



MÓDULOS ABP GAMIFICADOS INTEGRADOS EN EL CURRÍCULO

# SOCIO-LINGÜÍSTICO

**CITE COLABORATIVO**

## Datos del proyecto

Código de centro: 06001555

Nombre del centro: IESO "MATÍAS RAMÓN MARTÍNEZ"

Datos del coordinador: ORTIZ HERRERA, JUAN DIEGO

DNI: 80060801D.

[jdortizh01@iesburguillos.com](mailto:jdortizh01@iesburguillos.com)

Tif: 924029720

Título del Proyecto: MAGIC COLABORATIVO

## 1. Descripción del Proyecto

El MAGIC es un proyecto que lleva desarrollándose en el IESO Matías Ramón Martínez durante cuatro años, desde el 2017. A pesar de no ser exactamente igual que el proyecto que empezó; el MAGIC conserva su esencia inicial; siendo ésta una metodología y estructura organizativa innovadora en la que se utiliza la gamificación, ABP/R como eje estructural de cada uno de los proyectos que forman parte de él. Esta estructura y metodología, fue la fuente un referente en el 2017 que se utilizó para gestar el actual CITE en toda Extremadura.

La palabra MAGIC hace referencia a las siglas de las palabras que lo definen en sí mismo; Módulos ABP Gamificados e Integrados en el Currículo. Se trata de módulos semanales en los que se trabaja el proyecto en sí con codocencia, gamificado y con metodologías activas. [Ver enlace publicación INTEF](#) (Experiencia Educativa Inspiradora nº 12) para más información. El hecho de que los MAGIC sean integrados en el currículo de cada curso implica que se estructuran dentro del horario regular de cada uno de ellos y, obviamente, se trabajen los saberes curriculares pertinentes. Cada curso tiene dos proyectos; uno colaborativo en el ámbito socio-lingüístico y otro STEAM en el ámbito científico-tecnológico. A excepción de 4º de ESO en el que se realiza solo uno e implicando a ciencias y letras. Los proyectos se van perfeccionando curso a curso e incluyendo nuevos en función de las necesidades. Cada equipo de profesores implicados en cada proyecto tiene una hora de coordinación dentro de su horario, esto permite una buena coordinación, diseño y desarrollo, principalmente por la codocencia. Mostramos los proyectos a llevar a cabo dentro del paraguas del CITE, mostrando tanto los colaborativos como steam:

### CITE STEAM

- **1º ESO CITE STEAM:** *FITMANIA (EF). Proyecto de divulgación científica sobre la salud y la actividad física en la que nuestro alumnado de 1º serán los divulgadores por diferentes medios de comunicación y acciones. ( No adjuntamos site dado que está en proceso de creación e implementación).*
- **2º ESO CITE STEAM:** [ROSS 128B](#) (1ER TRIM) Y [LAS DOCE PÁGINAS](#) (2º y 3er trimestre). Asignaturas implicadas: FyQ, Matemáticas y EF.
- **3º ESO y Diver I CITE STEAM:** [Thumborg case](#). [Time soldiers](#): Cern (1ª evaluación), *Golden Water Research* (2ª evaluación), *The murder of Greta* (3ª evaluación). FyQ, Biología, Matemáticas, Ámbito Práctico, Ámbito Socio-lingüístico y EPV.

### CITE COLABORATIVO

- **1º ESO CITE COLABORATIVO:** [MRM Backpackers](#). Inglés.
- **2º ESO CITE COLABORATIVO:** [CUCO](#) (cuidados comunitarios). APS y ABP enfocado al desarrollo de valores y ciudadanía en el alumnado. Área Educación en valores cívicos y éticos.
- **3º ESO y Diver I CITE COLABORATIVO:** [MRM PRESS](#). GYH, Lengua, Ámbito Socio-lingüístico
- **4º ESO y Diver II CITE MIXTO:** [Las Ocho Rosas de Sophie](#). Tecnología,

Geografía e Historia, Francés, Ámbito Socio Lingüístico y EPV.

## 2. Carácter innovador del proyecto

En nuestra trayectoria, el MAGIC y sus diferentes proyectos ha recibido, entre otros, los siguientes premios y reconocimientos:

- ❖ Premio Joaquín Sama a la Innovación Educativa:
  - 2º Premio Modalidad B 2023 “Las Doce Páginas”
  - 1er Premio Modalidad A 2021 “Las Ocho Rosas de Sophie”
  - 1er Premio Modalidad C 2019 “Thunberg Case. Time Soldiers”
  - 2º Premio Modalidad A 2019 “MRM Lab”
  - 3º Premio Modalidad B 2018 “Magic. Módulos ABP Gamificados Integrados en el Currículo”.
- Experiencia Educativa Inspiradora nº 12 del INTEF:  
<https://intef.es/Noticias/magic-modulos-abp-gamificados-integrados-en-el-curriculo/>

Por otro lado, esta estructura organizativa y metodología tan particular, ha generado una serie de necesidades espaciales que, poco a poco, nos ha llevado a crear nuestra propia ADF. Nosotros la hemos llamado “Aula Magic”

El AULA MAGIC ha sido reconocida con:

- Publicación **página ADF INTEF** de **“Experiencias”**:  
<https://auladelfuturo.intef.es/experiencias/aula-magic-el-aula-del-futuro-en-el-ieso-matias-ramon-martinez/>
- Ha sido el **primer centro educativo de España** en obtener el “Sello Centro Aula del Futuro”:



- El Director del IESO Matías Ramón Martínez y Coordinador del proyecto ADF y MAGIC es Embajador ADF INTEF.

### 3. Plan de actuación

- **MODALIDAD DE PARTICIPACIÓN:**

- **ÁREAS IMPLICADAS:** Las indicadas anteriormente. Pero hay que añadir, que cada curso se añaden y quitan áreas a los proyectos en función de los intereses del profesorado. Son proyectos que se van mejorando año a año. Y se incluyen nuevos en función de los intereses del centro.

- **OBJETIVOS DEL MAGIC:**

- Formar alumnado competente y no memorizadores.
- Autonomía del alumnado, principalmente hacerlo autónomos en la búsqueda y procesamiento de la información para que puedan crear su propio aprendizaje.
- Trabajo cooperativo. El trabajo en equipo en nuestra sociedad es básico para poder convivir y competir en una sociedad global y, por tanto, una competencia esencial.
- Aprendizaje significativo y funcional: los aprendizajes deben estar basados en una experiencia, ensayo-error y aplicaciones.
- Alumnado creativo.
- En definitiva, desarrollar las soft skills y los saberes curriculares desde un enfoque activo.

- **IMPLICACIÓN CURRICULAR:**

El hecho de que los proyectos formen parte del horario semanal del estudiante, hace que se invierta un porcentaje importante de la materia en ellos. Este porcentaje oscila entre el 20% y el 50% del currículo de las diferentes materias, por lo que cada docente debe garantizar el aporte de su materia en el proyecto.

- **DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE TRABAJO**

#### Desarrollo del proyecto

Esta fase consta a su vez de cuatro etapas diferenciadas, estas pueden ser diferentes en función de los objetivos del mismo:

- I. **Sesión inicial:** sesión impactante, que pretende implicar y emocionar al alumnado. Se usan “detonantes emocionales” tales como teatros, vídeos, scape rooms, realidad

virtual, actividades de aventura, etc., que sirven para introducirlos en la narrativa del ABP gamificado.

**II. Sesiones guiadas:** en las que mediante retos deben ir iniciándose en el proyecto e investigando por ellos mismos. Se usan retos para ir dirigiendo progresivamente su aprendizaje, debido al bajo nivel de autonomía en los primeros cursos. En los cursos más altos, se limita esta etapa a las primeras sesiones, pues al ser más autónomos, tienen la capacidad para solventar problemas por ellos mismos y, además, tienen experiencia con otros MAGIC.

**III. Sesiones creativas:** en ellas desarrollan un producto final que refleje o desarrolle sus aprendizajes de la fase anterior, crean un producto, resuelven problemas reales, etc. Esta fase se va aumentando en los proyectos de cursos avanzados.

**IV. Exposiciones de los proyectos y evaluación:** exposición de los proyectos al resto de compañeros y compañeras y/o a la comunidad educativa, incluso en otros centros de otras localidades. La evaluación en esta fase se centra en los grupos de estudiantes. En este apartado, juega un papel importante la semana STEAM.

DISTRIBUCIÓN HORARIA: (Es la del curso 24/25, sirviendo de ejemplo, cada curso se modifica en función de las necesidades del centro)

## DISTRIBUCIÓN MAGIC

HORA	LUN ES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1º					
2º			4º LAS OCHO ROSAS		
3º		2º CUCO		1º Fitmania	1º BACKPACKERS
4º		3º THUNBERG CASE. 1º FITMANIA (SOLO 4º HORA)	2º ROSS 128B/ LAS DOCE PÁGINAS	3º MRM PRESS	
5º					
6º					

# PROYECTOS MAGIC

## 1º “FITMANIA”

EF NO BIL	EF BIL
-----------	--------

## 1º “MRM BACKPAKERS”

INGLÉS BIL	INGLÉS NO BIL
------------	---------------

## 2º “ROSS 128B”/ “Las 12 Páginas”

FYQ	EF NO BIL
MATES	EF BIL

## 2º CUCO

ORIENTADORA	EDUCADORA
-------------	-----------

## 3º MRM PRESS

GEH BIL	GEH NO BIL	DIVER 1 SL
LENGUA (RAQUEL)	DIVER 1 SL	

## 3º

## “THUNBERG CASE. TIME SOLDIERS”

MAT	EPV	AMB DIVER 1
BIOLOGÍA		AMB DIVER 1

## 4º LAS OCHO ROSAS DE SOPHIE

FRANCÉS	TEC	DIVER AMB SOCIO-LING
GEH BIL	GEH NO BIL	DIVER AMB PRÁCTICO

### 4. Seguimiento y evaluación.

#### → Evaluación del alumnado

La evaluación diaria de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje es básica. Los estudiantes necesitan diariamente un feedback sobre su trabajo en equipo, resultados, autonomía, actitud, etc. Para ello se utilizan métodos de autoevaluación y coevaluación rápidos y eficientes que no quiten mucho tiempo. La heteroevaluación del profesorado a los alumnos y alumnas se hace con rúbricas diarias, el portfolio del alumno o alumna y su trabajo final.

#### → Evaluación del proyecto

Por otra parte, el profesorado necesita sus reuniones de coordinación para diseñar, evaluar y reestructurar el trabajo. En el apartado de las fases, se puede ver un proceso continuado de evaluación llevado por el profesorado para mejorar continuamente la estructura, coordinación, proyecto, agrupamientos...

Al ser un proyecto novedoso, en el que no existen demasiadas referencias, hace del proceso evaluador un elemento esencial para ir mejorando y optimizando. El procedimiento a seguir, se basa en la información semanal que se extrae de las siguientes reuniones, reflejando los acuerdos en el acta pertinente.

- **Reunión de coordinadores:** existen reuniones entre los coordinadores del MAGIC Científico Tecnológico y el MAGIC Sociolingüístico.
- **Reunión de coordinación de MAGIC:** cada nivel tiene una hora de coordinación para diseñar, proponer, evaluar y coordinar al profesorado.
- **Reunión de departamento:** al ser un I.E.S.O. y estar agrupados los departamentos por ámbitos; parte de esta reunión se invierte en coordinación.

- **CCP:** en todas las CCP semanales hay en el orden del día “evaluación y coordinación del MAGIC”. De esta manera, los diferentes miembros de los MAGIC comparten experiencias, evalúan y proponen mejoras al mismo.
- Por otro lado, se usan **Google Forms** trimestrales anónimos para estudiantes y docentes, con el fin de conocer de manera individual aquellas cuestiones pertinentes de mejora, motivación y observaciones.