

**IESO LA JARA**  
**VILLANUEVA DE LA JARA**  
**JORNADAS**  
**PROYECTO**  
**STEAM** 2026



Colabora:



Excm. Ayto. de Villanueva de la Jara



Castilla-La Mancha



**IGUALDAD Y CONVIVENCIA**  
VIERNES 13 DE MARZO

**CONVIVENCIA BILINGÜE**  
JUEVES 19 DE MARZO

**SOSTENIBILIDAD**  
MIÉRCOLES 25 DE MARZO

**MERCADILLO SOLIDARIO**  
SÁBADO 25 DE ABRIL  
A BENEFICIO DE LA ASOCIACIÓN JAREÑA CONTRA EL CÁNCER  
EN EL MERCADILLO DEL PUEBLO

---

NOMBRE DEL PROYECTO

# PROYECTO STEAM-PIE IESO LA JARA

## JORNADAS 2026

---

### Objetivos y actuaciones generales

1. Mejorar la transformación de espacios pedagógicos para promover el uso de recursos digitales y aplicación de metodologías activas. Se han aprovechado los espacios y recursos del Aula de Futuro del Centro.
2. Mayor formación para el Claustro de profesores.
3. Aumentar la motivación y participación del alumnado de nuestro Centro y de otros Institutos cercanos.
4. Trabajar entre distintos departamentos del centro con actividades multidisciplinares.

### Desarrollo del proyecto

Se ha organizado y desarrollado un conjunto de actividades que culminan con las Jornadas STEAM 2026. Se han estructurado en tres grupos de trabajo integrado por profesorado del IESO, con un coordinador por cada grupo y un coordinador general:

**Grupo 1: SOSTENIBILIDAD Y HUERTO ESCOLAR;**

**Grupo 2: PLAN DE IGUALDAD Y CONVIVENCIA,**

**Grupo 3: COORDINACIÓN BILINGÜE.**

---

Durante este mes de marzo se están celebrando las Jornadas STEAM: PROYECTO STEAM 2026 del IESO LA JARA, de Villanueva de la Jara, con JORNADAS de SOSTENIBILIDAD (25 de marzo), IGUALDAD Y CONVIVENCIA (13 de marzo), CONVIVENCIA BILINGÜE (19 de marzo), y se culminará con el MERCADILLO SOLIDARIO (25 de abril) a beneficio de la Asociación Jareña contra el cáncer de la localidad que se instalará en el mercadillo de la localidad.

### **Grupo 1: SOSTENIBILIDAD Y HUERTO ESCOLAR**

El pasado 25 de marzo, el IESO La Jara celebró el Día de la Sostenibilidad, enmarcado dentro del Proyecto STEAM Huerto Escolar–Sostenibilidad, una iniciativa orientada a fomentar la conciencia ambiental desde el ámbito educativo.

La jornada se diseñó como una experiencia participativa y transformadora, en la que el alumnado pudo implicarse activamente a través de diversas actividades. Entre ellas destacaron los talleres de autoconstrucción, donde los estudiantes diseñaron y fabricaron juegos sostenibles reutilizando materiales; así como gymkanas dinámicas, centradas en el trabajo en equipo y la superación de retos vinculados al cuidado del entorno.

A lo largo del día, los alumnos reflexionaron sobre la importancia de sus acciones cotidianas, comprendiendo que pequeños gestos individuales pueden generar un impacto positivo significativo en la sostenibilidad del planeta.

Más allá de las actividades, la jornada se consolidó como un espacio de aprendizaje significativo, reforzando valores esenciales como la responsabilidad ambiental, la cooperación y el compromiso social.

El IESO La Jara reafirma así el papel del ámbito educativo como motor de cambio, formando ciudadanos conscientes y comprometidos, capaces de construir un futuro más sostenible desde sus propias acciones.

---

Las actividades para la Jornada de Sostenibilidad se realizaron en el polideportivo de la localidad y han sido: Escape Room sobre residuos y reciclaje, Ginkana de Educación Física sobre alimentación y hábitos saludables, un taller de creación de material para juegos de EF y juguetes de materiales reciclados. En la zona de talleres y creación de juguetes. El Escape Room se titula “Tú eres la llave”, en la que se ofrecen maletines y candados que se tienen que abrir para superarlo. Van a realizar un vídeo con los resultados de la recogida de residuos para subir a redes sociales del IESO Se ha instalado en el huerto escolar un invernadero con material donado. Cuaderno de campo digital se sigue trabajando. Se ha diseñado un pasaporte de almuerzo sostenible para sellar cuando traigan la comida en envases reutilizables y cuando tengan el 75% recibirán un premio (cine en el aula y palomitas) .

Se ha conseguido que Gustavo Fernández, artista escultor de madera con motosierra, de forma altruista, esculpa un banco de madera para instalar en el Centro educativo. Desarrolla la actividad en el patio del instituto y el alumnado sale en grupo para ver el proceso.

Participamos en la propuesta de RECREOS RESIDUOS CERO del colectivo [#teacherforfuture](https://www.instagram.com/teacherforfuture) para contribuir a la Semana Europea de Prevención de residuos.

<https://youtube.com/shorts/HhONzt9Mgvg?si=vr65pGQwfbQWwSzC>

## **Grupo 2: PLAN DE IGUALDAD Y CONVIVENCIA**

Las actividades de la Jornada de IGUALDAD Y CONVIVENCIA se realizaron en el Aula del Futuro del IESO. Durante las semanas previas se han grabado entrevistas y testimonios vitales de una selección de mujeres destacadas de la localidad. Los alumnos. Se presentó el vídeo realizado titulado “ALMA GUERRERA”, que trata sobre los testimonios vitales de mujeres de la localidad. con la presencia de las mujeres protagonistas que han participado y representantes de las instituciones. Los alumnos hacen la presentación y se muestran las citas que se han pegado en el instituto para

---

mejorar la convivencia. Durante la semana se pone música relacionada con mujeres en la megafonía del Centro. Se realiza un mural con las Mujeres Científicas más destacadas que se exhibe en el pasillo del instituto. Al finalizar las jornadas se hizo un reconocimiento a las mujeres presentes con la entrega de un diploma, unas rosas y unas cartas dedicadas y de agradecimiento escritas por el alumnado del Centro.

Vídeo realizado y proyectado en las Jornadas:

### **ALMAS GUERRERAS 2**

<https://youtu.be/FYFNPK5csY4?si=qKxmY4SeuA6PVKXz>

### **Grupo 3: COORDINACIÓN BILINGÜE.**

#### **Jornadas de Convivencia Bilingüe (19 de marzo):**

Objetivo: fomentar cooperación, uso de bilingüismo y convivencia activa. Para alcanzar este objetivo se decide organizar una Jornada de convivencia donde se realizarán una serie de actividades agrupadas en pruebas tipo gymcana, break out, escape room, robótica. Se invita a participar en esta jornada al alumnado de los Institutos de Motilla e Iniesta. Acepta la invitación el IES Jorge Manrique de Motilla del Palancar. Al final vienen 100 alumnos del programa bilingüe del IES Jorge Manrique de Motilla del Palancar, junto a los 50 alumnos bilingües del IESO La Jara. La temática se basa en Piratas del Caribe. Se organizan en grupos por curso escolar y se hacen actividades. La presentación de las jornadas y la bienvenida se realiza en el Auditorio, el Polideportivo de la localidad es utilizado para las gymcanas y el Aula del Futuro del IESO para el Taller de Robótica. Las actividades organizadas son diversas y se realizan por departamentos del Centro (Inglés, Ciencias, Música, Lengua y Tecnología). En Tecnología se realiza un Taller de programación con Mibrobit. Al finalizar las jornadas, tiene lugar un concierto a cargo del profesor de música y la entrega de premios.

Vídeo de bienvenida a las Jornadas de CONVIVENCIA BILINGÜE

---

[https://youtu.be/hYWp2IIFwbE?si=6IXDAt2ZHCL\\_5rc9](https://youtu.be/hYWp2IIFwbE?si=6IXDAt2ZHCL_5rc9)

---

## **Dificultades encontradas y soluciones implementadas.**

### **Grupo 1: SOSTENIBILIDAD Y HUERTO ESCOLAR;**

Se han encontrado pocas dificultades, la mayoría de carácter general, relacionadas con la organización de las actividades y de los espacios del día de la Sostenibilidad. En cuanto al huerto, hemos tenido problemas con las semillas compradas, que no han dado los resultados esperados. Por otro lado se ha echado en falta la implicación de una parte de los alumnos en la gestión del huerto, mientras que los que sí han participado lo han hecho con mucho interés y dedicación. Se han buscado alternativas de materiales y espacios para realizar las actividades. En cuanto al huerto se han resembrado cuando hacía mejor tiempo. Se ha echado en falta mayor dotación de fondos para hacer un invernadero y un sistema de riego más profesional.

### **Grupo 2: PLAN DE IGUALDAD Y CONVIVENCIA**

#### **DIFICULTADES PROYECTO ALMA GUERRERA**

1. Medios: La falta de recursos en el centro ha hecho que sea más costoso de lo habitual grabar el vídeo. Hemos grabado con un móvil de un profesor y eso dificulta la disponibilidad del aparato al resto del grupo. Hubiera sido mejor disponer de una cámara de grabación en el centro.
2. Montaje del vídeo: al trabajar con diferentes niveles, desde 1º de la ESO a 4º, ha hecho que el producto final, el vídeo, tenga enfoques diferentes tratándose del mismo proyecto.
3. Tiempo: la enorme cantidad de contenidos que hay que ver, hace que se disponga de menos tiempo del que nos hubiera gustado para afinar más el proyecto en las clases, por ello algunas entrevistas no pudieron hacerse.

---

### **Grupo 3: COORDINACIÓN BILINGÜE.**

Los proyectos STEAM en los centros de educación secundaria requieren una inversión significativa tanto en recursos económicos como materiales, además de una adecuada asignación de horas lectivas para su implementación.

Aunque contamos con el respaldo y la implicación del equipo directivo, su desarrollo efectivo depende de la disponibilidad de equipamiento específico (como material en papel, material tecnológico, herramientas, diferentes materiales artísticos o software especializado), así como de tiempo suficiente dentro del horario escolar para planificar, coordinar y ejecutar las actividades.

Sin estos elementos, el potencial innovador y educativo de los proyectos STEAM puede verse muy limitado, dificultando su consolidación y continuidad en los centros.



Castilla-La Mancha

# Proyecto de Innovación IESO LA JARA 2023-2026



Sello de Calidad  
STEAM 23/24  
Castilla-La Mancha





Castilla-La Mancha

# ÍNDICE



1. **Objetivos y actuaciones generales.**

2. **Desarrollo de la actividad, proyecto o acción destacada**

3. **Dificultades encontradas y soluciones implementadas.**



14:30



# 1. Objetivos y actuaciones generales.



Castilla-La Mancha

1. Mejorar la transformación de espacios pedagógicos para promover el uso de recursos digitales y aplicación de metodologías activas.



LA EDUCACIÓN es el pasaporte a la vida

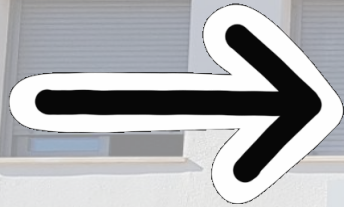


# 1. Objetivos y actuaciones generales.

Castilla-La Mancha



Sello de Calidad  
STEAM 23/24  
Castilla-La Mancha



**STEAM**



**AULA DE FUTURO**



LA EDUCACIÓN  
es el pasaporte  
para el futuro



Castilla-La Mancha

## 2. Desarrollo de la actividad, proyecto o acción destacada



Sello de Calidad  
STEAM 23/24  
Castilla-La Mancha



LA EDUCACIÓN  
es el pasaporte  
a el




IESO La Jara

Viernes 26 de abril de 2024.

A las 10:30

# Mercadillo SOLIDARIO

"VIAJANDO CON TERESA"

 @viajandocon\_teresa

Los beneficios irán destinados a  
ASOCIACIÓN CONTRA EL CÁNCER



## COLABORADORES



## PROGRAMACIÓN

10:30

APERTURA PUERTAS

10:30-14:00

MERCADILLO SOLIDARIO

11:00-12:30

EXPOSICIÓN PROYECTOS

13:00 - 14:30

APERITIVO SOLIDARIO



Castilla-La Mancha

# 2. Desarrollo de la actividad, proyecto o acción destacada



Actividad	Fecha	Descripción
...	...	...
...	...	...
...	...	...

## STEAM 25-26



iesovillanuevadelajara  
Villanueva de la Jara

[View profile](#)

iesovillanuevad...  
Villanueva de la Jara

[View prof](#)







Castilla-La Mancha

# 3. Dificultades encontradas y soluciones implementadas.



Sello de Calidad  
STEAM 23/24  
Castilla-La Mancha



LA EDUCACIÓN  
es el pasaporte  
a el





Castilla-La Mancha



Sello de Calidad  
STEAM 23/24  
Castilla-La Mancha



**Los proyectos de innovación no solo transforman la forma de enseñar, sino que despiertan en nuestro alumnado las ganas de aprender; y es cuando el profesorado trabajando en equipo, permite que esa transformación se convierta en una verdadera mejora educativa.”**

