**Título** de la práctica educativa: Retar a los grupos marcados a través de proyectos: Fieles y traidores.

**Profesor/es participante/s** en la Jornada: Alfredo Serrano de Haro Martínez

Centro educativo (opcional): IES El Escorial

1. Resumen

Los grupos marcados (PMAR, Compensatoria…) suelen reunir a alumnado con un bajo autoconcepto académico. El ABP permite retarles a mejorar esa autoconciencia, sobre todo por su componente de participación y de difusión.

* Palabras clave (de 3 a 5 palabras). Grupos específicos, ABP, autoconcepto académico.

2. Cuestión educativa a resolver

*¿Por qué?*

* Diagnóstico inicial necesidades detectadas en el aula (alumnos y docente) o el centro.

Al comenzar el curso pasado como profesor de Ámbito Lingúístico-Social de un grupo de 3ºPMAR, percibo nada más empezar los siguientes componentes:

-Desconocen casi por completo la relevancia de El Escorial para la Historia Moderna (que es aprte del temario de ese curso).

-Su motivación crece cuando la actividad que se les propone no tiene un aire estrictamente académico.

-Se desenvuelven mejor en tareas de cierta complejidad que en tareas sencillas.

* Aproximaciones teóricas que justifiquen y sobre las que se sostiene la práctica educativa.

-La metodología de Aprendizaje basado en Proyectos.

-El efecto Pigmalión.

* Objetivos educativos.

-Alcanzar un conocimiento mínimo sobre la etapa histórica en que se construye el Monasterio de San Lorenzo de El Escorial.

-Lanzar un proyecto en el que se sientan implicadas/os.

3. Contexto y participantes

* Enumeración del grupo o grupos de alumnos a los que se dirige la práctica.

-Grupo de 3ºPMAR. Cinco alumnas y tres alumnos. Perfiles académicos distintos, en cuanto a capacidades, fragilidades y puntos fuertes.

* Explicitación de los profesores y/o profesionales educativos implicados en la práctica.

-Tutora: seguimiento del grupo, y de su implicación en el proyecto.

-Profesora del ACM (Ámbito científico matemático): diseño del tablero y comunicación externa con empresas de montaje de juegos de mesa.

-Profesor del ALS: diseño del juego y de sus instrucciones.

-Profesora de Tecnología: elaboración del tablero y otros componentes del juego.

4. Descripción de la práctica

1) Propuesta del proyecto (noviembre 2018)

* + - * Al alumnado se le propone trabajar a través de proyectos. Se valoran diversas posibilidades (un corto, un juego de mesa); se opta por este último por dificultades insalvables para el primero.
      * El alumnado y el profesorado firma un compromiso de trabajo.

2) Diseño del juego (noviembre-diciembre 2018)

* + - * Por un lado, se analiza cómo se crea un juego de mesa, leyendo las instrucciones de wikihow y practicando con varios juegos (Laberinto mágico, Risk, Catán).
      * Por otro, se elabora un path para que sueñen cómo puede ser el juego. A través de él, se decide la mecánica de forma dialogada. El resultado es sorprendentemente bueno.

3) Elaboración de un prototipo (enero-abril 2019)

* + - * Se celebra una reunión del grupo con el profesorado implicado y se reparten las tareas antes mencionadas.
      * En cada materia se trabaja y se evalúa la parte que le corresponde.

4) Puesta a prueba del prototipo (mayo 2019)

* + - * Juego por parte del propio grupo, de otros grupos del IES, de familias nuestras.
      * Corrección de errores.

5) Difusión del juego (mayo-junio 2019; abortada)

* + - * Contacto con la dirección del IES, empresas de montaje de juegos y ayuntamiento de El Escorial para su creación definitiva.
      * Decisión prácticamente unánime del alumnado de no seguir adelante con el proyecto.

5. Criterios y herramientas de observación y validación

* Enumeración los criterios de observación de la práctica.

1) Asambleas de discusión con el grupo.

2) Reuniones semanales del equipo docente.

* Explicitación de las herramientas utilizadas para la validación de la práctica

1) Retroalimentación continua entre el profesorado.

2) Valoración en grupo del trabajo del alumnado.

3) Cuaderno de aula en que se recoge el trabajo y el reparto de responsabilidades.

6. Resultados y discusión

Fieles y traidores respondió bien a su nombre. El alumnado sintió una extrema fidelidad por parte de su grupo de profesores. Sintieron que les llevaban a un aprendizaje que no se habían planteado que llegaran a desarrollar. En concreto, sintieron cómo aprendían acerca de la época estudiada, y se vieron capaces de elaborar un producto, un juego de mesa, que sabían que era suyo, y que era mucho más digno y atractivo de lo que nunca habríamos pensado, ni ellos ni nosotros. En definitiva: un alumnado que se veía como “malo”, consiguió elaborar un gran producto.

Si bien el grado de motivación y de implicación fue alto, el final del proceso nos descolocó sumamente. El equipo de profesores no llegamos a conclusiones, pero sí percibimos que no habíamos contado lo suficiente con:

* Los roles de liderazgo entre el propio grupo, y cómo eso marcaba las decisiones.
* El miedo escénico a verse excesivamente expuestos, pasando de ser alumnos “marcados” a alumnos “modelo”.

Otros componentes son muy propios del ABP: dificultad para cumplir los plazos, problemas para coordinar el trabajo de un grupo de profesorado sin que haya horas para ello.

7. Líneas de mejora y futuro

Como siempre con el ABP, mayor previsión y coordinación. Y, por parte del profesorado, un mayor realismo acerca de dónde está el alumnado.