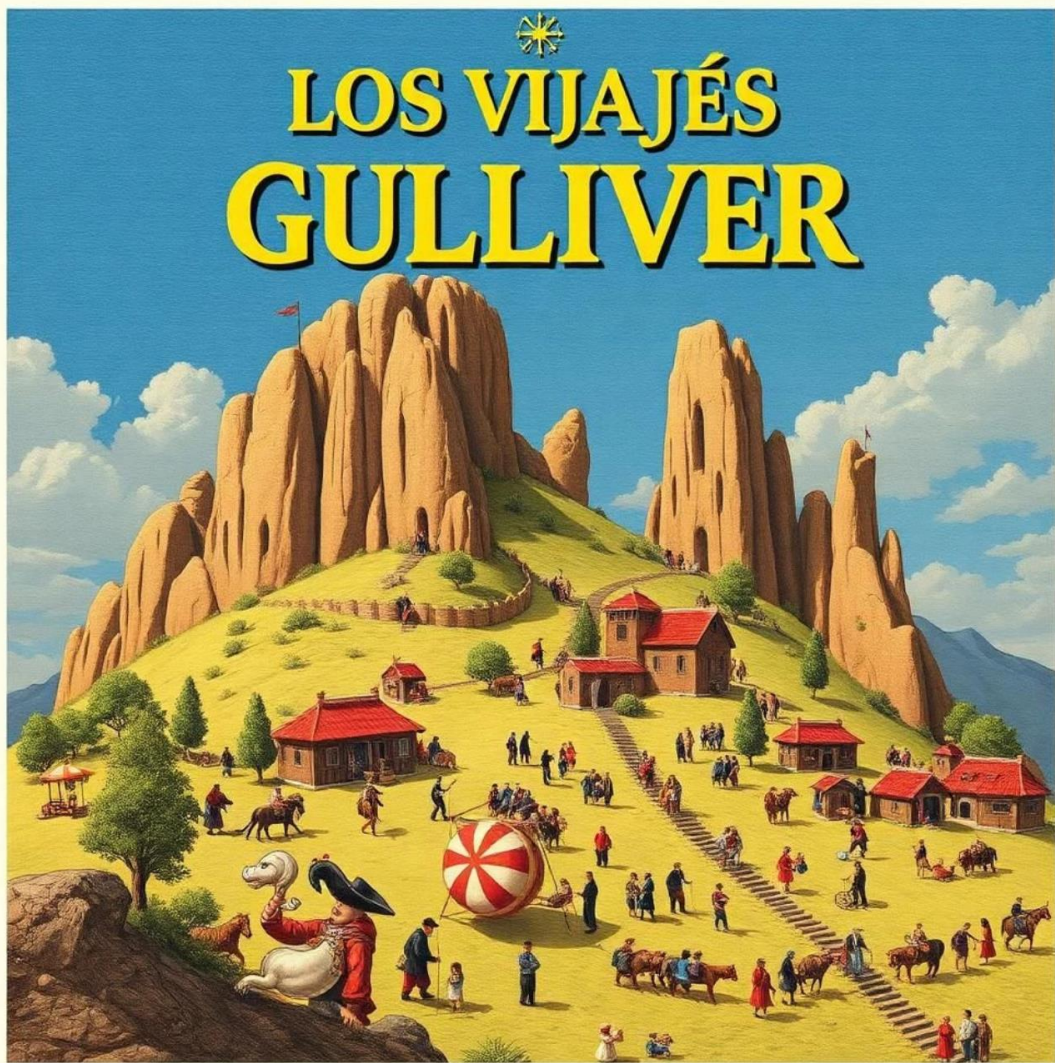




Proyecto: Los viajes de Gulliver

**PROYECTO TRANSVERSAL E INTERNIVELAR PARA LA MEJORA DE LA
CONVIVENCIA Y DISMINUCIÓN DEL ABSENTISMO A TRAVÉS DE LA
GAMIFICACIÓN.**

CEIP Santa María. Talavera de la Reina| curso 25/26

INTRODUCCIÓN:

- El absentismo es una problemática que vivimos de forma continuada en nuestro CEIP Santa María de Talavera de la Reina y por ello vemos una necesidad la educación intercultural para la total y real inclusión de nuestro alumnado
- Durante cursos anteriores, hemos detectado que, la falta de asistencia a la escuela, hace que haya problemas de conducta y adaptación tanto en el centro como en las aulas, inseguridad personal por el gran desfase curricular respecto a los compañeros de nivel y también, que se encuentran con otros alumnos con los que no se sienten identificados por su raza y cultura. Muchos de los niños que tenemos tienen dificultades de aprendizaje por la desmotivación al estudio y su entorno familiar tampoco ayuda, ya que no tienen confianza en el sistema educativo.
- El proyecto que se desarrolla a continuación, tiene como objetivo principal la inclusión del colectivo gitano en el centro escolar, aumentar la asistencia continuada al colegio así como la mejora de la convivencia. Además sirve de motivación para el alumnado que viene de forma continuada creando un ambiente lúdico y cooperativo en el contexto escolar. Además, el curso 24-25, se comenzó con este proyecto con un resultado positivo, por lo que vemos necesario continuar con él.
- **“El proyecto: Los viajes de Gulliver ”** es una experiencia que parte del libro “Los viajes de Gulliver”, novela de Jonathan Swift, que rodará a lo largo de todo el curso y en el que se incluyen elementos de la gamificación y del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Su organización, coordinación y funcionamiento parte del claustro de maestros y que viene apoyado por otros miembros de la comunidad educativa y también por los verdaderos protagonistas: nuestro alumnado. Esto nos sirve de **motivación** ya que es un libro con el que podemos tratar a través de sus aventuras la empatía y la diversidad.
- Este proyecto es transversal, puesto que se relaciona con otros planes de centro como el Plan de convivencia y bienestar y el Plan de lectura, además está relacionado con las ODS, especialmente con la 3, Salud y bienestar, con la 4, Educación de Calidad y la 16, Paz, justicia e instituciones sólidas.

OBJETIVOS:

- Mejorar la convivencia escolar entre el alumnado, mediante el trabajo en equipo.
- Aumentar el cumplimiento de las normas básicas del centro a través de actividades cooperativas.
- Disminuir de forma progresiva el absentismo escolar y fomentar la conciencia de grupo.
- Fomentar la participación del alumnado y las familias en las actividades que se proponen en el centro en un ambiente de respeto hacia los demás.
- Usar la gamificación como medio de motivación para los niños y como propuesta atractiva y compartida por todos.
- Utilizar medios tecnológicos para mejorar la competencia digital y así disminuir la brecha digital entre los alumnos.
- Mejorar la alfabetización, fomentando el desarrollo de la competencia lectora mediante el uso de historias fantásticas llevadas a la realidad.
- Fomentar el gusto y el interés de la lectura compartida, fortaleciendo la convivencia positiva en la escuela.
- Aumentar el interés por aprender a leer y escribir.

DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO:

ORGANIZACIÓN		VALOR/ENFOQUE
Reto nº 1: Punto de partida. ¡Un mensaje desde el mar! LILIPUT (diminutos) Fecha: 21/10/2025	CONVIVENCIA CON LAS FAMILIAS Motivación: Encuentro de Gulliver en el Hall y visita de los reyes del país de Liliput Actividades: Carrera de orientación Almuerzo compartido Bingo	Respeto y convivencia: Aprender a convivir con quienes son diferentes. Juegos cooperativos, normas de equipo, resolución pacífica de conflictos.
Reto nº 2: LA ISLA VOLADORA DE LAPULA (isla de los hechiceros y fantasmas) Halloween Fecha: 30 de octubre	Desayuno saludable sostenible y fiesta de Halloween Los niños se disfrazan de magos y fantasmas. TALLERES: • El conjuro musical: canción para los fantasmas • Galería de fantasmas célebres: manualidad castillo • La casa de los fantasmas: túnel del miedo Truco o trato por las calles del barrio	Escucha y comunicación: actividades en grupo que fomentan la comunicación.
Reto nº3: BROBDINGNANG (gigantes) Santa Cecilia Fecha: 24 de noviembre	Cuentacuentos musical: La isla de los gigantes Talleres musicales por ciclos. • Infantil: coreografía • 1º ciclo: percusión corporal • 2º ciclo: creaciones musicales con instrumentos • 3º ciclo: creaciones musicales con app	Autoestima y confianza: reconocer el valor propio mediante las reproducciones musicales
Reto nº 4 EL PAIS DE LOS HOUYHHMS Fecha: 2 de diciembre	Muestra de creaciones musicales. Torneo “La escalera”	Bienestar: escucha activa de las propuestas de los demás. El juego como elemento lúdico y de motivación.
Gulliver regresa su hogar. Fecha : 18 de diciembre:	Breakout educativo. Encontrar la puerta secreta para abrir el candado y que Gulliver regrese a su hogar.	Trabajo en equipo: Resolución de problemas en gran grupo

ÁREAS IMPLICADAS:

- **Lengua:** Lectura adaptada, expresión oral y escrita, creación de cuentos o diarios de viaje.
- **Ciencias Sociales y Naturales:** mapas, culturas, naturaleza, exploración.
- **Matemáticas:** medidas, distancias, escalas, proporciones (Gulliver gigante/pequeño).
- **Plástica:** creación de murales, insignias, maquetas, exposiciones.
- **Educación Física:** juegos cooperativos, circuitos de aventuras, dinámicas de equipo.
- **Educación en Valores / Tutoría:** gestión de emociones, respeto, resolución de conflictos.

IMPLICACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA:

Las familias participan en talleres aportando ayuda y colaboración tanto material como física. El Ayuntamiento y la asociación del Barrio de Santa María nos aportan espacios para realizar las actividades.

El equipo docente está en plena coordinación a través de diferentes reuniones con la dirección de las coordinadoras del proyecto, En dichas reuniones se organizan las actividades, así como el reparto de responsabilidades.

EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto tiene un carácter **global, formativo y continuo**, y se orienta tanto al **proceso de aprendizaje del alumnado** como al **grado de consecución de los objetivos relacionados con la convivencia y el bienestar**.

Se valorarán las competencias, actitudes y valores trabajados a lo largo de los distintos “viajes” del proyecto, más allá de los contenidos académicos.

CRITERIOS:

A. Aprendizajes cognitivos y competencias

- Comprende los mensajes principales del relato de *Los viajes de Gulliver*.
- Participa activamente en la resolución de retos o misiones.
- Aplica estrategias de investigación, observación y reflexión en las actividades propuestas.
- Colabora en la elaboración de productos finales

B. Convivencia y bienestar emocional

- Muestra **actitudes de respeto, empatía y cooperación**.
- Resuelve los conflictos de manera pacífica.
- Escucha activamente y valora las ideas de los demás.
- Se siente integrado, seguro y valorado dentro del grupo.
- Participa en dinámicas de bienestar (relajación, mindfulness, juegos cooperativos...).
- Se implica en la mejora del clima del aula y del centro.

C. Participación y autonomía:

- Asume responsabilidades dentro del grupo.
- Toma decisiones, planifica tareas y muestra iniciativa.
- Participa con interés en las actividades colectivas y en la exposición final.
- Muestra esfuerzo, constancia y compromiso con el proyecto.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Rúbricas: para valorar las competencias, actitudes y productos elaborados (profesor)

Listas de control: Para registrar comportamientos de convivencia, participación y bienestar. (tutor/docentes)

Pasaporte: reflexionar sobre el proceso (alumnado)

Coevaluación: actividades sencillas para valorar el propio trabajo (alumnado)

Asambleas: momentos de reflexión sobre las convivencias (grupo-clase)

Cuaderno docente: observaciones, incidencias y evidencias a lo largo del proyecto (profesorado)

Evaluación final colectiva: valoración conjunta del proyecto (logros, dificultades, propuestas de mejora (equipo docente)