

12. ERASMUS +

Nuestro centro está participando en un proyecto europeo de asociaciones estratégicas en el ámbito de la Educación escolar (KA2) junto con otros países europeos que permitirán el intercambio de experiencias y la movilidad de alumnos entre los diferentes países participantes. Dicho proyecto forma parte del Programa Erasmus+ perteneciente a la Unión Europea y es gestionado desde España por la Agencia Nacional SEPIE.

Una Asociación Estratégica es una red de cooperación que reúne a organizaciones de diferentes países que desean trabajar conjuntamente para alcanzar objetivos comunes y en la que una de las instituciones actúa como coordinador y el resto como socios. En nuestro caso actuaremos como socio.

El proyecto 2019-1-FI-KA229-060732_4 “Play Children Play” es concretamente una asociación estratégica de intercambio escolar denominada KA229, que tiene como objetivo principal el intercambio de buenas prácticas, permitiendo el intercambio de alumnado y personal entre diferentes colegios europeos. Tendrá una duración de 24 meses, comenzando el 15/10/2019 y finalizando el 14/10/2021 y cuenta con una partida presupuestaria de 14870€.

El coordinador del Proyecto es un colegio ubicado en Finlandia, y participarán como socios un colegio ubicado en Croacia, otro en Bélgica y nuestro colegio.

Seguidamente procedemos a describir los aspectos más relevantes del proyecto:

➤ **Motivaciones principales**

Por medio de este proyecto pretendemos favorecer la inclusión del alumnado por medio del incremento de su actividad física. Creemos que los niños de hoy en día pasan demasiado tiempo en espacios cerrados usando dispositivos electrónicos que habitualmente tienen instalados videojuegos con una alta carga de violencia y que no necesitan de presencia física de otros niños de su edad, lo que provoca su aislamiento. Niño y juegos son palabras sinónimas y es posible que esta situación se haya producido por una desconexión con la cultura de juegos tradicionales a los que jugaban nuestros mayores. A través de los juegos todos los niños, independientemente de sus dificultades, tienen la oportunidad de expresarse y realizarse.

Pretendemos por lo tanto mejorar su inclusión social involucrando a padres y abuelos en dicho aprendizaje, promoviendo así una mejora de las relaciones sociales al mismo tiempo que se incrementa su tiempo de práctica motriz.

En primer lugar pretendemos que los niños de cada país recopilen juegos tradicionales de sus padres y abuelos, seleccionen los que más les gusten y los pongan en práctica en los colegios. Estos serán completados con otros interesantes que proponga el maestro provenientes de diferentes partes de España.

En segundo lugar, seleccionaremos los mejores juegos entre todo el colegio e invitaremos a los colegios de otros países a que los pongan en práctica. Ello permitirá el conocimiento de nuevos juegos, sus normas y sus reglas, e incrementará la motivación del alumnado por salir a espacios abiertos a jugar, alejados del sedentarismo y aislamiento provocado por el uso continuado de los dispositivos electrónicos.

Finalmente promoveremos el conocimiento cultural europeo, preservando las tradiciones y costumbres propias de cada país y difundiéndolas a nuestros países socios.

Así mismo, haremos un uso responsable de las nuevas tecnologías desde un punto de vista más socializador y productivo, mediante concursos online con nuestros países socios, videoconferencias para hacer preguntas y el uso de internet para indagar aún más en las tradiciones y dar respuestas a las dudas e inquietudes surgidas.

Finalmente elaboraremos un cuadernillo en formato digital con todos los juegos y actividades realizados. También incluiremos juegos de mesa que compartiremos con nuestros socios.

➤ **Objetivos del proyecto**

- Mejorar la inclusión social del alumnado por medio del conocimiento y práctica de juegos tradicionales y juegos de mesa. Involucraremos en el aprendizaje a toda la comunidad educativa, maestros, padres y abuelos, creando una atmósfera educativa familiar que potenciará la imaginación del alumnado y la mejora de sus habilidades sociales.
- Enseñar a los niños el acervo cultural inmerso en los juegos tradicionales y populares de nuestros mayores, favoreciendo su transmisión y evitando así que caigan en el olvido. El conocimiento de nuestra cultura y el respeto más absoluto hacia nuestras señas de identidad es prioritario para encender la llama de la curiosidad y respeto hacia la cultura y raíces de otros países.
- Proporcionar experiencias de cooperación internacional a nuestros alumnos mediante el aprendizaje de juegos típicos de cada país. Ello favorecerá el conocimiento de otra serie de aspectos relevantes de dichos países (localización en el mapa, conocimiento de su capital, su bandera...).
- Utilizar apropiadamente las nuevas tecnologías. Se realizarán videoconferencias que nos permitan estar en contacto e intercambiar inquietudes y experiencias, se irá elaborando material en soporte digital y se realizará un seguimiento de los resultados que se vayan obteniendo mediante el uso de la plataforma E-Twinning y la página web del colegio.

➤ **DIFICULTADES MOTIVADAS POR LA SITUACIÓN COVID-19 Y MODIFICACIONES DEL PROYECTO INICIAL**

Las movibilidades con alumnado previstas en el presente proyecto han quedado suspendidas hasta que no mejore la situación de pandemia actual. Por ello, va a ser necesario reorganizar y reinventar las líneas de actuación marcadas al inicio de dicho proyecto:

- **Solicitud de prolongación del proyecto por un año más:** Se ha solicitado con éxito que el proyecto finalice en abril 2022.
- **Suspensión de movibilidades:** La movilidad con alumnos que se iba a realizar a Croacia en abril 2020 fue suspendida y se han realizado con éxito todas las gestiones para recuperar la inversión realizada en los billetes de avión. No se volverá a proponer ninguna movilidad hasta que la situación actual se normalice.
- **Modificación de las actividades propuestas:** A expensas de una reunión que se deberá realizar a principios de noviembre para concretar la nueva línea de trabajo, se propone que cada país rete a otros centros a realizar una serie de juegos relacionados con el área de Ed. Física y el bienestar físico.

- **Seguimiento de progresos a través de la plataforma E-twinning.**
- **Información a las familias a través de Facebook y la página web del colegio.**