1. Qué hemos hecho hasta ahora: lecturas, investigaciones, actuaciones, programaciones, producción de materiales y aplicación en el aula, etc.

Hasta la fecha se ha avanzado en varios subproyectos que se están realizando desde el grupo de trabajo.

-Proyecto Ouroboros: Guión del primer capítulo de la historia, creación del arte audiovisual de la introducción a la historia, varias tormentas de ideas y documentos compartidos para la realización del segundo capítulo. Recopilación de imágenes para inspiración de los alumnos y presentación con las mismas.

Actualmente los alumnos de 3ºESO se encuentran realizando fondos en INKSCAPE con la temática.

-Proyecto Ilustres Andaluces: Realización de la primera fase de un videojuego para conocer ilustres andaluces intercambiando un breve diálogo con ellos donde se muestran datos sobre su persona y logros. Ya se ha realizado la primera fase "Málaga" y los alumnos de distintos cursos han realizado una tarea de Beta Testeo del mismo.

-Proyecto "Elige tu aventura": Realizado un prototipo del mismo realizado en Scratch que se trabajará en inglés para contar una historia donde en distintos pasos tendrá algunas elecciones que variarán el final de la historia. Algunos grupos de alumnos empezarán en breve a trabajar con la herramienta Scratch (los mismos que luego tratarán este tema en inglés)

Es un proyecto de Story Telling con Scratch, en el cual se diseñará una historia del tipo "Elige tu aventura": Para ello, y aprovechando la asistencia de Antonio a un curso de Programación y Robótica Educativa en el Aula impartido recientemente en el Polo Digital y coordinado por el CEP de Málaga, he realizado un prototipo del mismo. Se puede consultar en este enlace: <https://scratch.mit.edu/projects/368718004/>

 Se trata de un proyecto transversal donde intervendrán los integrantes de este grupo que imparten inglés, tecnología y EPVA. En dicho proyecto participará alumnado de 3º de ESO. La tarea a realizar será un libro virtual ilustrado en inglés usando Scratch.

2. ¿Qué dificultades estamos encontrando en el contenido y la organización del grupo? Y analiza el nivel de consecución de los objetivos propuestos.

Muchas de las herramientas son nuevas para todo el grupo y estamos aprendiendo a utilizarlas a la vez que creamos proyectos con ellas. Por otra parte la organización es siempre una tarea difícil en el método de dividir proyectos complejos y repartir las tareas entre los miembros.

El videojuego de Ilustres Andaluces como proyecto sobrevenido para realizar una actividad en principio para el día de Andalucía y que posteriormente continuaremos hasta completarlo ha supuesto un extra de trabajo repentino y con fecha límite para poder realizar alguna actividad con los alumnos en aquella fecha.

Con todo eso los proyectos están saliendo adelante, todo el mundo está aportando trabajo para que esto sea así y los alumnos que han colaborado en ciertas partes o han utilizado los subproductos de este grupo han quedado encantados y motivados.

El primer proyecto, aunque con una buena historia es la más compleja y la que más cuesta coordinarse para continuarla, puede que se proponga para seguirla poco a poco en continuaciones de este grupo de trabajo en años posteriores.

3. ¿Qué propuestas podemos hacer entre todos y todas para mejorarlo?

Poco espacio para la mejora en algo que está funcionando bien. Quizá quedar más de acuerdo en detalles en los que la producción sea distribuida como por ejemplo los diálogos de los "Ilustres" que tenían longitudes y acercamiento dispares a los personajes. También sobre ese mismo proyecto buscar más iconos típicos de cada provincia para volver más temático el juego tipo "plataformas"