# Edu4Impact - Educación de personas adultas a través del deporte como medio para mejorar la inclusión social

## Selección de 3 buenas prácticas

*El proyecto está cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea. El contenido de este documento representa únicamente las opiniones de su autor o autora, quien asume toda la responsabilidad. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene.*

| | |
|---|---|
| Título del estudio de caso | **El deporte: una herramienta subversiva para el aprendizaje** |

**Project nr: 2024-1-IT02-KA220-ADU-00025456**

| | |
|---|---|
| Socio | ENDAS Sicilia |
| Contexto | Estudiantes de educación secundaria del cantón del Tesino, Suiza. |
| Profesionales implicados | - El coordinador temático de EPALE, Andrew McCoshan, revisó proyectos cofinanciados por Erasmus+ y encontró numerosas evidencias del papel del deporte como vehículo para el aprendizaje de las personas adultas.<br>- Los proyectos también se dirigen a trabajadores juveniles, entrenadores, voluntarios y otras personas que prestan apoyo. Tal como afirma el proyecto Sport for Change: «El voluntariado es una forma excelente de acercar a las personas adultas y reconectarlas con el aprendizaje formal e informal. El trabajo voluntario proporciona una formación importante para el empleo y una vía de acceso al mercado laboral. El deporte y el voluntariado deportivo son reconocidos como herramientas importantes para implicar a colectivos que se han alejado del aprendizaje formal tradicional». |
| Grupo destinatario | Jóvenes de entornos desfavorecidos que no han tenido experiencias positivas en la escuela. Personas mayores que no han participado en actividades de aprendizaje formal durante muchos años. Personas adultas económicamente inactivas. Mujeres y niñas, para su empoderamiento y crecimiento personal mediante el deporte. Personas con discapacidad, mostrándoles que pueden participar en actividades deportivas y beneficiarse de experiencias positivas. |
| País | Para contextualizar el proyecto en un país concreto, podrían considerarse países europeos como el Reino Unido, con una sólida tradición deportiva y numerosos programas de inclusión mediante el deporte, o países como Italia, España o Alemania, conocidos por sus proyectos deportivos y de integración social. |
| Competencias SEL | Las competencias SEL pueden identificarse en distintas áreas relacionadas con las dimensiones estudiadas en el cuestionario y con los resultados obtenidos. Entre ellas se encuentran:<br>- El deporte como vehículo de aprendizaje ofrece numerosas oportunidades. Permite adquirir competencias mediante métodos y entornos no formales y acerca al aprendizaje a personas que quizá nunca se plantearían participar en una formación formal.<br>- El deporte puede transformar la vida de las personas de muchas maneras. Puede mejorar la salud, desarrollar el trabajo en equipo e implicar a jóvenes con conductas desafiantes en actividades estructuradas y disciplinadas. También puede contribuir a unir a las comunidades.<br>- Los proyectos destacan asimismo valores y actitudes sociales y cívicas que pueden promoverse mediante el deporte, como la comprensión mutua entre comunidades y la generación de oportunidades para colectivos afectados por la discriminación. |
| Objetivos del caso | - Promover valores sociales y cívicos.<br>- Educar en el juego limpio. |

| | |
|---|---|
| | - Favorecer la emancipación de las niñas.<br>- Adquirir competencias transversales.<br>- Desarrollar competencias profesionales y mejorar la empleabilidad.<br>- Facilitar el acceso al aprendizaje de los colectivos desfavorecidos.<br>- Dar a conocer las oportunidades disponibles para las personas con discapacidad.<br>- Fomentar el voluntariado.<br>- Aplicar métodos de aprendizaje activo.<br>- Reflexionar sobre las experiencias deportivas.<br>- Integrar actividades de carácter mental y cognitivo.<br>En conjunto, estos objetivos muestran cómo el deporte puede actuar como catalizador del desarrollo personal, comunitario y profesional, contribuyendo al aprendizaje de formas innovadoras y motivadoras. |
| Metodología | El deporte como medio para desarrollar competencias<br>- Identificación de las competencias que se quieren desarrollar: atención a las competencias sociales, cívicas y profesionales.<br>- Proyectos específicos: aplicación de iniciativas como Chain Reaction y Fair Play, A Rule for Life para promover la equidad y la tolerancia.<br>- Creación de entornos seguros: diseño de actividades que animen a salir de la zona de confort, como en el proyecto Sport for All.<br>- Adquisición de competencias transversales: promoción del trabajo en equipo, la resolución de problemas y la autoestima.<br><br>El deporte como herramienta de aprendizaje subversivo<br>- Acceso para colectivos desfavorecidos: diseño de actividades destinadas a jóvenes, personas mayores y personas adultas económicamente inactivas.<br>- Sensibilización sobre las oportunidades: iniciativas como Enabled Media informan a las personas con discapacidad sobre las posibilidades de participación.<br>- Promoción del voluntariado: refuerzo del voluntariado deportivo como medio para reconectar a las personas adultas con el aprendizaje formal e informal.<br><br>El deporte como herramienta de aprendizaje no formal<br>- Colaboración entre organizaciones: participación de distintas entidades, incluidas ONG, clubes deportivos e instituciones educativas.<br>- Métodos de aprendizaje no formal: aprender haciendo, aprendizaje entre iguales, debates en grupo, juegos y actividades para romper el hielo.<br>- Reflexión y concienciación: actividades que favorecen la reflexión sobre las conductas y las interacciones durante la práctica deportiva.<br>Estos pasos muestran cómo el deporte puede utilizarse eficazmente para el aprendizaje y el desarrollo personal y social. |

| | |
|---|---|
| Resultados principales | Desarrollo de competencias:<br>- Promoción de valores sociales y cívicos, como la ética deportiva y la tolerancia.<br>- Desarrollo de competencias transversales: trabajo en equipo, resolución de problemas y autoestima.<br>- Adquisición de competencias profesionales para mejorar la empleabilidad, por ejemplo mediante proyectos dirigidos a jóvenes y personas adultas.<br><br>Aprendizaje subversivo:<br>- Participación de personas desfavorecidas en actividades de aprendizaje no convencionales.<br>- Sensibilización sobre las oportunidades para las personas con discapacidad.<br>- Voluntariado deportivo como herramienta para reconectar a las personas adultas con el aprendizaje.<br><br>Aprendizaje no formal:<br>- Colaboración entre distintas organizaciones: ONG, clubes deportivos e instituciones educativas.<br>- Uso de métodos no formales, como aprender haciendo y el aprendizaje entre iguales.<br>- Actividades que fomentan la reflexión sobre las conductas y las experiencias deportivas.<br><br>Beneficios físicos y mentales:<br>- Promoción de un estilo de vida activo y saludable mediante el deporte.<br>- Ejercicios específicos para mejorar la salud mental y física, por ejemplo en personas mayores.<br>- Puesta en valor de la actividad física para el bienestar general.<br>Estos resultados muestran que el deporte puede ser una herramienta potente para el aprendizaje y el crecimiento personal en diversos contextos sociales y culturales. |
| Retos encontrados | Llegar a personas que nunca han participado en programas deportivos o educativos formales puede resultar complejo. Las barreras físicas, económicas y culturales pueden dificultar la participación de personas con discapacidad, jóvenes de entornos desfavorecidos o personas adultas que no se sienten cómodas en contextos formales.<br>También es difícil motivar a las personas para que participen en actividades deportivas o de aprendizaje que nunca se habían planteado. El reto consiste en crear un entorno acogedor que favorezca la participación activa y mantenga el interés a lo largo del tiempo. |

| | |
|---|---|
| | Otro desafío importante es garantizar que los proyectos no solo tengan éxito a corto plazo, sino que sean sostenibles. Esto requiere recursos, una planificación adecuada y la construcción de redes de apoyo duraderas. Para afrontar estos retos es necesario un enfoque estratégico y flexible, centrado en la inclusión y el aprendizaje continuo, que maximice la capacidad del deporte para transformar las comunidades y la vida de las personas. |
| Lecciones aprendidas | - Poder transformador del deporte: puede mejorar la salud, fomentar el trabajo en equipo y unir a las comunidades al actuar como lenguaje universal.<br>- Desarrollo de competencias: permite trabajar habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la autoconfianza y la autoestima.<br>- Inclusión social: favorece la inclusión de colectivos desfavorecidos, como las personas con discapacidad y los jóvenes en riesgo, ofreciendo oportunidades de participación y aprendizaje.<br>- Aprendizaje subversivo: puede atraer a personas que de otro modo evitarían la educación formal y estimular la adquisición de nuevas competencias de manera informal.<br>- Voluntariado y empleabilidad: el voluntariado deportivo permite reconectar a las personas adultas con el aprendizaje y adquirir competencias útiles para el empleo.<br>- Aprendizaje no formal: facilita la participación de organizaciones diversas y el uso de métodos interactivos, como el aprendizaje entre iguales y «aprender haciendo».<br>- Dimensión mental y física del aprendizaje: los proyectos deportivos ponen de relieve la importancia de vincular actividad física y estimulación mental para el bienestar general, especialmente en las personas mayores.<br>- Reflexión y concienciación: las actividades deportivas pueden promover la reflexión sobre conductas y valores como la tolerancia y el respeto, contribuyendo a un desarrollo personal y social más amplio. |
| Comentarios de las personas participantes | No se detallan específicamente en el texto facilitado. |
| Métodos de evaluación | Los proyectos Erasmus+ mencionados utilizan distintos métodos y enfoques para evaluar el impacto y los resultados de sus iniciativas:<br>- Evaluación del desarrollo de competencias transversales, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la autoconfianza y la autoestima. Las actividades deportivas se utilizan para observar los avances en estas áreas.<br>- Seguimiento de la participación de usuarios, entrenadores y voluntarios mediante comentarios cualitativos y testimonios, que aportan información sobre el impacto del deporte en sus vidas. |

| | |
|---|---|
| | - En proyectos como Enabled Media se observa directamente la participación y la evolución de las personas con discapacidad para comprobar si adquieren nuevas competencias y un mayor conocimiento de las oportunidades disponibles.<br>- Uso de indicadores específicos: participación activa, número de personas implicadas, mejora de competencias sociales y profesionales y grado de inclusión de colectivos desfavorecidos.<br>- Evaluación del impacto social a largo plazo mediante el análisis de cómo las competencias adquiridas influyen en la vida cotidiana, la empleabilidad y la integración comunitaria.<br>En resumen, los proyectos Erasmus+ combinan métodos cualitativos y cuantitativos, con especial atención al aprendizaje experiencial y al impacto social, para medir los beneficios generados por el deporte. |
| Habilidades y competencias necesarias | Los proyectos Erasmus+ Sport for Change requieren competencias específicas para garantizar una aplicación eficaz y alcanzar sus objetivos:<br>- Capacidad para colaborar con otras personas y fomentar el trabajo en equipo y el apoyo mutuo.<br>- Resolución de conflictos y tensiones, utilizando el deporte como herramienta de mediación.<br>- Capacidad para relacionarse con personas de diferentes culturas y comprenderlas, favoreciendo la cohesión social.<br>- Diseño y dirección de actividades deportivas que promuevan el aprendizaje no formal y el crecimiento personal.<br>- Uso de métodos pedagógicos no convencionales, como el aprendizaje entre iguales y el aprendizaje experiencial.<br>- Orientación y acompañamiento de personas, especialmente jóvenes y colectivos desfavorecidos, en su desarrollo personal y profesional.<br>- Planificación, ejecución y evaluación de proyectos deportivos, gestionando eficazmente los recursos y el tiempo.<br>- Conocimiento de las reglas, técnicas y aspectos organizativos de los deportes practicados.<br>- Comprensión de los beneficios físicos y mentales del deporte y capacidad para promover un estilo de vida saludable.<br>- Capacidad para trabajar con colectivos vulnerables y promover la inclusión social mediante el deporte.<br>- Transmisión de valores como la tolerancia, el respeto y la responsabilidad social.<br>- Vinculación de las competencias deportivas con oportunidades de empleo y preparación para el mercado laboral.<br>- Reflexión sobre las experiencias deportivas para mejorar las prácticas futuras y aprender de los logros.<br>- Medición del impacto de las actividades deportivas en el desarrollo personal y comunitario. |

| | |
|---|---|
| Recursos educativos que faltan | - Aunque se hace referencia a la inclusión de colectivos desfavorecidos, sería útil desarrollar formaciones específicas para entrenadores, voluntarios y participantes sobre diversidad cultural y diferencias de capacidades. Estos cursos podrían aportar estrategias prácticas para gestionar la dinámica de grupo y promover entornos inclusivos.<br>- Integrar la educación para la salud en las actividades deportivas ayudaría a sensibilizar sobre nutrición, prevención de lesiones y salud mental. Este enfoque integral mejoraría el bienestar general y daría más sentido a la práctica deportiva.<br>- Desarrollar herramientas para evaluar el impacto del deporte en el aprendizaje y el desarrollo de competencias, recopilando datos cuantitativos y cualitativos que permitan mejorar futuros proyectos.<br>- Crear plataformas en línea para compartir buenas prácticas y recursos entre organizaciones y equipos de proyecto, facilitando el intercambio de ideas, experiencias y materiales educativos.<br>- Aprovechar las tecnologías digitales para crear cursos o módulos en línea que complementen las actividades deportivas. La gamificación, por ejemplo, podría hacer el aprendizaje más atractivo y accesible.<br>- Implantar programas de mentoría entre participantes con experiencia y principiantes, que aporten apoyo, motivación y orientación y mejoren la autoconfianza y la integración social.<br>- Incorporar sesiones estructuradas de reflexión después de las actividades deportivas para hablar sobre experiencias, emociones y aprendizajes, consolidar conocimientos y promover una cultura de retroalimentación constructiva.<br>- Ofrecer formación continua a entrenadores y voluntarios sobre buenas prácticas en deporte y educación, incluyendo talleres de liderazgo, gestión de equipos y técnicas de entrenamiento. |
| Uso de la tecnología | Los datos recopilados se analizaron mediante métodos estadísticos, como el cálculo del alfa de Cronbach para evaluar la fiabilidad de las escalas utilizadas en el cuestionario. |
| Conclusión | Conclusiones del proyecto «The Power of Sport», en el marco de Erasmus+ Sport for Change:<br>- Transformación vital: el deporte tiene un impacto significativo en la vida de las personas al mejorar la salud, fomentar el trabajo en equipo e implicar a los jóvenes en actividades estructuradas.<br>- Unión de las comunidades: deportes como el fútbol actúan como lenguaje universal, facilitan la comprensión mutua y refuerzan los vínculos comunitarios.<br>- Desarrollo de competencias: el deporte puede mejorar la resolución de conflictos, la autoconfianza y el trabajo en equipo.<br>- Inclusión social: proyectos como Chain Reaction y Fair Play, A Rule for Life promueven la equidad y la tolerancia y ofrecen oportunidades a colectivos desfavorecidos, como las personas con |

| | |
|---|---|
| | discapacidad.<br>- Aprendizaje subversivo: el deporte permite implicar a personas que normalmente no participarían en actividades educativas, favoreciendo un aprendizaje informal y lúdico.<br>- Voluntariado como herramienta educativa: el voluntariado deportivo reconecta a las personas adultas con el aprendizaje y ofrece formación para el empleo.<br>- Aprendizaje no formal: permite que diferentes organizaciones colaboren en la planificación y ejecución de actividades educativas mediante métodos prácticos y trabajo en grupo.<br>- Beneficios para la salud y el bienestar: actividades como el karate y proyectos como MEMTRAIN muestran la relación entre ejercicio y salud mental, especialmente en personas mayores.<br>- Dimensión mental y física: los proyectos deportivos destacan la importancia de ambas dimensiones del aprendizaje y contribuyen a un envejecimiento activo y saludable.<br>Estos puntos resumen la relevancia del deporte como herramienta de cambio social y educativo dentro del programa Erasmus+. |

https://epale.ec.europa.eu/it/blog/sport-uno-strumento-sovversivo-di-apprendimento
https://www.indire.it/2016/03/31/lo-sport-come-strumento-educativo-e-sociale-sintesi-del-seminario-di-urbino/

| | |
|---|---|
| Título del estudio de caso | **Deporte: educar y formar** |
| Socios | ENDAS Sicilia |
| Contexto | El proyecto «Deporte: educar y formar» se inscribe en un contexto educativo y social fundamental para el desarrollo saludable de la infancia y la juventud. |
| Profesionales implicados | - Profesorado de Educación Física: responsable de formar al alumnado y promover un estilo de vida activo. Debe ser capaz de integrar las competencias socioemocionales (SEL) en su programa educativo.<br>- Instructores deportivos: trabajan directamente con niños y niñas en escuelas, clubes y asociaciones. Desempeñan un papel esencial en la creación de un entorno motivador e inclusivo.<br>- Psicólogos deportivos: ayudan a comprender las dinámicas emocionales y relacionales de los jóvenes deportistas, desarrollan competencias SEL y facilitan la gestión de las emociones relacionadas con la competición.<br>- Educadores y formadores: participan en la formación y ofrecen estrategias y técnicas para integrar las competencias socioemocionales en la práctica deportiva.<br>- Especialistas en salud y bienestar: promueven hábitos saludables y aportan información sobre nutrición, prevención de lesiones y gestión del estrés.<br>- Padres, madres y familias: aunque no intervienen como profesionales, su implicación es fundamental para crear un entorno de apoyo y motivación y reforzar los mensajes aprendidos en el contexto deportivo.<br>- Voluntariado y representantes de asociaciones deportivas: pueden colaborar con escuelas y clubes para desarrollar proyectos de servicio y fomentar el voluntariado entre la infancia. |
| Grupo destinatario | Niños, niñas y jóvenes, especialmente de entre 6 y 14 años. |
| País | Italia |
| Competencias SEL | El proyecto «Deporte: educar y formar» pretende integrar las competencias de aprendizaje socioemocional (SEL) en la práctica deportiva, con especial atención al profesorado de Educación Física y a los instructores deportivos que trabajan con niños y niñas de 6 a 14 años. Estas competencias son fundamentales para crear un entorno deportivo saludable y motivador y se organizan en las siguientes áreas:<br><br>Autoconciencia<br>- Desarrollar la conciencia de las propias capacidades y limitaciones.<br>- Ayudar a reconocer y valorar los logros y progresos, reforzando la autoeficacia y la autoconfianza. |

| | |
|---|---|
| | Autogestión<br>- Enseñar técnicas para gestionar las emociones y el estrés, especialmente en situaciones competitivas.<br>- Fomentar la resiliencia y la capacidad de afrontar dificultades y aceptar las derrotas de manera constructiva.<br><br>Habilidades relacionales<br>- Promover la cooperación y el trabajo en equipo para crear grupos cohesionados.<br>- Desarrollar una comunicación eficaz que permita expresar los propios sentimientos y respetar los de los demás.<br><br>Conciencia social<br>- Fomentar el respeto mediante la comprensión y valoración de la diversidad del grupo.<br>- Desarrollar la empatía entre iguales para construir relaciones sanas y positivas.<br><br>Toma responsable de decisiones<br>- Enseñar a tomar decisiones informadas y responsables tanto en el deporte como en la vida cotidiana.<br>- Estimular la reflexión sobre las consecuencias de las propias acciones en el ámbito deportivo y social.<br><br>Integración de las competencias SEL en el deporte<br>- Crear un entorno de entrenamiento tranquilo y motivador.<br>- Favorecer la valoración mutua y una competición saludable.<br>- Establecer normas de conducta claras y compartidas que promuevan su cumplimiento. |
| Objetivos del caso | - Motivar a los niños y niñas a perseguir objetivos deportivos cada vez más ambiciosos.<br>- Crear un entorno de entrenamiento tranquilo y estimulante.<br>- Favorecer el desarrollo de habilidades sociales e interpersonales.<br>- Promover la participación activa y la inclusión de todos los miembros del grupo.<br>- Establecer normas de conducta claras y compartidas.<br>En resumen, el proyecto integra la actividad deportiva con el desarrollo socioemocional y crea un contexto relacional saludable y respetuoso que favorece el crecimiento individual y grupal de los jóvenes deportistas. |
| Metodología | El curso presencial, de 12 o 14 horas, adopta un enfoque práctico en el que las personas participantes se implican activamente. Durante la formación, los profesionales aprenden:<br>- Herramientas y técnicas para promover competencias socioemocionales en la práctica deportiva. |

| | |
|---|---|
| | - Cómo diseñar entrenamientos que integren técnicas SEL.<br>- Estrategias para crear un clima positivo e inclusivo.<br>- La importancia del voluntariado y de la participación de las familias. |
| Resultados principales | El proyecto ha generado resultados positivos significativos en el ámbito deportivo para niños y niñas de 6 a 14 años. Ha motivado a los jóvenes a alcanzar metas cada vez mayores mediante entornos de entrenamiento serenos y atractivos. Ha favorecido el desarrollo de habilidades sociales y la cohesión grupal, promoviendo conductas saludables y respetuosas. La integración de competencias SEL mejoró las relaciones interpersonales y la gestión emocional, contribuyendo a un estilo de vida saludable y a una competición positiva. La participación constructiva de las familias reforzó el vínculo entre deporte y comunidad, mientras que la formación del profesorado y los instructores proporcionó herramientas prácticas para aplicar estos principios en el día a día. |
| Retos encontrados | El proyecto se enfrenta a varios retos importantes. Motivar a los niños y niñas para alcanzar metas deportivas ambiciosas puede resultar complejo debido a la diversidad de capacidades y aptitudes. Además, crear un entorno tranquilo y motivador exige que el profesorado y los instructores sepan gestionar las dinámicas de grupo y promover la cohesión.<br>Otro desafío es integrar las competencias SEL en la práctica deportiva, lo que requiere una formación adecuada para que educadores y entrenadores puedan aplicar eficazmente estas técnicas. Por último, la implicación constructiva de las familias y la promoción de valores como el respeto y la resiliencia pueden encontrar resistencias o dificultades, por lo que resulta esencial adoptar un enfoque comunicativo y colaborativo. |
| Lecciones aprendidas | - Importancia de las competencias SEL: su integración en el deporte fomenta la cohesión grupal y el respeto mutuo, esenciales para un entorno de entrenamiento positivo.<br>- Protagonismo del alumnado: convertir a los jóvenes en protagonistas de su práctica deportiva promueve la responsabilidad, la autonomía y el crecimiento personal.<br>- Desarrollo de habilidades sociales: el deporte es un vehículo eficaz para trabajar la comunicación y la cooperación, fundamentales para la vida en grupo.<br>- Valor de la resiliencia: afrontar retos deportivos enseña a gestionar la derrota de forma constructiva y desarrolla resiliencia y capacidad de resolución de problemas.<br>- Implicación familiar: incluir a las familias en el proceso educativo y deportivo resulta crucial para apoyar y reforzar las conductas positivas.<br>- Normas de conducta claras: establecer reglas compartidas es |

| | |
|---|---|
| | fundamental para crear un clima de respeto y seguridad.<br>- Modelo de diseño inclusivo: el enfoque metodológico demuestra la importancia de implicar a todas las partes interesadas —profesorado, entrenadores y familias— para maximizar el impacto educativo y deportivo. |
| Comentarios de las personas participantes | No se detallan específicamente en el texto facilitado. |
| Métodos de evaluación | El texto no especifica detalladamente los métodos de evaluación aplicados en los proyectos mencionados. |
| Habilidades y competencias necesarias | - Conocimientos pedagógicos y deportivos: comprensión de los principios de la educación física y de las dinámicas de grupo.<br>- Competencias SEL: autoconciencia, gestión emocional, habilidades interpersonales y conciencia social aplicadas al deporte.<br>- Capacidad para crear entornos inclusivos: fomento del respeto, la cooperación y la motivación dentro del grupo.<br>- Liderazgo y comunicación: capacidad para dirigir y comunicarse de forma clara y constructiva con el alumnado y las familias.<br>- Gestión de conflictos: resolución de conflictos y promoción de una competición saludable.<br>- Diseño educativo: capacidad para crear actividades y estrategias que integren competencias socioemocionales en el entrenamiento.<br>Estas competencias garantizan una formación eficaz de docentes e instructores y contribuyen a crear un entorno deportivo saludable y educativo para la juventud. |
| Recursos educativos que faltan | - Materiales formativos específicos: recursos detallados sobre cómo integrar las competencias SEL en la práctica deportiva, con orientaciones, actividades y casos prácticos.<br>- Herramientas de evaluación: fichas de seguimiento del progreso en competencias socioemocionales y logros deportivos, con retroalimentación continua.<br>- Plataformas de formación permanente: espacios en línea con foros y seminarios web para compartir experiencias y buenas prácticas.<br>- Implicación familiar: recursos educativos para que las familias apoyen el desarrollo de competencias SEL y la práctica deportiva de sus hijos e hijas.<br>- Formación en gestión de conflictos: materiales específicos para abordar conflictos dentro del grupo deportivo y promover una comunicación eficaz.<br>- Ejemplos prácticos de actividades: catálogo de juegos y actividades deportivas que fomenten las competencias SEL y la participación activa.<br>- Incentivos al voluntariado: recursos para promover y organizar proyectos de servicio que impliquen a los jóvenes en experiencias de voluntariado deportivo. |

| | |
|---|---|
| | Estos recursos son esenciales para garantizar la eficacia del proyecto y alcanzar sus objetivos educativos. |
| Uso de la tecnología | No se especifica. |
| Conclusión | En conclusión, el proyecto «Deporte: educar y formar» es una iniciativa relevante para docentes e instructores deportivos que pretende integrar las competencias SEL en la práctica deportiva de niños y niñas de 6 a 14 años. Mediante normas de conducta claras y la creación de un entorno motivador e inclusivo, busca reducir los riesgos asociados al crecimiento y promover un estilo de vida saludable. La sinergia entre deporte y aprendizaje socioemocional fomenta la cohesión, la cooperación y el respeto mutuo, formando personas más conscientes y resilientes. La participación activa de las familias y la formación de los educadores garantizan un enfoque integrado y sostenible, orientado a formar jóvenes deportistas competentes, responsables y respetuosos. |

https://lionsquestitalia.it/wp-content/uploads/2022/06/Progetto-Sport.pdf
https://istitutocomprensivosuplanu.edu.it/attachments/article/1797/LIONS-QUEST-Presentazione%20Progetti.pdf

| | |
|---|---|
| Título del estudio de caso | **Proyecto Argo** |
| Socio | ENDAS Sicilia |
| Contexto | El Proyecto Argo es una iniciativa que refuerza la relación entre la infancia y los animales de compañía, especialmente los perros, para promover el desarrollo emocional, psicomotor, afectivo y cognitivo. A través de la interacción con los animales, los niños y niñas aprenden a cuidar de otro ser vivo y desarrollan habilidades sociales y de conducta. El proyecto se basa en objetivos terapéuticos orientados a mejorar las capacidades cognitivas, conductuales, psicosociales, afectivas y emocionales, especialmente en menores con TDAH.<br>Las intervenciones asistidas con animales (IAA) ofrecen un enfoque integral que combina dimensiones físicas, lúdicas, afectivas, psicológicas y psicosociales. La programación contempla tres tipos de interacción —libre, guiada y ritualizada—, cada una con fines educativos y terapéuticos específicos. Mediante el juego y el movimiento, el proyecto pretende mejorar el equilibrio, las habilidades psicosomáticas y las defensas inmunitarias, contribuyendo al bienestar general de la infancia. |
| Profesionales implicados | - Psicólogos: especialistas en desarrollo infantil y trastornos de conducta que evalúan y supervisan los avances, aportan apoyo psicológico y diseñan estrategias de intervención.<br>- Educadores: profesionales de la educación infantil que diseñan y dirigen actividades educativas y lúdicas, favoreciendo el aprendizaje y las habilidades sociales.<br>- Veterinarios: responsables de la salud y el bienestar de los animales y de comprobar que sean adecuados para interactuar con niños y niñas.<br>- Perros y animales de terapia: animales específicamente entrenados para trabajar con menores, proporcionar apoyo emocional y facilitar la interacción.<br>- Técnicos en intervenciones asistidas con animales: profesionales formados en IAA que dirigen las sesiones y garantizan interacciones seguras y beneficiosas.<br>- Trabajadores sociales: apoyan a las familias y al entorno social, facilitando la integración y el acceso a servicios.<br>- Pedagogos: asesoran sobre el desarrollo educativo, los métodos de enseñanza y los enfoques pedagógicos. |
| Grupo destinatario | El proyecto se dirige principalmente a niños y niñas que pueden beneficiarse de la interacción con animales de compañía, especialmente perros. Incluye a menores con necesidades especiales, como el TDAH, aunque no se limita a ellos. Los padres, madres y familiares también son un público clave, ya |

| | |
|---|---|
| | que el proyecto promueve la integración de los animales en la unidad familiar y ofrece oportunidades de aprendizaje y crecimiento emocional para todos sus miembros. |
| País | Italia |
| Competencias SEL | - Conciencia emocional: reconocimiento y comprensión de las propias emociones mediante la interacción con los animales.<br>- Gestión emocional: aprendizaje de normas de conducta que facilitan la regulación emocional y reducen la ansiedad.<br>- Empatía: aumento de la capacidad para comprender y respetar a los demás, tanto personas como animales.<br>- Habilidades sociales: mejora de las interacciones y del cumplimiento de normas compartidas, favoreciendo la cooperación y la comunicación.<br>- Responsabilidad: desarrollo del sentido de la responsabilidad mediante el cuidado de los animales y la adquisición de normas de conducta.<br>- Autoestima: incremento de la autoeficacia y la autoconfianza a través de interacciones satisfactorias y del cuidado animal.<br>- Colaboración: trabajo en grupo durante las actividades guiadas, promoviendo la cooperación y el apoyo mutuo.<br>- Resolución de conflictos: aprendizaje de estrategias para abordar y resolver conflictos de forma constructiva, con la relación con el animal como mediadora.<br>Estas competencias contribuyen al bienestar integral de los niños y niñas, facilitando su desarrollo emocional y social en un entorno seguro y protector. |
| Objetivos del caso | El objetivo principal del Proyecto Argo es promover el desarrollo emocional, psicomotor, afectivo y cognitivo de la infancia mediante la relación con animales de compañía, especialmente perros. Sus objetivos terapéuticos incluyen:<br>- Cognitivos: desarrollar la capacidad cognitiva y comunicativa y mejorar la memoria y el vocabulario mediante la interacción con el animal.<br>- Conductuales: adquirir normas que favorezcan la regulación emocional y el control de la conducta, especialmente en menores con TDAH.<br>- Psicosociales: mejorar las relaciones sociales y el respeto mutuo, facilitados por la presencia del animal.<br>- Afectivos: aumentar la afectividad y la autoestima y reducir la ansiedad en las relaciones emocionales mediante el cuidado animal.<br>- Emocionales: desarrollar la empatía y la regulación afectiva, utilizando al animal como apoyo para reparar la interacción.<br>- Psicológicos: fomentar la autonomía y la autoconfianza y contribuir a reducir síntomas depresivos y de ansiedad. |

| | |
|---|---|
| | - Somatomotores y psicomotores: reforzar las capacidades psicosomáticas y mejorar el equilibrio mediante el juego y la actividad motriz.<br>El proyecto adopta un enfoque integral con tres modalidades de interacción —libre, guiada y ritualizada— para garantizar un entorno seguro y estimulante que favorezca el aprendizaje y el bienestar general. |
| Metodología | La metodología del Proyecto Argo se basa en un enfoque integral y multidisciplinar que combina distintas dimensiones del desarrollo humano mediante la interacción con animales de compañía, especialmente perros.<br>Las intervenciones asistidas con animales constituyen el núcleo de la metodología y buscan promover el bienestar emocional, psicomotor, afectivo y cognitivo. El trabajo se estructura a partir de objetivos concretos dirigidos a mejorar las habilidades cognitivas, conductuales, psicosociales, afectivas y emocionales, especialmente en menores con TDAH.<br>Se emplean tres modalidades de interacción:<br>- Interacción libre: el niño o la niña se relaciona libremente con el animal, lo que permite observar sus reacciones y patrones de comunicación.<br>- Interacción guiada: actividades planificadas y dirigidas por profesionales, vinculadas a objetivos específicos y centradas en el movimiento y el juego.<br>- Interacción ritualizada: acciones programadas que aportan seguridad, ayudan a mantener la atención y favorecen las funciones ejecutivas.<br>La metodología integra las dimensiones física, lúdica, afectiva, psicológica y psicosocial, consideradas interconectadas y esenciales para el éxito de la intervención. Destaca la importancia de las normas de conducta que median la relación entre el menor y el animal y ayudan a desarrollar responsabilidad y autocontrol. Los profesionales guían y facilitan las interacciones, garantizando que sean seguras y beneficiosas. El juego y la actividad física se utilizan como herramientas clave para el aprendizaje cognitivo y la mejora psicomotriz. En resumen, el Proyecto Argo combina la interacción con animales con objetivos terapéuticos específicos en una metodología integrada. |
| Resultados principales | El Proyecto Argo ha obtenido resultados significativos en el desarrollo integral de la infancia mediante la relación con animales de compañía, especialmente perros. La iniciativa ha demostrado que esta interacción no solo es una herramienta de aprendizaje, sino también un medio para favorecer el bienestar emocional y psicosocial.<br>Los niños y niñas mostraron una mejora de sus capacidades |

| | |
|---|---|
| | cognitivas mediante la comunicación y la interacción con los perros, que actuaron como coterapeutas. El enfoque estructurado les permitió desarrollar habilidades conductuales y sociales, reducir la ansiedad y mejorar la autoestima. Las actividades planificadas contribuyeron también a mejorar las capacidades motrices y psicosomáticas.<br>Los menores con TDAH se beneficiaron especialmente de un entorno controlado que facilitó la autorregulación y reforzó la autoconfianza. Las interacciones guiadas y ritualizadas generaron seguridad, aumentaron la atención y la concentración y mejoraron la gestión emocional.<br>En resumen, el proyecto muestra que la relación entre la infancia y los animales puede producir mejoras relevantes en el desarrollo emocional, cognitivo y social y ofrece un modelo eficaz de intervención asistida que integra diferentes dimensiones del bienestar. |
| Retos encontrados | Entre los principales retos se encuentran:<br>- Gestión de expectativas: establecer objetivos realistas para los niños, las niñas y sus familias respecto a los resultados esperados; unas expectativas excesivas pueden provocar decepción.<br>- Formación de los profesionales: deben contar con conocimientos sobre manejo animal y sobre las dinámicas psicológicas y conductuales de la infancia, especialmente en casos de TDAH u otras dificultades.<br>- Regulación y seguridad: garantizar la seguridad de los menores y los animales mediante normas claras y procedimientos operativos que prevengan accidentes.<br>- Mantenimiento de la motivación: conservar el interés a largo plazo mediante actividades atractivas y estimulantes.<br>- Diversidad de necesidades individuales: adaptar las actividades y las interacciones a las capacidades y necesidades específicas de cada participante.<br>- Integración de las familias: implicarlas y formarlas sobre los beneficios y las formas adecuadas de interactuar con los animales para sostener los resultados.<br>- Seguimiento y evaluación: establecer métodos eficaces para supervisar los avances y recopilar datos que demuestren la eficacia del programa.<br>- Sostenibilidad: asegurar recursos económicos y materiales a largo plazo.<br>- Sensibilización y estigma: reducir las percepciones negativas asociadas a los menores con dificultades conductuales o emocionales.<br>- Interacción con distintos animales: formar a los profesionales para gestionar las características, personalidades y necesidades de |

| | |
|---|---|
| | cada animal.<br>Estos desafíos requieren un enfoque planificado y multidisciplinar que garantice el cumplimiento seguro y eficaz de los objetivos terapéuticos y educativos. |
| Lecciones aprendidas | Las lecciones aprendidas ponen de relieve la importancia de la relación entre la infancia y los animales de compañía, especialmente los perros, para desarrollar de manera integrada las habilidades emocionales, cognitivas y sociales. El animal puede actuar como catalizador del aprendizaje, facilitando la adquisición de competencias interpersonales y de autorregulación. La presencia de un perro aporta estabilidad emocional y enseña responsabilidad y cuidado de otro ser vivo, elementos fundamentales para el crecimiento personal.<br>La estructuración de las interacciones —libres, guiadas y ritualizadas— demuestra que un contexto bien definido y unas normas claras mejoran la eficacia de la intervención. Esto refuerza la seguridad emocional, enriquece el vocabulario y mejora la comunicación.<br>El movimiento lúdico estimulado por los animales tiene efectos positivos sobre el aprendizaje cognitivo y el bienestar mental y físico y favorece una mayor atención y concentración. Finalmente, la adopción de un enfoque integral que combina aspectos físicos, emocionales y sociales resulta esencial para el éxito. El Proyecto Argo ofrece así un modelo eficaz para promover un desarrollo armónico y demuestra el valor de las relaciones interespecíficas en los contextos educativo y terapéutico. |
| Comentarios de las personas participantes | No se detallan específicamente en el texto facilitado. |
| Métodos de evaluación | El texto no especifica detalladamente los métodos de evaluación aplicados en los proyectos mencionados. |
| Habilidades y competencias necesarias | El Proyecto Argo se sitúa en la intersección entre educación, terapia y relación con los animales y requiere profesionales con competencias específicas. El equipo debe comprender las dinámicas relacionales entre la infancia y los animales, así como las técnicas terapéuticas para trabajar con menores, especialmente con TDAH.<br>Son esenciales las habilidades comunicativas e interpersonales, ya que el proyecto se basa en interacciones significativas y estructuradas. Los profesionales deben saber crear un entorno seguro y estimulante en el que los niños y niñas puedan explorar y aprender mediante el contacto con los animales. También deben dominar estrategias educativas y terapéuticas orientadas al bienestar emocional y psicosocial.<br>Es imprescindible conocer la normativa ética y de bienestar animal |

| | |
|---|---|
| | para garantizar el respeto y el cuidado de los animales. Asimismo, deben establecerse reglas claras y compartidas que orienten las interacciones y promuevan la seguridad, la responsabilidad y la conciencia de los menores.<br>Finalmente, se requiere formación continua sobre las nuevas investigaciones en intervenciones asistidas con animales para adaptar las prácticas a la evidencia científica. En resumen, el proyecto necesita un equipo multidisciplinar capaz de integrar aspectos educativos, terapéuticos y relacionales desde un enfoque integral del bienestar infantil. |
| Recursos educativos que faltan | Aunque el Proyecto Argo presenta un enfoque amplio y detallado sobre la interacción entre la infancia y los animales, podrían incorporarse los siguientes recursos educativos:<br>- Materiales formativos para educadores y profesionales: herramientas y técnicas específicas para gestionar mejor las interacciones, teniendo en cuenta las diferentes necesidades y conductas, especialmente en menores con TDAH.<br>- Guías para familias: documentación accesible que explique los beneficios de la interacción con animales y proponga actividades domésticas para reforzar el aprendizaje y el vínculo desarrollado en el proyecto.<br>- Investigaciones y estudios de caso: datos y resultados que demuestren la eficacia de las intervenciones asistidas con animales y aporten una base científica.<br>- Planes de seguimiento y apoyo: programas para supervisar de forma continuada la evolución tras la finalización del proyecto y mantener los beneficios a largo plazo.<br>- Actividades de sensibilización comunitaria: eventos y campañas para concienciar sobre la importancia de la relación entre niños, niñas y animales, fomentar la adopción responsable y el respeto por el bienestar animal.<br>La incorporación de estos recursos enriquecería la experiencia, ampliaría la eficacia del proyecto y contribuiría a crear un entorno más inclusivo y conocedor en el que la relación humano-animal pueda generar resultados positivos duraderos. |
| Uso de la tecnología | El texto no especifica detalladamente qué tecnologías se utilizaron. |
| Conclusión | En conclusión, el Proyecto Argo destaca el valor de la relación entre la infancia y los animales de compañía, especialmente los perros, como vía para un desarrollo integral. Mediante la interacción con los animales, los niños y niñas aprenden a cuidar de otro ser vivo y desarrollan habilidades sociales y conductuales fundamentales para su crecimiento emocional, cognitivo y psicomotor.<br>Los objetivos terapéuticos —cognitivos, afectivos, conductuales y emocionales— muestran que el vínculo con los animales puede generar resultados significativos, especialmente en menores con |

| | |
|---|---|
| | TDAH. Las intervenciones asistidas con animales ofrecen un enfoque integral que combina dimensiones físicas, lúdicas, psicológicas y emocionales en un entorno favorable al crecimiento armónico.<br>La programación estructurada de interacciones libres, guiadas y ritualizadas garantiza que cada experiencia responda a objetivos educativos concretos y promueve tanto el bienestar individual como la capacidad de relacionarse positivamente con los demás y con el entorno. El Proyecto Argo constituye así una oportunidad educativa y una forma innovadora de terapia capaz de transformar la vida de los niños, las niñas y sus familias mediante el vínculo y el afecto que puede ofrecer un animal. |

Un proyecto del Dr. Giovanni Giacobbe Giacobbe, psicólogo que trabaja profesionalmente y en distintos ámbitos sobre la relación entre las personas y los perros desde 1992, con experiencia en «terapia con animales de compañía» y terapias asistidas con animales. Docente en el ENCI. Miembro del Comité Técnico sobre Animales Abandonados del Ministerio de Salud, designado experto por la Subsecretaría de Estado, y asesor de la Presidencia de la ARS (Asamblea Regional Siciliana) en materia de reforma legislativa para la protección de los derechos de los animales y la prevención del abandono. Ensayista y editor.