

AULA VIVA: ESPACIOS QUE INSPIRAN, MENTES QUE DESPIERTAN

Breve descripción del proyecto.

El proyecto *Aula Viva* impulsa una transformación educativa integral basada en innovación metodológica, inclusión y digitalización. Redefine los espacios y roles para fomentar aprendizaje activo, cooperativo y sostenible. Alineado con la LOMLOE y los ODS, promueve autonomía, creatividad, pensamiento crítico y valores. Involucra a toda la comunidad educativa y entidades locales para crear una escuela abierta, inclusiva y comprometida con su entorno.

1. Características del proyecto.

El proyecto “**Aula Viva: espacios que inspiran, mentes que despiertan**” surge del compromiso firme de nuestro centro con una educación que responde a los retos de una sociedad en constante cambio. Vivimos en un contexto donde la digitalización, la sostenibilidad, la diversidad y la necesidad de formar ciudadanos competentes, críticos y creativos se han convertido en pilares fundamentales del proceso educativo. Nuestro centro, consciente de esta realidad, ha venido impulsando una evolución metodológica constante que ha consolidado una cultura de innovación pedagógica, inclusiva y orientada al desarrollo integral del alumnado.

2. Situación de partida del centro y justificación del proyecto.

- **Punto de partida del centro.**

Nuestro centro se caracteriza por una trayectoria sólida en la mejora continua, la formación docente y la apertura a nuevas formas de enseñar y aprender. En los últimos cursos, se han implementado metodologías activas, experiencias de aprendizaje cooperativo, y proyectos interdisciplinares y digitales que han generado un clima de trabajo dinámico, participativo y motivador para el alumnado.

Gracias a esta base, nos hemos adaptado a los aspectos que requieren renovación metodológica y organizativa, lo que nos ha permitido avanzar hacia un modelo de enseñanza flexible, centrado en la participación y en el aprendizaje competencial. No obstante, conscientes de que la innovación es un proceso continuo, el equipo

docente ha decidido seguir profundizando en esta transformación, consolidando un modelo sostenible y coherente que fortalezca aún más la inclusión, la digitalización y la conexión con el entorno.

En esta línea, el proyecto de Aula Viva representa el siguiente paso en la evolución del centro: un impulso para redefinir los espacios, las dinámicas de aula y los roles educativos, asegurando que la innovación pedagógica se integre de manera global, planificada y permanente en la vida escolar.

- **Justificación del proyecto.**

Así pues, nuestro proyecto se justifica como una respuesta coherente y planificada a los nuevos desafíos educativos y a las aspiraciones del propio centro de consolidarse como un referente de innovación, inclusión y sostenibilidad.

Se concibe como una propuesta de transformación integral, que aúna tres ejes inseparables:

- La **innovación metodológica**, basada en metodologías activas y participativas.
- La **inclusión educativa**, como garantía de equidad y oportunidad para todo el alumnado.
- La **integración digital**, entendida como medio para empoderar y conectar los aprendizajes con el mundo real.

A través de este proyecto, se pretende reforzar el aprendizaje activo y significativo, donde el alumnado asuma un papel protagonista, tome decisiones, trabaje de forma cooperativa y desarrolle competencias que trasciendan lo académico, conectando con los valores sociales y globales que promueve la Agenda 2030.

3. Objetivos generales.

- **OG1: Impulsar una enseñanza activa y participativa, sustentada en metodologías innovadoras que fomenten la autonomía, la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración y la responsabilidad compartida en el proceso de aprendizaje.**

Este objetivo persigue consolidar un modelo de enseñanza-aprendizaje basado en la acción, la experimentación y la participación real del alumnado. El aula deja de ser un espacio estático para convertirse en un entorno vivo, donde los

estudiantes **aprenden haciendo, explorando y construyendo conocimiento de forma cooperativa**. A través de metodologías como el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**, el **Aprendizaje Basado en Retos (ABR)**, la **gamificación** y el **aprendizaje cooperativo**, se promueve el desarrollo de la autonomía personal y la capacidad de tomar decisiones conscientes sobre el propio aprendizaje.

Asimismo, se fomenta la creatividad como herramienta de resolución de problemas, y el pensamiento crítico como competencia transversal que permite analizar, valorar y generar nuevas ideas con criterio propio. El trabajo colaborativo y la responsabilidad compartida se entienden como pilares de una educación inclusiva, en la que cada alumno aporta valor al grupo desde su singularidad. En conjunto, este objetivo impulsa un proceso educativo transformador, en el que el alumnado se convierte en protagonista y el docente en guía, mediador y facilitador de experiencias significativas y emocionalmente relevantes.

- **OG2: Desarrollar en el alumnado las competencias clave para el siglo XXI, con especial atención a la competencia digital, la competencia social y cívica, y la educación en valores vinculados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), fomentando el compromiso con la igualdad, la sostenibilidad y la ciudadanía global.**

Este objetivo tiene como finalidad promover en el alumnado las **competencias necesarias para su desarrollo integral** en una sociedad global, tecnológica e interconectada. En consonancia con las **competencias clave** establecidas en la **Recomendación del Consejo de la Unión Europea y la Agenda 2030**, el proyecto apuesta por un enfoque competencial donde aprender implica saber, saber hacer y saber ser. La **competencia digital** se trabaja desde una perspectiva ética y creativa, priorizando la alfabetización mediática, la seguridad en el entorno digital y la capacidad de usar la tecnología como herramienta de pensamiento, colaboración y expresión personal.

Paralelamente, la **competencia social y cívica** se impulsa mediante proyectos cooperativos, de aprendizaje-servicio y de participación democrática, en los que el alumnado asume roles activos dentro de la comunidad educativa. De este modo, se refuerza la conciencia social, el respeto por la diversidad, la empatía y el trabajo solidario. Además, la educación en valores vinculada a los **ODS**, especialmente la igualdad de género, la sostenibilidad ambiental y la justicia social, promueve una ciudadanía crítica y comprometida con la transformación

positiva del entorno. Este objetivo, en definitiva, busca formar personas responsables, autónomas y conscientes de su capacidad para mejorar el mundo en el que viven.

4. Objetivos específicos.

- **OE1: Implementar metodologías activas.**

Este objetivo busca consolidar un modelo metodológico basado en la acción, la experimentación y la colaboración, tal como establece la LOMLOE al promover aprendizajes competenciales y significativos. Se pretende que el alumnado adquiera conocimientos mediante la práctica, la reflexión y el trabajo cooperativo, convirtiéndose en protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Las metodologías activas se integrarán en las distintas áreas curriculares de manera transversal. Estas estrategias fomentan la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico, al tiempo que refuerzan la motivación y la implicación emocional del alumnado. De este modo, el aula se transforma en un espacio dinámico y participativo, donde se construye conocimiento de forma conjunta y se favorece la conexión entre los saberes académicos y la realidad cotidiana.

- **OE2: Integrar herramientas digitales en proyectos interdisciplinarios.**

Este objetivo promueve la integración plena y consciente de las herramientas digitales como medio para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. La tecnología no se concibe como un fin, sino como un recurso para potenciar la creatividad, la colaboración y la comunicación entre áreas. A través de proyectos interdisciplinarios, el alumnado empleará recursos como plataformas colaborativas, robótica, programación visual, realidad aumentada o impresión 3D para resolver problemas reales o diseñar productos innovadores. Esta integración favorece el desarrollo de la competencia digital, la alfabetización mediática y la capacidad de aprender en entornos virtuales. Asimismo, contribuye a una educación más inclusiva y personalizada, ofreciendo múltiples formas de representación, acción y expresión a través de recursos accesibles y adaptativos.

- **OE3: Garantizar la inclusión y la participación de todo el alumnado, atendiendo a la diversidad.**

Este objetivo se fundamenta en los principios de equidad, inclusión y atención a la diversidad recogidos en la LOMLOE. Pretende garantizar que cada estudiante

participe activamente en el aprendizaje, desarrollando sus capacidades al máximo y sintiéndose valorado dentro del grupo. El proyecto se basará en el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, ofreciendo múltiples formas de acceso, expresión y compromiso. Se adaptarán los materiales, los agrupamientos y las estrategias metodológicas para atender las diferentes necesidades, estilos y ritmos de aprendizaje. Además, se fomentará la tutoría entre iguales y la cooperación heterogénea, como herramientas de inclusión y apoyo mutuo. De este modo, el Aula Viva se convierte en un espacio seguro, accesible y emocionalmente positivo, donde todos los alumnos aprenden desde sus fortalezas y aportan valor al grupo, promoviendo una convivencia basada en el respeto y la empatía.

- **OE4: Potenciar la educación en valores y los ODS, conectando el aprendizaje con los retos globales.**

Este objetivo impulsa la educación en valores como eje transversal, promoviendo una ciudadanía crítica, solidaria y comprometida con el entorno. En consonancia con la Agenda 2030, se integrarán en el currículo los ODS, especialmente aquellos relacionados con la igualdad, la sostenibilidad y la justicia social. A través de proyectos de aula y actividades de aprendizaje-servicio, el alumnado reflexionará sobre problemáticas reales y propondrá acciones concretas que contribuyan a la mejora de su comunidad. Se abordarán temas como la igualdad de género, la diversidad cultural, la protección del medio ambiente o el consumo responsable, vinculando los contenidos curriculares con experiencias vitales. Este enfoque fortalece la competencia social y cívica, el pensamiento ético y la responsabilidad individual y colectiva, fomentando actitudes de cooperación, respeto y compromiso con un futuro más sostenible y justo.

- **OE5: Implicar a la comunidad educativa en el proceso de transformación y aprendizaje.**

La transformación educativa requiere la implicación de todos los agentes que conforman la comunidad escolar. Este objetivo busca promover una participación activa y corresponsable del profesorado, el alumnado, las familias y las instituciones del entorno en el desarrollo del proyecto. El profesorado participará en comunidades de práctica docente y procesos de formación interna sobre metodologías activas y competencia digital. Las familias se integrarán mediante jornadas abiertas y espacios de diálogo educativo, fortaleciendo el vínculo

escuela-hogar. Asimismo, se establecerán alianzas con entidades locales que aporten recursos y experiencias enriquecedoras. De este modo, el Aula Viva se convierte en un proyecto compartido, que fomenta el sentido de pertenencia, el trabajo colaborativo y la construcción colectiva de un modelo educativo sostenible, innovador y profundamente humano.

5. Proyecto Innovador.

Este proyecto representa un paso natural decisivo en la evolución pedagógica de nuestro centro y constituye una propuesta innovadora en varios niveles: metodológico, organizativo, tecnológico, inclusivo y comunitario. Supone una innovación porque integra la transformación educativa como un proceso global y sostenible, en coherencia con los principios de la LOMLOE y la Agenda 2030.

El Aula Viva no se limita a introducir recursos tecnológicos o nuevas metodologías, sino que redefine de manera profunda la forma de enseñar, aprender y convivir en el aula, consolidando un modelo de aprendizaje centrado en la acción, la colaboración y el desarrollo integral del alumnado.

- **Transformación del espacio como agente pedagógico.**

El proyecto convierte el aula tradicional en un entorno flexible y participativo, donde el espacio se transforma en un elemento activo del aprendizaje. Esta reorganización permite adaptar el entorno a diferentes ritmos, intereses y estilos de aprendizaje. La innovación radica en concebir el espacio como un medio de inclusión, autonomía y creatividad, en línea con los planteamientos más actuales de la neuroeducación y el aprendizaje experiencial.

- **Renovación metodológica y cambio cultural.**

El proyecto supone una ruptura con la enseñanza tradicional. La incorporación de metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos, la gamificación y el aprendizaje cooperativo coloca al alumnado en el centro del proceso educativo. La novedad reside en la coherencia y sistematización con que se articulan estas metodologías, dotándolas de continuidad y sentido dentro del proyecto. De este modo, se fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas reales y la transferencia de aprendizajes al contexto cotidiano. Además, la tutoría

entre iguales y la evaluación formativa consolidan una cultura de aprendizaje colaborativo y reflexivo.

- **Integración tecnológica significativa y ética.**

La incorporación de la tecnología se concibe como un medio al servicio del aprendizaje, no como un fin. A través del uso de plataformas digitales colaborativas, la robótica educativa, la impresión 3D, la realidad aumentada y los entornos virtuales, el alumnado desarrolla las competencias digitales. Esta visión fomenta un uso responsable, creativo y ético de la tecnología, preparando al alumnado para desenvolverse en una sociedad digital en constante cambio. La novedad reside en la integración equilibrada y transversal de la competencia digital en todas las áreas, superando la fragmentación habitual entre lo tecnológico y lo pedagógico.

- **Inclusión real desde el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).**

La atención a la diversidad no se plantea como una adaptación puntual, sino como un principio estructural del proyecto. El aula se concibe como un entorno accesible cognitiva, física y emocionalmente, donde todo el alumnado puede participar, progresar y sentirse valorado. Se ofrecen múltiples formas de representación, acción y expresión, lo que garantiza oportunidades equitativas para aprender. La innovación radica en traducir los principios del DUA en prácticas concretas y cotidianas, promoviendo una verdadera cultura de inclusión que va más allá del cumplimiento normativo y que impacta directamente en la convivencia y el bienestar del alumnado.

- **Educación en valores y conexión con los ODS.**

La dimensión ética y social del proyecto constituye otro elemento de innovación. Cada actividad se vincula con los ODS, especialmente con los relativos a educación de calidad, igualdad, reducción de desigualdades y acción por el clima. Este enfoque dota al aprendizaje de sentido y relevancia, conectándolo con los desafíos reales del mundo contemporáneo. La educación en valores se convierte en un eje vertebrador que impulsa la conciencia social, el compromiso ciudadano y la sostenibilidad ambiental, alineando la misión del centro con las metas globales de la Agenda 2030.

- **Participación de toda la comunidad educativa.**

La innovación no solo se centra en el aula, sino que implica a toda la comunidad escolar. El profesorado participa en comunidades de práctica y procesos de formación e investigación compartida; el alumnado contribuye activamente al diseño y evaluación de las experiencias; y las familias colaboran mediante jornadas abiertas. Además, el establecimiento de alianzas con entidades locales amplía el impacto del proyecto más allá del centro. Este modelo participativo fortalece la cohesión institucional y consolida una identidad de escuela abierta, cooperativa y comprometida con su entorno.

- **Razones que justifican la innovación.**

El proyecto responde a necesidades reales y actuales del centro:

- Consolidar los avances metodológicos ya iniciados, dotándolos de coherencia y continuidad.
- Adaptar el aprendizaje a las exigencias de la LOMLOE, centrada en la adquisición de competencias clave.
- Reforzar la inclusión educativa con estrategias activas y prácticas.
- Promover la autonomía y la corresponsabilidad del alumnado en su propio proceso formativo.
- Fomentar la investigación docente, la reflexión compartida y la colaboración profesional.
- Posicionar al centro como referente en innovación y compromiso con la transformación educativa.

- **Mejora e impacto esperado.**

El impacto del proyecto se proyecta en tres niveles:

- **En el alumnado:** se prevé un aumento significativo de la motivación, la implicación y la autonomía. El aprendizaje se vuelve más significativo, colaborativo y conectado con la vida real, mejorando tanto el rendimiento académico como el bienestar emocional.
- **En el profesorado:** se genera una cultura de trabajo cooperativo, innovación pedagógica y desarrollo profesional continuo, fortaleciendo la identidad del equipo docente y su competencia digital.
- **En el centro y la comunidad:** el centro se consolida como un espacio abierto, sostenible y participativo, en el que las alianzas con el entorno enriquecen las oportunidades educativas y refuerzan el compromiso social.

Así pues, se considera el proyecto innovador porque transforma de manera sistémica el modo de enseñar y aprender, integrando espacio, metodología, tecnología, inclusión, valores y comunidad. No se limita a introducir cambios aislados, sino que propone un modelo coherente, sostenible y alineado con los desafíos educativos del siglo XXI. Su puesta en marcha supone un salto cualitativo en la identidad del centro, pues mejora el aprendizaje, la convivencia y la transformación social.

6. Participación externa.

La **Obra Social CaixaPetrer**, a través de su programa “**Emprendidos**”, participa como agente externo principal del proyecto *Aula Viva*. La persona de contacto será **María Ofelia Tortosa Navarro**, representante de la entidad y coordinadora de las acciones conjuntas con el centro.

Dentro del material no inventariable, es decir, aquellos recursos que se desgastan con el uso o son de carácter fungible, el programa “Emprendidos” colaborará con el centro proporcionando filamento para la impresora 3D, así como materiales necesarios para el trabajo de maquetación y prototipado.

Asimismo, una empresa colaboradora del entorno local facilitará el apoyo técnico del electricista y suministrará diversos materiales para la realización de maquetas tridimensionales, tales como plásticos, cartones pluma, planchas de porexpán, maderas ligeras, plastilina, pinturas acrílicas, pinceles, adhesivos, silicona caliente, cinta de carroceros, materiales reciclados y pequeños componentes eléctricos para la simulación de circuitos.

Estos recursos permitirán al alumnado experimentar, diseñar y construir prototipos funcionales, fomentando la creatividad, la competencia tecnológica y el aprendizaje práctico dentro del proyecto Aula Transformadora.

La colaboración se desarrollará durante **dos cursos académicos (2025-2026 y 2026-2027)**, con el objetivo de integrar el **emprendimiento social y sostenible** en el proceso educativo. A través de talleres, mentorías y proyectos cooperativos, el alumnado desarrollará competencias de creatividad, iniciativa, pensamiento crítico y trabajo en equipo, alineadas con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)** y la **LOMLOE**.

La Obra Social CaixaPetrer aportará acompañamiento técnico, recursos y apoyo en la difusión de los resultados. Esta participación externa refuerza el vínculo entre escuela y comunidad, favorece el aprendizaje significativo y potencia una ciudadanía activa y comprometida con la mejora social y el desarrollo sostenible en Petrer.

Descripción de las actividades previstas.

El programa **“Emprendidos”** significará una oportunidad de **aprendizaje activo, cooperativo y emprendedor** dentro del proyecto *Aula Viva*. Su finalidad es fomentar el espíritu emprendedor del alumnado mediante la resolución creativa de **retos reales planteados por empresas y entidades locales** de Petrer y Elda.

Las actividades se estructuran en varias fases complementarias. En primer lugar, se llevarán a cabo **acciones de sensibilización y motivación** dirigidas a todo el alumnado, a través de **píldoras formativas y talleres breves** sobre creatividad, innovación, sostenibilidad y trabajo en equipo a cargo del personal de la Obra Social CaixaPetrer. Estas actividades iniciales buscan despertar el interés por la iniciativa emprendedora y facilitar la **selección del alumnado participante**, garantizando la inclusión y la diversidad en los equipos.

Posteriormente, se desarrollarán **talleres formativos y sesiones de acompañamiento**, coordinadas por el profesorado y dinamizadores de la Fundación Emplea, en los que se aplicarán metodologías activas como el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** y el **aprendizaje cooperativo**. Los estudiantes trabajarán en grupos heterogéneos para investigar, diseñar y elaborar propuestas innovadoras que den respuesta a los retos planteados por las entidades colaboradoras, conectando el aprendizaje con el entorno social y económico.

La actividad central será la **jornada “Emprendidos”**, una **competición de innovación abierta entre centros educativos de Elda y Petrer**, donde los equipos presentarán sus proyectos ante un jurado formado por representantes de empresas, instituciones y entidades sociales. Durante la jornada, el alumnado demostrará sus competencias en comunicación, liderazgo, pensamiento crítico, creatividad y cooperación, convirtiendo la experiencia en un auténtico laboratorio de innovación educativa.

Finalmente, se organizarán **acciones de difusión y evaluación** para compartir los resultados, reconocer el esfuerzo del alumnado y promover la continuidad del programa en futuras ediciones. Este conjunto de actividades consolida un modelo educativo conectado con el entorno, que impulsa la empleabilidad, la iniciativa social y la formación integral del alumnado.

7. Actividades del proyecto.

Trimestre y curso	Actividad	Tipo de actividad	Objetivos específicos	Metodología	Descripción breve
-------------------	-----------	-------------------	-----------------------	-------------	-------------------

1ºTrim 25-26	Píldoras formativas "Despierta tu talento emprendedor"	Sensibilización / formación inicial	OE1, OE3, OE4, OE5	Aprendizaje activo, talleres vivenciales, DUA	Talleres breves sobre creatividad, sostenibilidad y trabajo en equipo, impartidos por Obra Social CaixaPetrer para todo el alumnado, promoviendo
	Campaña "Soy parte del cambio" y selección de participantes	Difusión / participación	OE3, OE5	Aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales	Presentación del programa en tutorías y espacios comunes. Dinámicas inclusivas para seleccionar equipos heterogéneos que garanticen la
	Constitución de equipos y presentación de retos	Organización / dinamización	OE1, OE2, OE3, OE4	ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos)	Las empresas locales plantean retos reales. El alumnado forma equipos mixtos y comienza la exploración inicial del problema mediante lluvia de ideas y
2ºTrim 25-26	Taller "Del reto a la idea"	Formación / creación	OE1, OE2, OE3	Design Thinking, ABP	Sesiones formativas con Fundación Emplea para transformar los retos en ideas viables mediante ideación y prototipado colaborativo con
	Mentorías y acompañamiento docente	Seguimiento / tutoría	OE1, OE3, OE5	Aprendizaje cooperativo, DUA	Acompañamiento semanal de docentes y mentores. Se ofrecen apoyos personalizados, rúbricas y herramientas digitales adaptadas

	Feria interna de ideas "Mini-Emprendidos"	Presentación / evaluación formativa	OE1, OE2, OE4, OE5	Aprendizaje-servicio, evaluación por pares	Exposición de los primeros prototipos ante la comunidad educativa. Se fomenta la autoevaluación, el feedback constructivo y la visibilidad del proceso de
3ºTrim 25-26	Jornada intercentros "Emprendidos 2026"	Evento / competición colaborativa	OE1, OE2, OE3, OE4, OE5	ABP, aprendizaje cooperativo, gamificación	Encuentro de centros de Elda y Petrer donde los equipos presentan sus proyectos ante un jurado mixto. Se valora innovación, inclusión y sostenibilidad.
	Difusión de resultados y buenas prácticas	Comunicación / divulgación	OE2, OE4, OE5	Aprendizaje-servicio, comunicación digital	Creación de materiales digitales (vídeos, blogs, redes sociales) para compartir logros y aprendizajes del alumnado con la comunidad educativa y local.
	Evaluación y mejora del proyecto	Reflexión / autoevaluación	OE1, OE3, OE5	Evaluación participativa, coevaluación	Revisión del proceso con alumnado, profesorado y entidades. Elaboración del informe de seguimiento y ajustes metodológicos para el
1ºTrim 26-27	Jornadas "Emprende con propósito"	Sensibilización / relanzamiento	OE1, OE3, OE4, OE5	Aprendizaje vivencial, DUA	Sesiones motivacionales con antiguos participantes y entidades colaboradoras para despertar vocaciones emprendedoras y
	Reconfiguración de equipos y nuevos retos	Planificación / dinamización	OE1, OE2, OE3	ABP, aprendizaje cooperativo	Selección de nuevos desafíos vinculados a sostenibilidad, igualdad o digitalización. Formación de equipos interetapa e

	Formación avanzada para docentes y alumnado mentor	Formación interna / innovación metodológica	OE1, OE2, OE5	Comunidades de práctica, aprendizaje entre iguales	Formación sobre liderazgo colaborativo, herramientas digitales y acompañamiento entre iguales.
2ºTrim 26-27	Desarrollo de proyectos "Emprendidos 2.0"	Implementación / creación	OE1, OE2, OE3, OE4	ABP, aprendizaje cooperativo, TIC	Ejecución de proyectos interdisciplinarios con uso de tecnología (impresión 3D, apps, plataformas colaborativas). Atención a la
	Co-creación con empresas y entidades	Aprendizaje-servicio / vínculo social	OE2, OE4, OE5	Aprendizaje-servicio, colaboración con el entorno	Visitas y sesiones de trabajo conjunto con entidades locales para validar ideas y diseñar soluciones de impacto real.
	Evaluación intermedia y mentoría entre centros	Evaluación / intercambio	OE1, OE3, OE5	Evaluación formativa, cooperación territorial	Reuniones intercentros para compartir avances, identificar buenas prácticas y reforzar la red
3ºTrim 26-27	Jornada final "Emprendidos 2027"	Evento / difusión	OE1, OE2, OE3, OE4, OE5	ABP, gamificación, aprendizaje-servicio	Competición final entre centros con jurado local. Presentación de productos y reconocimientos a la innovación, inclusión y sostenibilidad.
	Publicación de la guía digital de experiencias	Difusión / transferencia	OE2, OE4, OE5	Documentación colaborativa, TIC	Creación y publicación de una guía online con materiales, testimonios y resultados del proyecto, abierta a la comunidad educativa.
	Evaluación final y sostenibilidad del programa	Evaluación / planificación futura	OE1, OE3, OE5	Evaluación participativa, meta reflexión	Evaluación integral del impacto del proyecto. Elaboración de la memoria final y propuestas de continuidad y mejora.

8. Inclusión y perdurabilidad.

- **Inclusión:** El proyecto *Aula Viva* se fundamenta en el principio de que todos los alumnos y alumnas pueden aprender y participar plenamente, garantizando su presencia, progreso y bienestar en el aula. Para ello, se aplican medidas concretas inspiradas en el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**: diversificación de materiales, itinerarios de aprendizaje flexibles, recursos digitales accesibles y apoyos visuales y auditivos que favorecen la comprensión. Se promueve la **tutoría entre iguales** como herramienta de cooperación y apoyo emocional, así como la creación de **grupos heterogéneos** que potencian el trabajo colaborativo. El profesorado planifica actividades con distintos niveles de dificultad y formatos de expresión (oral, digital, artística), garantizando que cada estudiante pueda mostrar sus competencias. Además, se fomenta un **clima de aula seguro y empático**, que reconoce la diversidad cultural, lingüística y funcional como fuente de aprendizaje. La participación de las familias y la coordinación con orientadores completan una atención inclusiva integral.
- **Perdurabilidad del proyecto:** Para garantizar la continuidad y sostenibilidad del *Aula Viva*, el centro ha diseñado una estrategia de **perdurabilidad estructural, pedagógica y comunitaria**. En primer lugar, se consolidará una **comunidad de práctica docente** permanente, encargada de actualizar metodologías y acompañar al profesorado en la integración digital e inclusiva. Los **recursos creados** (banco de materiales, guías metodológicas y repositorio digital) quedarán disponibles para su uso y adaptación en cursos futuros. La dotación tecnológica y el mobiliario flexible se mantendrán como parte estable del equipamiento del centro. Además, el proyecto se integrará en la **Programación General Anual y el Plan de Innovación** del colegio, garantizando su continuidad. Se prevé la difusión de resultados y buenas prácticas mediante jornadas abiertas y colaboración con otras entidades, reforzando la identidad del centro como referente en innovación, sostenibilidad y educación inclusiva.

FUNCIONES DEL COORDINADOR

1. Rol general y finalidad de la coordinación.

El coordinador o coordinadora del proyecto **Aula Viva** tiene la responsabilidad de liderar, dinamizar y garantizar la correcta implementación, seguimiento y evaluación del proyecto durante sus dos años de desarrollo. Su función principal consiste en **asegurar la coherencia pedagógica, la participación de toda la comunidad educativa y el cumplimiento de los objetivos establecidos**, dentro de los principios de innovación, inclusión, sostenibilidad y digitalización promovidos por la convocatoria PIIE.

Esta figura actúa como **nexo de unión** entre el equipo directivo, el claustro, los equipos docentes, el alumnado, las familias y las entidades externas colaboradoras, velando por la coordinación horizontal y vertical en el centro. Su liderazgo busca generar un clima de cooperación, motivación y compromiso compartido.

2. Funciones de planificación y diseño.

En la fase inicial, el coordinador lidera el **diseño pedagógico y organizativo** del proyecto, desarrollando tareas como:

- **Diagnóstico y análisis de necesidades** del centro, en colaboración con el equipo docente y el departamento de orientación, para fundamentar las líneas de actuación del Aula Viva.
- **Elaboración de la memoria inicial**, integrando objetivos, cronograma, metodología, actividades, evaluación, recursos y sostenibilidad.
- **Planificación temporal y estructural** de las acciones del bienio, distribuyendo tareas por trimestres, cursos y equipos de trabajo.
- **Definición de roles y responsabilidades** del profesorado participante, incluyendo responsables de inclusión, digitalización y seguimiento de los ODS.
- **Diseño de instrumentos de seguimiento y evaluación**, como rúbricas, cuestionarios y registros de observación, para medir evidencias del impacto del proyecto.
- **Revisión normativa y legal**, asegurando que las acciones se ajusten a la LOMLOE, directrices de la Conselleria y políticas de inclusión educativa.

3. Funciones de gestión y coordinación operativa.

Durante la ejecución, el coordinador garantiza que los recursos humanos, materiales y económicos se empleen de forma eficiente y transparente. Entre sus responsabilidades destacan:

- **Convocar y dirigir reuniones periódicas** del equipo de proyecto para asegurar comunicación y toma de decisiones colegiada.
- **Gestionar documentación oficial**, como actas, informes de seguimiento, certificados de participación y justificación de gastos.
- **Supervisar la ejecución de actividades**, verificando que se desarrollen según los objetivos y la planificación establecida.
- **Coordinar la relación con entidades externas**, como la Obra Social Caixapetrer, integrando sus programas en la dinámica del Aula Viva.
- **Optimizar recursos económicos**, en colaboración con la secretaría, garantizando su correcta justificación ante la Conselleria.
- **Gestionar la comunicación interna y externa**, mediante informes, comunicados y materiales de difusión.
- **Garantizar la accesibilidad y la participación de alumnado con necesidades educativas**, coordinando adaptaciones metodológicas según el DUA.

En esta dimensión, el coordinador se convierte en **referente técnico y organizativo** del proyecto.

4. Funciones pedagógicas y de dinamización docente.

El coordinador ejerce un papel de **líder educativo**, impulsando la innovación metodológica y la cultura colaborativa entre el profesorado:

- **Promover la reflexión pedagógica colectiva**, generando espacios de análisis e intercambio de experiencias.
- **Facilitar la formación interna** sobre metodologías activas, competencia digital y educación inclusiva.
- **Acompañar al profesorado** en la implementación de estrategias innovadoras, ofreciendo asesoramiento en diseño de actividades y herramientas digitales.
- **Coordinar comunidades de práctica docente**, donde se comparten experiencias y resultados del proyecto.
- **Supervisar la incorporación transversal de la competencia digital y la educación en valores** en todas las áreas curriculares.
- **Impulsar la participación activa del alumnado**, fomentando autonomía y liderazgo mediante Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje-Servicio.
- **Integrar la perspectiva inclusiva**, asegurando la participación equitativa de todo el alumnado.

El coordinador actúa como **motor del cambio pedagógico**, promoviendo una cultura de innovación reflexiva y compartida.

5. Funciones de relación y participación comunitaria.

El Aula Viva se fundamenta en la idea de una **escuela abierta al entorno**, por lo que el coordinador desarrolla funciones de enlace con la comunidad local:

- **Establecer alianzas y convenios de colaboración** con asociaciones, empresas y entidades culturales o sociales.
- **Gestionar la comunicación con las familias**, informando sobre avances y promoviendo su participación.
- **Coordinar eventos de difusión**, como jornadas “Emprendidos”, ferias de ideas o encuentros intercentros.
- **Favorecer la participación de agentes externos** en el aula, garantizando su integración pedagógica.
- **Impulsar la proyección del centro como referente educativo**, difundiendo buenas prácticas en redes profesionales y medios locales.

El coordinador se convierte así en **embajador del proyecto**, representando al centro y reforzando la conexión con la comunidad.

6. Funciones de evaluación, seguimiento y mejora.

El coordinador tiene un papel central en **evaluar el impacto y la eficacia del proyecto**:

- **Diseñar y aplicar instrumentos de evaluación interna** para medir el cumplimiento de objetivos y la repercusión en el aprendizaje del alumnado.
- **Coordinar la recogida de evidencias** como fotografías, vídeos, informes y materiales digitales.
- **Elaborar informes de seguimiento y la memoria final**, valorando logros, dificultades y propuestas de mejora.
- **Promover la autoevaluación y coevaluación**, implicando a profesorado, alumnado y entidades colaboradoras.
- **Extraer conclusiones y recomendaciones** para consolidar la perdurabilidad del Aula Viva.

Esto permite **convertir la innovación en un proceso estable**, integrado en la cultura institucional.

7. Función de sostenibilidad y proyección futura.

El coordinador vela por la **sostenibilidad del proyecto más allá del bienio subvencionado**, realizando tareas como:

- Integrar los resultados y materiales del Aula Viva en el **Plan de Innovación y la Programación General Anual** del centro.
- Garantizar la **conservación y actualización** de recursos materiales y digitales.
- Mantener la **comunidad de práctica docente** como estructura permanente de aprendizaje profesional.
- Facilitar la **transferencia de conocimiento** a otros centros mediante guías digitales y participación en redes de innovación.
- Promover la **formación continua** del profesorado y su participación en futuras convocatorias.

FUNCIONES PARTICIPANTES

Los docentes participantes en el proyecto *Aula Viva* desempeñan un papel clave en la implementación de actividades educativas innovadoras y en el logro de los objetivos pedagógicos del proyecto. Su labor no se limita a la enseñanza, sino que abarca la planificación, coordinación, evaluación, innovación y acompañamiento del alumnado. A continuación, se presentan las funciones principales:

1. Implementación de actividades innovadoras.

Los docentes son responsables de **planificar y ejecutar actividades educativas creativas**, utilizando metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos, la gamificación, el Aprendizaje Cooperativo o el Aprendizaje-Servicio. Deben adaptar las actividades a los objetivos del proyecto y a los contenidos curriculares, asegurando que sean motivadoras, significativas y promuevan el pensamiento crítico. Esto requiere que el docente conozca las características y necesidades del alumnado, fomentando un aprendizaje participativo y contextualizado.

2. Atención a la diversidad y apoyo inclusivo.

Una función esencial es garantizar la **participación de todos los estudiantes**, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales o talentos excepcionales. Los docentes aplican estrategias de diferenciación y recursos del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), adaptando actividades según las capacidades de cada alumno. Asimismo, colaboran con orientadores y especialistas para identificar barreras de aprendizaje y proponer soluciones adecuadas, asegurando un entorno educativo inclusivo y equitativo.

3. Registro y documentación de evidencias.

Los docentes participan en la **documentación de las actividades y logros del alumnado**, mediante informes, trabajos, fotografías, vídeos, rúbricas de evaluación y observaciones. Esta información permite hacer seguimiento del progreso del proyecto, analizar los resultados y elaborar la memoria final para su presentación. La correcta documentación también facilita la difusión de buenas prácticas dentro y fuera del centro educativo, promoviendo la visibilidad y sostenibilidad del proyecto.

4. Colaboración y trabajo en equipo.

El proyecto requiere que los docentes trabajen en **coordinación con sus compañeros y el coordinador**, participando en reuniones periódicas para compartir experiencias, evaluar avances y proponer mejoras. Esta función implica comunicación efectiva, cooperación y reflexión conjunta sobre estrategias pedagógicas y metodologías innovadoras. La colaboración fortalece el equipo docente, genera sinergias entre distintas áreas curriculares y contribuye a enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes.

5. Evaluación y retroalimentación.

Los docentes aplican **instrumentos de evaluación continua**, analizando el progreso y las dificultades del alumnado, así como la efectividad de las actividades implementadas. Proporcionan retroalimentación constructiva y participan en procesos de autoevaluación y coevaluación del proyecto. Esto permite ajustar las estrategias pedagógicas y fomentar la mejora continua, promoviendo una práctica docente reflexiva e innovadora.

6. Impulso de la competencia digital y transversalidad curricular.

Los docentes integran **herramientas digitales y TIC** en las actividades del proyecto, fortaleciendo la competencia tecnológica del alumnado y promoviendo un uso responsable de la tecnología. Asimismo, fomentan la transversalidad curricular, incorporando contenidos relacionados con valores, ciudadanía, sostenibilidad, emprendimiento y educación para la salud. Esto asegura que el aprendizaje sea integral, conectando competencias académicas con habilidades para la vida.

7. Motivación y acompañamiento del alumnado.

Los docentes fomentan un **entorno positivo y estimulante**, motivando a los estudiantes y apoyando su desarrollo académico y socioemocional. Identifican intereses, talentos y necesidades individuales, promoviendo la autonomía, la responsabilidad y la participación activa en el proyecto. Este acompañamiento refuerza la autoestima, el compromiso y la implicación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

8. Difusión y socialización de resultados.

Los docentes participan en la **difusión de los resultados del proyecto**, mediante exposiciones, presentaciones, talleres o publicaciones en medios internos y externos. Esta función permite visibilizar los logros del alumnado, fortalecer la participación de la comunidad educativa y promover la innovación educativa, generando oportunidades de colaboración con otros centros y entidades.

9. Desarrollo profesional y actualización continua.

Finalmente, los docentes tienen la función de **formarse y actualizarse constantemente**, adquiriendo nuevas competencias pedagógicas, metodológicas y tecnológicas. Participan en talleres, cursos y seminarios relacionados con la innovación educativa y la implementación de proyectos similares. Esto asegura que el equipo docente mantenga un alto nivel profesional, pueda enfrentar los desafíos del proyecto y responder adecuadamente a las necesidades cambiantes del alumnado.