

Proyecto

Desafío

Calamar

Proyecto

Título: Desafío Calamar

Vista General

El proyecto “**Desafío Calamar**” es una experiencia lúdica, colaborativa y educativa desarrollada por el alumnado con el objetivo de fomentar la autonomía, el trabajo en equipo y la organización, simulando situaciones similares a las de un entorno laboral real. Inspirado en la serie popular, el evento se transformó en una jornada de juegos inclusivos, adaptados a un contexto educativo, con pruebas que requerían cooperación, estrategia, creatividad y coordinación.

El proyecto nació a partir de una lluvia de ideas en clase, donde se propuso recrear una serie de juegos al estilo del “Desafío Calamar”, pero enfocados en la diversión, el aprendizaje y el trabajo conjunto. Desde el diseño hasta la ejecución, todo fue ideado y gestionado por los propios alumnos y alumnas, divididos en grupos con tareas concretas y roles definidos.

Participantes

Alumnado participante: Estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Básico (CFGB) y/o ESO implicados en todas las fases del proyecto.

Profesorado involucrado: Docentes de áreas como Educación Física, Lengua, Ciencias Sociales y Tutorías, brindando acompañamiento, orientación y apoyo logístico.

Otros colaboradores: Comunidad educativa del centro, personal de mantenimiento, y profesorado de apoyo para la coordinación del evento.

Desarrollo

El proyecto se dividió en cuatro fases claramente diferenciadas:

Fase 1: Preparación del proyecto

- Sesión inicial para definir el objetivo del proyecto.
- Propuesta del tema “Desafío Calamar” como eje temático.
- Reparto en grupos de trabajo: Organización, Juegos, Diseño.
- Planificación de tareas, cronograma y distribución de responsabilidades.

Fase 2: Puesta en marcha

- Diseño de materiales gráficos (carteles, publicaciones en redes sociales).
- Preparación y ensayo de los juegos.
- Revisión de espacios, recursos y seguridad.
- Apoyo mutuo entre los grupos para garantizar que todo avanzaba según lo previsto.

Fase 3: Día del evento

- Celebración del evento el **23 de abril de 2025**.
- Coordinación de grupos y puesta en marcha de las actividades.
- Ejecución de los juegos en distintas rondas, con responsables por estación.
- Resolución de incidencias en tiempo real por parte del grupo de organización.

Fase 4: Evaluación

- Sesiones de coevaluación y autoevaluación.
- Revisión de logros, dificultades y aspectos a mejorar.
- Reflexión sobre las competencias adquiridas y vivencias personales.

Metodologías empleadas: Aprendizaje basado en proyectos, trabajo colaborativo, simulación de entornos laborales, gamificación y educación emocional.

ODS

Este proyecto se relaciona con los siguientes **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**:

ODS 4: Educación de calidad.

→ Se promueve un aprendizaje activo, significativo y participativo, basado en la autonomía y el trabajo cooperativo del alumnado.

ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico.

→ A través de la simulación de roles laborales y gestión de proyectos, se prepara a los estudiantes para el mundo laboral, fomentando competencias clave como la responsabilidad, el liderazgo y la resolución de problemas.

Aprendizaje

Académicos y técnicos:

- Elaboración de cronogramas y planificación de tareas.
- Comunicación visual y diseño de materiales.
- Gestión de recursos y resolución de problemas logísticos.
- Redacción de instrucciones, normas y guías para juegos.

Personales y sociales:

- Mejora de la autonomía personal.
- Desarrollo del sentido de responsabilidad y compromiso.
- Trabajo en equipo y liderazgo cooperativo.
- Creatividad, empatía y adaptación a situaciones reales.

Recursos

Digitales:

- Canva para el diseño de carteles y publicaciones.
- Instagram (u otra red social del centro) para la difusión del evento.
- Documentos colaborativos (Google Docs/Drive) para planificación y coordinación.

Materiales físicos:

- Materiales reciclables para pruebas (papel, sillas, tiza, cinta adhesiva, etc.).
- Ropa identificativa o distintivos por grupos.
- Cronómetros, silbatos, conos, cuerdas y señalización para organizar los espacios.

Humanos:

- Alumnado como organizadores, dinamizadores y participantes.
- Profesorado como guía y apoyo logístico.
- Comunidad educativa como público, participantes o jurado.

Transferencia

- Posibilidad de replicar este proyecto en otras etapas educativas o centros como jornada lúdica o día de convivencia.
- El diseño y estructura pueden adaptarse a distintas temáticas o eventos (Halloween, Olimpiadas escolares, Semana de la convivencia, etc.).
- Difusión del proyecto en redes sociales del centro y exposiciones internas.
- Materiales reutilizables para futuras actividades (juegos, cronogramas, normas).

Evidencias

- Carteles y publicaciones en redes sociales anunciando el evento.
- Fotografías y vídeos del desarrollo de los juegos el día 23/04/2025.
- Cronograma detallado con fechas clave y organización del evento.
- Rúbricas de coevaluación y autoevaluación utilizadas por el alumnado.
- Testimonios de estudiantes destacando el aprendizaje y la motivación.

Propuesta de mejora:

Para futuras ediciones, se sugiere incorporar una evaluación externa (familias, profesorado no participante), mejorar la planificación del tiempo de cada prueba y ampliar la difusión mediante un vídeo resumen o presentación final. También podría considerarse la colaboración con otros cursos o centros para dar mayor proyección al evento.

