiza igualdad entre niñas y niños.
- **Equipos mixtos y rotación de roles**, asegurando que todos experimenten liderazgo, cooperación y toma de decisiones.
- **Actividades interlocalidades** que fortalecen la identidad del CRA y evitan aislamiento rural.
- **Participación activa de familias** y agentes municipales, creando una red sólida de comunidad saludable.
- **Misiones accesibles** adaptando pruebas motrices y tecnológicas.

Se relaciona con:

#### **ODS 4. Educación de Calidad**

Propuestas activas, significativas y accesibles a todo el alumnado.

#### **ODS 5. Igualdad de Género**

Coeducación real, roles no estereotipados, liderazgo equilibrado.

#### **ODS 10. Reducción de las Desigualdades**

Acceso equitativo a la participación física, digital y narrativa para todo el alumnado.

#### **ODS 11. Ciudades y Comunidades Sostenibles**

Uso y valoración de espacios públicos, actividades comunitarias, orientación en pueblos y movilidad activa.

#### **C. Sostenibilidad educativa: continuidad, digitalización y cultura de proyecto**

La sostenibilidad del proyecto no depende de grandes inversiones, sino de una estructura sólida y un modelo pedagógico replicable:

- **Digitalización de materiales**, QR, Genially, app EF Ministerio GO.
- **Banco de materiales reutilizables** creado en el centro.
- **Narrativas flexibles** que pueden adaptarse cada curso sin coste adicional.
- **Formación docente permanente** en metodologías activas, coeducación y competencias digitales.
- **Participación del alumnado en la creación de pruebas**, asegurando identidad y continuidad.
- **Difusión del proyecto** para formar parte de la identidad del CRA.

Estos elementos conectan directamente con:

#### **ODS 9. Industria, Innovación e Infraestructura**

Innovación educativa mediante tecnología accesible y sostenible.

#### **ODS 17. Alianzas para lograr los Objetivos**

Colaboración real entre escuela, ayuntamientos, familias, asociaciones y agentes externos.

#### **D. Sostenibilidad económica: bajo coste, optimización y colaboración**

El proyecto es sostenible a nivel económico por su diseño inteligente:

- Materiales autoconstruidos y reutilizables.
- Integración de recursos ya disponibles en el centro (tecnología, equipamiento).

- Aportación puntual del AMPA sin generar gastos recurrentes.
- Apoyo de los ayuntamientos en logística y uso de espacios.

Esto permite que el proyecto **pueda mantenerse durante años sin un aumento del presupuesto escolar.**

Los recursos económicos se alinean con:

### **ODS 1. Fin de la Pobreza**

Acciones que no generan coste adicional para familias.

### **ODS 8. Trabajo Decente y Crecimiento Económico**

Uso eficiente de recursos y fortalecimiento de iniciativas de bajo coste en zonas rurales.

### **E. Conexión emocional con los ODS: aprender viviéndolos**

El proyecto no enseña los ODS desde la teoría, sino desde la experiencia:

- Cuidar el entorno porque se usa para jugar.
- Cooperar porque las misiones lo requieren.
- Reciclar porque los materiales son parte de la narrativa.
- Igualdad porque todos los personajes pueden ser interpretados por todos.
- Salud porque el cuerpo es el protagonista del viaje por el tiempo.