

CONCURSO ODS SPAIN - ESCENARIO DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Music Walk

AUTORA: Ana Vaqueiro Rodríguez

CENTRO: Conservatorio Profesional de Música de Vigo

CIUDAD: Vigo

DESCRIPCIÓN: ejemplo de utilización de la técnica de Design thinking (pensamiento de diseño) en una actividad de clase. Es aplicable a cualquier nivel educativo, curso y materia. En mi caso está pensada para un grupo de 3º de grado elemental (10-12 años) de la asignatura de Educación auditiva. Mediante la planificación y elaboración de un juego educativo los alumnos trabajarán el dictado melódico de una forma diferente a la vez que desarrollan las inteligencias musical, lógico-matemática, cinético-espacial, lingüística, intrapersonal e interpersonal.

IDIOMA: español

DOMINIO: música y TIC

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

- **FASE 1: observar (análisis del problema)**
Actividad 1.1: durante la clase probamos algunas webs y juegos existentes para la práctica del dictado musical, tomando nota de lo que más nos gusta de cada una y de lo que podríamos mejorar
Actividad 1.2: continuamos en casa probando webs y juegos y tomando nuestras notas sobre cada una.
- **FASE 2: definir**
Tenemos que resumir en 10 características cómo sería nuestro juego ideal para practicar dictados.
Actividad 2.1: cada alumno anotará de forma individual sus 10 características durante 5 minutos.
Actividad 2.2: mediante la puesta en común en grupos de 4 alumnos durante otros 5 minutos, cada grupo elegirá las 10 características imprescindibles para el juego que crearán.
- **FASE 3: idear**
Actividad 3.1: cada uno de los alumnos hará en 5 minutos una representación gráfica de su juego ideal, teniendo en cuenta las 10 características elegidas anteriormente.
Actividad 3.2: en los mismos grupos de la actividad 2.2, durante 8 minutos cada uno de los miembros del grupo explicará su idea a los demás y se elegirá la que guste más al grupo.
- **FASE 4: prototipar**
Actividad 4.1: durante una clase entera cada grupo utilizará Scratch para crear el formato de su juego.
Actividad 4.2: cada miembro del grupo creará en casa una de las pantallas/niveles del juego.
- **FASE 5: compartir**
Actividad 5.1: en la siguiente clase cada grupo probará los juegos de los demás grupos

durante 10 minutos.

Actividad 5.2: cada grupo recibirá feedback de los demás grupos . Cada uno tendrá que decirles 2 cosas que les gustaron de su juego y 1 que creen que se podría mejorar.

Actividad 5.3: teniendo en cuenta las sugerencias de los compañeros cada grupo elaborará su versión definitiva del juego.

- **FASE 6: presentar**

Actividad 6.1: en la siguiente clase cada grupo hará una demostración de su versión definitiva del juego.

Actividad 6.2: todos los alumnos evaluarán los juegos mediante unos items recogidos por el profesor en un cuestionario que entregarán al finalizar todas las presentaciones.