

PROYECTO MÍNIMO VIABLE (#ABPmooc_INTEF)

DESCRIPCIÓN

A todos nos ha gustado siempre **contar** y que nos cuenten **historias**. Historias reales, inventadas, alegres, tristes, emocionantes, intrigantes... Historias que nos hagan llorar, reír, sentir miedo, emocionarnos... Cuando éramos muy niños disfrutábamos con los cuentos y los relatos orales y, a medida que hemos ido creciendo, hemos descubierto otros formatos no solo analógicos sino también digitales que nos permiten ser productores y receptores de relatos: el cine, las series de televisión, los juegos de rol y la realidad virtual son un buen ejemplo de ello, aunque no sean los únicos.

Otra actividad que siempre nos ha emocionado ha sido la **resolución de enigmas**, y la historia de la Literatura da buena fe de ello. Aquí uniremos en uno estos dos elementos apasionantes y crearemos una historia que contenga un misterio o un enigma que nuestros compañeros tendrán que resolver haciendo uso de su capacidad de análisis detectivesco. Para ello nos serviremos, entre otras herramientas, de los [Rory's Story Cubes](#), un juego de dados que nos ayudará a agudizar nuestra imaginación y fomentar nuestra creatividad ya que deberemos unir elementos sin aparente relación entre sí para construir nuestra historia.

¿Te atreves a intentarlo? Seguro que sí. Que dé comienzo la aventura.



TÍTULO

¡Somos detectives!

ETAPA EDUCATIVA

Alumnado de 2º de ESO, aunque puede adaptarse a cualquier otro nivel educativo.

ÁREA

Lengua Castellana y Literatura.

PRODUCTO FINAL

Creación de un relato policíaco o de misterio que contenga un enigma sin resolver. Podrá presentarse en cualquier formato digital elegido libremente por el alumnado: cortometraje, podcast, PowerPoint, presentación de Google Drive, Prezi...

TEMPORALIZACIÓN

De 6 a 7 sesiones. En cualquier caso, habrá flexibilidad en función de las necesidades que surjan.

FASES DEL PROYECTO

1.- PRESENTACIÓN DEL PROYECTO Y MOTIVACIÓN

La presentación del proyecto se llevará a cabo a través de un vídeo atractivo y sugerente que suscite el interés y la curiosidad de los alumnos.

2.- AGRUPAMIENTOS

Se dividirá al alumnado en grupos heterogéneos formados por tres o cuatro alumnos, a cada uno de los cuales se le asignará un rol determinado.

3.- LECTURA COMPARTIDA / VISIONADO DE UN VÍDEO

Se repartirá a cada uno de los grupos un relato escrito sobre el que se realizarán una serie de actividades. Así, en primer lugar, contestarán a un cuestionario cuyo propósito es que reflexionen sobre las características formales y de contenido del relato que están analizando. En segundo lugar, tratarán de averiguar el enigma que contiene dicha historia, de forma razonada y argumentada. Escribirán sus conclusiones en un cuaderno de grupo y, para terminar, el portavoz contará al resto del alumnado el contenido del relato, las dificultades a las que se han tenido que enfrentar para llevar a cabo la tarea encomendada y cómo han resuelto dichas dificultades. Esto servirá para que los miembros de cada grupo interactúe también con el resto de sus compañeros.

Podrá sustituirse la lectura compartida por el visionado de un vídeo.

4.- DECÁLOGO DE UN BUEN RELATO DE MISTERIO

A partir de las reflexiones surgidas en la fase anterior, y tras escuchar las aportaciones del resto del alumnado, cada grupo tratará de establecer cuáles son las características que debe tener un buen relato de misterio. A continuación, se pondrán en común todas las propuestas presentadas y se tratará de consensuar entre todo el grupo un decálogo. Y, más concretamente, el decálogo que debería cumplir un buen relato policíaco o de misterio.

5.- CREACIÓN DE LA HISTORIA

Cada grupo creará de forma colaborativa un relato, para lo que se utilizarán las imágenes de los *Rory's Story Cubes*: se lanzarán 6 dados al azar y, utilizando la técnica del folio giratorio, cada alumno

hará sus propias aportaciones, que después serán matizadas y/o enriquecidas por todos los demás miembros del equipo.

Existirá total libertad a la hora de crear la historia. Únicamente habrá tres restricciones:

- Los relatos deben ser originales, es decir, no tienen que ser reproducciones más o menos fieles de una historia ya existente.
- Los relatos deben incluir todos los elementos que hayan aparecido al lanzar los dados al azar.
- Tienen que contener un enigma o misterio que no sea excesivamente fácil de adivinar porque ello provocaría desinterés en los demás, ni excesivamente difícil, ya que ello produciría frustración. Tratemos de encontrar un cierto equilibrio.

6.- DIGITALIZACIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Una vez diseñadas las líneas maestras de la historia, la recogeremos en el formato digital que más adecuado nos parezca. Podríamos hacer un cortometraje con nuestra historia, un podcast, una presentación de Drive o de Google Drive, utilizar Prezi, un pictograma...

DIFUSIÓN DEL PROYECTO

Mostraremos nuestro trabajo no solo a nuestros compañeros de aula sino también al resto del mundo. Para ello podríamos utilizar el blog de aula, los *sítes* individuales de los alumnos o un *site* colectivo. E incluso se podrían colgar los trabajos en el pasillo del instituto o en lugares concretos de la localidad en la que esté situada el centro educativo. Además, en el caso de que la producción final fuera en forma de vídeo o audio, se podría obtener un código QR que permitiera su visualización a través del teléfono móvil.

Una opción es ir publicando los relatos de misterio periódicamente (por ejemplo, uno o dos a la semana) y dar un plazo de tiempo para que los integrantes de los grupos de clase o cualquier otra persona del centro, o ajena a él, pueda establecer sus hipótesis y llegar a una conclusión razonada que dé solución al enigma que contenía el relato. Los alumnos podrán gestionar las respuestas e interactuar con su entorno a través, por ejemplo, de un formulario de Google Drive. Al finalizar el plazo que se haya determinado, los miembros del grupo, por medio de su portavoz (aunque con la colaboración y participación de todos)⁵, expondrá oralmente ante sus compañeros en qué ha consistido su trabajo, qué producto han creado, qué respuestas han recibido, cuál o cuáles han sido las más convincentes y por qué. E incluso se podrían repartir insignias entre las personas que han resuelto el enigma o que se han aproximado más a su resolución, ya que ello podría contribuir a que la motivación fuera mayor.

En cualquier caso, hay que dejar claro que lo importante no es que descubran la verdad sino que piensen, formulen hipótesis y razonen aplicando la lógica.

RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES

1.- RECURSOS HUMANOS

Alumnos, docentes y cualquier persona (familias, expertos...) que esté dispuesta a colaborar con el proyecto.

2.- RECURSOS MATERIALES

Rory's Story Cubes, pizarra digital, conexión a Internet, diccionarios digitales y/o en papel, textos seleccionados, cuaderno del alumno... Por otro lado, los espacios físicos en los que se llevará a cabo la actividad serán, fundamentalmente, el aula y la biblioteca.

HERRAMIENTAS TIC

Las herramientas TIC empleadas variarán en función del formato digital elegido por el alumnado para llevar a cabo su producción final. Podría tratarse de un programa para la creación y edición de vídeos (YouTube, Movie Maker...), de programas para la grabación de audios (Audacity, Vocaroo...), de aplicaciones online para la creación de cómics...

SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO

- **Movimiento dentro del aula:** aprendizaje colaborativo, el cual implica:
 - Colaboración de todos los miembros del equipo (grupos heterogéneos de tres o cuatro alumnos).
 - Evaluación entre iguales.
- **Movimiento hacia dentro del aula:** puertas abiertas tanto para los trabajadores del centro (profesores de otras áreas o materias, personal no docente...) como para cualquier otra persona (familias, expertos...) que estén dispuestos a colaborar.
- **Movimiento hacia fuera del aula:** búsqueda de colaboradores.

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO Y LAS COMPETENCIAS BÁSICAS¹

COMPETENCIAS BÁSICAS	OBJETIVOS DEL CURRÍCULO
Competencia en comunicación lingüística	● Capacidad para comprender y analizar textos escritos y audiovisuales. ● Capacidad para expresar pensamientos, hechos u opiniones de forma oral y escrita. ● Capacidad para interactuar con otras personas de manera adecuada.
Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud	● Capacidad para utilizar procesos de la indagación científica para llegar a una decisión o conclusión basada en pruebas.
Competencia para aprender a aprender	● Capacidad para organizar su propio aprendizaje, evaluarlo y, en caso de necesidad, buscar información y apoyo.
Competencia para el tratamiento de la información y competencia digital	● Capacidad para utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC).
Competencia social y ciudadana	● Capacidad para colaborar con los demás de una manera eficaz y constructiva.
Competencia en cultura humanística y artística	● Capacidad para apreciar y disfrutar de las producciones tanto escritas como audiovisuales.
Competencia para la autonomía e iniciativa personal	● Capacidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo. ● Capacidad para planificar, gestionar y asumir retos para alcanzar unos objetivos determinados.

EVALUACIÓN

Se evaluará no solo el producto final sino todo el proceso. Para ello se emplearán diferentes herramientas:

- Cuestionarios de autoevaluación y coevaluación.
- Hojas de control del proceso.
- Observación de la clase.

¹ Las competencias básicas que se recogen aquí están formuladas tal y como aparecen en el BOPV (Boletín Oficial del País Vasco).