

ABP 3º ESO: MADRID Y LA MÚSICA.

OBJETIVO FINAL:

CREACIÓN DE UN JUEGO CON LA TEMÁTICA DE “MADRID Y LA MÚSICA”.

Para ello vamos a funcionar como una *empresa creativa* en la cual cada grupo tiene unas funciones y unos objetivos diferentes. En este proyecto, la metodología ABP se lleva a su máximo exponente ya que la clase entera va a funcionar como un “gran grupo” dividido en extremidades, de tal modo que para que funcione el engranaje, todas y cada una de las partes deben de estar en correcto funcionamiento. Así pues, los grupos y sus objetivos son los siguientes:

A/GRUPO DE CREATIVOS: este grupo será el encargado de “crear” el juego en sí mismo, su mecanismo y sus instrucciones. Son los que tienen que trabajar más rápido al principio ya que sin sus ideas, el resto de grupos no podrá empezar a contribuir en el proyecto.

- Crear el juego.
- Crear sus instrucciones.
- Crear el mecanismo de juego (tarjetas, casillas, dados, tablero, reglas, etc...)
- Demandar pruebas al equipo de “músicos” y preguntas/respuestas al equipo de “investigadores”.
- Probar el juego para verificar que todo funciona correctamente al final de proceso.
- Resolver problemas logísticos con el mecanismo del juego que puedan surgir a medida que vamos probando.

B/GRUPO DE DISEÑADORES: este grupo será el encargado de “dar forma” al juego. Recibirán la información de los creativos y le darán vida.

- Bocetar las ideas primero en sucio.
- Analizar pros/contras.
- Decidir el diseño definitivo del juego.
- Realizar la parte material o soporte del juego (tablero, tarjetas, ruletas, flechas, dados...)

C/GRUPO DE INVESTIGADORES: este grupo realizará las pruebas de tipo pregunta-respuesta del juego, así como realizará las búsquedas de información pertinentes solicitadas por el resto de grupos.

- Realización de las pruebas de tipo pregunta-respuesta o similar.

- Búsquedas de información a solicitud de los diferentes grupos.

D/GRUPO DE MÚSICOS: este grupo realizará las pruebas del juego netamente musicales (pruebas de tipo práctico-musical).

- Realización de las pruebas de tipo práctico del juego.

E/GRUPO DE REPORTEROS/INFORMÁTICOS/REDES: este grupo será el encargado de realizar un blog/web/presentación sobre el desarrollo del juego, asimismo podrán hacer uso de las redes sociales para su lanzamiento a modo de campaña “ficticia” publicitaria... En definitiva, son los encargados de “informar”.

- Creación de un blog, web o presentación en la que se informe del ABP que se está realizando, cómo se realiza, cómo avanza y finalmente sobre su resultado final.
- Creación de logos o nombres para su lanzamiento (a nivel ficticio).
- Creación de un hashtag para su promoción (también a nivel ficticio).
- Creación de una posible campaña publicitaria del juego.

F/GRUPO DE COORDINADORES: este grupo será el encargado de observar si todos los grupos están haciendo su trabajo, si todos los grupos van avanzando correctamente o si, por el contrario, se observan problemas de algún tipo. Asimismo, este grupo estará siempre a punto como si de una “plantilla volante” se tratase para ayudar a aquellos grupos que lo necesiten.

- Observar el correcto funcionamiento de los equipos.
- Creación de “hojas de comunicación” entre grupos.
- Creación de “tarjetas de colores” para dar avisos a los grupos (ejemplo: exceso de volumen).
- Llevar el registro de los avances, los objetivos y los problemas encontrados en cada sesión.
- Comunicar a la profesora posibles fallos del sistema y ayudar a resolverlos.
- Ayudar a los equipos que lo precisen.

NORMAS DE CONVIVENCIA EN LAS SESIONES DE ABP.

1. Intentar mantener un volumen sonoro bajo para poder hablar con normalidad en todos los grupos de trabajo (para ello se podrá nombrar un “controlador sonoro” en cada grupo).
2. Colocar las mesas en cuadrado para que todos los miembros del grupo puedan tener contacto visual con el equipo y no haya nadie desplazado. *Al finalizar la clase, todos los equipos devuelven las mesas a su sitio original.

3. Establecer turnos de debate cuando nos encontremos con que en algún punto no estamos todos de acuerdo. Crear un sistema por el cual se pueda tomar una decisión en estos casos sin que ralentice el trabajo y los objetivos del grupo (ejemplo: votación al final del debate).
4. Establecer roles de trabajo si se precisa (secretario, controlador, portavoz, coordinador, etc...). *Los roles son opcionales, salvo uno: el portavoz.
5. Para comunicarse con otros grupos utilizaremos dos vías; el contacto directo a través del portavoz de cada grupo o a través de las hojas de comunicación.
6. Tratar de no meterse en el trabajo de otros grupos; cada grupo tiene sus funciones y hay que respetarlas al máximo. Se pueden dar ideas, pero siempre y cuando haya respeto y no tratemos de inmiscuirnos en el trabajo de los demás.
7. Dedicar 5 minutos al final de cada sesión para completar el “cuaderno de bitácora” (o diario) de cada grupo. Para ello es muy aconsejable hacerse estas preguntas; *¿qué avances hemos hecho hoy?, ¿qué ha sido enriquecedor?, ¿qué nos ha costado más?, ¿por qué?, ¿qué podemos hacer el próximo día para solucionarlo?, ¿qué nos falta para cumplir los objetivos?*
8. Si observamos que nuestro grupo está sobrepasado y necesitamos una ayuda extra, podremos hacer una petición al equipo de coordinación y uno de sus componentes ayudará al equipo que lo precise a modo de “comodín”.

Y SIEMPRE RECUERDA

EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS ES...

ACTIVO, LUEGO NO TE CRUCES DE BRAZOS, INTENTA SIEMPRE AVANZAR.

PARTICIPATIVO, COLABORA CON EL RESTO DE GRUPOS, INTERÉSATE, COMPARTE...

CREATIVO, IMAGINA, INVENTA, RESUELVE...

Y ENORMEMENTE

DIVERTIDO, ¡¡¡DISFRUTA!!!

 @srta_corchea



SARA B. VIÑAS, 2018.