ABP. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (SECUNDARIA Y BACHILLERATO)

# Proyecto Don Quijote en la era de los videojuegos: ABP gamificado.

## COMPETENCIAS CLAVE



TODAS
Sociales y cívicas
Comunicación lingüística
Digital
Conciencia y expresiones culturales
Aprender a aprender
Ciencia y tecnología
Sentido de la iniciativa

*¿Qué competencias clave se desarrollan?*

## PREGUNTAS GUÍA



1) ¿Qué videojuegos te parecen "tóxicos"? ¿Lo son por su contenido o por el modo en que se usan?
2) ¿Sabías cuál fue la intención inicial de Cervantes al comenzar la escritura del Quijote? ¿Qué relación tiene con la actualidad?
3) ¿Cómo han cambiado los roles de las mujeres y de los varones con respecto a los que desempeñaban hace cinco siglos? ¿Cómo deberían seguir cambiando para hacernos más felices y mejores personas?

*¿Qué problema tenemos?*

## RECURSOS



Comunidad de aprendizaje expandida por los medios sociales:
- Asociaciones de mujeres expertas en videojuegos.
- Red de aprendizaje con docentes y alumnado de otros centros, a través del Proyecto EDIA.

Sistema BYOD/BYOT:
- Dispositivos móviles del alumnado.
- Portátiles o PC disponibles como complemento (aula, sala de ordenadores).
- Conectividad suficiente en el centro.

Pizarra Digital o proyector.
Portafolio del proyecto en HTML o Moodle.

*¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, familias, otros agentes educativos...? ¿Qué otros materiales o instalaciones son necesarios?*

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



**Geografía e Historia 3º ESO.**
1. Analizar las características de la población española, su distribución,

## PRODUCTO FINAL



El Videotejuego.
Individual:
Una historia inspirada en la obsesión de Don Quijote por los mitos caballerescos

## HERRAMIENTAS TIC



App para el portafolio: blog en Blogger.
App para la investigación: muros en Padlet.

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE
aprendeintef

CC BY SA

dinámica y evolución, así como los movimientos migratorios y comparar lo anterior con las características de la población andaluza, su distribución, dinámica y evolución, así como las particularidades de los movimientos migratorios andaluces a lo largo de la historia. CSC, CMCT, CCL, CD, CAA.
24. Vincular las formas de discriminación, exclusión e intolerancia existentes en el mundo actual con el surgimiento de focos de tensión social y política, exponiendo las formas de prevención y resolución de dichos conflictos, comparando la situación de la mujer en Andalucía con la de países subdesarrollados, exponiendo los retos que han de afrontarse en el objetivo de la igualdad entre hombres y mujeres en el siglo XXI, y qué aportaciones puede realizar la ciudadanía para lograr la consecución de dicho objetivo. CSC, CCL, CAA, SIEP.
25. Participar en debates, en los que se haya recopilado informaciones, por medio de las tecnologías de la información y la comunicación, sobre problemáticas económicas, sociales y políticas del mundo actual comparándolas con la situación existente en Andalucía, y realizar estudios de caso, utilizando para ello las tecnologías de la información y la comunicación, sobre la interrelación entre conflictos sociales y políticos y las diversas formas de discriminación, subrayando las posibles soluciones y vías de acuerdo para dichos conflictos. CSC, CCL, CD, CAA, SIEP.
32. Relacionar el alcance de la nueva mirada de los humanistas, los artistas y científicos del Renacimiento con etapas anteriores y posteriores. CSC, CMCT, CEC, CAA.
39. Comparar entre sí las diversas formas de discriminación y exclusión sociales dadas durante las

(violentos y machistas) y la crítica que hizo Cervantes.
En equipo:
El diseño y el guion de un "Videotejuego" crítico sobre los videojuegos (igual que el Quijote es una novela sobre la novela) que manipulan la Historia, para exaltar la violencia, y propagan estereotipos machistas.
*¿Qué queremos conseguir? ¿Qué reto queremos resolver?*

Apps para la creación:
- Avatares.
- Memes.
- GIF.
- Infografías.
- Cómic.
- Podcast.
- Videojuegos (Scratch, Hp5, Unity, etc.).

Apps para la comunicación:
- Redes sociales: Pinterest, Twitter e Instagram.
- Google Drive.

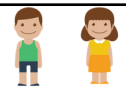
*¿Qué apps o herramientas TIC necesitamos? ¿Qué servicios web vamos a usar? ¿Podemos vincularlas con las tareas?*

**TAREAS: MISIONES**



**A. Iniciación. (8 sesiones).**
1.1. Portafolio personal.
1.2. Exploración de la sociedad, el Quijote y el proyecto: itinerario de aprendizaje.
1.3. Primera narración quijotesca: periódico o podcast en grupo sobre un capítulo de la novela.
1.4. Debate: mujeres y lecturas de dos épocas (pintura/literatura barroca y videojuegos).
**B. Siguiendo los pasos de Cervantes: investigación y creación. (26 sesiones).**
2. Cervantes en la era de los refugiados.

**AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN**



En Ámbito Social y Lingüístico de 3º PMAR (máx. 15 personas).
En Lengua Castellana y Literatura de 3º ESO (eventualmente, 1º Bach).
**AGRUPAMIENTOS:**
1) **Equipos estables a lo largo del proyecto**. Cinco grupos de tres o más personas, representados por sendos avatares, que se distribuyen por elección libre sobre un catálogo de imágenes.


CC BY SA

| | | |
|---|---|---|
| etapas históricas tratadas en este curso y exponer los ejemplos de convivencia, tolerancia e integración que se dieron, identificando los principales hitos de la evolución de la situación de la mujer durante la Edad Media y la Edad Moderna, exponiendo sus condiciones de vida, sus esquemas de relación con el sexo masculino y sus aportaciones a los planos político, económico, social y cultural. CSC, CCL, CEC, CAA, SIEP.<br>41. Llevar a cabo trabajos de investigación, ya sea de manera individual o colectiva, sobre algunos de los contenidos tratados en este curso y realizar exposiciones orales sobre algunos de los contenidos tratados en el curso. Para ello, se emplearán las tecnologías de la información y la comunicación y se seguirán unas normas de organización, presentación y edición de los contenidos que aseguren su originalidad, orden, claridad y adecuación en vocabulario y disposición de las fuentes respecto a los procedimientos de trabajo de las ciencias sociales. CSC, CCL, CD, CEC, CAA, SIEP.<br><br>**Lengua Castellana y Literatura 3º ESO.**<br>Prácticamente todos los correspondientes a:<br>- Comunicación oral.<br>- Comunicación escrita.<br>- Educación literaria.<br><br>*¿Con qué estándares de aprendizaje del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?* | Lecturas del Quijote, investigación, visionados, comentarios. Videojuegos educativos.<br>Creación y difusión de memes y GIF.<br>3. Cervantes en todos los géneros.<br>Lecturas de diversos géneros, visionados, comentarios, investigación.<br>Muros en Padlet.<br>Creación y difusión de avatares, memes, GIF, remix, y escenas en verso y prosa.<br>Debate.<br>4. Las novelas: el reino de la libertad.<br>Lecturas del Quijote, investigación, visionados, comentarios.<br>Muros en Padlet.<br>Creación narrativa.<br>Debate.<br>**C. Conectando el Quijote con los videojuegos: investigación, crítica y creación. (22 sesiones).**<br>5. Los videojuegos: historia, géneros, críticas.<br>Cinco rincones para: comentario, investigación, juego, creación y debate.<br>8. Obsesión, mito y cordura histórica.<br>Lectura del Quijote, comentarios, visionados, investigación.<br>Análisis y juego con videojuegos de Historia, documentales, informativos y críticos. | Los roles son rotativos y se establecen de acuerdo con el tipo de tarea: investigación, debate o creación.<br>2) **Tres grupos técnicos durante el diseño del videojuego**, organizados por medio de una estrategia cooperativa: Jigsaw (puzzle-rompecabezas).<br>- Grupo Jugabilidad.<br>- Grupo Arte.<br>- Grupo Tecnología.<br><br>**ORGANIZACIÓN:**<br>● Las tareas del proyecto se han distribuido y etiquetado por medio de iconos: imágenes pictóricas del Barroco europeo.<br>● Los iconos corresponden a los grupos sociales presentes en el mundo ficticio del Quijote.<br>● A su vez, se han asociado a cinco avatares con un valor simbólico: Resiliencia, Imaginación, Heterodoxia, Sabiduría popular y Nobleza.<br>● Las misiones de grupo se han repartido entre dichos avatares de forma equitativa, como se comprueba en el |


CC BY SA

| | | |
|---|---|---|
| | Creación de un **Let's Play**.<br>11. Los videojuegos a escrutinio.<br>Lectura del Quijote, comentario, investigación y debate.<br>Creación de un tablero de Pinterest: Biblioteca escolar de videojuegos.<br>**D. Limpiando los obstáculos a la igualdad: investigación, creación y breakout. (23 sesiones).**<br>6. Mujeres que controlan su destino.<br>Creación de retratos e historias gráficas sobre las mujeres del Quijote.<br>Lecturas, comentarios, investigación y debate.<br>7. Cómo se caracteriza a las mujeres: en los videojuegos, en el Quijote, en mujeres autoras.<br>**Breakout**. "Escapamos de la fantasía machista".<br>Juego por equipos basado en lecturas, visionados e investigación.<br>Muro en Padlet, creación de un diálogo y debate.<br>**E. Inventando el Videotejuego. (26 sesiones).**<br>9. Reinventamos el mito: Don-A "Videote" (individual).<br>Lectura y comentario.<br>Creación narrativa, cómic y podcast.<br>10. Inventamos el Videotejuego (en equipo y grupos técnicos).<br>Diseño del **prototipo** de un videojuego (DDV). | cronograma del proyecto y el cuadrante de cada uno de ellos.<br>● Además, cada grupo tiene que fabricar una versión cómica/cartoonizada de su avatar, la cual podrán usar:<br>○ en sus portafolios personales,<br>○ como distintivo en el aula, imprimiendo una tarjeta de equipo<br>○ como logo o logotipo en cuentas creadas para difundir sus producciones en las redes sociales (si así lo desean).<br><br>**TEMPORALIZACIÓN Y CUADRANTES DE GRUPO.**<br><br>**DISTRIBUCIÓN EN EL AULA:**<br>● **Por equipos.**<br>● **Por rincones (sección 5 del proyecto).**<br>● **Por grupos técnicos (sección 10 del proyecto).**<br><br>*¿Cómo se va a agrupar el alumnado? ¿Cómo vamos a organizar el aula?* |


CC BY SA

| | | |
|---|---|---|
| | Creación del **guion** de un videojuego.<br>*¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?* | |
| **PLAN DE EVALUACIÓN: NIVELES**<br>Procedimientos:<br>- Portafolios personales (blogs).<br>- Rúbricas de evaluación: portafolio, trabajo en equipo, producto final (individual: historia, colectivo: guion y DDV).<br>- Rutinas cognitivas: guías y guiones para el comentario, la investigación y la creación.<br>**NIVELES DEL JUEGO:**<br>**1) Demo.**<br>**2) Follower.**<br>**3) Gamer.**<br>**4) Creador/a.**<br>**5) Persona.**<br><br>*¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?* | **DIFUSIÓN**<br>En redes sociales (Twitter e Instagram) a través del hashtag del proyecto: #Videotejuego.<br>También haremos uso de otros hashtag para entrar en relación con la comunidad virtual/expandida de aprendizaje:<br>- CEDEC y Proyecto EDIA.<br>- Proyecto #RegresoFeminista.<br>- Mujeres expertas en videojuegos: #WIGES<br><br>*¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?* | |


CC BY SA