



¿Somos **INCONSCIENTES** o no de los riesgos que afectan a la Salud?

IESO SIERRA LA MESTA

SANTA AMALIA

EXTREMADURA

I.E.S.O.

Sierra
la Mesta
Santa Amalia

1. Sinopsis del proyecto, enlace al vídeo y premios a los que se presenta

a) Sinopsis

Estudiantes de 3º y 4º de la ESO se han convertido en **agentes de cambio**, investigando las problemáticas más urgentes **relacionadas con la salud**. Utilizando el pensamiento de diseño, **han desarrollado 18 soluciones innovadoras**, abordando temas como la salud mental, social, ambiental y física. Entre sus propuestas destacan "**La maleta de la autoestima**", para fomentar una autoestima saludable, "**Conciencia tu mente**", que busca educar sobre enfermedades mentales, y "**Lucha por tu historia**", enfocada en la prevención del suicidio. Proyectos como "**¿Eres adicto al móvil?**" y "**Visión Escape Room**" ayudan a concienciar sobre el abuso del móvil y la salud visual, mientras que "**Comiendo sano yo gano**" promueve una buena alimentación. Con el "**Contenedor de las buenas vibras**" se ha incentivado la mejora del entorno natural y "**Dale Vida**", ha impulsado el aumento de donantes de órganos. Estas iniciativas con el apoyo de agentes sociales, ha generado **un gran impacto** en el entorno.

b) Video

[Enlace al vídeo resumen.](#)

c) Premios a los que se presenta el proyecto

1º Premio Premio Participación y empoderamiento

2º Premio Innovación en los proyectos aprendizaje-servicio.

3º Premio Promoción de hábitos saludables y prevención de la obesidad.

2. Problema social o necesidad del entorno a la que se atiende

Aunque en España gozamos de grandes avances en el tema relacionado con la Salud en cuanto a las metas planteadas en la Agenda 2030, **siguen existiendo aspectos que mejorar o abordar dentro del ODS 3**, ya que en nuestra sociedad y especialmente en el entorno, hay **datos preocupantes en cuanto a la salud y bienestar**: El sedentarismo y la alimentación no saludable, (que derivan en enfermedades como **obesidad, diabetes**), el incremento de enfermedades mentales (**depresión, suicidios, trastornos alimenticios, adicciones...**) así como otras temáticas como el **edadismo** o la **soledad** en los mayores desde la dimensión social, la violencia vicaria o el poco cuidado del medio ambiente.

Hemos querido incidir con este proyecto, no solo sobre el alumnado participante sino también en el contexto, realizando un camino desde la reflexión por parte del alumnado hasta llegar al entorno, **utilizando el pensamiento de diseño para el desarrollo de un emprendimiento social**.

La dificultad reside en cómo visibilizar y concienciar a los jóvenes de las problemáticas relacionadas con la salud, siendo en ocasiones conscientes del daño que provocan sus hábitos, y aún así siguen manteniéndolos en el tiempo, o bien se encuentran ajenos a los riesgos de dichas prácticas y por ello las perpetúan. De ahí el nombre del proyecto INCONSCIENTE y su lema “No seas inconsciente, Involúcrate”



En el centro educativo y a través del Plan de Acción Tutorial siempre se ha trabajado el tema de Salud y Bienestar con todos los cursos, pero centrado más en acciones puntuales y conmemorando alguno de los días mundiales; así, se ha fomentado un cambio, aprovechando la puesta en marcha del programa MAIC IA+, consensuado el ODS de referencia en este curso con el alumnado, [creando una comisión](#) formada por ellos, los cuales han decidido el ODS 3 para trabajar en mayor profundidad durante el 2023-2024.

3. Descripción del servicio y de las tareas que contiene

En este caso no podemos hablar de un solo servicio sino de varios servicios en torno a un mismo objetivo, en concreto el objetivo 3 Salud y Bienestar, y destacamos de entre las 18 ideas generadas 8 que detallamos y que se han puesto en práctica:

DALE VIDA.

La problemática que han elegido ha sido la concienciación en la donación de órganos, para ello han diseñado un juego que permite al jugador tomar conciencia de la importancia de donar órganos para darles una segunda vida, para ello han utilizado como base el famoso juego de operando,



modificándolo con una serie de cartas de preguntas relacionadas con la donación, que les permite dar puntos en función de la respuesta, hasta que el jugador, en función de sus decisiones, llega a una situación donde no puede continuar al no existir órganos. Es en ese momento es cuando se realiza la concienciación acerca de la importancia de donar órganos

Esta idea se ha implementado en el **mercadillo de la localidad**, en el **centro de Salud** y en la **Escuela profesional de gestión geriátrica de Santa Amalia**, además han contado con la **colaboración de la asociación ASEXTRA** de trasplantados de Extremadura. [Saber más.](#)

LA MALETA DE LA AUTOESTIMA:

La problemática que han elegido ha sido la **fomentar la autoestima como elemento de prevención de enfermedades mentales**, para ello han creado la maleta de la autoestima, en ella se pueden **encontrar una serie de dinámicas, actividades y juegos para llevar a cabo con los jóvenes**, con la finalidad de dar importancia a la detección de **el nivel de autoestima**, y con **dinámicas, juegos y actividades mejorarla**.



Esta idea se ha implementado con el **alumnado de cuarto de primaria del CEIP Amalia de Sajonia de Santa Amalia**, además han contado con la colaboración de la **asociación APREX** de la cual han recibido asesoramiento. [Saber más.](#)

¿ERES ADICTO AL MÓVIL?

La problemática que han abordado ha sido **el abuso del móvil por parte de la población en general**, para ello han llevado a cabo **cuestionarios personales en diferentes puntos de la localidad**, el cuestionario, de unas diez preguntas te devuelve un resultado que indica el grado de "vicio" que tienes con el móvil, y a partir de él, **se hace entrega al encuestado de indicaciones** y páginas recomendadas, especialmente en los casos mas extremos.



Además el alumnado **ha creado un cuestionario al que se accede online**, y que han programado con **Scratch** diseñando también unos **carteles con un código QR** que te permite acceder al cuestionario, los cuales **se han repartido por los bares de la localidad**, casa de la cultura, piscina, parada de autobuses. Con las respuestas recibidas han hecho un análisis matemático con el porcentaje de edad en el que existe un mayor abuso del móvil, de trazando con estos datos una segunda parte del plan. [Saber más.](#)

COMIENDO SANO YO GANO

La problemática que han abordado ha sido **la mala alimentación y abuso de comida ultra procesada y azucarada en la juventud**, para ello han ideado un **juego para desarrollarlo en**

equipo destinado a alumnado de primaria que les permite **reflexionar sobre la importancia** de una buena alimentación para tener una buena salud.

El juego consiste en mostrar dos comidas al grupo, este debe decidir qué se comería, existiendo siempre fruta o verdura, una comida ultra procesada o dulces. Con cada elección se debía superar un reto, de tipo físico si elegían el ultra procesado y mental si elegían fruta.

Tras el juego se les daba una charla de concienciación y construían el famoso **plato Harvard** para que comprender las proporciones que se necesitan de cada alimento para llevar a cabo una alimentación saludable. [Saber más.](#)



LUCHA POR TU HISTORIA

La problemática que han abordado es **la prevención del suicidio en personas jóvenes** (ya que es la primera causa de muerte en los adolescentes), para ello han trabajado con una historia en la que existían 2 finales diferentes, pretendiendo que, una vez escuchada la historia de Marta el alumnado propusiese un posible final; una vez se leían todos, se les daba



el final de la historia de Marta en la que esta optó por el suicidio. El objetivo que perseguían era tratar de **concienciar en la búsqueda de soluciones “sanas” ante los problemas**, Posteriormente desarrollaron 2 dinámicas: "¿Quién soy?" y "Vaso a rebosar" donde de forma dinámica les hicieron entender la importancia de la autoestima y la empatía para evitar estas soluciones fatídicas. [Saber más.](#)

VISIÓN SCAPERROOM

La problemática que han abordado es como el **uso de pantalla puede ser un factor importante en una gran pandemia como es "La miopía"**. La solución que propusieron eran diferentes **juegos** al estilo de un Escape Room en donde con unas gafas modificadas que provocaban diferentes limitaciones, iban complicando la visión del jugador/a a la vez que les proponían diferentes retos manipulativos, con el consiguiente aumento de dificultad asociado.



El objetivo es de que **llegarán a la conclusión que a mayor horas de pantalla, mayor repercusión negativa en su visión**. Se ha implementado en la localidad y en el colegio.

Para un mejor conocimiento de la temática se han puesto en contacto con un **prestigiosa academia de optometría, Ruiz Campos** que les ha permitido conocer en mayor profundidad la problemática, siendo asesorados en recomendaciones para la vista, las cuales han trasladado a los participantes del VisionScape. [Saber más.](#)

CONCIENCIA TU MENTE

La **problemática elegida busca concienciar sobre la Salud Mental**, a través del juego **Mental Game** danndo a **conocer 5 trastornos mentales**. Los jugadores/as avanzan a través de distintas casillas en un tablero, cada una de las cuales proporciona información sobre un trastorno mental específico.



A medida que los jugadores progresan, **descubren no sólo las características y síntomas de cada trastorno, sino también las situaciones que pueden llevar a sufrir estos problemas** y las estrategias para superarlos con la ayuda de la psicología.

"Mental Game" es una **herramienta educativa y lúdica** que busca sensibilizar a la población infantil sobre la importancia de la salud mental, proporcionando conocimientos valiosos sobre los trastornos mentales y promoviendo el acceso a la ayuda psicológica como una vía efectiva para su superación.

Esta idea se ha implementado con el **alumnado de cuarto de primaria del CEIP Amalia de Sajonia de Santa Amalia**, además han contado con la colaboración de la **asociación APREX** de la cual han recibido asesoramiento. [Saber más.](#)

EL CONTENEDOR DE LAS BUENAS VIBRAS

La **problemática elegida conciencia sobre la Salud Ambiental y la importancia de mantener limpio el entorno**. Esta idea se ha implementado con dos formatos:

El primer formato se hace un reparto de carnet en la población, este carnet se va completando a medida que se entregan residuos en el punto limpio de la localidad, cuando



se completa el carnet el ciudadano recibe un cheque de 20€ para consumo local, aportados por el Ayuntamiento de Santa Amalia. Para informar a la población se ha grabado un spot publicitario para RRSS y Televisión Local.

El segundo formato que se va a llevar a cabo será **la organización de tres jornadas de recogida de residuos abandonados en el extrarradio** de la localidad y con las personas participantes se realizará un sorteo de **cheques de 20€** que servirán de estímulo para desarrollar la acción.

Para poder implementar se **han llevado a cabo reuniones** con el concejal de Urbanismo del Ayuntamiento, con los presidentes de las AMPAS de la localidad. [Saber más.](#)

4. Vinculación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

Este proyecto está **vinculado directamente con el Objetivo 3 de Salud y Bienestar** para ello se ha analizado este objetivo en la fase de pre- presentación con la comisión conociendo sus metas y las dimensiones en las que las hemos dividido.

Por otro lado la metodología usada de fases con una metodología activa, participativa y uso del pensamiento de diseño y crítico incide en el **Objetivo 4 de Educación de Calidad y empoderamiento del alumnado** al ser la parte principal y esencial de este proyecto de centro, así como el **ODS 11 Ciudades y Comunidades Sostenibles**

5. Necesidades educativas de los niños, niñas o jóvenes participantes

El centro cuenta con alrededor de **200 alumnos de diversas localidades rurales** como Santa Amalia, Yelbes y Conquista, entre otras. Aunque provienen de entornos agrícolas con limitadas experiencias de aprendizaje, comparten una visión polarizada sobre la importancia de la educación. En general, la población tiene un nivel cultural medio o medio-bajo, con pensamientos tradicionales. La participación en el centro por parte de las familias es irregular. Así en este sentido, el IESO Sierra la Mesta ha buscado convertirse desde su implantación en un espacio de enriquecimiento y de expansión.

El proyecto va dirigido de manera directa a **todo el alumnado de 3º y 4º de la ESO**. De entre ellos, algunos presentan Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, por NEE derivadas de discapacidad intelectual, y ACNEAE por dificultades en la socialización e interacción social con Ajustes Curriculares no Significativos.

Durante 1º y 2º de la ESO, los estudiantes han trabajado por proyectos e integrado las TIC en su aprendizaje, usando portátiles del centro y herramientas como Google for Education, edición de vídeo, audio y robótica educativa. Aunque muestran perfiles variados, comparten características positivas y negativas que exponemos:

- **Ausencia de una visión activa en la toma de decisiones** y resolución de problemas. Delegando una gran parte de las responsabilidades a otras personas.
- **Escasas o nulas herramientas de pensamiento divergente** y creatividad ante dilemas de relevancia.

- **Escasa capacidad de análisis y síntesis** de información procedente de las redes sociales e internet.
- **Alta motivación y participación en actividades** paralelas llevadas a cabo en el ámbito social del centro, especialmente en cursos anteriores, (actividades extraescolares, intercambios, presentación de productos voluntarios, participación en Radio-Edu, etc.).

Los grupos de 1º y 2º de la ESO participaron indirectamente en la fase de comunicación del proyecto, evaluando la viabilidad e interés de las acciones propuestas por 3º y 4º. Además, en algunos casos, los niveles inferiores fueron los destinatarios de las ideas finales, lo que permitió que el proyecto impactará a todo el alumnado y al entorno.

6. Objetivos educativos y/o competencias que se trabajan

Debido a que el proyecto ha sido interdisciplinar es imposible condensar los Saberes y Competencias Específicas de cada una de las asignaturas participantes en cada nivel, por lo tanto desgranamos los Objetivos Imprescindibles y de carácter transversal planteados en el proyecto.

Imprescindibles

- **Investigar sobre las diferentes dimensiones de la salud** en los diferentes ámbitos personales, sociales e históricos.
- **Fomentar la creatividad** emprendedora a través del pensamiento de diseño.
- Implicar al alumnado en **detectar problemas sociales e involucrarse** para ser la parte activa de la solución.
- Conocer los **mecanismos de funcionamiento de la financiación de empresas** para convertir las ideas en realidad.
- **Generar una estructura de trabajo global**, que sirva de hilo conductor para la creación de situaciones de aprendizaje de cada una de las asignaturas participantes, desarrollando todas las competencias.
- **Utilizar y experimentar el aula del futuro** para el desarrollo de proyectos sociales.
- Aplicar el Diseño Universal de Aprendizaje en acciones globales de centro.

De carácter transversal:

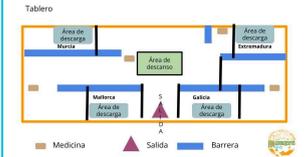
- **Generar un clima de debate y diálogo** en toda la comunidad educativa sobre la temática presentada a partir del desarrollo del programa.
- **Ampliar la red** de contactos tanto interna, (trabajo multidisciplinar), como externa (administración, familias, ONG, etc).

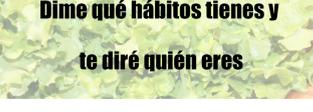
- **Crear un impacto social** permanente y prolongado en el tiempo a partir de iniciativas continuistas.
- Favorecer una visión externa del **centro como agente de cambio** y apoyo.
- **Crear materiales reutilizables** en su estructura para una aplicación posterior.
- Favorecer la **difusión de acciones a través de múltiples plataformas** permitiendo su generalización.
- **Promocionar la inclusión** de los alumnos con dificultades de aprendizaje del centro.

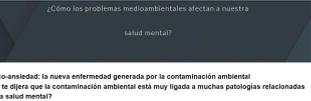
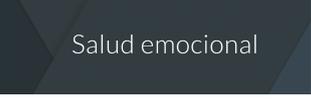
7. Actividades de aprendizaje

Aunque en cada una de las fases del proyecto se han llevado a cabo actividades de aprendizaje, podemos destacar las desarrolladas en las diferentes asignaturas.

Ante la imposibilidad de desarrollar todas las actividades englobadas en cada microproyecto desarrollado por cada asignatura dejamos un breve resumen.

Breve descripción de los proyectos	
<p>BIOLOGÍA.- ALIMENTOS TRANSGÉNICOS <i>Se lleva a cabo un estudio de los alimentos transgénicos ver sus características, problemas que pueden suponer, soluciones que aporta. Representarán sus conclusiones haciendo un Stop Motions</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>COMPUTACIÓN CON SCRATCH- TOCANDO DATOS <i>Investigar y analizar los datos y gráficas del ODS3 y sus metas. Elegir una de las gráficas y realizar una maqueta conectada al ordenador y que al ser tocada por un usuario el ordenador ofrezca información escrita y auditiva. Para ello utilizarán el programa Scratch de lenguaje de programación Visual.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>MATEMÁTICAS 3º- ANALIZANDO DATOS <i>El alumnado realizará un estudio estadístico de los accidentes laborales que existen en España, analizando los accidentes laborales que se producen por sexo, grupo de edad, sector económico, situación profesional (empleado por cuenta propia, público o privado).</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>ROBÓTICA EDUCATIVA- CÁNCER UN RETO PARA TODOS. <i>Se propone un Reto para resolver con el Robot que consiste en conocer y analizar las gráficas de muertes por Cáncer en España y por comunidades, el robot deberá realizar un circuito que vaya desde la comunidad con mayor frecuencia a la menor, llevando la medicina necesaria. Se realizará la programación pertinente del robot.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>ATENCIÓN EDUCATIVA- COMIDA RÁPIDA <i>Se han analizado dos documentales, SUPER SIZE ME, y SUPER TRAIN ME, ambos tratan las consecuencias de consumir comida rápida con frecuencia. la diferencia entre ellos es el sedentarismo y la actividad física. Han</i></p>	

<p>analizado ambos documentales para tomar consciencia y llegar a conclusiones.</p>	<p>Enlace a recurso.</p>
<p>HISTORIA - SALUD LABORAL ¿SIEMPRE IGUAL? <i>Conocer la historia de la salud y seguridad desde el Antiguo Régimen hasta nuestros días, profundizando en las diferencias y grandes avances conseguidos en este asunto.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>FRANCÉS- MITOS DE SALUD <i>El alumnado de francés han realizado un filtro de Tik Tok para desmentir, o no, mitos sobre la salud. Para ello han realizado una investigación al respecto, elegido algunos de ellos, se ha preparado el texto en francés y finalmente se ha grabado el texto con la apps TIK-TOK.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>TECNOLOGÍA- DIGITALIZACIÓN DE LA SEGURIDAD VIAL- <i>El alumnado de Tecnología ha llevado a cabo una investigación sobre la Seguridad Vial, los accidentes de tráfico que existen, las consecuencias de estos accidentes de tráfico. Por otro lado se ha estudiado la solución que propone la tecnología con la conducción autónoma, los sistemas ITS, ADAS, DGT 3.0. Finalmente han hecho un programa de radio para contar sus conclusiones.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>INGLÉS- DESCANSO Y SUEÑO. <i>Trabajaremos con la temática "DESCANSO Y SUEÑO". La idea es investigar sobre la importancia del sueño en el desarrollo físico y mental de los adolescentes, realizando después una presentación oral en Inglés que explique sus conclusiones.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>FÍSICA Y QUÍMICA- LAS 7 R <i>La actividad se centra en explorar la salud ambiental y profundizar en el conocimiento de las "7R". Inicialmente, se busca comprender la noción de salud ambiental y su importancia.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>ÁMBITO CIENTÍFICO TECNOLÓGICO- DIME QUÉ HÁBITOS TIENES Y TE DIRÉ QUIEN ERES <i>Trabajaremos la prevención de enfermedades relacionadas con la alimentación y la respiración. Hábitos saludables, analizando las acciones propias y ajenas con actitud crítica.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA- OLORES.... QUE MATAN <i>Estudio, redacción de normas y puesta en práctica de la higiene personal. Se parte de una historia que ellos deben completar el final, se analizará la importancia de la higiene personal a partir de unas afirmaciones en las que se tendrán que posicionar a favor o en contra y finalizan con una exposición oral sobre la importancia de la higiene personal.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>

<p>MATEMÁTICAS 4º ESO- ENCANTAD@ DE CONOCERME <i>El objetivo de nuestro trabajo es concienciar sobre la importancia de la salud mental. Realizaremos una encuesta para calcular el Índice de Bienestar de varios grupos del centro y analizaremos los resultados, obteniendo una visión del bienestar del alumnado. Finalmente, proporcionaremos pautas y consejos para mejorar la salud mental.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO- ENFERMEDADES QUE CAMBIARON LA HISTORIA <i>¿Cómo hemos percibido las enfermedades a lo largo de la Historia? Realizando diferentes tareas y análisis, el alumnado dará respuesta a esta pregunta y representarán sus conclusiones en un soporte digital o físico.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>3º ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO- MEDIOAMBIENTE Y SALUD <i>¿Cómo los problemas medioambientales afectan a nuestra salud mental? Realizando diferentes tareas y análisis, el alumnado dará respuesta a esta pregunta y representarán sus conclusiones en un soporte digital o físico.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>EDUCACIÓN PLÁSTICA- EMOCIÓN EN TU VIDA <i>La actividad consiste en explorar la importancia de la salud emocional en la vida cotidiana y su papel en un proyecto de vida. Se inicia diferenciando entre salud emocional y salud mental, y luego se busca información sobre diversos trastornos emocionales, como ansiedad y depresión.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>
<p>MÚSICA <i>La contaminación acústica se refiere a la presencia en el ambiente de ruidos o sonidos molestos que afectan negativamente la calidad de vida de las personas. El alumnado investigará sobre la contaminación acústica en su entorno y analizará las consecuencias de estar sometidas a ellas.</i></p>	 <p>Enlace a recurso.</p>

Todos los proyectos de cada asignatura se pueden ver en esta [parte de la web](#) y las evidencias de aprendizaje [aquí](#).

8. Calendario

El proyecto se ha planificado desde **octubre de 2023 hasta junio de 2024**, estableciéndose **cuatro grandes bloques** en las que se insertan cada uno de las fases contempladas; así ha existido un: 1-Bloque de **diseño** por equipo de trabajo y coordinados con la CCP.

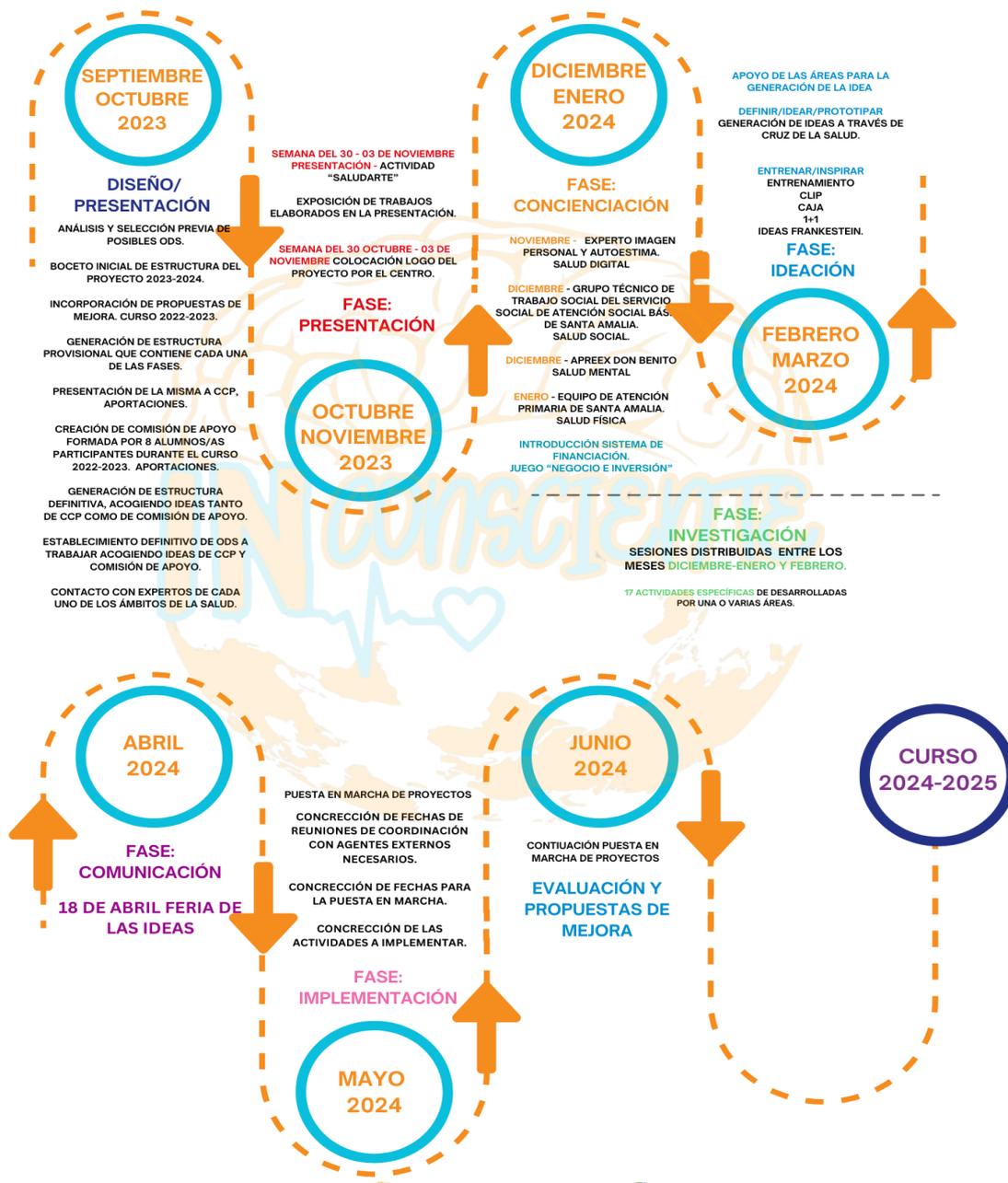


2-Bloque de **inicio y desarrollo de las ideas** propuestas por el alumnado, que corresponde con las 5 primeras fases del proyecto, ([Presentación](#), [Concienciación](#), [Investigación](#), [Ideación](#) y [Comunicación](#)).

3-Bloque de **puesta en marcha** de los microproyectos planteados por cada asignatura, que corresponde con la fase de [Implementación](#).

4-Bloque de **evaluación general y propuestas de mejora**, que aunando todos los procesos evaluativos y de control que se han llevado a cabo de manera parcial en cada actividad, fase y bloque.

Aquí podemos ver una temporalización de cada una de las fases.



9.-Participación de los niños, niñas y jóvenes

El alumnado ha sido protagonista desde el inicio del proyecto, **formando una comisión** encargada de decidir el ODS a trabajar, el nombre y los logos, y **manteniendo un contacto continuo** durante el proyecto. El alumnado ha trabajado en equipos de 4-5 miembros y, en la fase de ideación, tomaron decisiones clave sobre las problemáticas a abordar y las soluciones a implementar. A partir de ahí, dieron forma a sus ideas antes de pasar a la fase de comunicación, donde organizaron **una feria con stands** para presentar y defender sus proyectos. Finalmente, **expusieron sus propuestas ante un jurado profesional** formado por profesionales de la educación, asociaciones y personal sanitario y **popular** formado por alumnado del centro. Tras esta fase, eligieron las 8 mejores ideas o viables, que implementaron en mayo y junio.



10. Trabajo en red

Este proyecto ha englobado la participación de diferentes entidades, asociaciones que han permitido desarrollar este proyecto, en esta relación se muestra en qué fases participaron. Además **hemos coordinado** a través de E-twinning y el programa Erasmus + **con centros de 3 países**, llevando esta iniciativa a otras fronteras y obteniendo el **sello de Calidad Etwinning**.

Ayuntamiento de Santa Amalia. Fases Comunicación e Implementación	
Centro de Salud de la Localidad Fase Concienciación y Comunicación	
CPR Don Benito-Villanueva. Fase Presentación y Comunicación	
Cultura Emprendedora. Fase Ideación y Comunicación	
Agente de Desarrollo Local Fase Comunicación implementación	
Asociaciones Adetaex Fase Concienciación y Comunicación.	
Asociación Aprex Fase de Concienciación	

SEPIE-ERASMUS Todas las Fases	
Televisión Santa Amalia Fase de implementación.	
Servicio Sociales de Atención Social Básica Fase de concienciación y comunicación	
ASEXTRAS Don Benito. Asociación de trasplantados de Extremadura	
Centro de la Visión Ruiz Campos , centro óptico y de formación internacional.	

11. Celebración

Podemos destacar la entrega de premios a las ideas más innovadoras tras la [Feria de las ideas](#) donde acudieron la Sra. Alcaldesa de Santa Amalia, Agentes de Desarrollo Local, profesorado del Centro de Profesores y Recursos, Mancomunidad, Diputación de Badajoz, Asociaciones relacionadas con la salud, personal sanitario y padres y madres del centro, viviendo una jornada muy positiva poniendo en conexión centro y entorno.

Aunque **la mayor celebración ha sido ver sus ideas implementadas** tras ser seleccionadas entre sus compañeros, y comprobar que lo que un día se generó en sus cabezas se traduce en una realidad.



12. Difusión

El proyecto se ha difundido a **través de redes sociales** del centro en cada una de sus fases, la **televisión local**, y [periódico comarcal](#), además todo el proyecto está recogido y documentado en una [web pública](#) donde se puede ver una bitácora o [diario del proyecto](#) con imágenes y vídeos de cada una de las fases. También a **nivel internacional** al coordinarlo con 3 centros de Europa.



13. Recursos necesarios

Los recursos necesarios para llevar a cabo este proyecto no han sido muy elevados y han sido sufragados por el centro. La mayoría de los recursos han sido inmateriales, y no han supuesto

coste gracias a la colaboración de las asociaciones y agentes del entorno que han participado de forma desinteresada, así como la colaboración del Ayuntamiento de Santa Amalia que ha prestado stands para las jornadas en el mercadillo del pueblo, con el punto limpio y Feria de las ideas y el cheque para gastos en establecimientos de la localidad para la idea de “El contenedor de las buenas vibras”

14. Evaluación

La evaluación se ha llevado a cabo siempre bajo tres premisas esenciales:

1 - La necesidad de Actualización y cambio continuo. Aspecto siempre esencial, pero más si cabe cuando se trata de un proyecto que está vivo y cuenta con la retroalimentación del alumnado.

2 - Igualdad personal y diferenciación técnica o profesional. Todos los integrantes de la comunidad educativa, han participado tanto en la evaluación general final, como en las actividades particulares.

3 - Triangulación de resultados, en base al uso de una variedad de técnicas, coevaluación, heteroevaluación, autoevaluación, tanto de carácter interno como externo y **cumplimiento de objetivos.**

Impacto directo en el centro.

- ***Al menos el 75% ha pensado a través de este proyecto en una mayor cantidad de problemáticas relacionadas con el ODS 3 que desconocía a priori, y que se centraban en la parte física.***
- ***Al menos el 65% asegura haber aprendido a poner en marcha una idea y ejecutarla.***
- ***El 63% valora positivamente la fase de concienciación,*** en la que buscamos cambiar la visión del problema, y remover conciencias.
- ***Al menos el 75% del alumnado valora positivamente de manera general el programa, especialmente el alumnado de 3º.***
- ***Los alumnos ACNEAES*** participaron activamente en la medida de sus adaptaciones durante todo el proceso, con la ayuda de los miembros del D.O, ***mejorando su inclusión y normalización en la vida del centro.***
- Que un ***15% sigue, a pesar de los datos reales investigados, teniendo ideas preconcebidas, especialmente en temas de salud mental y sexual.***
- Que alrededor del ***30%*** siguen tener una motivación para ser ***activos en el cambio social.***

Impacto indirecto en el centro.

- **El 95%** de 1º y 2º ESO participaron en la feria de las ideas como jurado, de ellos el 80 por ciento *consideraron la actividad como muy interesante, mostrando su curiosidad por la temática presentada.*
- Mejora en la **coordinación entre el profesorado** hacia un fin común y positivo.
- **Necesidad de mejorar la adaptación de los procesos en base a un sistema DUA**, con el fin de ampliar el grado de participación del alumnado, especialmente ACNEAE.
- **Se ha potenciado el Aula del Futuro y los espacios de la terraza**, como recurso atractivo para el desarrollo de actividades de emprendimiento.

Impacto directo en el entorno.

- **El 100%** de jóvenes de cuarto de primaria y 6º de primaria de la localidad.
- **20% de la población** a través de las acciones llevadas a cabo en mercadillos, centro de salud, escuelas profesionales.
- **5 centros europeos** llevando a cabo actividades relacionadas con la salud llegando hasta la fase de Ideación **a través de e-twinning.**

Impacto indirecto en el entorno.

- *Información que se publica tanto en RRSS del Ayuntamiento de Santa Amalia, como en la TV local.*
- *La visita del programa MUÉVETE de la Junta de Extremadura, y la posterior difusión del programa a través de este canal de buenas prácticas.*
- *El jurado profesional que acudió a la Feria de las Ideas. Que en base a un análisis cualitativo; **consideró muy positiva la feria, parte importante de nuestro programa de emprendimiento.***
- *Profesorado de países internacionales que ha tenido conocimiento de las ideas generadas explicada por el alumnado en las movilidades realizadas.*

A nivel general podemos determinar, que el programa de emprendimiento en torno al ODS 3 “Inconsciente”, ha presentado un alto impacto en el centro, previendo que ocurra al menos un impacto medio en el entorno. En este sentido destacar que la estructura por fases del MAIC IA+, se ha transferido como proyecto de trabajo dentro del programa ERASMUS.

15. Vídeo

[Enlace a vídeo.](#)