



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

**Inmersión en la Edad Media a través de la
gamificación y la música como elementos
complementarios: una perspectiva
interdisciplinar**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Damià Domingo Pla
Tipo de trabajo:	Trabajo de Fin de Grado Proyecto de intervención educativa
Área:	Ciencias Sociales
Director/a:	Raquel Gil Fernández
Fecha:	18/06/2020

Resumen

El presente Trabajo de fin de Grado plantea un proyecto de intervención educativa basado en el encuentro de las Ciencias Sociales, y más concretamente la Historia, con la Música mediante la gamificación del contenido. A partir de una narrativa que plantea una inmersión educativa en la Edad Media, se plantea una secuencia de actividades basadas en el juego y en la experimentación musical con vocación de aprendizaje activo, cooperativo, experiencial y desde el prisma colectivo. La premisa de esta propuesta de naturaleza interdisciplinar es crear ambientes educativos transversales, integrales, significativos y motivadores para crear percepciones positivas y predisposición al trabajo de temáticas históricas en Educación Primaria. El resultado final es optimista y sugiere que los caminos de encuentro entre las artes, especialmente la Música, y las Ciencias Sociales ofrecen perspectivas efectivas para renovar las respectivas didácticas hacia una visión más integrada de la educación.

Palabras clave: Historia; Ciencias Sociales; gamificación; Música; aprendizaje interdisciplinar.

Índice de contenidos

1. Introducción.....	8
2. Objetivos del trabajo	9
3. Marco teórico	10
3.1. La gamificación: definición y características.....	10
3.1.1. El juego como estrategia educativa	10
3.1.2. La gamificación educativa	11
3.1.3. Beneficios, limitaciones y aclaraciones	13
3.2. Gamificación en Ciencias Sociales	14
3.3. Aprendizaje interdisciplinar en Ciencias Sociales	15
3.4. Música y aprendizaje integral	17
3.5. Herramientas y estrategias didácticas usadas en el proyecto	18
4. Contextualización	20
5. Proyecto de intervención educativa.....	21
5.1. Introducción y justificación.....	21
5.2. Referencias legislativas	21
5.3. Objetivos y competencias del proyecto	22
5.3.1. Objetivos curriculares generales.....	22
5.3.2. Objetivos del área de Ciencias Sociales	23
5.3.3. Competencias trabajadas.....	23
5.3.4. Correlación de objetivos y competencias	25
5.4. Contenidos que se abordan	25
5.5. Metodología.....	27
5.6. Planificación Temporal.....	29
5.7. Actividades	30

5.8. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje	41
5.9. Sistema de evaluación	42
5.9.1. Criterios de evaluación.....	43
5.9.2. Instrumentos de evaluación.....	44
5.9.3. Rúbricas de evaluación.....	45
6. Conclusiones.....	46
7. Consideraciones finales	48
8. Referencias bibliográficas.....	49
9. Anexos	53
9.1. Dinámicas, mecánicas y componentes	53
9.1.1 Niveles de la pirámide y implicaciones	53
9.1.2 Recompensas de cada sesión.....	55
9.1.3. Plantilla de avance de niveles (DIN A3).....	62
9.2. Materiales didácticos de las actividades	63
9.2.1. Guion 1 (sesión 1).....	63
9.2.2. Vídeo 1 (sesión 1)	63
9.2.3. Plantillas de escudos (sesión 1).....	64
9.2.4. Carta 1 (sesión 2).....	65
9.2.5. Pirámide feudal para plastificar (sesión 2).....	65
9.2.6. Carta 2 (sesión 4).....	66
9.2.7. Ejemplos de vestimentas medievales (sesión 4).....	66
9.2.8. Dossier de trabajo 2 (sesión 5).....	66
9.3 Materiales didácticos musicales	73
9.3.1. Melodía de aviso I	73
9.3.2. Canción 1	74

9.3.3. Música de ambiente 1 (sesión 1)	75
9.3.4. Ritmos musicales (sesión 2)	76
9.3.5. Música de ambiente 2 (sesión 4)	76
9.3.6. Polirritmia (sesión 5)	77
9.3.7. Canción 2 (sesión 6)	78
9.3.8. Variación de la Melodía de aviso 1 (sesión 6)	79
9.3.9. Melodía de aviso 2	80
9.3.10. Ejemplos de bases musicales y rítmicas para hacer las canciones (sesión 9).....	81
9.3.11. Canción 1 – ampliación (sesión 11).....	82
9.4. Instrucciones y detalles de las actividades	84
9.4.1. “Juego de la evolución medieval” (sesión 2)	84
9.4.2. “Parcelas y campesinos” (sesión 3).....	85
9.4.3. “Asalto al castillo” (sesión 5).....	86
9.4.4. Debate - guion (sesión 6)	91
9.5. Escalas de calificación de cada actividad	92

Índice de tablas

Tabla 1. CS. Competencias del ámbito de Conocimiento del Medio social y cultural	24
Tabla 2. CM. Competencias del ámbito artístico.....	24
Tabla 3. Correlación de objetivos y competencias trabajadas en el proyecto.....	25
Tabla 4. Contenidos del ámbito de Conocimiento del Medio social y cultural.....	26
Tabla 5. Contenidos del ámbito artístico.....	26
Tabla 6. Estamento, niveles y tipos de roles sociales.....	28
Tabla 7. Distribución del horario del grupo-clase de quinto de Primaria	29

Tabla 8. Distribución de las sesiones del proyecto en el calendario.....	30
Tabla 9. Escala de calificación en la evaluación según el Decret 119/2014.....	42
Tabla 10. Relación de criterios de evaluación, objetivos, resultados de aprendizaje y sesiones	43
Tabla 11. Ejemplo de escala de calificación de una sesión	44
Tabla 12. Rúbricas de evaluación según criterio de evaluación.....	45
Tabla 13. Roles, ventajas y responsabilidades de cada nivel (implicaciones).....	54
Tabla 14. Ejemplos de retos para “Parcelas y campesinos”	85
Tabla 15. Correspondencia numérica para las escalas de calificación.....	92

Índice de figuras

<i>Figura 1. Amuleto mágico, montado y resultado final (https://www.freepik.es/)</i>	<i>55</i>
<i>Figura 2. Pergamino de la propiedad (Wikimedia Commons y Public Domain Vectors).....</i>	<i>56</i>
<i>Figura 3. Recursos para la actividad “Parcelas y campesinos” (https://pixabay.com/)</i>	<i>57</i>
<i>Figura 4. Bolsón del mercader (Wikimedia Commons)</i>	<i>58</i>
<i>Figura 5. Pluma de la sabiduría (http://www.freepik.com)</i>	<i>58</i>
<i>Figura 6. La bandera del ejército (Wikimedia Commons)</i>	<i>59</i>
<i>Figura 7. La cruz sagrada (Wikimedia Commons)</i>	<i>59</i>
<i>Figura 8. Títulos nobiliarios (Wikimedia Commons y https://publicdomainvectors.org/)</i>	<i>60</i>
<i>Figura 9. Corona real (http://papelisimo.es/)</i>	<i>61</i>
<i>Figura 10. Plantilla de avance de niveles (elaboración propia y http://www.freepik.com)</i>	<i>62</i>
<i>Figura 11. Plantillas de escudos (http://www.freepik.es)</i>	<i>64</i>
<i>Figura 12. Pirámide feudal para plastificar (Wikimedia Commons)</i>	<i>65</i>
<i>Figura 13. Ejemplos de vestimentas medievales (Wikimedia Commons)</i>	<i>66</i>
<i>Figura 14. Imagen 1, Neumas – Dossier de trabajo 2 (Flickr)</i>	<i>67</i>

<i>Figura 15. Imagen 2, Juglares – Dossier de trabajo 2 (Wikimedia Commons)</i>	68
<i>Figura 16. Imagen 3, Guillem de Berguedà – Dossier de trabajo 2 (Wikimedia Commons)</i>	69
<i>Figura 17. Imagen 4, Música sacra y profana – Dossier de trabajo 2 (Wikimedia Commons)</i>	70
<i>Figura 18. Melodía de aviso 1 (elaboración propia y https://flat.io)</i>	73
<i>Figura 19. Ritmos musicales (elaboración propia y https://flat.io).....</i>	76
<i>Figura 20. Polirritmia (elaboración propia y https://flat.io)</i>	77
<i>Figura 21. Variación de la Melodía de aviso 1 (elaboración propia y https://flat.io)</i>	79
<i>Figura 22. Melodía de aviso 2 (elaboración propia y https://flat.io)</i>	80
<i>Figura 23. Plantilla 1 de la actividad “Asalto al castillo” (elaboración propia).....</i>	86
<i>Figura 24. Plantilla 2 de la actividad “Asalto al castillo” (elaboración propia).....</i>	89
<i>Figura 25. Plantilla 3 de la actividad “Asalto al castillo” (elaboración propia).....</i>	90

1. Introducción

A partir de las Ciencias Sociales y la Historia se explica la sociedad y su evolución. Esto empaña a todas las ramas del conocimiento, pues los avances en el campo del saber (científico, tecnológico, filosófico, moral, etc.) guardan estrecha relación con la estructura social y el pensamiento de cada época. Su relevancia en el currículum escolar es evidente. En consecuencia, es interesante y necesario explorar las relaciones que se establecen entre las Ciencias Sociales y el resto de materias (Maas, Orta, Quintà, Sabulsky y Trigos, 2014). Uno de los ámbitos que más buenos resultados pedagógicos está ofreciendo fruto de las renovaciones educativas actuales es el artístico. Más concretamente, el musical ha sobresalido en diversos aspectos (Filella-Guiu, Gustems-Carnicer y Oriola-Requena, 2018). La Música, una asignatura tradicionalmente con baja consideración social (Leganés y Pérez, 2012) ha demostrado ser una herramienta para potenciar la motivación y la creatividad del alumnado (Arias, Egea y Clares, 2017). Puede ser especialmente sugestivo ahondar en las posibilidades que puede brindar la música en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, donde aún hay mucho terreno para explorar (Leganés y Pérez, 2012).

A partir esta premisa se ha diseñado un proyecto educativo con metodologías activas y participativas mediante la gamificación del contenido. La música es el elemento que acompaña la narrativa y posibilita una aprendizaje interdisciplinar e integral (Filella-Guiu, Gustems-Carnicer, J. y Oriol-Requena, S., 2018). Para tal cometido, se ha escogido el conjunto de contenidos que brinda el período histórico de la Edad Media. El mundo musical de los trovadores sirve de hilo conductor de una secuencia de actividades que propicia una inmersión personal en la vida de la Edad Media, siguiendo las tendencias constructivistas que abogan por un aprendizaje vivencial desde la experiencia y las interacciones sociales (Bronckart y Shneuwly, 2008). La llegada de las tendencias contrasocializadoras en la enseñanza de la Historia pone de relieve la necesidad de analizar los cambios, las crisis y el papel de todos los actores de la sociedad. Los hitos militares y el nombre de los personajes poderosos de una época no cobran la relevancia de antaño. Se analiza la sociedad en su totalidad, haciendo ahínco en importancia del colectivo, pues, en el desarrollo de la Historia, los actores sociales individuales no hubieran llegado muy lejos sin el propio colectivo. Los sujetos tienen que entenderse dentro de un tejido social (Pagès y Santisteban, 2014). El presente proyecto pretende hacer vivir la Historia desde este enfoque colectivo.

2. Objetivos del trabajo

Objetivo general

1. Diseñar un proyecto educativo sobre la Edad Media a través de la aplicación de una metodología motivadora y significativa basada en la gamificación que integre el uso de la música como elemento transversal y motivador para el logro de un aprendizaje interdisciplinar y la creación de percepciones positivas y predisposición al trabajo de la historia.

Objetivos específicos

1. Desarrollar una secuencia lógica y exhaustiva de actividades sobre la Edad Media para un curso de quinto de Primaria.
2. Aplicar la música como herramienta transversal en el aprendizaje curricular de las Ciencias Sociales y como elemento para la educación integral.
3. Realizar una búsqueda bibliográfica sobre gamificación y uso de la música como herramienta de apoyo del aprendizaje en el currículum para aplicar los resultados de esta búsqueda en la propuesta del trabajo.
4. Evaluar la aportación del aprendizaje interdisciplinar y transversal en la educación integral como elemento de calidad pedagógica y de futuro.

3. Marco teórico

En los siguientes párrafos se desarrollan con detalle los fundamentos metodológicos, las estrategias y las herramientas claves del presente trabajo.

3.1. La gamificación: definición y características

Gamificación (o ludificación) puede definirse como la aplicación de elementos de los juegos en ambientes que no son lúdicos de por sí con el fin de aumentar la motivación de los participantes y motivar a la acción. Se busca asegurar el *engagement*, palabra inglesa de imposible traducción literal al castellano, es decir, el deseo de seguir jugando (Kapp, 2012). Su origen proviene del mundo laboral y del marketing a finales de la primera década del siglo XXI, pero se aplica en otros contextos como el educativo (Domínguez, A. et al., 2013). Aunque la gamificación originalmente se inspiró en el mundo de los videojuegos, ludificar puede no implicar el uso de videojuegos (Gómez, 2014).

Gamificar no significa crear un juego o un videojuego por completo, teniendo que construir y diseñar una red holística y sistemática que albergue el proyecto (EDUCAUSE, 2011). Se puede gamificar de manera efectiva solo con el uso de algunos elementos como una buena narrativa o un sistema de recompensas (Kapp, 2012), creando un contrato lúdico, es decir, una serie sencilla de reglas aceptadas por los usuarios que orientan la acción para conseguir metas o superar desafíos (Gómez, 2014).

La raíz etimológica de la palabra “gamificación” proviene del sustantivo anglosajón *game*, que significa “juego” en inglés. Para ahondar en el concepto, es preciso atender a la definición de “juego” con el fin de saber cuáles son sus características fundamentales (Gómez, 2014).

3.1.1. El juego como estrategia educativa

De entre la abundante bibliografía que se ha ocupado de definir el concepto de “juego”, es especialmente ilustradora la definición de Koster (2005, citado en Kapp, 2012): “Un juego es un sistema en el cual un grupo de jugadores se implican en un reto abstracto, definido a partir

de reglas, interacción y retroalimentación, y reciben resultados cuantificables, a menudo provocando una reacción emocional” (p. 34)¹.

Los elementos clave que emanan de la definición son: reto, reglas, interacción, retroalimentación, resultado cuantificable y reacción emocional. A la hora de gamificar una clase habrá que implicar a los alumnos (jugadores) en la superación de un reto que les interpele, haciéndolos interactuar y viéndose retroalimentados constantemente, dentro de un sistema en el que hay unas reglas y en el cual pueden experimentar una reacción emocional. Superar el reto implicará obtener un resultado cuantificable, bien definido desde el inicio y anhelado por los alumnos. El reto es abstracto, pues representa una versión de un sistema mucho más amplio (Kapp, 2012).

Los juegos no han estado bien vistos en la educación durante mucho tiempo, pero esto ha cambiado (Martins, Bottenuit Junior, Marques y Silva, 2016) y se han aportado datos científicos que justifican la acción positiva del juego en los procesos de aprendizaje (Contreras, 2016; Chowanda y Chowanda, 2016; de Frutos, 2014). Jugar, y por ende interactuar positivamente con un sistema gamificado, ayuda a experimentar con nuevas identidades, a probar los propios límites y a explorar la toma de decisiones y sus consecuencias (Bonk y Dennen, 2005, citado en Contreras, 2016). Además, motiva al aprendizaje (Kenny y McDaniel, 2011, citado en Contreras, 2016) y propicia el desarrollo de habilidades sociales (Perrota et al., 2013, citado en Contreras, 2016) y habilidades cognitivas (Bonk y Dennen, 2005, citado en Contreras, 2016), tales como mejorar la atención, la concentración, la planificación de estrategias (Kirriemuir y McFarlane, 2004, citado en Contreras, 2016), el pensamiento lógico y la resolución de problemas (Higgins et al., 1999, citado en Contreras, 2016).

3.1.2. La gamificación educativa

La gamificación en la educación formal se entiende como el uso de elementos del juego en ambientes tradicionales de aprendizaje para motivar y enganchar al estudiante al proceso educativo (Domínguez, A. et al., 2013; Kapp, 2012). En la misma dirección de la definición de juego propuesta en el apartado anterior, Hunter y Werbach (2015) concretan cuáles son los

¹ Traducido del inglés.

elementos del juego que pueden aplicarse en el contexto educativo y los agrupan en: mecánicas, dinámicas y componentes.

Las dinámicas son las líneas estructurales del proyecto gamificado que marcan la dirección y la evolución del juego (Teixes, 2015). No determinan específicamente qué se tiene que crear, sino que guían y condicionan el uso y aparición de las mecánicas y los componentes. Estas dinámicas son: las emociones, la narrativa, la progresión, las relaciones y las restricciones. Todas ellas son complejas y se prestan a la mejora a partir de su evaluación y reevaluación, siguiendo un proceso de ensayo-error (Hunter y Werbach, 2015).

Las mecánicas son los procesos básicos que guían la acción para involucrar al jugador. Son los elementos que se utilizan para implementar las dinámicas que se han citado. Algunas de las mecánicas más destacadas son los retos o desafíos, la competición, la cooperación, las oportunidades, la retroalimentación (o *feedback*), las recompensas, la adquisición de recursos, las transacciones y los turnos (Hunter y Werbach, 2015).

Los componentes están directamente relacionados con las mecánicas al ser herramientas, eventos o recursos que sirven para transformar en realidad la mecánica que quiera aplicarse. En la presente propuesta se emplea un sistema de recompensas, no a modo de clasificación, sino para incentivar el progreso personal a partir de la obtención de objetos y amuletos (que pueden ser físicos o simbólicos, según se detalla en el Anexo 9.1.2); un avatar común, pues para cohesionar el grupo en el avance de la historia se tendrá que consensuar un nombre como familia medieval y unos símbolos heráldicos; las medallas o emblemas; los niveles, detallados en Metodología (p. 27) y el Anexo 9.1.1; los puntos para superar ciertas actividades; los combates; la creación de equipos; los bienes virtuales; y los turnos (Hunter y Werbach, 2015). Aunque Hunter y Werbach (2015) no la citen explícitamente, la estética puede considerarse un componente especialmente relevante (Teixes, 2015; Kapp, 2012; Aranda y Caldera, 2018), sobre todo en las etapas de Educación Primaria. De hecho, en el presente proyecto, la estética tiene gran importancia, como se detalla posteriormente.

Kapp (2012) destaca que, por sí mismas, las mecánicas (y por ende los componentes) son insuficientes para crear una experiencia lúdica de aprendizaje exitosa. Es necesario entender el sistema gamificado de forma holística para asegurar el *engagement*. En este sentido, el papel del profesor para regular y gestionar los elementos es fundamental.

Como se ha repetido, ludificar es una manera de despertar la motivación del estudiante. Esta motivación puede ser extrínseca o intrínseca (Aranda y Caldera, 2018). La extrínseca es la que se genera a partir de factores externos, como recompensas, que proporcionan placer o satisfacción al jugador, una satisfacción que la tarea en sí misma no proporciona. La intrínseca es la satisfacción que genera una tarea por el mismo hecho de realizarla, sin necesidad de factores externos. En un proceso gamificado se busca la motivación intrínseca. Los elementos del juego despiertan primero la extrínseca para propiciar la intrínseca a medida que avanzan las dinámicas (Borrás-Gené, 2015).

Una pieza esencial a la hora de gamificar es el tipo de jugadores para los que se plantea un proyecto gamificado (Domínguez, A et al., 2013). Teixes (2015) plantea 4 tipos de jugadores: los asesinos, competitivos, les gusta ganar, aunque sea por encima de los demás; los conseguidores (o *achievers*), ganar no es su prioridad, aspiran a las recompensas y en hacer las tareas correctamente; los socializadores, que juegan para conectar con los demás, buscan la parte social del juego; y los exploradores, les estimula la parte del entorno del juego, son proclives a probar partes nuevas.

Para asegurar el éxito de un sistema gamificado es clave plantearlo conociendo tanto los diferentes tipos de jugadores como los roles sociales que desarrolla cada jugador dentro del grupo-clase de forma habitual. Las dinámicas y mecánicas deben plantearse en consecuencia (Aranda y Caldera, 2018).

3.1.3. Beneficios, limitaciones y aclaraciones

Más allá de los beneficios apuntados en los apartados anteriores, de modo más genérico, el uso de la gamificación educativa promueve un desarrollo didáctico donde el alumnado pueda aprender con sensación de fluir, sin plantear las clases directamente como una sesión lúdica (Esnaola y Levis, 2008). Se crea la sensación de inmersión en las actividades, esa sensación que hace perder el sentido del espacio y del tiempo, la misma pasión que los alumnos pueden mostrar jugando a un juego de mesa o a un videojuego (Gómez, 2014). Esto es lo que apunta la teoría del flujo o del *flow*, una de las bases teóricas del mundo de la gamificación (Teixes, 2015). Por consiguiente, se promueve un aprendizaje significativo (Colomer y Sánchez, 2018)

y se fomenta una actitud de aprendizaje permanente, favoreciendo la metacognición de los propios aprendizajes (Gómez, 2014).

A modo de conclusión, es necesario aclarar que la gamificación no pretende trivializar el aprendizaje. Es una manera de potenciarlo. Se utilizan elementos del juego para conseguir unos objetivos concretos: no se juega para pasar el rato (Gómez, 2014). Asimismo, el diseño de ambientes de aprendizaje lúdicos no es fácil y conlleva una carga importante de reflexión, planificación y ensayo-error. De la planificación, adaptación e intervención del docente dependerá el éxito de la práctica gamificada. Por último, es importante recordar que no es adecuado gamificar cualquier situación educativa. Gamificar no es una panacea educativa. Es necesario saber leer en qué situaciones puede ser útil y no usarla en exceso (Glover, 2013).

3.2. Gamificación en Ciencias Sociales

Ludificar el área de Ciencias Sociales (CCSS en adelante) puede ser una estrategia muy enriquecedora (Martins et al., 2016; Colomer y Sánchez, 2018; Gómez, 2018). Gómez (2014) apunta que la gamificación puede ayudar a potenciar las competencias del área de CCSS si se aplican las dinámicas y mecánicas adecuadas, por ejemplo, creando un sistema que potencie los sentimientos de pertenencia a un grupo y a la sociedad de manera positiva; creando un compromiso en el aprendizaje de las CCSS; fomentando la interacción cooperativa en vez de la competitiva; desestructurando y horizontalizando las relaciones de poder en un grupo-clase; motivando el aprendizaje conceptual; y aportando fluidez al proceso de aprender contenidos que pueden ser difíciles de ser asimilados con otras estrategias metodológicas.

La gamificación contribuye a la competencia social y ciudadana desde múltiples perspectivas. A nivel socioemocional, con un buen acompañamiento del docente, puede trabajarse el componente intrapersonal, el interpersonal, el manejo del estrés y la ansiedad, la adaptación y el estado de ánimo (Aranda y Caldera, 2018). Además, en el proceso de construcción de un ciudadano activo en la sociedad, hay la posibilidad de ofrecer una mirada social desde todos los ángulos para un abordaje integral del contenido. A través de las clases, puede darse a entender que los procesos sociales nunca se han hecho en solitario, remarcando la importancia del colectivo, pues los actores sociales individuales, sin el colectivo, no hubieran llegado muy lejos. Así se resalta la importancia del propio papel como sujeto social y el de los

actores históricos en un tejido social (Gómez, 2014). Aún puede irse más allá, pues los sistemas gamificados, a través del juego, pueden “aumentar nuestra capacidad de percepción poniéndonos en los lugares de los otros, descentrarnos como lectores que observan el transcurrir de la historia para sumergirnos como actores implicados en la situación” (Esnaola y Levis, 2008, p. 58). Y, desde esta perspectiva, se puede generar un análisis crítico de las problemáticas sociales de los momentos históricos (Gómez y Ortega, 2019).

De manera más específica, pueden encontrarse investigaciones que certifican que ludificar o emplear juegos de simulación histórica es un mecanismo válido, útil y eficiente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia (Gómez, 2018; Martins et al., 2016; Valverde, 2010; Busarello, 2014) y también concretamente del medievalismo (Martins et al., 2016; Admiraal, W., Akkerman, S. y Huizenga, J., 2008). Un sistema gamificado bien planteado puede favorecer la trasposición didáctica de contenidos y fuentes históricas difíciles de interpretar mediante otras estrategias que el simple uso del libro de texto. Por ejemplo, mediante el empleo de elementos mediadores entre los alumnos y los objetos de conocimiento (Martins et al., 2016). Organizados estratégicamente, los ambientes gamificados pueden ayudar a la construcción del pensamiento histórico, propiciando la toma de consciencia histórico-temporal, fomentando la imaginación y contextualización histórica, comprendiendo y analizando la causalidad y trabajando fuentes históricas (Colomer y Sánchez, 2018). Además, consiguen crear contextos de aprendizaje constructivistas, donde la memorización pasa a un segundo plano y se reafirma la formación de un sujeto que observa, valoriza e interpreta las acciones humanas (Martins et al., 2016).

3.3. Aprendizaje interdisciplinar en Ciencias Sociales

Delante de una falta de consenso en el mundo académico para definir y delimitar el término interdisciplinariedad, Pombo (2013) diferencia entre: multidisciplinariedad (o pluridisciplinariedad), que implica un primer nivel de relación entre distintas disciplinas, poniéndolas en paralelo y proponiendo un aprendizaje aditivo; interdisciplinariedad, que implica un segundo nivel de relación, donde hay una convergencia, un cruzamiento o una complementariedad; y transdisciplinariedad, que implica un tercer nivel donde hay una fusión, entendiendo las disciplinas como un todo. Partiendo de estos conceptos, el presente trabajo

propone un aprendizaje interdisciplinar integrado donde el contenido de CCSS converge, se cruza y se complementa con otras áreas del conocimiento.

En el campo educativo, el aprendizaje interdisciplinar supone uno de los retos educativos de futuro para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje menos fragmentado (Cole, 2011). Si bien la separación académica fue necesaria para ordenar el conocimiento y fomentar la especialización (Pombo, 2013), las perspectivas de futuro avanzan hacia una educación que entienda los conocimientos de las diferentes áreas como un todo aplicable en un mismo contexto (Cole, 2011; Maas, 2014), fomentando el aprendizaje por competencias que marca la actual legislación educativa de ámbito estatal. En el terreno de la Educación Primaria, el aprendizaje interdisciplinar ofrece la posibilidad de un cruce de contenidos entre distintas materias, eliminando barreras entre disciplinas, facilitando un aprendizaje holístico (Maas et al., 2014).

Diversos proyectos han mostrado el éxito y la eficiencia de la educación interdisciplinar en el área de CCSS (Alcaraz-Rodríguez et al., 2018; Báez, 2019; Maas et al., 2014), demostrando su estrecha relación con el resto de campos del conocimiento. Esta relación se hace patente en el momento en que los fenómenos sociales y naturales se conciben como fenómenos complejos, cuando se hace necesario el diálogo entre disciplinas para entenderlos de forma completa (Maas et al., 2014).

Si se pone el foco en el estudio concreto de la Historia, se establecen relaciones muy prolíficas con el resto de CCSS y humanas (Maas et al., 2014), especialmente con la Literatura. El diálogo entre Literatura e Historia puede ser complejo y polémico, pues no todas las lecturas tienen o han buscado fiabilidad histórica, y eso puede propiciar la creación de creencias erróneas que el profesorado tendrá que modificar o evitar (Vieira, 2009; Huertas, 2014). Otro terreno rico para explorar son las potenciales relaciones de la Historia con la Música, la Historia de la Música, la Historia del Arte y las Ciencias del Arte, tanto por la determinante relación de la cultura, el arte y la música con su período histórico como por el potencial pedagógico de los contenidos y competencias trabajados en las asignaturas de Educación Visual y Plástica y Música, tanto en Primaria como en Secundaria (Monteagudo y Muñoz; Serrano, 2016). El presente proyecto explorará este terreno con la ayuda de la gamificación. Así, puede destacarse que gamificación, música y CCSS son complementarios, ya que el uso de juegos en la educación puede facilitar el aprendizaje interdisciplinar (Contreras, 2016).

3.4. Música y aprendizaje integral

Uno de los puntales del presente trabajo es la relación pedagógica entre las CCSS, más concretamente la Historia, y la Música. Aunque la Música ha sido poco valorada social y académicamente en la escuela tradicional y tratada, por otro lado, como una práctica elitista, las nuevas tendencias educativas apuestan por reforzar su presencia y potencial educativo en la escuela (Leganés y Pérez, 2012).

La Música es un motor de aprendizaje integral por diversos motivos (Filella-Guiu, Gustems-Carnicer, J. y Oriol-Requena, S., 2018). Según distintas investigaciones, junto con el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC en adelante), las actividades musicales son de las actividades preferidas por los estudiantes, destacando su potencial motivador intrínseco (Marí et al., 2016 citado en Filella-Guiu et al., 2018; Pueyo y Suárez, 2013, citado en Filella-Guiu et al., 2018). La actividad musical regular en grupo puede favorecer el desarrollo de la concentración, el esfuerzo, la responsabilidad y la disciplina, además de competencias socioemocionales del tipo intrapersonal e interpersonal, como el trabajo en equipo, la cohesión social, el sentimiento de pertenencia o las competencias prosociales (Filella-Guiu et al., 2018). Arias, Egea y Clares (2017) destacan su potencial para luchar contra el abandono y el fracaso escolar, probado en múltiples experiencias. Yendo más allá, “la experiencia musical activa la imaginación y la creatividad, construyendo el fundamento desde el cual actúan los procesos de cognición: percepción, atención, memoria, inteligencia, pensamiento y lenguaje” (Leganés y Pérez, 2012, p. 3).

En la teoría de las inteligencias múltiples, Gardner (2011) defiende que la inteligencia musical es una de las diferentes formas que los estudiantes tienen de aprender, poniendo en juego habilidades como la apreciación de patrones musicales, la actuación o la composición. Hablando de porcentajes de aprendizaje, el Dr. Vernon A. Magnesen (1983, p. 3, citado en Leganés y Pérez, 2012) afirma que aprendemos “el 10% de lo que leemos, el 20% de los que escuchamos, el 30% de lo que vemos, el 50% de los que vemos y escuchamos, el 70% de lo que decimos y el 90% de lo que decimos y hacemos”. Por consiguiente, a partir del canto, la composición, la escucha musical y los soportes audiovisuales, sumados al aspecto motivacional, podemos promover un aprendizaje significativo (Arias et al., 2017).

3.5. Herramientas y estrategias didácticas usadas en el proyecto

Una de las principales herramientas del presente proyecto es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ en adelante). Aunque Kapp (2012) defiende que el ABJ es una forma de gamificar, es posible y necesario establecer fronteras entre términos. El ABJ utiliza los juegos para enseñar ciertos contenidos curriculares. Los juegos son la propia herramienta para aprender. Normalmente, se adaptan o se crean juegos de mesa, videojuegos u otros tipos de juegos (que usen el espacio y el propio cuerpo, por ejemplo) y se introducen contenidos curriculares en su dinámica y/o estructura. A diferencia de la gamificación, el ABJ no usa ciertos elementos del juego para motivar al alumnado, no transforma la dinámica de la clase a partir de dichos elementos. Puede gamificarse una clase sin jugar estrictamente a ningún juego, a la vez que puede usarse un juego para aprender un contenido sin gamificar el aprendizaje (García, 2015; Glover, 2013).

La siguiente herramienta son los juegos educativos de simulación. Según de Frutos (2015), se definen como juegos en los cuales se reproduce física, virtual o imaginariamente una situación de forma hipotética y abstracta y en donde los jugadores toman decisiones. Esta situación representa solo una parte de un sistema mucho mayor y sirve para entender mejor dicho sistema. La simulación puede tener diferentes vertientes, como la de simple entretenimiento. En el caso de la presente propuesta se adopta una vertiente analítica de los hechos históricos con finalidad didáctica. Aunque los videojuegos de simulación histórica son muy valorados por su potencial educativo en la didáctica de la Historia (de Frutos, 2015), en el presente proyecto se utilizan juegos de simulación no digitales más cercanos al modelo del *role-playing* o juegos de roles. Entiéndanse como simulaciones de escenas o situaciones hipotéticas de corte histórico para comprender y empatizar con los roles de los personajes de dichas situaciones. No deben confundirse con los juegos de rol, en los que la intención, que puede ser didáctica, es interactuar de forma lúdica con un entorno mucho más amplio durante un tiempo prolongado (Abella y Grande, 2010; Valverde, 2010). Tanto la simulación educativa como el ABJ ponen el cuerpo como centro de aprendizaje, promoviendo una didáctica performativa, desde el cuerpo (Gallo, 2017).

Otra herramienta es la aplicación de actividades musicales, que suponen la principal aportación a la mecánica interdisciplinar de la propuesta. La música sirve para contextualizar la Edad Media a partir de las obras de los trovadores y la música medieval en general, creando

un ambiente de autenticidad (Arias et al., 2017; Martins et al., 2016). Para ello se recurre al canto, a la composición, a la recitación con música, a usar música de fondo, a la interpretación de ritmo y melodías y a la escucha. Una herramienta destacada son las melodías de aviso, que sirven como un interludio musical en el que los alumnos tienen que recoger o dejar lo que estén haciendo y prestar atención al profesor en el tiempo que este esté tocando la melodía con la guitarra. Es una manera sencilla y alternativa de dar instrucciones en clase sin recurrir a estilos educativos autoritarios. El resto de las actividades musicales se detallan en el apartado de la Metodología (p. 27), en Actividades (p. 30) y en el Anexo 9.3.

A nivel estrictamente musical, se usan fuentes primarias, pero con poca incidencia. En el presente trabajo se apuesta por una transposición didáctica: se han creado materiales musicales nuevos con toques de estética medieval en castellano. Aunque no se respeten totalmente los códigos de la Edad Media, la trasposición los hará más atractivos y asequibles, pues la mayoría de canciones de los trovadores están en occitano antiguo, las melodías pueden hacerse repetitivas y monótonas y, de hecho, no hay consenso académico para descifrar la notación musical de las antiguas partituras (Herrero, 1999).

Un elemento fundamental en el trabajo será el empleo de una dinámica narrativa potente para lograr una inmersión más efectiva del alumnado en la propuesta (Huertas, 2014, Esnaola, 2008). Se introducirá un propósito épico, explicado con mayor detalle en páginas posteriores, que motive a la acción (Gómez, 2014). Para ello, y como componente complementario, se buscará una estética determinada y trabajada en la cual tanto el docente como el alumnado puedan sentirse más partícipes, utilizando disfraces para acompañar los momentos en que se explique la narrativa y creando emblemas comunes. La percepción estética del discente influye en su voluntad de aceptar y ser proactivo en la propuesta de juego (González, 2014). La música también está presente en el desarrollo de la dinámica narrativa, especialmente en los momentos de introducción, cambio y final con las melodías de aviso.

A modo de síntesis, en el trascurso de los subapartados del presente marco teórico se ha puesto el foco principalmente en desarrollar los aspectos configurativos de la gamificación como principal estrategia metodológica del proyecto. Su empaste con la música y su relación con el resto de herramientas se detallan en apartados posteriores.

4. Contextualización

El municipio del centro educativo hipotético en el que se enfoca el presente proyecto es Maçanet de la Selva, en la provincia de Girona. Tiene 7006 habitantes (*Institut d'Estadística de Catalunya* [Idescat], 2018) repartidos entre el centro histórico y dos zonas residenciales. El centro del pueblo concentra un núcleo de personas con raíces familiares en el municipio. Su nivel sociocultural y económico es medio-alto. En las dos zonas residenciales hay una población mucho más heterogénea, la mayoría de origen migrante. El centro educativo se sitúa en una de estas dos zonas. En ella habitan muchas familias que han cambiado de residencia en los últimos años y provienen, en su mayoría, del área metropolitana de Barcelona. En contrapartida, el número de personas de otras nacionalidades y culturas es reducido. El nivel sociocultural y económico de la zona es medio-bajo.

El centro es de creación relativamente reciente y es una Comunidad de Aprendizaje (CPA). Forma parte de la red de colegios *Escola XXI*, que aplican metodologías innovadoras. Las asignaturas están repartidas por espacios de aprendizaje: los espacios de lenguas (donde se aprenden aspectos lingüísticos transversales y concretos del catalán y el castellano), el espacio de inglés, el de matemáticas, el espacio común de trabajo entre ciclos y los espacios reservados para el resto de asignaturas del currículo. Las familias participan activamente en la vida de la escuela. Colaboran en la realización de las clases, intervienen en los órganos de participación, gestionan espacios y dinamizan actividades y festividades especiales.

El presente proyecto se aplica a una clase de quinto de Primaria de 24 alumnos con 12 niñas y 12 niños. Las características del alumnado, extrapolables a la mayoría de clases y cursos del centro, son de cierta complejidad social. Esta complejidad no es de corte cultural, pues la mayoría de familias tienen raíces catalanas y/o españolas, sino que se traduce en una presencia importante de familias que precisan atención de los servicios sociales, dado el bajo nivel socioeconómico. El nivel de competencias académicas del alumnado es medio-bajo. Según el Proyecto Educativo de Centro, a nivel de objetivos, se prioriza trabajar competencias socioemocionales, lo cual, sumado a la aplicación de metodologías activas y motivadoras, resulta en un sano clima de convivencia social en toda la escuela, en contraposición a las problemáticas intrafamiliares de muchos alumnos.

5. Proyecto de intervención educativa

5.1. Introducción y justificación

En el transcurso de la vida escolar, puede estudiarse un mismo contenido en dos asignaturas distintas. Cuando esto ocurre, normalmente, este contenido se estudia en dos momentos del año distintos y no de forma paralela. Por ejemplo, el contexto histórico barroco, que se estudia en las asignaturas de Historia, Música y Lenguas. Esto puede entorpecer el establecimiento de conexiones significativas entre los contenidos de cada materia en dicho contexto, pues el estudiante puede hallarse confundido o desubicado en la línea temporal.

El hecho de aunar los contenidos de las disciplinas de Historia y Música conecta los conocimientos de las dos áreas y sitúa al educando de manera más completa en el contexto histórico medieval, generando un aprendizaje global y complejo. Además, se aprovecha el potencial transversal educativo de las artes para hacer más vivencial y completo el aprendizaje. En definitiva, se contribuye al aprendizaje integral del estudiante.

Desde de esta propuesta interdisciplinar, el presente proyecto, titulado “Trovar la Edad Media”, propone una inmersión educativa a la Edad Media a partir de la gamificación y el uso de la música, aplicando un cambio de perspectiva metodológica en la disciplina de las CCSS hacia una enseñanza-aprendizaje más vivencial, activa y participativa.

5.2. Referencias legislativas

La principal referencia legislativa de ámbito estatal para el presente Trabajo de Fin de Grado es el Real Decreto 126/2014 (Anexo 1). Específicamente, las secciones de CCSS y Educación Artística (Educación Musical).

Los apartados de CCSS que se trabajan son el bloque 1, “Contenidos comunes”, y el bloque 4, “Las huellas del tiempo”. Los apartados con los que se aborda el trabajo de Educación Musical son el bloque 1, “Escucha”, el bloque 2, “La interpretación musical” y el bloque 3, “La música, el movimiento y la danza”.

Las referencias de la legislación autonómica catalana son el *Decret* 119/2015 (Anexo 2) y los documentos electrónicos “Competencias básicas del ámbito de Conocimiento del Medio”

(*Departament d'Ensenyament*, 2015) y “Competencias básicas del ámbito artístico” (*Departament d'Ensenyament*, 2015). Los apartados que se trabajan, como se deduce en la última frase, son los ámbitos “Conocimiento del Medio” y “Ámbito Artístico”².

El ámbito de “Conocimiento del Medio” incluye el estudio del medio social y cultural y el del medio natural, y los divide por dimensiones. Las dimensiones de referencia para el proyecto son “Mundo actual” y “Ciudadanía”.

El “Ámbito artístico” no distingue entre áreas artísticas específicas y propone 3 dimensiones para todas ellas. En el caso del presente trabajo, partiendo exclusivamente de la música, se trabajan las tres: “Percepción, comprensión y valoración”, “Interpretación y producción” e “Imaginación y creatividad”.

5.3. Objetivos y competencias del proyecto

5.3.1. Objetivos curriculares generales

Basados según las disposiciones del Real Decreto 126/2014 (Artículo 7).

1. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo, de responsabilidad y de respeto.
2. Presentar actitudes de iniciativa personal, curiosidad, interés, espíritu emprendedor y creatividad en el aprendizaje.
3. Conocer y apreciar los valores sociales a través de las actividades, aprender a obrar de acuerdo con ellos y prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía.
4. Conocer aspectos fundamentales de las Ciencias Sociales, la Historia y la Cultura a través de un aprendizaje activo y significativo
5. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas para plasmar el trabajo en clase a través de distintas fuentes y formatos.

² Todos los títulos mencionados de los documentos de la legislación autonómica catalana sido traducidos del catalán.

5.3.2. Objetivos del área de Ciencias Sociales

Según el *Decret 119/2015* (Anexo 2) y la documentación complementaria citada previamente.

6. Analizar críticamente el contexto histórico y la sociedad de la Edad Media en su conjunto a través de una inmersión educativa a través de múltiples formatos didácticos, en su mayoría basados en el aprendizaje a través del juego y la música, para una valoración de las distintas realidades sociales del pasado, del presente y del futuro.
7. Desarrollar habilidades de investigación, metacognición, iniciativa, interpretación, manejo y difusión de la información y las fuentes históricas a través del uso de herramientas y tecnologías de la información y la comunicación y del trabajo cooperativo.
8. Comprender y valorar los elementos significativos del patrimonio y contexto musical e histórico medieval de Catalunya y del resto de regiones históricas a través del estudio y experimentación musical del mundo de los trovadores.

5.3.3. Competencias trabajadas

Las competencias abordadas en el trabajo son las competencias básicas que aporta el Real Decreto 126/2014 (I. Disposiciones generales) y las que se enumeran en el *Decret 119/2015* (Anexo 2), que las agrupa en diferentes dimensiones. En la siguiente lista y las posteriores tablas se enumeran cada una de las competencias que se trabajan en el proyecto:

CB. Competencias básicas (Real Decreto 126/2014)

- CB1. Competencia lingüística.
- CB2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- CB3. Competencia digital.
- CB4. Aprender a aprender.
- CB5. Competencias sociales y cívicas.
- CB6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- CB7. Conciencia y expresiones culturales.

Tabla 1. CS. Competencias del ámbito de Conocimiento del Medio social y cultural

Dimensión mundo actual	Dimensión ciudadanía
CS1. Plantearse preguntas sobre el medio, utilizar estrategias de búsqueda de datos y analizar resultados para encontrar respuestas.	CS12. Participar en la vida colectiva a partir de valores democráticos, para mejorar la convivencia y para favorecer un entorno más justo y solidario
CS2. Interpretar el presente a partir del análisis de los cambios y continuidades a lo largo del tiempo, para comprender la sociedad en la que vivimos.	CS13. Valorar el sistema democrático partiendo del conocimiento de los sistemas políticos para convertirse en futuros ciudadanos críticos.
CS3. Interpretar el espacio a partir de los elementos del territorio y de sus representaciones para situarse y desplazarse.	
CS4. Analizar paisajes y ecosistemas teniendo en cuenta los factores sociales y naturales que los configuran para valorar las actuaciones que les afectan.	
CS5. Valorar problemas sociales relevantes interpretando las causas y las consecuencias para plantear propuestas de futuro.	

Fuente: *Departament d'Ensenyament (2015)*

Tabla 2. CM. Competencias del ámbito artístico

Dimensión percepción, comprensión y valoración	Dimensión interpretación y producción	Dimensión imaginación y creatividad
CA1. Mostrar hábitos de percepción consciente de la realidad visual y sonora del entorno natural y cultural.	CA6. Interpretar música vocal e instrumental con los elementos y recursos básicos del lenguaje musical.	CA8. Improvisar y crear con los elementos y recursos básicos de los diferentes lenguajes artísticos.
CA2. Utilizar elementos básicos de los lenguajes visual, corporal y musical y estrategias para comprender y apreciar las producciones artísticas.	CA7. Utilizar los elementos y recursos básicos del lenguaje escénico para expresarse, interpretar y comunicarse.	CA9. Diseñar y realizar proyectos y producciones artísticas multidisciplinares.
CA3. Comprender y valorar elementos significativos del patrimonio artístico cercano, de Cataluña y de otras regiones.		

Fuente: *Departament d'Ensenyament (2015)*

5.3.4. Correlación de objetivos y competencias

En la siguiente tabla se presenta la relación de las competencias que se acaban de enumerar con los objetivos anteriormente planteados. Los objetivos se presentan con el acrónimo “O” y su correspondiente número y las competencias según los acrónimos que se han empleado en el anterior apartado.

Tabla 3. Correlación de objetivos y competencias trabajadas en el proyecto.

	CB 1	CB 2	CB 3	CB 4	CB 5	CB 6	CB 7	CS 1	CS 2	CS 3	CS 4	CS 5	CS 12	CS 13	CA 1	CA 2	CA 3	CA 6	CA 7	CA 8	CA 9
O1	X			X	X	X							X								
O2				X		X	X											X	X	X	X
O3	X				X								X	X							X
O4				X	X		X	X	X	X	X	X	X	X			X				
O5						X	X									X		X	X	X	X
O6	X		X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
O7	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X		X	X	X	X	X
O8	X		X		X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Fuente: elaboración propia

5.4. Contenidos que se abordan

Los contenidos que se abordan en el presente proyecto se desglosan por ámbitos según su disposición en el *Decret 119/2015* (Anexo 2). En las siguientes tablas se enumeran los contenidos del ámbito de Conocimiento del Medio social y cultural y del ámbito artístico.

Tabla 4. Contenidos del ámbito de Conocimiento del Medio social y cultural

Participación activa en la escuela como aprendizaje para la vida en democracia.	El diálogo entre culturas y religiones.	Uso de diferentes canales para el intercambio de opiniones y difusión de informaciones.
Análisis de los elementos naturales y antrópicos que influyen en la configuración del paisaje.	Valoración del papel individual y colectivo en la construcción de un mundo más justo y equitativo.	Reconocimiento y valoración de la diversidad cultural y lingüística de Cataluña, España y Europa.
Uso de representaciones gráficas para situar hechos y etapas de la evolución histórica.	Estudio de diferentes avances tecnológicos y científicos. Su repercusión en el mundo contemporáneo.	Análisis de la evolución de algún elemento patrimonial del entorno próximo mostrando respeto.
Análisis del papel de las mujeres como sujetos individuales o colectivos de la historia a lo largo del tiempo y valoración de su aportación al patrimonio y la cultura.	Valoración de la viabilidad de una idea emprendedora mediante el trabajo cooperativo y utilizando diferentes fuentes de información.	Rasgos básicos de la estructura social, política y económica de la Edad Media en la Península Ibérica en el marco de la Europa feudal. Nacimiento y expansión de la Cataluña medieval.
Comprensión del tiempo cronológico: identificación de la duración, simultaneidad y sucesión de acontecimientos históricos.	Valoración de la propia historia personal y colectiva para la comprensión del pasado y del presente y la construcción del futuro.	

Fuente: *Departament d'Ensenyament (2015)*

Tabla 5. Contenidos del ámbito artístico

Reconocimiento de ritmos utilizando la grafía musical.	Creatividad e imaginación en la expresión artística.
Apreciación de habilidades artísticas e imaginación.	Satisfacción y emoción por la experiencia artística.
Papel social, cultural y religioso del patrimonio y las manifestaciones artísticas. Incidencia en la vida cotidiana de las personas y en la forma de pensar.	Elaboración de producciones a partir de la percepción sensorial, la imaginación, las experiencias, la realidad, las ideas y las emociones.
Influencia de la experiencia cultural del entorno en la comprensión, interpretación y creación musical y escénica	Terminología que se emplea en la práctica y la vivencia de la expresión artística visual, sonora y corporal.
Interés por el conocimiento del patrimonio artístico de Cataluña y el de otras culturas.	Interpretación, improvisación y creación de canciones, danzas y juegos motrices.
Reconocimiento básico de formas musicales, de instrumentos y de formaciones instrumentales y vocales.	Interés, valoración y respeto por el hecho artístico y por las producciones artísticas propias y ajenas.
Escucha de piezas instrumentales y vocales de diferentes autores y estilos.	Posibilidades de comunicación del cuerpo, de los sonidos, de las músicas, los instrumentos y los recursos digitales.

Fuente: *Departament d'Ensenyament (2015)*

5.5. Metodología

La metodología del proyecto se basa en gamificar la clase de CCSS a partir de las herramientas descritas en el Marco teórico (p. 17) para lograr un aprendizaje activo y participativo, asumiendo los principios constructivistas (Bronckart y Shneuwly, 2008). La mayoría de las actividades ponen al educando al centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y están diseñadas para un aprendizaje activo y vivencial.

La premisa es convertir el desarrollo didáctico en un juego sin que sea un juego, superando la motivación extrínseca del alumnado para llegar al compromiso con la tarea y a la inmersión personal en el mundo medieval (Martins et al. 2016). Los elementos (dinámicas, mecánicas y componentes) escogidos buscan respetar la naturaleza de los distintos tipos de jugadores.

Las dinámicas utilizadas son narrativa, progresión, relaciones, restricciones y emociones. La narrativa conduce al alumnado a conocer el mundo medieval a partir de una historia ficticia que les permite ir conociendo en detalle la sociedad medieval y feudal. La progresión consiste en que, mediante retos y problemas, diferentes actividades basadas en el ABJ y los juegos de simulación, los alumnos avancen por los estamentos de la pirámide feudal hasta, si lo consiguen, ocupar el trono del rey. Esta progresión se logra entrando en el mundo medieval como siervos y consiguiendo recompensas, objetos físicos o simbólicos (representados en las fichas de trabajo) que les permitan avanzar de niveles y escalar por los estamentos. En total hay 7 niveles. El avance de niveles se materializa en la plantilla de avance de niveles (Anexo 9.1.3). Dicha plantilla está diseñada en una ficha de cartulina DIN A4. En el momento de avanzar de nivel, cada alumno colorea su recorrido según las indicaciones de la plantilla. Algunos avances de nivel implican la elección de un rol social determinado, según las preferencias del alumno/a.

La elección de cada rol social se hace en la misma plantilla de avance de niveles y es exclusiva: no se pueden escoger dos o tres roles en un nivel, solo puede elegirse uno. Cada rol social aporta beneficios, responsabilidades, restricciones y diferentes tipos de retroalimentación en las actividades y en el desarrollo de la clase. Esto se define con más detalle en el Anexo 9.1.1. Finalmente, las dinámicas de relación y emociones se establecen a partir de las mecánicas.

La siguiente tabla muestra todos los estamentos, niveles y roles sociales del sistema.

Tabla 6. Estamento, niveles y tipos de roles sociales

ESTAMENTO		NIVELES Y TIPOS DE ROLES SOCIALES		
<i>No privilegiados</i>	Primer estamento (0)	Forajidos/as		
<i>No privilegiados</i>	Primer estamento (I)	Siervos/as - campesinos/as		
<i>No privilegiados</i>	Primer estamento (II)	Artesano/a	Granjero/a	Músico/a
<i>No privilegiados</i>	Primer estamento (III)	Burgués/a	Soldado/a miliciano/a	Peregrino/a
<i>Privilegiados</i>	Segundo estamento	Hidalgo (baja nobleza) - Propietario	Escudero/a (baja nobleza) - Soldado	Cura (bajo clérigo)
<i>Privilegiados</i>	Tercer estamento	Barón/esa (alta nobleza) - Propietario	Duque/sa (alta nobleza) - Capitán	Obispo (alto clérigo)
<i>Privilegiados</i>	Monarquía, estamento final	Rey/Reina	Familia	

Fuente: elaboración propia

Las mecánicas adoptadas para el proyecto son la cooperación, en gran parte de las actividades, la competición, en alguna actividad, aunque en menor presencia, los retos, la retroalimentación, la adquisición de recursos y monedas en ciertas fases del proyecto, las recompensas, el trabajo individual y el factor lúdico. Muy en relación con las mecánicas, hay que tener en cuenta los componentes que se detallan en el Marco teórico (p. 12).

El último elemento es el papel de la música. La música sirve para introducir y finalizar las actividades, ejerciendo de hilo conductor de las sesiones; como elemento de reto que incentiva la motivación para superar niveles u obtener recompensas; como soporte para el estudio, a partir de la escucha y el canto; para crear ambientes originales y motivadores; y como herramienta creativa y metacognitiva, pues se tienen que crear piezas musicales sintetizando los contenidos aprendidos, proceso que supone, al fin y al cabo, una técnica para aprender a aprender. Las actividades musicales se enumeran en el Marco teórico (p. 14), en las Actividades (p. 30) y en el Anexo 9.3.

5.6. Planificación Temporal

La duración del proyecto es de 11 sesiones, y se desarrolla en la asignatura de Conocimiento del Medio social y natural. En un horario predeterminado de un curso de quinto de Primaria, siguiendo el PEC del centro donde se realiza el proyecto, la asignatura de Conocimiento del Medio social y natural tiene una carga horaria de 4 horas semanales, repartidas en 3 sesiones, dos de las cuales son de 1,5 horas y una de las cuales es de 1 hora. En la siguiente tabla, en los recuadros verdes, se indica su franja horaria en los días de la semana.

Tabla 7. Distribución del horario del grupo-clase de quinto de Primaria

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
09:00	Espacio de lenguas	Espacio "Entrénate" de lenguas	Conocimiento del Medio social y natural	Espacio "Entrénate" de Matemáticas	Espacio "Entrénate" de lenguas
10:00	Espacio de lengua inglesa	Educación visual y plástica	Matemáticas	Música	Asamblea (tutoría)
11:00	Patio	Patio	Patio	Patio	Patio
11:30	Espacio educativo entre ciclos	Talleres de matemáticas	Tertulias literarias	Espacio de lenguas	Espacio de lengua inglesa
12:30	Comida	Comida	Comida	Comida	Comida
14:30	Conocimiento del Medio social y natural	Educación Física	Lectura	Conocimiento del Medio social y natural	Lectura
15:00	Conocimiento del Medio social y natural	Educación Física	Espacio de lengua inglesa	Conocimiento del Medio social y natural	Talleres de matemáticas
16:00	Salida	Salida	Salida	Salida	Salida

Fuente: elaboración propia

Es necesario mencionar que se cuenta, opcionalmente, con la realización de actividades complementarias al proyecto en alguna hora de la asignatura de Música, aunque esto no quede reflejado en este horario. También se precisa del apoyo del profesor de Música. Finalmente, debe tenerse en cuenta la disposición de las sesiones en el calendario escolar. Hipotéticamente, el trabajo se sitúa entre febrero y marzo de 2021 con la distribución que se

muestra en la siguiente tabla; en verde, se indican los días en los que va a realizarse el trabajo; debajo de estos días, se indica el número de sesión; y, en rosa, se apunta un día festivo local.

Tabla 8. Distribución de las sesiones del proyecto en el calendario

2021									
FEBRERO					MARZO				
15 Sesión 1	16	17 Sesión 2	18 Sesión 3	19				1 Sesión 9	2
22 Sesión 4	23	24 Sesión 5	25. Sesión 6	26	5 Sesión 10	6	7	8 Sesión 11	9
29 Sesión 7	30	31 Sesión 8			12	13	14	15	16

Fuente: elaboración propia

5.7. Actividades

En este apartado se describen una por una las sesiones y actividades del proyecto. Las actividades de cada sesión se disponen en una misma tabla, donde se presentan los correspondientes objetivos, la temporalización, los materiales, los espacios, los agrupamientos, los participantes y los criterios de evaluación. Es preciso avanzar que todas las actividades realizadas en papel (fichas, dossieres o similares) se adjuntan en un portfolio que sirve para la evaluación, tal y como se describe en el Sistema de evaluación (p. 42). Para escuchar el material musical deben pincharse los hiperenlaces correspondientes.

A modo de resumen y para orientar al lector, la narrativa de la propuesta empieza al principio de la primera clase, cuando el trovador Mailís de Vilanova aparece en el aula. El mismo profesor se disfraza de Mailís con un gorro y una capa y actúa delante del alumnado en los momentos de narrativa del proyecto. El trovador cuenta a los alumnos, cantando y tocando una guitarra, que necesita su ayuda porque su pueblo de Vilanova vive angustiado por las maldades de un rey tirano, Pau VI. Los alumnos deberán entrar en el mundo feudal mediante el poder de un amuleto y superar todos tipo de pruebas y peripecias para escalar niveles sociales en la pirámide feudal, derrotar al malvado Pau VI y ocupar el trono del rey.

Sesión 1. Introducción al juego / ¿Entramos en la pirámide?	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> - Introducir al alumnado al contexto histórico medieval a través de sus ideas previas y de la creación de ambientación para la clase. - Ubicar la Edad Media en una línea temporal. - Diferenciar Alta y Baja Edad Media. - Presentar las dinámicas, mecánicas y elementos de la metodología gamificada del proyecto. 	
Nivel de la pirámide – Sin nivel	Recompensa – Amuleto mágico
Descripción	
<p>→ La sesión dura un total de 1,5 horas.</p> <p>→ Actividad 1 (15 minutos). El trovador Mailís entra en clase con la guitarra tocando la Melodía de aviso 1 (Anexo 9.3.1) y canta la Canción 1, llamada “Cuento Medieval” (Anexo 9.3.2) para después presentar el proyecto siguiendo el Guión 1 (Anexo 9.2.1). Seguidamente, explica el funcionamiento de la metodología gamificada y se aclaran dudas. El docente, sin dejar de hacer el rol de trovador, sintetiza con los alumnos la situación. Durante la sesión de hoy deben superarse las tres pruebas que se describen en las siguientes actividades. La superación de cada prueba supone la consecución de un tercio de un amuleto mágico (Anexo 9.1.2) que transporta a la clase al mundo medieval para entrar dentro de la pirámide feudal.</p> <p>→ Actividad 2 (20 minutos). Lluvia de ideas para esclarecer la definición de Edad Media, ubicarla en la línea temporal y diferenciar sus períodos. El profesor aporta los datos necesarios que no se mencionen. Se visiona el vídeo 1 (Anexo 9.2.2).</p> <p>→ Actividad 3 (10 minutos). Se debe escoger un nombre para la familia de la clase con el que todo el grupo esté de acuerdo, a partir del diálogo entre el alumnado sin, a priori, intervención del docente.</p> <p>→ Actividad 4 (35 minutos). Se ambienta la clase. El primer paso es que cada persona personalice su propio escudo y le ponga su nombre según diferentes plantillas (Anexo 9.2.3) y lo incluya como portada de su portfolio; el tiempo sobrante servirá para ambientar el espacio libremente según las ideas de cada uno: hacer murallas con papel mural, crear armas con cartón, etc. Mientras se trabaja, se ambienta la clase con la Música de ambiente 1 (Anexo 9.3.3), que se comentará posteriormente en la asignatura de Música.</p> <p>→ Actividad 5 (10 minutos). Suena la Melodía de aviso 1 tocada por el profesor y se debate, en gran grupo, cómo se ha trabajado y qué se puede mejorar. Finalmente, Mailís reparte y anima a los alumnos a colgarse el amuleto al cuello para entrar en la pirámide y el mundo feudal a partir de la siguiente sesión.</p>	
Materiales y espacios	
Se realiza la sesión en el aula de la clase. Se precisa de disfraces para el profesor, guitarra acústica o española, pergamino (papel impreso), pizarra, rotulador, ordenador, proyector, equipo de sonido, plantillas de los escudos, lápices de colores, rotuladores de colores, cartulinas de diferentes colores, papel mural, tijeras, pegamento de barra, pegamento líquido.	
Participantes y/o agrupamientos	
Profesor, grupo-clase; trabajo en gran grupo y trabajo individual.	
Criterios de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> - CE1-S1. Ubica la Edad Media en la línea temporal. - CE2-S1. Participa activamente en la lluvia de ideas. - CE3-S1. Muestra actitud cooperativa en el debate de elección del nombre. - CE4-S1. Participa activamente en la creación del escudo y en la decoración de la clase. 	

Sesión 2. Escalar en la pirámide	
Objetivos	
- Detallar el funcionamiento básico de la sociedad feudal a través de la pirámide feudal.	
Nivel de la pirámide – Primer estamento (0)	Recompensa – Pergamino de propiedad
Descripción	
<p>→ La sesión dura un total de 1 hora.</p> <p>→ Actividad 1 (10 minutos). El trovador Mailís ha dejado una carta (Anexo 9.2.4) donde cuenta que para participar en el mundo medieval la familia necesita poseer propiedades (terrenos). Para ganarlas, se tienen que realizar 2 retos que les autorizarán a tener un pergamino de propiedad (Anexo 9.1.2) que acredite que tienen terrenos delante de la ley medieval.</p> <p>→ Actividad 2 (20 minutos). El profesor deja de representar al trovador. Se crean 6 grupos de 4 personas. El docente explica brevemente el funcionamiento básico de la pirámide feudal, apoyándose en una representación plastificada (Anexo 9.2.5). Después, cada grupo, de forma cooperativa, tiene que conocer los detalles de cada miembro de la pirámide completando, en un grupo, las actividades de un dossier, enfocadas a la lectura de textos de fuentes históricas.</p> <p>→ Actividad 3 (20 minutos) o “Juego de la evolución medieval”. Se juega por todo el espacio de la clase, apartando las mesas a un lado y caminando libremente por la clase. El objetivo es superar estadios evolutivos para llegar a ser rey. Para hacerlo, se tiene que retar a una persona que deambule por la clase; el reto consiste en jugar a “piedra, papel o tijera”, pero usando todo el cuerpo. Si se gana, se evoluciona al siguiente estadio; si se pierde, se mantiene el mismo estadio. El primer estadio es el de campesino; el segundo, el de burgués; el tercero, el de soldado; el cuarto, el de bajo clero; el quinto, el alto noble; el sexto, el de pretendiente a rey; el séptimo, el de rey. Cada estadio se representa con una forma de caminar diferente, teatralizada. Solo puede haber un rey, así que los pretendientes a rey harán una fila delante del rey para retarlo e intentar derrotarle. Si el rey pierde, vuela al estadio de campesino. Todos los movimientos se especifican en el Anexo 9.4.1.</p> <p>→ Actividad 4 (10 minutos). Suena la Melodía de aviso 1 y aparece el trovador. Cuenta que está muy contento de la participación de todo el mundo en los dos retos pero que no todo el mundo ha podido superar el segundo (es técnicamente imposible), así que, para ganarse el pergamino de propiedad, toda la clase tiene que interpretar unos ritmos musicales (Anexo 9.3.4). Una vez interpretados, les hace entrega del pergamino y se sube de nivel.</p>	
Materiales y espacios	
Se realiza la sesión en el aula de la clase. Se precisa de disfraces para el profesor, guitarra acústica o española, carta de Mailís, pizarra, rotulador, pirámide feudal de cartulina plastificada, dossier de trabajo, lápiz, goma y bolígrafo.	
Participantes y/o agrupamientos	
Profesor, grupo-clase; gran grupo, trabajo cooperativo en grupos de 4 personas y trabajo individual.	
Criterios de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> - CE1-S2. Detalla de manera concreta el funcionamiento y los estamentos de la pirámide feudal a través de la correcta realización de la Actividad 2 en la libreta. - CE2-S2. Participa de manera activa en la Actividad 3. 	

Sesión 3. El campo	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> - Comprender el funcionamiento de los campos y granjas medievales a partir del trabajo de los conceptos “feudo”, “siervo”, “campesino”, “diezmo”, “impuesto” y “carga feudal”. 	
Nivel de la pirámide – Primer estamento (I)	Recompensa – Recursos de la granja
Descripción	
<p>→ La sesión dura 1,5 horas.</p> <p>→ Actividad 1 (15 minutos). Mailís entra en clase con la guitarra tocando la Melodía de aviso 1. Reparte un papel con la letra de la Canción 1 e invita al alumnado a cantarla todos juntos al menos dos veces. Después, explica que el reto de la sesión es que, como siervos campesinos, obtengan diferentes recursos de los campos de sus propiedades para poder venderlos en el mercado. La superación del reto supone subir un nivel en la pirámide.</p> <p>→ Actividad 2 (40 minutos). Se sale al patio y se juega al juego “Parcelas y campesinos”. Se usan los mismos grupos de 4 personas que en la Actividad 2 de la sesión 2. El objetivo de cada grupo es conseguir al menos 1 recurso de cada tipo y un mínimo de 10 recursos durante el transcurso de toda la sesión. Cada uno delimita su campo con una cuerda. Trabajando el campo, imaginariamente, cada grupo podrá obtener un recurso cada turno. El recurso se obtiene resolviendo retos que propone el profesor, como ordenar palabras desordenadas para formar frases, acertar preguntas de verdad o falso o realizar operaciones de cálculo de superficies relacionadas con la agricultura. El recurso de cada turno lo anuncia el profesor. Los recursos se representan en fichas de cartulina plastificadas con dibujos de frutas y hortalizas de temporada (Anexo 9.1.2). Cada 4 turnos, cada grupo debe pagar un impuesto al rey, perdiendo determinadas fichas. Cada 8 turnos, se tiene que pagar un diezmo a la iglesia. Se juegan al menos 16 turnos. Pueden consultarse más detalles del juego en el Anexo 9.4.2.</p> <p>→ Actividad 3 (25 minutos). Se vuelve a clase y se mantienen los grupos de 4. El trovador entra y explica la segunda parte del reto, que consiste en que cada grupo componga unos versos rimados que resuman los que han aprendido hoy, en los cuales tienen que aparecer las palabras “feudo”, “siervo”, “campesino”, “diezmo”, “impuesto” y “carga feudal”. Un portavoz de cada grupo, posteriormente, los recita (sin cantar) mientras Mailís toca una base melódica con la guitarra. El trovador da un número determinado de un tipo de recurso según lo bien que considere que lo han hecho.</p> <p>→ Actividad 4 (10 minutos). Se hace un repaso para comprobar que todos los grupos han conseguido el objetivo final. Para pasar la prueba, todos deben haberlo logrado. Si algún grupo no hubiera conseguido todos los recursos, se daría la posibilidad de que otro grupo pudiera darle algunos de los suyos para ayudar a la clase a superar la prueba. En el paso de nivel, cada persona debe hacer una autoevaluación breve, indicando si, según los resultados obtenidos, han sido campesinos buenos o expertos, y elegir un rol según el nuevo nivel (Anexo 9.1.1).</p>	
Materiales y espacios	
Se realiza la sesión en el aula de la clase. Se precisa de disfraces para el profesor, guitarra acústica o española, hojas impresas con la letra de la Canción 2, cuerdas, guion para “Parcelas y campesinos”, fichas de recursos, lápiz, papel, goma y bolígrafo.	
Participantes y/o agrupamientos	
Profesor, grupo-clase; gran grupo, trabajo cooperativo en grupos de 4 personas. .	
Criterios de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> - CE1-S3. Contextualiza coherentemente los conceptos “feudo”, “siervo”, “campesino”, “campesino libre”, “diezmo”, “impuesto” y “carga feudal” en las rimas de la Actividad 3. 	

Sesión 4. El mercado	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> - Valorar el trueque como forma de intercambio de bienes de origen ancestral. - Determinar el uso de la moneda en el comercio medieval. - Contrastar la vestimenta medieval con la vestimenta actual. - Crear percepciones positivas y predisposición al trabajo de la historia a partir de experiencias significativas y motivadoras. 	
Nivel de la pirámide – Primer estamento (II)	Recompensa – Bolsón del mercader
Descripción	
<p>→ La sesión dura 1,5 horas.</p> <p>→ Actividad 1 (15 minutos). El profesor toca la Melodía de aviso 1 y recita el texto de la Carta 2 (Anexo 9.2.6), que Mailís ha dejado, donde el trovador felicita al alumnado por sus progresos y les invita a superar con éxito la prueba del día para avanzar un peldaño más en la pirámide. Dice que les visitará en la siguiente clase para, si lo consiguen, avanzar de nivel y conseguir el bolsón del mercader (Anexo 9.1.2). Antes de empezar, para demostrar que están listos, tienen que ponerse un disfraz sencillo según la vestimenta medieval con un mocador de colores (Anexo 9.2.7).</p> <p>→ Actividad 2 (30 minutos). Se reparte el grupo en los mismos grupos de 4 que la clase anterior y se desplaza la clase al pabellón del colegio. Allí, cada grupo tendrá una mesa y una tela para cubrirla. El profesor indica el sitio de cada grupo y se disponen sobre la mesa los recursos conseguidos en la sesión anterior. El profesor actúa de burgués y da a cada alumno 10 monedas. Cada equipo establece un precio para sus productos. El objetivo final de la simulación es que cada grupo, libremente, comercie con sus monedas para obtener el máximo de recursos. Al final del juego, se hace un círculo y se debate, en gran grupo, el resultado del intercambio.</p> <p>→ Actividad 3 (30 minutos). En contraposición a la actividad interior, se organiza un mercado de trueque de objetos. Cada niño tiene que haber traído de casa al menos dos libros y tres objetos aleatorios. El objetivo de la actividad es que con total libertad se intercambien los objetos que se han traído de casa. Al final de la actividad, el profesor anuncia grupos de parejas que tendrán que hacer una coevaluación sobre el resultado de sus respectivos trueques rellenando una ficha y determinando si han sido un buen mercader o experto (Anexo 9.1.1).</p> <p>→ Actividad 4 (25 minutos). Los alumnos se distribuyen en grupos según el rol elegido en el Primer estamento (II) y lo ejecutan para organizar cooperativamente una merienda de clausura de la actividad con hilo musical (Anexo 9.3.5).</p>	
Materiales y espacios	
Se realiza la sesión en el aula polivalente o pabellón del centro. Se precisa de disfraces para el profesor y el alumnado, guitarra española o acústica, el guion, mesas, telas, recursos de cartulina plastificados para la actividad 2, objetos personales de cada uno para la actividad 3, ficha de coevaluación, fruta de temporada, auriculares y una tableta con acceso a internet.	
Participantes y/o agrupamientos	
Profesor, grupo-clase; gran grupo, trabajo cooperativo en grupos de 4 personas y trabajo por parejas.	
Criterios de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> - CE1-S4. Participa activamente en el debate final de la actividad 1 sobre el papel de la moneda y el reparto de la riqueza. - CE2-S4. Valora de forma coherente el trueque y el resultado de sus intercambios en la ficha de coevaluación. 	

Sesión 5. La ciudad y sus rincones	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir los espacios y edificios básicos de una ciudad medieval. - Diferenciar el arte gótico y el arte románico en los edificios medievales. - Enumerar aspectos culturales medievales básicos en relación con la literatura, la música y la educación. 	
Nivel de la pirámide – Primer estamento (III)	Recompensa – La pluma de la sabiduría
Descripción	
<p>→ La sesión dura 1 hora.</p> <p>→ Actividad 1 (15 minutos). Mailís toca la Melodía de aviso 1, felicita a los alumnos y les plantea un reto musical para avanzar de nivel: interpretar una polirritmia a tres voces entre toda la clase (Anexo 9.3.6). Posteriormente, cada alumno recibe la recompensa de la sesión anterior y escoge un nuevo rol. Para avanzar de nivel, necesitarán tres recompensas: la pluma de la sabiduría, la bandera del ejército y una recompensa secreta (Anexo 9.1.2). En esta sesión tienen que conseguir la pluma.</p> <p>→ Actividad 2 (45 minutos). Se disponen 5 rincones (espacios) distintos. Cada rincón tiene el nombre de una parte de la ciudad. En relación con el nombre, en cada rincón se desarrolla una actividad autónoma en torno a un aspecto diferente de la cultura y arte medievales según las instrucciones de las fichas del Dossier de trabajo 2 (Anexo 9.2.8). Los espacios tratan las siguientes temáticas: arte gótico (rincón catedral), arte románico (rincón muralla), literatura (rincón fortaleza), música (rincón plaza) y educación (rincón universidad). Cada alumno puede acudir al rincón y realizar la actividad en su mesa. Cuando suene la Melodía de aviso 1, la actividad habrá acabado, cada alumno hará una autoevaluación que consta al final de cada ficha y el profesor resolverá las dudas que hayan podido surgir durante la clase. El resultado de su autoevaluación determinará la consecución de la pluma de la sabiduría.</p>	
Materiales y espacios	
Se realiza en la clase. Se precisa de disfraces para el profesor y el alumnado, guitarra española, pizarra, rotulador, el dossier de trabajo, los materiales de cada rincón, las fichas de cada alumno, tabletas y la decoración de cada espacio.	
Participantes y/o agrupamientos	
Profesor, grupo-clase; gran grupo, trabajo individual.	
Criterios de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> - CE1-S5 Distingue los espacios y edificios básicos de una ciudad medieval. - CE2-S5 Enumera 3 características básicas del arte gótico y 3 del arte románico. - CE4-S5 Enumera 3 características básicas de la literatura, la música y la educación medievales. 	

Sesión 6. ¡A las armas!	
Nivel de la pirámide – Primer estamento (III)	Recompensa – La bandera del ejército
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> - Repasar los contenidos del proyecto trabajados hasta la fecha. - Enumerar los elementos básicos de defensa de un castillo. 	

<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre la naturaleza bélica de la sociedad feudal y el correspondiente papel de mujeres y hombres en las guerras.
<p>Descripción</p> <p>→ La sesión dura 1,5 horas.</p> <p>→ Actividad 1 (10 minutos). Después de oír la Melodía de aviso 1, el trovador canta una breve canción bélica, la Canción 2 (Anexo 9.3.7). Posteriormente, les explica que, si trabajan bien, podrán ganarse el derecho de ser privilegiados consiguiendo la bandera del ejército y la recompensa secreta.</p> <p>→ Actividad 2 (50 minutos). “Asalto al castillo”, juego por equipos que consiste en asaltar el castillo de otro equipo avanzando por un tablero cuadrículado. Se hacen 8 equipos de 3 personas; cada uno se enfrenta una sola vez a otro. Antes de empezar, cada equipo deberá disponer los siguientes elementos en el tablero: obstáculos, muralla, puerta de la muralla, casas y fortaleza. En cada turno, el ejército de cada equipo puede avanzar en la cuadrícula hacia adelante o hacia un lado. Si se encuentra un obstáculo, deberá responder una pregunta planteada por el ejército rival. Si se acierta la respuesta, el movimiento es válido; si se falla, el movimiento queda anulado. Gana el equipo que llega antes al recuadro de la fortaleza del equipo rival. El funcionamiento detallado de la actividad puede consultarse en el Anexo 9.4.3.</p> <p>→ Actividad 3 (20 minutos). Se oye la Melodía de aviso 1 y se para la actividad. Si no hay ganador, no pasa nada. Se comenta el juego y los alumnos pueden dar su opinión sobre él. Seguidamente, el profesor plantea una lista de temas y frases a debatir (Anexo 9.4.4). El objetivo es que los alumnos opinen, con la ayuda del profesor si hiciese falta, sobre la lógica violenta y bélica de la Edad Media que nos ha hecho llegar a nuestros días la historiografía, el mundo literario y el mundo audiovisual. También se comenta el papel de la mujer en la sociedad feudal y en la guerra.</p> <p>→ Actividad 4 (10 minutos). Aparece Mailís tocando una variación más triste de la Melodía de Aviso 1 (Anexo 9.3.8) e informa, recitando encima de la música, que el rey Pau VI se ha enterado que la familia de la clase lleva tiempo instruyéndose en la vida medieval y en el uso de las armas. Considera que la familia es peligrosa por ser demasiado inteligente, así que la condena a vivir en el monasterio. Así que se tendrá que guardar la recompensa de hoy, la bandera del ejército, clandestinamente, escondida en algún rincón de la clase, y no se obtendrá la recompensa secreta.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>Se realiza la sesión en el aula. Se precisa del material del juego, es decir, un folio para el tablero, las fichas de preguntas, bolígrafo, lápiz, goma, lápices de colores, reloj de arena y tres dados.</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Profesor, grupo-clase; gran grupo, trabajo cooperativo-competitivo en grupos de 3 personas y trabajo por parejas.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - CE1-S6. Participa activamente en el juego de mesa de conocimientos básicos del mundo medieval. - CE1-S6. Participa activamente en el debate sobre sobre la naturaleza bélica de la sociedad feudal y el correspondiente papel de mujeres y hombres en las guerras.

Sesión 7. El monasterio

Objetivos

- Explicitar las características y funciones del monasterio en la sociedad feudal.
- Diferenciar la música sacra de la música profana.

- Justificar el papel clave de la religión en la sociedad feudal.	
Nivel de la pirámide – Primer estamento (III)	Recompensa – La cruz sagrada
Descripción	
<p>→ La sesión dura 1,5 horas.</p> <p>→ Actividad 1 (10 minutos). Como Mailís no ha podido entrar en el monasterio, envía una carta a la clase explicando un plan para salir del monasterio. Tienen que leerla antes de que vuelva el abad. El plan es que la clase debe convencer al abad del monasterio de que son inocentes y que el Rey Pau VI es un tirano cruel. Así, les liberará. Les pide que, de momento, sigan las instrucciones del abad y se comporten como es debido. Él se comunicará con la clase en algún momento (¡quizás tarde días!) para dar instrucciones. El profesor interpretará el papel de abad durante la sesión.</p> <p>→ Actividad 2 (35 minutos). Cada alumno representa que es un monje. Los monjes trabajan solos gran parte del día, así que toda la clase se traslada al aula de informática. En perfecto silencio, cada persona debe superar un breve trabajo de investigación propuesto por el abad, en el que se hace una búsqueda breve de contenidos sobre los monasterios, la religión en la edad media y la diferencia entre música sacra y música profana.</p> <p>→ Actividad 3 (15 minutos). Al finalizar la actividad, el abad informa a los alumnos que ha recibido la carta de un tal Mailís que le cuenta que son inocentes y que, además, son muy cultos y tienen poder. Según el trovador, pueden demostrárselo porque tienen la bandera del ejército y haciendo música, que está muy bien valorada por los monjes; dice que saben interpretar una bellísima canción llamada “Cuento medieval” (Canción 1). Los alumnos muestran la bandera, cantan la canción y son liberados. El abad les ofrece la cruz sagrada, la recompensa secreta, y les anuncia que ahora son privilegiados. Posteriormente, escogen su nuevo rol como miembros del segundo estamento.</p>	
Materiales y espacios	
Se realiza la sesión en el aula de informática. Se precisa de disfraces para el profesor, mesas, ordenadores con conexión a internet y las fichas de la canción “Cuento Medieval”.	
Participantes y/o agrupamientos	
Profesor, grupo-clase; trabajo individual.	
Criterios de evaluación	
- CE1-S7. Completa correctamente el trabajo sobre los monasterios, el papel de la religión en la sociedad feudal y la diferenciación entre música sacra y música profana.	

Sesión 8. ¡Privilegiados!

Objetivos	
- Detallar en profundidad un gran tema de investigación sobre la Edad Media.	
Nivel de la pirámide – Segundo estamento	Recompensa – Sin recompensa
Descripción	
<p>→ La sesión dura 1 hora.</p> <p>→ Actividad 1 (10 minutos). El trovador entra en clase tocando la Melodía de aviso 2 (Anexo 9.3.9). Explica al alumnado que la melodía ha cambiado porque ellos han cambiado de estamento. Seguidamente, les pone en contexto sobre su nueva misión para subir al escalafón final de la pirámide mientras toca unos acordes. Resumidamente, la familia ha ganado</p>	

<p>popularidad entre el pueblo de Vilanova como alternativa al rey. Ahora que son privilegiados, tienen que demostrar que son válidos y sabios para sustituir al rey y liderar un motín. Para hacerlo, tienen que cantar canciones al pueblo demostrando todas sus habilidades y conocimientos sobre la sociedad, pues la música es muy apreciada por las gentes de Vilanova. Así, conseguirán agitar a las masas y empezar una revolución. Pero antes, necesitan escalar otro nivel en la pirámide para tener suficiente prestigio como para liderar el motín. El trovador tendrá que pensar en ello, así que la prioridad será componer las canciones. La misión de la clase en las próximas 3 sesiones será preparar e interpretar, por equipos, una canción sobre un gran tema de la Edad Media. Cada equipo compondrá una canción.</p> <p>→ Actividad 2 (45 minutos). Se forman 6 grupos de 4 personas. Cada grupo deberá escoger un tema diferente de los grandes temas siguientes: etapas de la Edad Media, la ciudad y los territorios; el monasterio y la religión; la vida militar y los caballeros; comercio, moneda y mercados; música, vestimenta, inventos y diversiones de la época; cultura y vida de los privilegiados. El objetivo de la sesión de hoy es recopilar todo el contenido teórico que tenga que contener la letra de la canción según el tema escogido. Cada grupo podrá investigar autónomamente con el asesoramiento del profesor, que les proporcionará una pauta. En cuanto se hayan marcado las líneas de investigación, todos los grupos se van a mover al aula de informática para buscar la información en Internet.</p> <p>→ Actividad 3 (5 minutos). El profesor toca la Melodía de aviso 2 y resuelve dudas.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>Se realiza la sesión en el aula de la clase y en la de informática. Se precisa de disfraces para el profesor, guitarra española o acústica, pautas para la investigación, papel, bolígrafo, lápiz, goma, ordenadores y auriculares.</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Profesor, profesor auxiliar y grupo-clase; trabajo cooperativo en grupos.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - CE1-8. Participa activamente en el trabajo cooperativo de investigación.

Sesión 9. Trovando las claves	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> - Sintetizar un gran tema de la Edad Media a partir de la creación de rimas y música para una canción. 	
Nivel de la pirámide – Segundo estamento	Recompensa – Certificados nobiliarios
Descripción	
<p>→ La sesión dura 1,5 horas.</p> <p>→ Actividad 1 (10 minutos). El profesor toca la Melodía de aviso 2. Un alumno lee la carta que ha dejado Mailís. El trovador anuncia que tiene un plan para pasar al tercer estamento. Cada grupo tendrá que preparar una canción, con rimas y un estribillo según bases melódicas (Anexo 9.3.10) y una métrica poética preparadas y propuestas previamente por el profesor. Si las canciones que compone la clase son del gusto de algunos de los barones, duques y el obispo de Vilanova, cederán a la clase algunos de sus terrenos para que la sociedad pueda considerarles miembros del tercer estamento, pues ellos también están hartos de las injusticias del tirano Pau VI y quieren sumarse al motín. Cada grupo tendrá que terminar la letra de su canción y mandarla por carta los miembros del tercer estamento.</p> <p>→ Actividad 2 (65 minutos). A medida que acabe la investigación, cada grupo baja al patio y, separado de los otros, empieza a componer su canción. Cada equipo dispone de una tableta con los archivos de sonido de las posibles bases</p>	

<p>melódicas para componer y rimar la letra de la canción y una guía para hacerlo. El docente orienta a los grupos con el apoyo del profesor de Música. Antes de acabar, se tiene que redactar la carta con la letra de la canción para los miembros del tercer estamento y dársela al trovador para que la pueda mandar. A medida que los grupos acaben, tienen que planificar la puesta en escena de la canción.</p> <p>→ Actividad 3 (15 minutos). El trovador aparece, toca la Melodía de aviso 2, reuniendo a todo el grupo, y les invita a subir a la clase. Felicita a los grupos por el trabajo y anuncia que los miembros del tercer estamento han quedado encantados con las cartas. Les hace entrega de los certificados nobiliarios (Anexo 9.1.2).</p>
<p>Materiales y espacios</p>
<p>Se realiza la sesión en el aula de informática y en el patio. Se precisa de disfraces para el profesor, guitarra española, mesas, ordenadores con conexión a internet, papel, bolígrafo, lápiz, goma y tabletas.</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p>
<p>Profesor, profesor de Música y grupo-clase; trabajo por grupos.</p>
<p>Criterios de evaluación</p>
<ul style="list-style-type: none"> - CE1-S9. Participar activamente en la composición de la canción sobre un gran tema de la Edad Media.

Sesión 10. Inicio del desafío	
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresar musical y oralmente la síntesis y descripción de un gran tema de la Edad Media a través de una grabación de vídeo. - Conocer la vida y la función de los trovadores, troveros y juglares en la sociedad medieval. 	
Nivel de la pirámide – Tercer estamento	Recompensa – Sin recompensa
<p>Descripción</p> <p>→ La sesión dura 1,5 horas.</p> <p>→ Actividad 1 (5 minutos). Mailís toca la Melodía de aviso 2 y cuenta que la revuelta para derrocar al rey cada vez está más cerca. Solo falta que canten la canción y la enseñen al pueblo de Vilanova.</p> <p>→ Actividad 2 (60 minutos). La sesión está pensada para que cada grupo, en el patio, ensaye su canción y puesta en escena y, finalmente, la grabe en vídeo. Cada equipo habrá traído o preparado su <i>atrezzo</i> autónomamente. A medida que los grupos terminen de ensayar, cada alumno tiene que hacer un trabajo individual (no obligatorio si no se tiene tiempo para hacerlo) sobre la vida y la función de los trovadores, troveros y juglares en la sociedad medieval. Paralelamente, por turnos, cada equipo graba su canción, previamente ensayada con instrumentos en la clase de Música, con el profesor de Música.</p> <p>→ Actividad 3 (5 minutos). Aparece Mailís con la melodía de aviso 2 y cuenta a la clase que todo está listo para el motín.</p>	
<p>Materiales y espacios</p>	
<p>Se realiza la sesión en el aula de la clase, en el patio y en el Aula de Música. Se precisa de disfraz para el docente, fichas para la actividad individual, guitarra española, cámara para la grabación e instrumentos musicales.</p>	
<p>Participantes y/o agrupamientos</p>	
<p>Profesor, profesor de Música y grupo-clase; trabajo individual y trabajo por equipos.</p>	

Criterios de evaluación

- CE1-S10. Participa activamente en la grabación y preparación del vídeo.
- CE2-S10. Completa correctamente el trabajo sobre juglares y trovadores.

Sesión 11. ¡Revuelta!

Objetivos

- Apreciar el esfuerzo colectivo en la elaboración de una producción artística.
- Promover los vínculos personales entre los alumnos a partir de experiencias de aprendizaje significativas.

Nivel de la pirámide – Tercer estamento

Recompensa – Corona real

Descripción

- La sesión dura **1,5 horas**.
- Actividad 1 (5 minutos). Mailís entra tocando la Melodía de aviso 1 intercalada con la Melodía de aviso 2. Les dice a los alumnos que el pueblo de Vilanova está mirando y escuchando y que hoy es el día para derrocar al tirano. La clase ha estado ambientada previamente, con luz tenue y velas.
- Actividad 2 (40 minutos). Durante este tiempo se visionan todos los vídeos grabados en la sesión anterior.
- Actividad 3 (10 minutos). Mailís aplaude fuertemente e invita a la clase y al pueblo de Vilanova a cantar la Canción 1 con una ligera ampliación (Anexo 9.3.11) para que el tirano oiga la clase y decida, definitivamente, abdicar. Al finalizar la canción, el trovador anuncia que han triunfado.
- Actividad 4 (20 minutos). Mailís explica que ya pueden avanzar al último nivel, pero les plantea una duda: ¿quién será el rey de la clase? Como la narrativa plantea un final abierto, los alumnos tendrán que decidirlo. El profesor tiene que orientar el debate para que puedan ser reyes todos los alumnos. No obstante, si la clase elige consensuadamente solo a una o a pocas personas, el proceso será válido. En definitiva, se debe procurar que se pongan de acuerdo. Al final del debate, se da la última recompensa (Anexo 9.1.2), una corona para cada alumno. Como conclusión de la narrativa, se fotografía a todo el grupo con la corona; posteriormente, se podrá colgar la foto en la pared. Finalmente, el trovador se despide de la clase.
- Actividad 5 (15 minutos). El profesor, ya sin disfraz, reparte una ficha a cada alumno para poder evaluar individualmente el proyecto y para que pueda autoevaluar su rendimiento.

Materiales y espacios

Se realiza la sesión en el aula de la clase. Se precisa de disfraces para el profesor, guitarra española, ordenador, proyector, altavoces, el material audiovisual preciso, coronas de cartulina y fichas de evaluación y autoevaluación.

Participantes y/o agrupamientos

Profesor, grupo-clase; gran grupo y trabajo individual.

Criterios de evaluación

- CE1-S7. Demuestra respeto y aprecio por las canciones compuestas por el alumnado.

5.8. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje

Originalmente, como se ha apuntado en el apartado 4, el proyecto se plantea para 24 personas. De estas, ninguna presentaría diversidad funcional, aunque si así fuera podrían aplicarse las modificaciones oportunas al desarrollo de las sesiones. Sin embargo, es preciso tener en cuenta que el nivel académico de la clase es medio-bajo y que pueden darse situaciones complejas a nivel emocional por la situación concreta de algunas familias.

Considerando estos factores, se intenta ofrecer un abanico diverso de actividades que potencie las inteligencias múltiples (Gardner, 2011). De este modo, no solo se potencia el rendimiento académico a través de una evaluación por escrito y según las capacidades memorísticas del alumnado, sino que se brinda la posibilidad de destacar y evaluarse en inteligencias diversas como la artística, la musical, la kinestésica, algunas pocas veces con la matemática, con la interpersonal o con la intrapersonal. Así, se puede cuidar la autoestima de toda la clase según su perfil académico. El resto de problemas emocionales derivados de las respectivas situaciones familiares deberán tratarse de manera preventiva, teniendo en cuenta la situación personal concreta de cada alumno.

Por otro lado, la propuesta didáctica proyecta líneas generales de trabajo, pero no concreta exactamente el nivel de profundidad con el que se deben abordar dichas líneas. Así, se permite la posibilidad de flexibilizar y regular el contenido que se trata en las sesiones, respetando la diversidad de ritmos de aprendizaje del alumnado.

Finalmente, para potenciar el sistema de la CPA del centro e implicar más a las familias que puedan ofrecer casuísticas complejas que reviertan en el bienestar de algunos alumnos, el resultado final del proyecto, el vídeo de la canción final, se compartirá con las familias y se subirá a la web de la escuela. Así, esperan crearse vínculos positivos con dichas familias para poder intervenir y contribuir, en la medida de lo posible, en las situaciones que precisan de atención del personal del centro.

5.9. Sistema de evaluación

El sistema de evaluación del proyecto propone una evaluación formativa, que se complementa con una evaluación inicial y una evaluación final. Esta continuidad en la evaluación tiene el fin de regular y guiar el trabajo del alumnado y la labor docente.

La evaluación inicial de la Sesión 1 sirve de guía al docente para presentar los contenidos con mayor o menor profundidad y partir de las vías comunicativas y didácticas adecuadas (sin hacer variar sustancialmente la metodología y planificación de las sesiones anteriormente dispuestas). La evaluación formativa se realiza según los resultados de cada sesión a través del uso de escalas de calificación y anotaciones en el diario de observación, así como del resto de herramientas expuestas en los siguientes apartados. La evaluación final se obtiene a partir del empleo de rúbricas que se corresponden a los criterios de evaluación. Estas rúbricas se rellenan según los resultados de la evaluación formativa. Además, también se incluye un comentario para cada alumno a fin de establecer las líneas de trabajo futuras.

Las escalas de calificación de los criterios de evaluación de cada sesión (Anexo 9.5) y las rúbricas se rigen según el sistema de evaluación que establece el Decret 119/2014 (Anexo 1), basado en la siguiente escala de 4 valores:

Tabla 9. Escala de calificación en la evaluación según el Decret 119/2014

No logro	Logro satisfactorio	Logro notable	Logro excelente
----------	---------------------	---------------	-----------------

Fuente: *Departament d'Ensenyament* (2015)

Se plantean distintos tipos de evaluación. El profesor se encargará de hacer una heteroevaluación al largo de las sesiones, pero en distintas actividades el alumnado tendrá la oportunidad de hacer una autoevaluación (individual y grupal) o una coevaluación que determinarán la calificación obtenida en la correspondiente actividad. Véanse las sesiones 1, 3, 4, 5 y 11.

El sistema de recompensas tiene especial relación con la evaluación, pues motiva al resultado de aprendizaje. Sin embargo, es importante remarcar que la mayoría de recompensas no suponen la obtención de una nota específica según el resultado logrado en la actividades, pues

la consecución de dichas recompensas o puntos está relativamente asegurada si la sesión se desarrolla con normalidad y gracias a la posibilidad de transferir recompensas entre grupos.

5.9.1. Criterios de evaluación

En la siguiente tabla se presentan los criterios de evaluación generales del trabajo. Estos criterios responden a los objetivos planteados en el apartado 5.3 y se corresponden con un resultado específico de aprendizaje y al trabajo y objetivos de las respectivas sesiones según se dispone a continuación.

Tabla 10. Relación de criterios de evaluación, objetivos, resultados de aprendizaje y sesiones

Criterios de evaluación	Objetivo	Resultado de aprendizaje	Sesiones
CE1. Ha demostrado óptimos hábitos de trabajo individual.	1, 2, 4, 5, 7	Mejora y/o afianzamiento de hábitos de trabajo individual tales como el esfuerzo o la responsabilidad o, en su defecto, indicadores para la mejora.	1, 2, 3, 5, 7, 8, 10 y 11
CE2. Ha demostrado óptimos hábitos de trabajo en equipo.	1, 3, 4, 7	Mejora y/o afianzamiento de hábitos de trabajo en equipo tales como la cooperación, el respeto o, en su defecto, indicadores para la mejora.	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10 y 11
CE3. Ha evidenciado conocimiento y profundidad sobre el temario del proyecto en el resultado de las tareas.	3, 4, 5, 6, 7, 8	Lograr un conocimiento significativo de los hechos y el patrimonio históricos para entender mejor el pasado y establecer relaciones con el presente y el futuro.	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11
CE4. Ha argumentado reflexiones críticas respecto a las temáticas históricas abordadas en clase.	3, 4, 6, 7, 8	Adquisición de una perspectiva crítica de los hechos y el patrimonio históricos para analizar mejor y poder cambiar el pasado, el presente y el futuro.	2, 3, 4, 6, 8 y 11
CE5. Ha manifestado habilidades de búsqueda y análisis de la información a través de los distintos formatos de investigación propuestos.	1, 5, 6, 7, 8	Mejora y/o afianzamiento de habilidades de investigación y de análisis como la síntesis o, en su defecto, indicadores para la mejora.	2, 5, 7, y 9
Atención a la Diversidad			
CE6. Ha mostrado actitudes positivas respecto al aprendizaje	2	Aumento de la motivación y predisposición al trabajo en la escuela.	Todas
CE7. Ha demostrado conocer y aplicar valores sociales durante el desarrollo de las actividades a través de sus habilidades sociales.	3	Mejora y/o afianzamiento de las habilidades sociales o, en su defecto, indicadores para la mejora.	Todas
CE8. Se ha expresado musical y líricamente de una forma cómoda y mostrando motivación.	5	Mejora y/o afianzamiento de la competencia artística y el desarrollo del pensamiento divergente y creativo.	3, 5, 6, 7, 9, 10 y 11

Fuente: elaboración propia

5.9.2. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos para la evaluación son diversos y son usados por los diferentes actores del grupo-clase. El primero y con más peso, es el empleo de rúbricas de evaluación por parte del profesor. Para rellenarlas, precisará de un diario de observación para tomar apuntes durante las sesiones, donde ocasionalmente realizará una observación participante, y de los resultados de las escalas de calificación de las distintas actividades. El segundo, es el uso del portfolio como herramienta para recopilar las fichas y trabajos en escrito o de realización manual que realice el alumnado. Se trata de una herramienta adecuada para valorar óptimamente los resultados de aprendizaje, tanto por parte del alumno como por parte del profesorado, pues es una muestra que puede analizarse como compendio, cuantitativamente, y/o cualitativamente, poniendo énfasis en los resultados y su evolución a lo largo de las sesiones. El tercer instrumento, aunque vaya incluido dentro del segundo y el primero, son las distintas fichas de trabajo y de evaluación, que se puntúan con las escalas de calificación. El cuarto y último son las anotaciones del diario de observación.

A modo de ejemplo, se cita una escala de calificación simple de una sesión. El resto pueden consultarse en el Anexo 9.5. El funcionamiento es sencillo: en cada casilla se marca la calificación según el sistema citado en la Tabla 9 (p. 42).

Tabla 11. Ejemplo de escala de calificación de una sesión

Sesión 5. Introducción al juego / ¿Entramos en la pirámide?			
Criterios de evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> - CE1-S5 Distingue los espacios y edificios básicos de una ciudad medieval. - CE2-S5 Enumera 3 características básicas del arte gótico y 3 del arte románico. - CE4-S5 Enumera 3 características básicas de la literatura, la música y la educación medievales. 			
Nombre / Criterio	CE1-S5	CE2-S5	CE3-S5
Alumno A	Logro satisfactorio	No logro	Logro notable
Alumno B	Logro notable	Logro notable	Logro satisfactorio
Alumno C	Logro notable	Logro excelente	Logro excelente
...	-	-	-

Fuente: elaboración propia

5.9.3. Rúbricas de evaluación

En la siguiente tabla se muestran las rúbricas para cada criterio de evaluación general.

Tabla 12. Rúbricas de evaluación según criterio de evaluación

	No logro	Logro satisfactorio	Logro notable	Logro excelente
CE1	Ha demostrado tener unos hábitos de trabajo individual y autonomía mejorables. Depende de la ayuda del docente.	Ha demostrado hábitos de trabajo individual correctos, pero ha pedido ayuda al maestro recurrentemente.	Ha demostrado óptimos hábitos de trabajo individual, pero ha requerido acompañamiento de manera ocasional.	Ha demostrado óptimos hábitos de trabajo individual, demostrando autonomía y capacidad de mejora.
CE2	Ha mostrado pobres hábitos de trabajo en equipo, interrumpiendo o no cooperando de manera habitual.	Ha mostrado tener hábitos correctos de trabajo en equipo, pero no los ha aplicado en más de tres ocasiones.	Ha mostrado óptimos hábitos de trabajo en equipo, pero alguna vez no sido constante cuando se le requería cooperar.	Ha mostrado óptimos hábitos de trabajo en equipo, liderando y/o cooperando cuando ha sido necesario.
CE3	Ha demostrado desconocimiento del temario, errando en más de la mitad de las actividades realizadas.	Ha probado el dominio y conocimiento del temario en los resultados de las actividades, pero no lo ha hecho en 3 o más de ellas.	Ha probado el dominio y conocimiento del temario en los resultados de las actividades, menos en una o en dos.	Ha probado el dominio y conocimiento del temario en los resultados de las actividades.
CE4	No ha aportado reflexiones críticas sobre el funcionamiento de la sociedad medieval en comparación con la sociedad actual, ni en los debates con el gran grupo ni en los trabajos.	Ha aportado al menos una reflexión crítica, en los debates en gran grupo y en los trabajos, sobre el funcionamiento de la sociedad medieval en comparación con la actual, aunque no ha profundizado o razonado substancialmente.	Ha aportado al menos una reflexión crítica substancial, en los debates en gran grupo y en los trabajos, sobre el funcionamiento de la sociedad medieval en comparación con la sociedad actual; o ha aportado más de una, pero sin profundizar.	Ha aportados varias reflexiones críticas, en los debates en gran grupo y en los trabajos, sobre el funcionamiento de la sociedad medieval en comparación con la sociedad actual.
CE5	Ha manifestado tener deficientes habilidades de búsqueda y análisis de la información, mostrando dependencia de otra persona para realizar las búsquedas.	Ha manifestado tener habilidades de búsqueda y análisis de la información en los trabajos de investigación, pero ha requerido acompañamiento habitual para proceder.	Ha manifestado tener habilidades de búsqueda y análisis de la información en los trabajos de investigación, pero ha requerido acompañamiento de manera ocasional	Ha manifestado tener habilidades de búsqueda y análisis de la información en los trabajos de investigación.
CE6	Ha mostrado desmotivación en más de la mitad de las sesiones.	Ha mostrado motivación con el temario e iniciativa personal, pero de manera irregular.	Se ha mostrado motivado con el temario y ha demostrado iniciativa personal a la hora de trabajar o interactuar, salvo en dos o tres sesiones.	Se ha mostrado motivado con el temario y ha demostrado iniciativa personal a la hora de trabajar.
CE7	Muestra un déficit de habilidades sociales a la hora de interactuar con otras personas del grupo.	Ha probado algunas habilidades sociales en las relaciones con el resto de del grupo, pero, a su vez, ha mostrado deficiencias que pueden mejorarse.	Ha probado sus habilidades sociales en las relaciones con el resto del grupo, demostrando valores como el respeto y la empatía, pero no ha sido regular.	Ha probado sus habilidades sociales en las relaciones con el resto de del grupo, demostrando valores como el respeto y la empatía.
CE8	Ha demostrado poco dominio de la competencia artística, estando desmotivado y e incómodo, en la creación e interpretación.	Ha demostrado un dominio correcto de la competencia artística, aunque ha estado desmotivado o incómodo en la creación e interpretación o al revés.	Ha demostrado dominio de la competencia artística, mostrándose motivado y cómodo en la creación e interpretación, aunque alguna vez no ha estado motivado o proactivo.	Ha demostrado dominio de la competencia artística, mostrándose motivado y cómodo en la creación e interpretación.

Fuente: elaboración propia

6. Conclusiones

La elaboración del presente proyecto pone de manifiesto que la aplicación de la música como motor de aprendizaje integral e interdisciplinar en la docencia de las CCSS puede ser una realidad con buenas expectativas de éxito. Si bien este Trabajo de fin de grado no es el primero que plantea esta relación entre disciplinas, la búsqueda bibliográfica ha evidenciado que es un campo aún poco explotado y con muchas perspectivas de futuro. No solo para la música, sino también para el resto de disciplinas artísticas; y no solo con la CCSS, sino también con el resto de materias del currículo. Esta propuesta es, de hecho, un grano de arena más para demostrar que el aprendizaje interdisciplinar ofrece múltiples posibilidades innovadoras y puede ofrecer un aprendizaje integral y de calidad.

La vocación social y de análisis de las sociedades de las tendencias contemporáneas de las CCSS (Pagès y Santisteban, 2014), casa perfectamente con el trabajo de equipo cooperativo que se pone en marcha a la hora de hacer música. A su vez, resalta el desarrollo de la creatividad como estrategia para potenciar el pensamiento divergente, necesario tanto para interpretar, valorar y empatizar con hechos y puntos de vista distintos como para entender la historia más allá del libro de texto y las fuentes escritas. En definitiva, la música es una herramienta complementaria potente para trabajar la educación transversal, y más cuando se combina con otras materias o disciplinas.

El tercer ingrediente, el juego, se muestra como un valioso aliado a la hora de poner a la práctica ciertos aspectos históricos, potenciando su significatividad. La aplicación de la gamificación al proyecto supone un empaste ideal para juntar música y CCSS. La percepción y vocación lúdica de las actividades es un pretexto perfecto para interactuar con la música y con la historia de manera más distendida, más motivadora. La gamificación, *per se*, tiene un enorme potencial para crear actitudes positivas hacia el aprendizaje. Su idoneidad para abordar la enseñanza de las CCSS puede justificarse mediante numerosa bibliografía, aunque sea una estrategia cuya teorización y aplicación educativas son relativamente recientes. No obstante, prácticamente no hay evidencias bibliográficas de que pueda relacionarse con la música de manera efectiva. La secuenciación de actividades del presente proyecto pretende demostrar que combinar la gamificación con actividades musicales puede propiciar un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo, motivador y significativo. Puede favorecer

una inmersión más efectiva al contenido que se quiera abordar, sobre todo si es histórico, favoreciendo la creación de percepciones positivas y de predisposición al trabajo de la historia. Sin embargo, también ha quedado patente que, para ello, es necesaria una transposición didáctica musical e histórica de los contenidos que se quieran trabajar.

Si bien los objetivos del trabajo pueden darse por cumplidos y justificados, es necesario apreciar algunas limitaciones. El proyecto es ilusionante, pero también ambicioso. Supone una preparación de material didáctico difícilmente asumible en la rutina laboral de un docente en una escuela cualquiera. Tampoco es asumible para todo el cuerpo docente, pues se precisa de unas mínimas habilidades musicales prácticas y didácticas para llevar a cabo muchas de las actividades. Asimismo, el proyecto solo se ha planteado, pero no se ha podido aplicar, así que la planificación presentada debería estar sujeta a modificaciones según la respuesta que se obtuviera en su aplicación real en distintos grupos y situaciones. En consecuencia, su validez está aún por confirmar.

Como sugerencia de mejora o de cambio, el proyecto podría haberse planteado conscientemente como propuesta de encuentro con muchas más disciplinas, no solo la música. Alguna actividad, por ejemplo, da lugar al trabajo de las matemáticas, como es el caso de las sesiones en las que se trabajan el campo y el mercado. En ellas, podrían haberse añadido estratégicamente ejercicios más profundos de cálculo de áreas o de trabajo con monedas. En otras sesiones, el desarrollo de la competencia lingüística y el área de lenguas es evidente, sobre todo en la composición y en las rimas de las canciones. El proyecto en sí ya tiene una vocación interdisciplinar total. Si se ahondara en esta dirección, podría evolucionar deliberadamente en una propuesta interdisciplinar mucho más amplia.

El cruce de caminos entre distintas disciplinas ofrece la posibilidad de un aprendizaje global, holístico y concibe una educación en un contexto amplio que aborda distintas áreas del conocimiento para mostrar más claramente la relación que se establece entre ellas. En este sentido, el encuentro entre las CCSS, la Música y la gamificación supone un paso adelante en la innovación educativa en Educación Primaria y un primer paso para que disciplinas que tradicionalmente han estado separadas encuentren nexos para relacionarse de manera efectiva y complementaria.

7. Consideraciones finales

Personalmente, la realización del presente trabajo ha supuesto, en primera instancia, una oportunidad para ordenar numerosos aspectos metodológicos que no tenía bien ubicados. El estudio de la teoría es necesario para poder aplicar ciertos aspectos en la práctica, y el Trabajo de Fin Grado ofrece la posibilidad de centrarse en uno o varios temas específicos, profundizar (más que en una asignatura ordinaria) en sus bases teóricas y proponer una aplicación práctica magistral y exhaustiva. En el presente caso, he podido descubrir y entender al detalle qué es la gamificación y cómo se aplica.

En segunda instancia, supone un reto para demostrar que el alumnado del Grado es capaz de aplicar una propuesta innovadora en una clase de Primaria. Esta no es una propuesta cualquiera y aleatoria, sino una idea pensada, reflexionada y planificada al detalle, con margen para poder mostrar cierta pericia y especialización en unos fundamentos didácticos concretos.

Valoro la oportunidad de poder probar, mediante procedimientos especializados de investigación, la propia capacidad de desarrollo de un proyecto ambicioso como el que se nos ha propuesto con el presente trabajo. Considero necesaria la superación de un trámite de estas características para poder acreditar una buena praxis docente en el futuro.

Finalmente, espero poder aplicar el presente proyecto en una clase en un futuro próximo. Aunque las expectativas para entrar en las bolsas docentes no son optimistas debido a la situación de crisis provocada por la pandemia del Covid-19, deseo poder ejercer de maestro pronto y poder probar no solo este proyecto, sino muchos más y similares que exploren las relaciones entre disciplinas para lograr un aprendizaje global e integrado del alumnado. Y así, seguir aprendiendo y mejorando.

8. Referencias bibliográficas

- Abella, V. y Grande, M. (2010). Juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 56-84.
- Alcaraz-Rodríguez, V., Fernández, J., Grimaldi-Puyana, M., Prieto, E. y Sánchez-Olive, A. (2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: "Las Aldeas de la Historia". *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11(22).
- Aranda, M.G. y Caldera, J.F. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista educ@rnos. Procesos innovadores en el aprendizaje*, 31, 41-66.
- Arias, L., Clares, M.E. y Egea, A. (2017). Historia a ritmo de rap. Una propuesta interdisciplinar para la enseñanza de las Ciencias Sociales y la Educación Artística. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 20(10), 52-57.
- Báez, A.L. (2019). Un viaje de exploración: una estrategia de enseñanza holística, multidisciplinar y significativa de la Geografía académica. *Geographos*, 10(119), 207-237.
- Bronckart, J. y Schneuwly (2008). *Vigotsky hoy*. Madrid: Editorial Popular.
- Borrás-Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/280305526_Fundamentos_de_gamificaci_on
- Busarello, R.I. (2014). Gamificação como estratégia na construção de objeto de aprendizagem em história em quadrinhos. *Gamificação na Educação*, 1, 200-209.
- Chowanda, A. y Chowanda, A.D. (2016). Gamification of Learning: Can Games Motivate Me to Learn History? *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 7(3), 225-232.
- Colomer, J.C. y Sánchez, Á. (2018). Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas. *Clío. History and History teaching*, 44, 82-93.

- Cole, M. (2011). Reinventando las prácticas educativas del pasado para lograr el éxito pedagógico del futuro. *Revista de Estudios Sociales*, 40, 23-32.
- Contreras, R.S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33.
- Competències bàsiques de l'àmbit artístic*, de Departament d'Ensenyament. Servei de Comunicació i Publicacions de la Generalitat de Catalunya, de marzo de 2016.
- Competències bàsiques de l'àmbit de coneixement del medi*, de Departament d'Ensenyament. Servei de Comunicació i Publicacions de la Generalitat de Catalunya, de mayo de 2015.
- Decret 119/2015*, de Departament d'Ensenyament. Diari Oficial de Catalunya, 6900, de 26 de junio de 2015.
- Domínguez, A., Fernández-Sanz, L., de-Marcos, L., Martínez-Herráiz, J.J., Pagés, C. y Saenz-de-Navarrete, J. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. *Computers & Education*, 63, 380- 392.
- EDUCAUSE (2011). *7 thing you should know about gamification*. Recuperado de: <https://library.educause.edu/-/media/files/library/2011/8/eli7075-pdf>
- Esnaola G. y Levis, D. (2008). La narrativa de los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje emocional. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 48-68.
- Filella-Guiu, G., Gustems-Carnicer, J. y Oriola-Requena, S. (2018). Agrupaciones musicales juveniles: modelos funcionales para la motivación académica de los adolescentes. *Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 11(2), 18-30.
- de Frutos, J.I. (2015). *Juegos de simulación en el aula: una práctica educativa que fomenta el pensamiento histórico*. (Tesis Doctoral). Universidad de Málaga, Málaga.
- Gallo, L.E. (2017). Una didáctica performativa para educar (desde) el cuerpo. *Ciências do esporte*, 39 (2), 199-205.
- Garcia, A. (2015). ¿Gamificación versus Aprendizaje Basado en Juegos? *EnTERA2.0*, 3, 70-75.
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

- Glover, I. (2013). Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2013*. Chesapeake: VA, AACE, 1999-2008.
- Gómez, I.M. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la Historia. *Educação & Formação, 8*(3), 3-16.
- Gómez, I.M. y Ortega, D. (2019). Gamification, social problems and gender in teaching social sciences: Representations and discourse of trainee teachers. *PLOS ONE, 14*(6). Recuperado de: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0218869>
- Gómez, M.C. (2014). Ciencias Sociales y gamificación, ¿una pareja con futuro? *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro, 1*, 257-262.
- González, M. (2014). Profe... ¡póngale lencería a la Historia! *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro, 1*, 215-221.
- Herrero, J.M. (1999). *Juglares y trovadores*. Madrid: Akal.
- Huertas, A. (2014). La Edad Media entre la Historia y la Fantasía: modelos del nuevo milenio. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos, 26*. Recuperado de: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/39154/1/La%20edad%20media%20entre%20la%20historia.pdf>
- Hunter, D. y Werbach, K. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics and Components for the Win*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Institut d'Estadística de Catalunya [Idescat] (2019). *El municipi en xifres (Selva)*. Recuperado el 10 de abril de 2019 de: <https://www.idescat.cat/emex/?id=171030&lang=es>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer
- Leganés, E.N. y Pérez, S. (2012). La Música como herramienta interdisciplinar: un análisis cuantitativo en el aula de Lengua Extranjera de Primaria. *Revista de Investigación en Educación, 10*(1), 127-143.
- Maas, M., Orta, M., Quintà, M.C., Sabulsky, G. y Trigos, L. (2014). Estrategias para la formación interdisciplinar en las áreas de Humanidades y Ciencias Sociales y en Artes, Arquitectura y Diseño. *Red Innova CESAL*. Recuperado de:

http://www.innovacesal.org/micrositio_redic_2014/redic_2014_5_interdisc_HyCS_Artes.pdf

- Martins, D.M., Bottentuit Junior, B.J., Marques A.A. y Silva, N.M. (2016). A gamificação no ensino de História: o jogo “Legend of Zelda” na abordagem sobre medievalismo. *Holos*, 7(32), 299-321.
- Monteagudo, E. y Muñoz, E. (2017). Concepto y objeto. La caja de artista como recurso interdisciplinar en educación Primaria. *Educatio Siglo XXI*, 35(2), 341-364.
- Pagès, J. y Santisteban, A. (2014). Una mirada desde el pasado al futuro en la didáctica de las Ciencias Sociales. *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro*, 1, 27-39
- Pombo, O. (2013). Epistemología de la interdisciplinariedad. La construcción de un nuevo modelo de comprensión. *Interdisciplina* 1(1), 21-50.
- Real Decreto de 126/2014*, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 52, 1 de marzo de 2014.
- Serrano, R.M. (2016). La creación de bandas sonoras: una propuesta interdisciplinar. *Inteligencia emocional y bienestar II*, 1, 796-806.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Editorial UOC.
- Valverde, J. (2010). Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura*, 9, 83-99.
- Vieira, F. G. (2009). A ficção como limite: reflexões sobre o diálogo entre história e literatura. *Revista Catarinense de História*, 17, 13-31

9. Anexos

En los siguientes apartados se detallan los fragmentos, elementos, actividades y demás materiales o informaciones que no aparecen en el cuerpo del trabajo. Su consulta es complementaria, pero ayudará a una mejor comprensión y seguimiento del trabajo

9.1. Dinámicas, mecánicas y componentes

9.1.1 Niveles de la pirámide y implicaciones

En el sistema gamificado, algunos niveles de la pirámide feudal por los que escala el alumnado durante las sesiones implican roles, ventajas y responsabilidades según la narrativa y como mecanismo de recompensa y retroalimentación para motivar a la acción. En la siguiente tabla, citada ya anteriormente, se enumeran los niveles.

Tabla 6. Estamento, niveles y tipos de roles sociales

ESTAMENTO		NIVELES Y TIPOS DE ROLES SOCIALES		
<i>No privilegiados</i>	Primer estamento (0)	Forajidos/as		
<i>No privilegiados</i>	Primer estamento (I)	Siervos/as - Campesinos/as		
<i>No privilegiados</i>	Primer estamento (II)	Artesano/a	Granjero/a	Músico/a
<i>No privilegiados</i>	Primer estamento (III)	Burgués/a	Soldado/a miliciano/a	Peregrino/a
<i>Privilegiados</i>	Segundo estamento	Hidalgo/a (baja nobleza) - Propietario	Escudero/a (baja nobleza) - Soldado	Cura (bajo clérigo)
<i>Privilegiados</i>	Tercer estamento	Barón/esa (alta nobleza) - Propietario	Duque/sa (alta nobleza) - Capitán	Obispo (alto clérigo)
<i>Privilegiados</i>	Monarquía, estamento final	Rey/Reina	Familia	

Fuente: elaboración propia

En la posterior tabla se enumeran los respectivos roles, ventajas y responsabilidades de cada nivel (implicaciones).

Tabla 13. Roles, ventajas y responsabilidades de cada nivel (implicaciones)

NIVEL (TIPO DE ROL SOCIAL)	IMPLICACIONES
<i>Forajidos/as</i>	- Sin implicaciones
<i>Siervos/as - campesinos/as</i>	- Calificación de campesino bueno o campesino experto.
<i>Artesano/a</i>	- Monta la infraestructura de la merienda (mesas, sillas, etc.) pero no la recoge. Tampoco recoge el material de las actividades anteriores. - Calificación de buen mercader o mercader experto.
<i>Granjero/a</i>	- Tiene que ir a buscar y repartir a sus compañeros la comida de la merienda, que habrá comprado el profesor anteriormente. - Calificación de buen mercader o mercader experto.
<i>Músico/a</i>	- Puede escoger, de manera cooperativa, la música para la Actividad 3 de la sesión 4. No tiene por qué ser medieval; la elección es libre. Recoge la infraestructura de la merienda y el material de las actividades. - Calificación de buen mercader o mercader experto.
<i>Burgués/a</i>	- Puede ir al lavabo sin pedir permiso enseñando su bolsón del mercader. Válido solo una vez.
<i>Soldado/a miliciano/a</i>	- Puede ir al patio 5 minutos antes que sus compañeros enseñando su bolsón del mercader. Válido solo una vez.
<i>Peregrino/a</i>	- Durante la hora del patio, puede quedarse en clase haciendo dibujos con música de fondo con supervisión del profesor. Válido solo una vez.
<i>Hidalgo/a</i>	- El alumno podrá cambiarse de sitio según desee durante solo un día durante la clase de Conocimiento del Medio.
<i>Escudero/a</i>	- El alumno podrá repetir una tarea de cualquier asignatura que imparta el profesor si desea obtener mayor puntuación, con orientaciones del profesor.
<i>Cura</i>	- El alumno podrá entregar una tarea con un día de retraso sin que eso penalice.
<i>Barón/esa</i>	- Podrá comer frutas de la merienda final durante la visualización de los vídeos de las canciones. Aunque no se les facilite nada más para ingerir, puede proponerse la posibilidad de compartir si no sale del propio grupo, pues no está prohibido.

Duque/sa

- Podrá beber zumos y agua de la merienda final durante la visualización de los vídeos de las canciones. Aunque no se les facilite nada más para ingerir, puede proponerse la posibilidad de compartir si no sale del propio grupo, pues no está prohibido.

Obispo

- Podrá comer fruta y beber agua y zumos durante la merienda final durante la visualización de los vídeos de las canciones, pero pasados 20 minutos. Puede proponerse la posibilidad de compartir los privilegios de cada rol para poder comer todos juntos si no sale del propio grupo.

Rey/Reina

- Sin implicaciones operativas, más que las implicaciones morales de conseguir la victoria

Fuente: elaboración propia

9.1.2 Recompensas de cada sesión

→ Sesión 1. Amuleto mágico (tres partes)

- Formato: cartulina que reconstruirán los alumnos, con un agujero hecho por el profesor, que se junta un hilo de lana. Uno para cada alumno/a.

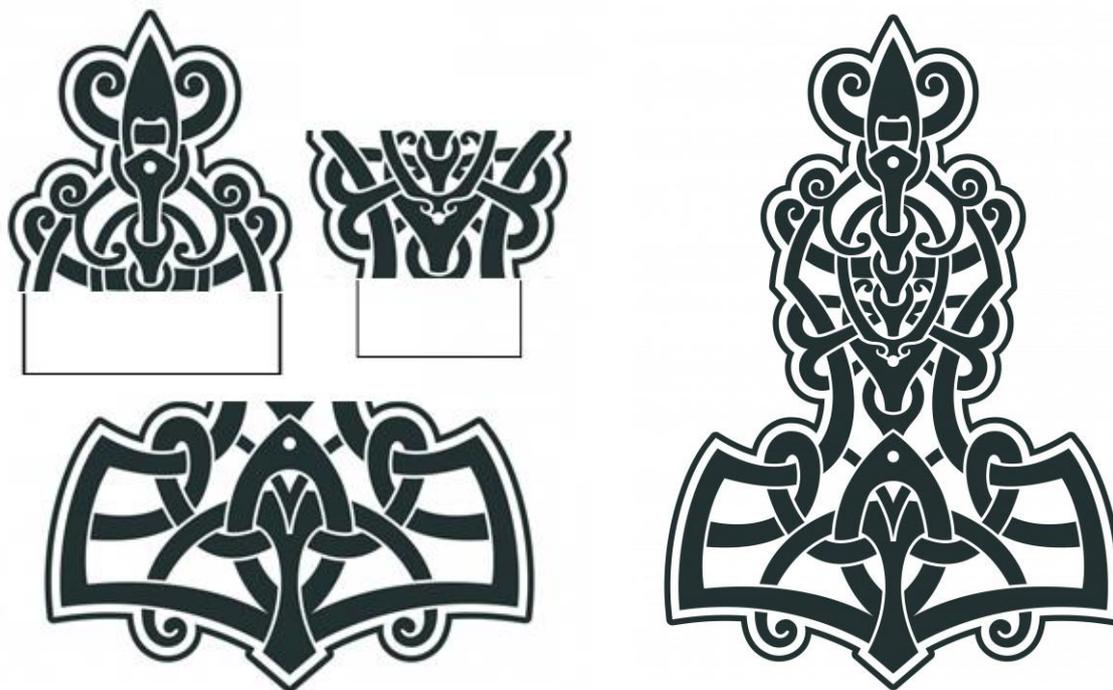


Figura 1. Amuleto mágico, montado y resultado final (<https://www.freepik.es/>)

→ Sesión 2. Pergamino de la propiedad

- Formato: papel impreso DIN A3. Una para toda la clase.

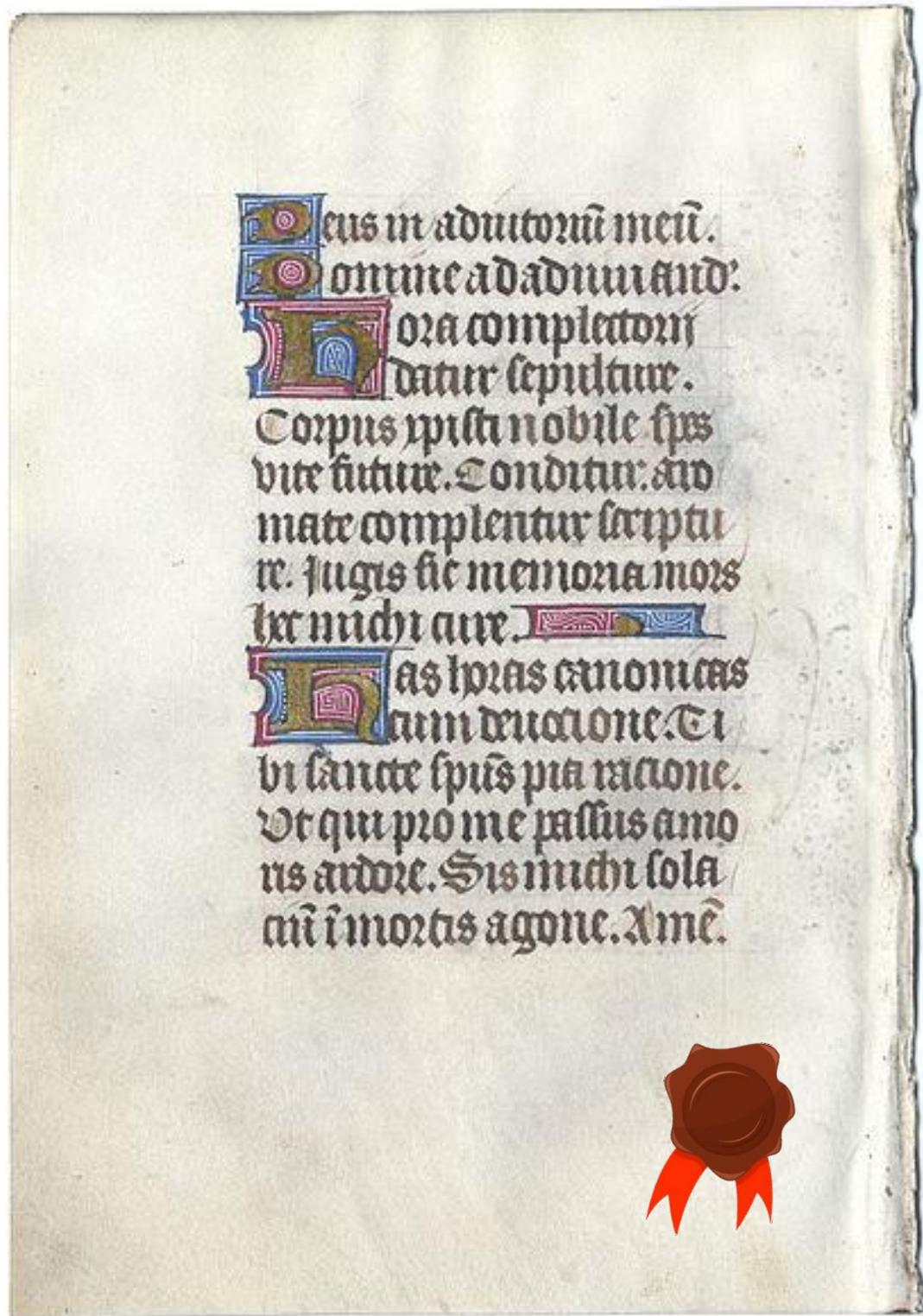


Figura 2. Pergamino de la propiedad (Wikimedia Commons y Public Domain Vectors)

→ Sesión 3. Recursos de la granja

- Formato: cartulina plastificada.

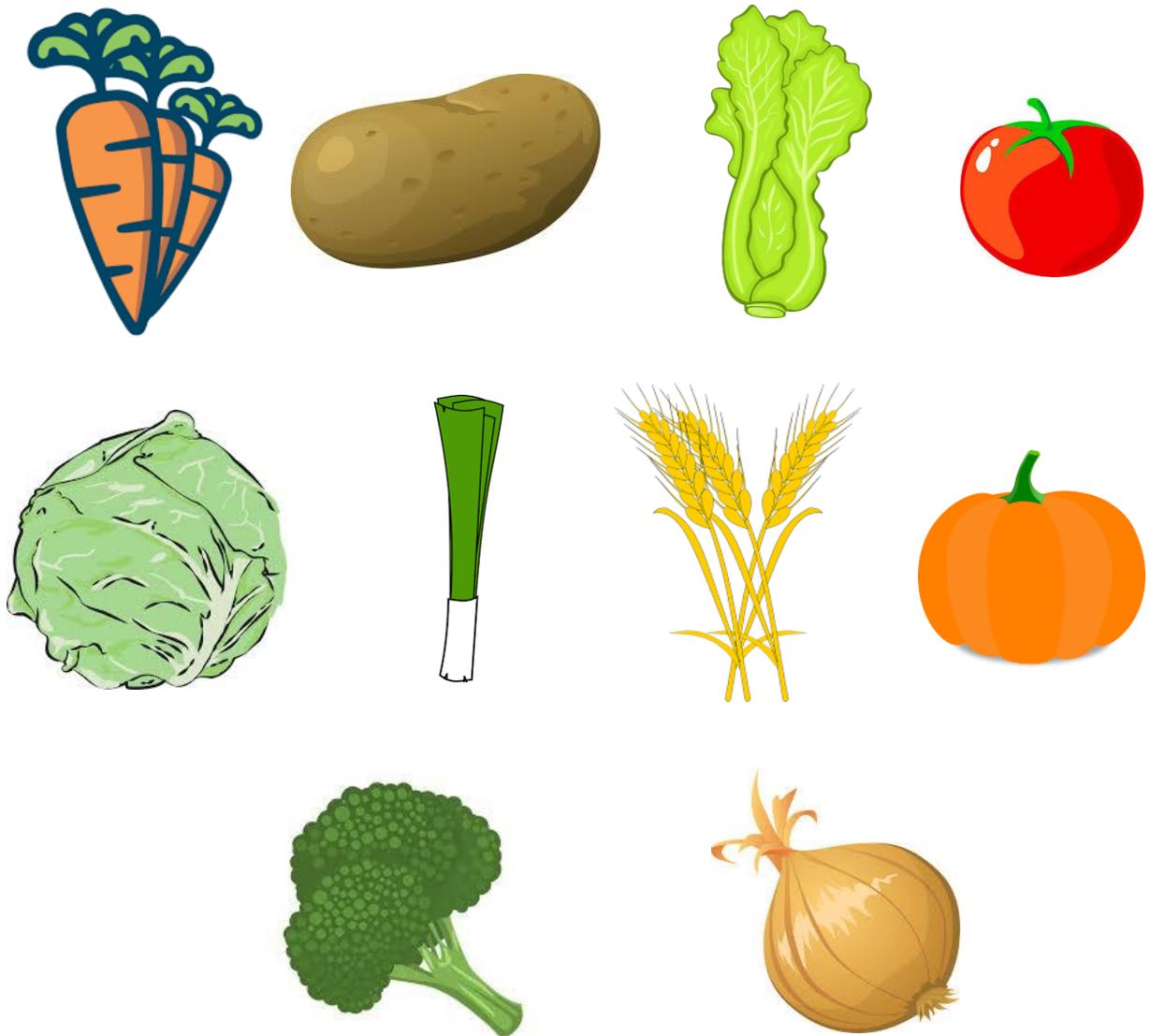


Figura 3. Recursos para la actividad "Parcelas y campesinos" (<https://pixabay.com/>)

→ Sesión 4. Bolsón del mercader

- Formato: en físico, hecho con tela de saco. Uno para cada alumno/a.



Figura 4. Bolsón del mercader (Wikimedia Commons)

→ Sesión 5. La pluma de la sabiduría

- Formato: papel, medida justa para enganchar en el espacio en la plantilla.



Figura 5. Pluma de la sabiduría (<http://www.freepik.com>)

→ Sesión 6. La bandera del ejército

- Formato: papel, medida justa para enganchar en el espacio en la plantilla.



Figura 6. La bandera del ejército (Wikimedia Commons)

→ Sesión 7. La cruz sagrada

- Formato: papel, medida justa para enganchar en el espacio en la plantilla.

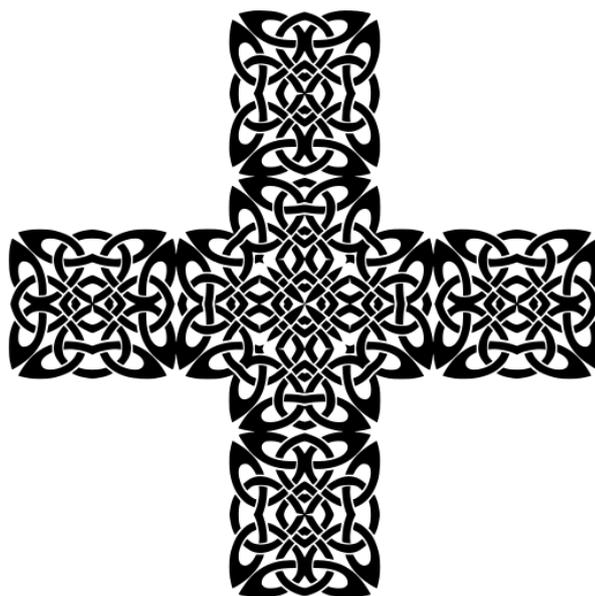


Figura 7. La cruz sagrada (Wikimedia Commons)

→ Sesión 9. Títulos nobiliarios

- Formato: papel DINA 3. Uno para toda la clase.

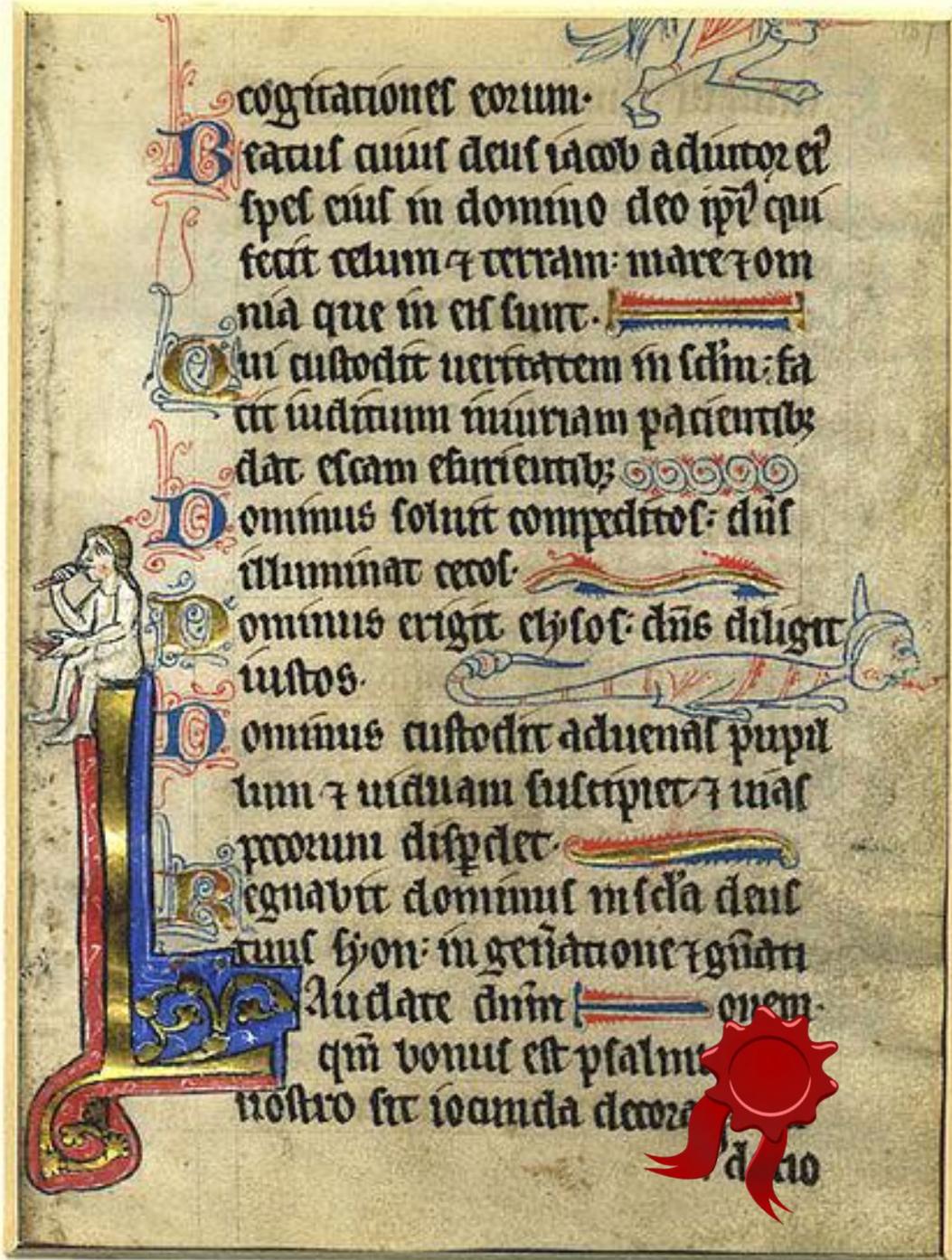


Figura 8. Títulos nobiliarios (Wikimedia Commons y <https://publicdomainvectors.org/>)

→ Sesión 11 Corona real

- Formato: medio DIN A3, recortado. Una para cada alumno/a.

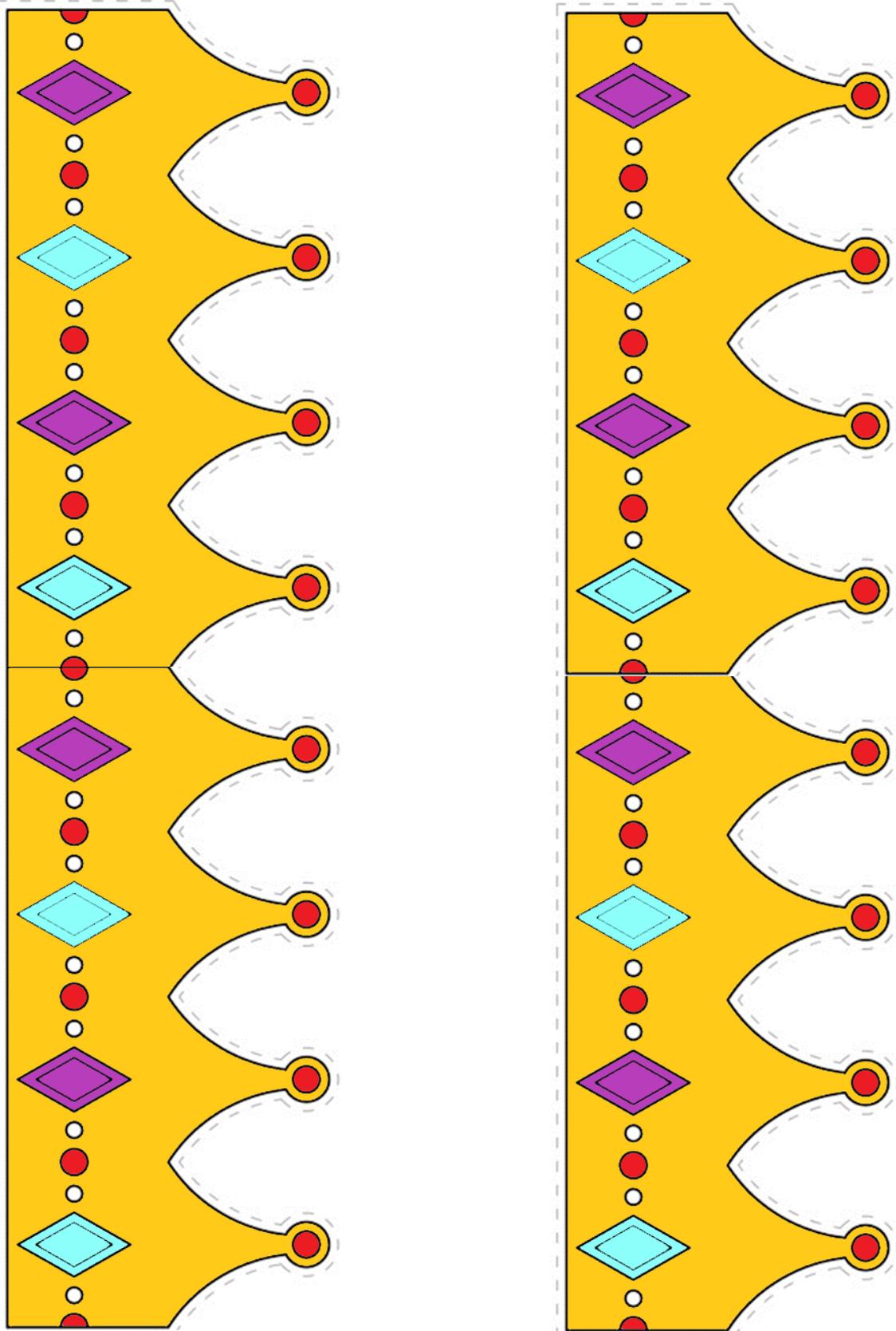
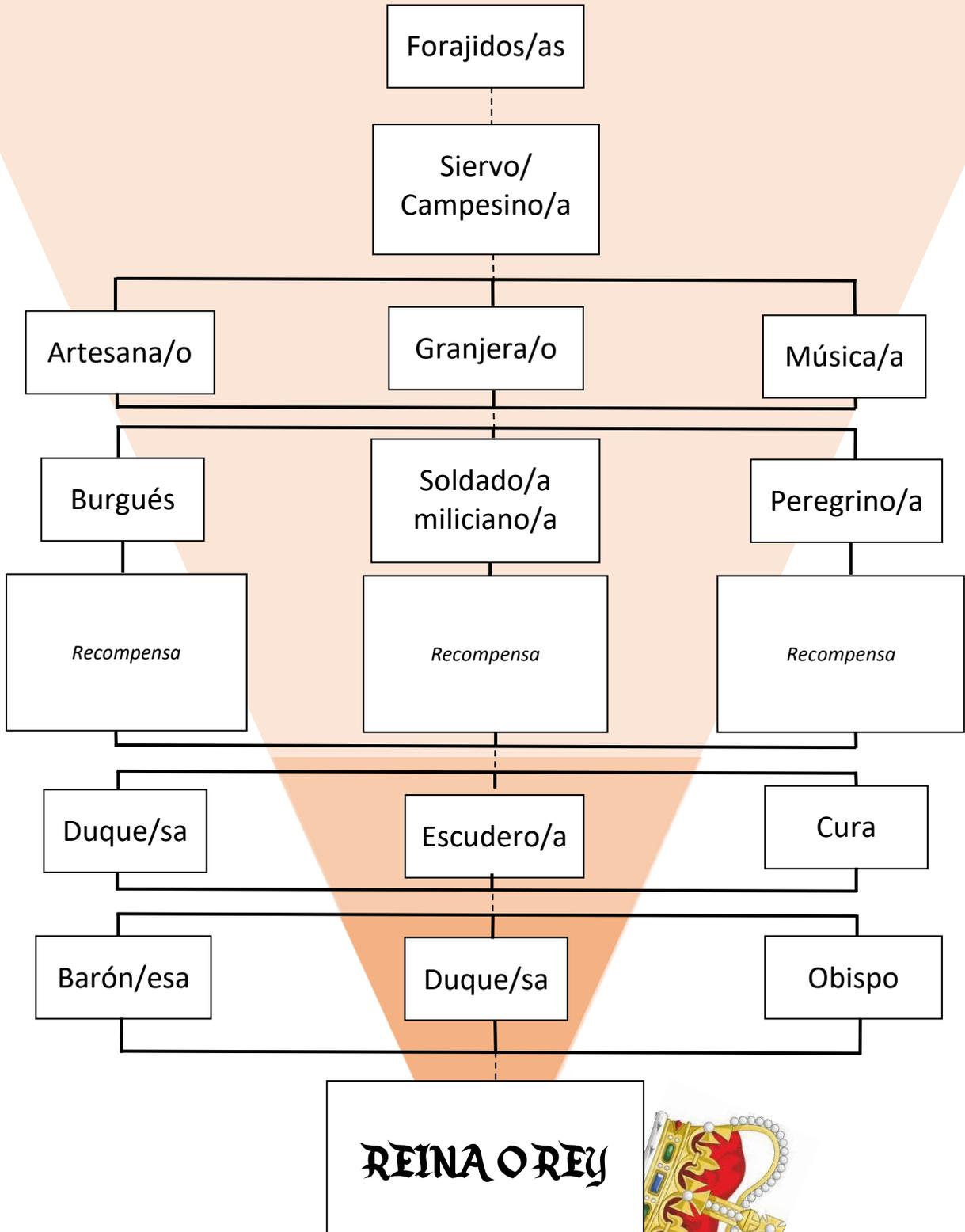


Figura 9. Corona real (<http://papelisimo.es/>)

9.1.3. Plantilla de avance de niveles (DIN A3)

NIVELES DE LA PIRÁMIDE FEUDAL

Colorea el camino de tu dirección en la pirámide feudal y engancha tus recompensas



9.2. Materiales didácticos de las actividades

9.2.1. Guion 1 (sesión 1)

Maílís de Vilanova:

“Apreciados alumnos de la clase de quinto de Primaria. Perdonad mi súbita interrupción a vuestra clase. Mi nombre es Mailís. Mailís de Vilanova, un pueblo más allá de los Pirineos. Soy trovador, como podéis apreciar por mis dotes musicales y vocales. Supongo que os estaréis preguntando el porqué de mi aparición repentina. Dejadme que os lo cuente cantando una canción.”

[Mailís canta “Cuento medieval”, la Canción 1, Anexo 9.3.2]

“Mi ciudad, Vilanova, vive angustiada por el mando del tirano Pau VI. Hace semanas que cabalgo por los pueblos catalanes con el fin de encontrar un grupo de personas que ayuden a las gentes de mi querido hogar. Las lenguas de este sitio me han dicho que os encontrara, pues vuestras capacidades y habilidades son de lejos conocidas en estas tierras. ¿Os ofreceríais a ayudarme? La recompensa que os puedo ofrecer os hará ricos y ricas...

¡Que así sea! Os prometo que si triunfáis tendréis todos los honores. Vuestra misión será entrar en la sociedad feudal y escalar niveles sociales dentro de la pirámide para llegar a proclamar una nueva reina o rey, o unos cuántos, ¡quién sabe! Pero antes os espera un camino con dificultades. Como mis habilidades van más allá de la simple música, por mis ojos puedo apreciar que aquí hay un desfase temporal.

Vuestro primer reto será conseguir el amuleto mágico que os dará entrada a mi mundo, y formaréis parte de la tribu de los forajidos, el nivel más bajo de la pirámide. ¿Estáis listos?”

[Seguidamente se explica el funcionamiento del sistema gamificado y los retos de la sesión]

9.2.2. Vídeo 1 (sesión 1)

“La Edad Media para niños - 5 cosas que deberías saber - Historia para niños”:

<https://www.youtube.com/watch?v=0CfKXpyQTXo>

9.2.3. Plantillas de escudos (sesión 1)

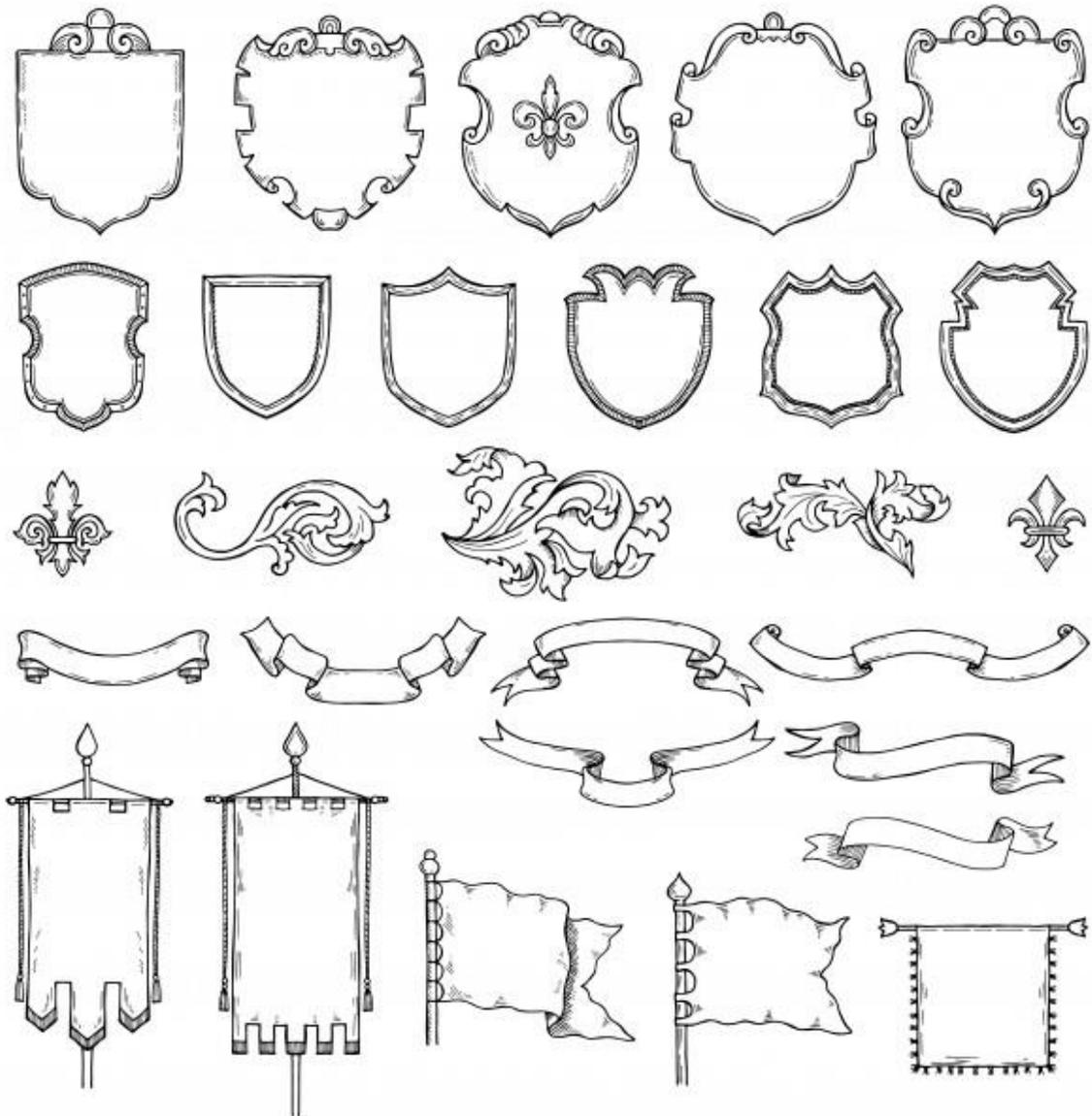


Figura 11. Plantillas de escudos (<http://www.freepik.es>)

9.2.4. Carta 1 (sesión 2)

Mailís de Vilanova:

“Estimados amigos, ahora forajidos, bienvenidos al bosque de Vilanova. Ruego que disculpéis mi ausencia, pues estoy intentando convencer a los vecinos que viven en las aldeas de los alrededores de la ciudad de que no sois mala gente. Es por eso que hoy tardaré una hora en aparecer. Para ganáros su respeto tenéis que superar dos retos que he dejado apuntados en la libreta de vuestro profesor. Él os lo explicará todo. Nos vemos dentro de unos buenos minutos. ¡Suerte!”

9.2.5. Pirámide feudal para plastificar (sesión 2)

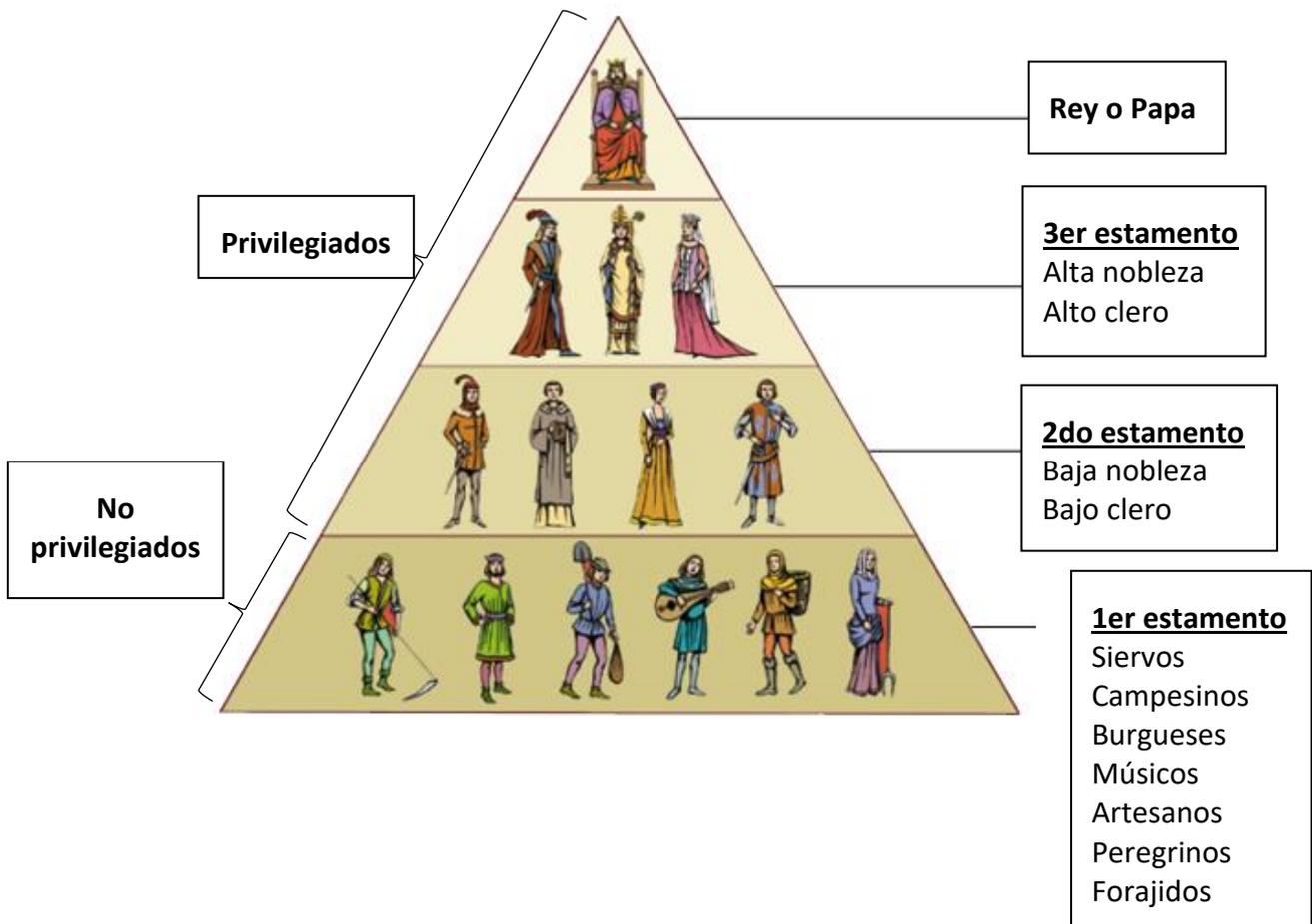


Figura 12. Pirámide feudal para plastificar (Wikimedia Commons)

9.2.6. Carta 2 (sesión 4)

Mailís de Vilanova:

“Estimados amigos de Maçanet, antes de nada, hoy también tendréis que disculpar mi ausencia. Estoy haciendo unos trámites... que os explicaré otro día. Como bien sabéis, hoy os toca demostrar vuestras habilidades en el mercado para subir un nivel más en vuestro estamento. Os animo a que sigáis las instrucciones de vuestro profesor, con el que he hablado antes de partir, y demostréis, que merecéis este paso de nivel. Nos vemos el siguiente miércoles. ¡Hasta pronto!”

9.2.7. Ejemplos de vestimentas medievales (sesión 4)

Imágenes para inspirar cómo poner el mocador para el disfraz de la actividad 2 de la sesión 4.



Figura 13. Ejemplos de vestimentas medievales (Wikimedia Commons)

9.2.8. Dossier de trabajo 2 (sesión 5)

En este apartado se cita un ejemplo de actividad de uno de los rincones.

LA PLAZA – LA MÚSICA

“La plaza es el sitio donde late la vida de la ciudad. Está repleta de gente el día del mercado, en los torneos de los domingos del clamor, en las ferias, ... Una plaza con actividad es una

muestra de que su ciudad es próspera. En este rincón luminoso, es donde se reúnen, en ferias y en ocasiones esporádicas, personajes del mundo de la farándula: malabaristas, habilidosos hombres que escupen fuego, ... y también ¡músicos!

La música medieval tiene muchas cosas que enseñarnos... aunque no podamos escucharla, pues en la Edad Media no había grabadoras de sonido. A nuestros días han llegado diferentes documentos escritos y pictóricos que nos dan pistas de cómo debía ser la música medieval y sobre todo sus músicos y sus respectivos instrumentos. Fíjate en las imágenes que alberga este rincón.

[En el rincón, plastificadas, se disponen las imágenes de las siguientes páginas y los textos se recogen en una misma ficha]

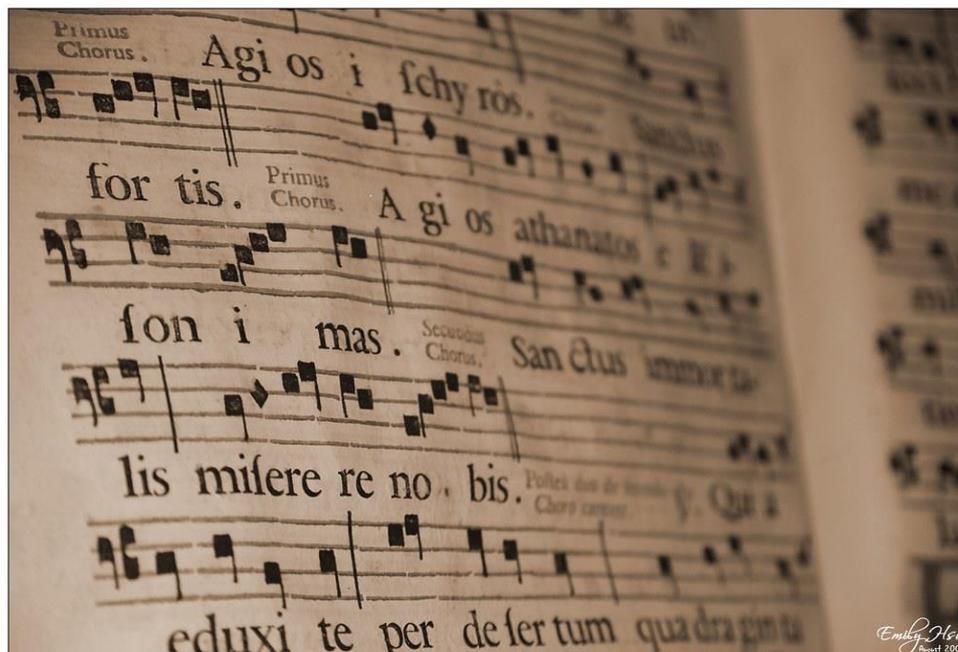


Figura 14. Imagen 1, Neumas – Dossier de trabajo 2 (Flickr)

En la imagen 1 puedes observar una partitura medieval. Es curiosa, ¿verdad? Y bastante diferente de las partituras que has trabajado en la asignatura de música. Ni el tiempo ni los compases eran igual que los que se usan más a día de hoy. De hecho, los investigadores no se ponen de acuerdo en cómo leerlas, pues los tratados musicales de la época o no lo explican o lo hacen de forma ambigua. Las notas, en aquella época se llamaban neumas, y si te fijas, la clave del compás no es una clave de sol... ¡sino una clave de do!



Figura 15. Imagen 2, Juglares – Dossier de trabajo 2 (Wikimedia Commons)

En la imagen 2 puedes observar a unos músicos tocar en una pintura medieval. ¿Te parecen familiares? Estos son los juglares. ¡Poco tienen que ver con el trovador Mailís de Vilanova! Los juglares, a diferencia de los trovadores, eran músicos considerados de poco prestigio, de feria, que solo entretenían a la gente. A parte de cantar sus canciones, se cuenta que tenían todo tipo de habilidades curiosas. Su prestigio social era considerado bajo en la pirámide feudal... ¡pero daban una alegría a las gentes del lugar!



Figura 16. Imagen 3, Guillem de Berguedà – Dossier de trabajo 2 (Wikimedia Commons)

En la imagen 3 puedes observar un trovador. Se llamaba Guillem de Berguedà. Igual que Mailís, los trovadores eran cultos, sabios y eran bien valorados socialmente. Todos leían, escribían y tenían muchos conocimientos, sobre todo musicales. Muchos de ellos pertenecían al segundo estamento o al tercero, así que eran parte de la nobleza. Las melodías y letras de sus canciones eran muy apreciadas por los nobles y reyes de la época, y su legado ha llegado hasta nuestros días. Una de las características más importantes es que escribían en su propia lengua y no en latín. Piensa que la mayoría de textos oficiales de la época eran solo en latín, así que esto supuso un paso adelante para tomar consciencia de las diferentes lenguas romance que se iban formando con el paso del tiempo, como el catalán, el occitano o el gallego. También hubo *trobairitz* (mujeres trovadoras), las más famosa de las cuales fue Beatriz de Día.



Figura 17. Imagen 4, Música sacra y profana – Dossier de trabajo 2 (Wikimedia Commons)

En la imagen 4 puedes ver dos escenas musicales. Cada una va relacionada con el tipo de música predominante en la época. Los tipos generales de música fueron la música sacra y la música profana. ¿Adivinas cuál de las escenas representa a cada tipo de música? Acertaste si has pensado que la primera va relacionada con la música sacra. La música sacra era la música que se relacionaba con la religión y lo divino. Las canciones eran cantos inspirados en escenas bíblicas o escrituras sagradas. El canto sacro más famoso de la época fue el canto gregoriano. La música profana fue la de los trovadores y los juglares, que no solo hablaban de dios sino también de su vida y otros temas más mundanos.

ACTIVIDAD. Lee la siguiente letra de Guillem de Berguedà, adaptada al catalán moderno, y resume de qué trata la canción

CANÇONETA LLEU

*Cançoneta lleu i plana,
lleugereta i sense ufana.
escriuré de Mon Marquès,
traïdor de Mataplana,
que d'engany és ple i obès.
Ai, Marquès, Marquès, Marquès
que d'engany sou ple i obès.*

*Brindo, Marquès, per les pedres
de Melgur, prop de Someres,
On, de dents. vau perdre'n tres;
prô no essent les davanteres
es pot dir que no ha estat res.
Ai, Marquès, Marquès, Marquès
que d'engany sou ple i obès.*

*Vostre braç, pobreta biga,
té menys força que una figa
i el teniu bastant malmès;
si li feu fregues d'ortiga*

*el podreu tornar a dur estès.
Ai, Marquès, Marquès, Marquès
que d'engany sou ple i obès.*

*De vós, Marquès, qui es refia
no té amor ni companyia;
i ha de tenir ben après
que amb vós pot anar de dia,
prô de nit, ai! Res de res.
Ai, Marquès, Marquès, Marquès
que d'engany sou ple i obès.*

*Ben boig, Marquès, és qui es vana
de jeure amb vós sense b'rana
ni calces de cordovès';
mai cap fill de cristiana
costums tan bruts s'ha permès.
Ai, Marquès, Marquès, Marquès
que d'engany sou ple i obès.*

Guillem de Berguedà

RESUMEN

Antes de acabar haz un listado de las características de la música medieval según los textos que has leído.

9.3 Materiales didácticos musicales

En este apartado se incluyen todos los recursos musicales empleados en el proyecto. Pueden consultarse las partituras y las grabaciones de la mayoría de las piezas.

9.3.1. Melodía de aviso I

Partitura para guitarra.



Melodía de aviso 1

Score created with the free version of Flat - <https://flat.io>

Figura 18. Melodía de aviso 1 (elaboración propia y <https://flat.io>)

[Enlace](#) para la escucha de la pieza en formato midi.

9.3.3. Música de ambiente 1 (sesión 1)

Recopilatorio de canciones o adaptaciones de piezas de música medieval y, en particular, de trovadores medievales:

- [Planh – Peire Raimon de Tolosa](#) (YouTube)
- [Tant m'abelis - Berenguer de Palou](#) (YouTube)
- [Bailemos nós ja todas – Airas Nunes de Santiago](#) (YouTube)
- [Dehors lonc pre – Anónimo; Madre de Deus – Anónimos \(Cantigas de Santa María\); La séptima estampida real – Anónimo; Douce dame jolie – Guillaume de Machaut](#) (YouTube)
- [Je vivoie liement/Liement me deport – Guillaume de Machaut](#) (YouTube)
- [Himno a San Juan – Guido d'Arezzo](#) (YouTube)
- [O virtus Sapientiae - Hildegard von Bingen³ \(adaptación contemporánea\)](#) (YouTube)
- [Stella Splendens – Anónimo \(Llibre Vermell de Montserrat\)](#) (YouTube)

³ En el aula de Música, será interesante comentar que Hildegard von Bingen es la única compositora femenina medieval de la que han quedado partituras que se han podido interpretar.

9.3.4. Ritmos musicales (sesión 2)

La siguiente partitura está escrita para interpretarse haciendo percusión corporal. Las notas con la cabeza de “x” serán interpretadas picando el suelo con el pie derecho o izquierdo. Las notas de más arriba (mi) se hacen sonar picando el pecho con la palma de la mano. Las notas de más abajo (la) se hacen sonar picando los muslos con la palma de la mano.



Ritmos musicales

Score created with the free version of Flat - <https://flat.io>

♩ = 80

Drum Set

Figura 19. Ritmos musicales (elaboración propia y <https://flat.io>)

[Enlace](#) para la escucha de la pieza en formato midi.

9.3.5. Música de ambiente 2 (sesión 4)

La música de ambiente para la merienda es elegida por los alumnos que escogieron el rol de músico/a en la plantilla de avance de nivel. Según se dispone en el Anexo 9.1.2, el grupo de música “puede escoger, de manera cooperativa, la música para la Actividad 3 de la sesión 4. No tiene por qué ser medieval; la elección es libre”.

9.3.6. Polirritmia (sesión 5)

La siguiente partitura está escrita para interpretarse haciendo percusión corporal. Las notas con la cabeza de “x” bajas (re) serán interpretadas picando el suelo con el pie derecho o izquierdo. Las notas con la cabeza de “x” altas (sol agudo) serán interpretadas haciendo palmas. Las notas de más arriba (mi) se hacen sonar picando el pecho con la palma de la mano. Las notas de más abajo (la) se hacen sonar picando los muslos con la palma de la mano.



Polirritmia

Score created with the free version of Flat - <https://flat.io>

♩ = 80

Grupo 1

Grupo 2

Grupo 3

Figura 20. Polirritmia (elaboración propia y <https://flat.io>)

[Enlace](#) para la escucha de la pieza en formato midi.

9.3.7. Canción 2 (sesión 6)

El siguiente enlace da acceso a un archivo .mp3 para escuchar la canción: [Canción 2](#).

¡A las armas!

A-

Guerreras, guerreros

G

ya ha llegado

E-

nuestra hora

A-

de la verdad.

Hoy partiremos

escudos y espadas

alcemos las armas

sin compasión.

Hoy partiremos

escudos y espadas,

alcemos las armas

sin compasión.

A las armas, hermanas,

con los yelmos, hermanos,

a la guerra partimos,

vamos allá. (x4)

Vamos allá. (x2)

C

A las armas, hermanas,

D

con los yelmos, hermanos,

F

a la guerra partimos,

C

vamos allá. (x2)

Guerreras, guerreros,

somos titanes,

sin tener miedo,

somos brutales.

9.3.9. Melodía de aviso 2

Progresión de acordes para ser tocados con la guitarra.



Melodía de aviso 2

Score created with the free version of Flat - <https://flat.io>

♩ = 120

F **C** **F** **Bb** **F**

F

Figura 22. Melodía de aviso 2 (elaboración propia y <https://flat.io>)

[Enlace](#) para escuchar la pieza en formato .mp3.

[Enlace](#) para escuchar la pieza en midi.

9.3.10. Ejemplos de bases musicales y rítmicas para hacer las canciones (sesión 9)

- [Enlace 1](#) a una pieza de YouTube de *MUSICARIUM*.
- [Enlace 2](#) a una pieza de YouTube de *Fantasy & World Music by the Fiechters*.
- [Enlace 3](#) a una pieza de YouTube de *Fantasy & World Music by the Fiechters*.
- [Enlace 4](#) a una pieza de YouTube de *Fantasy & World Music by the Fiechters*.

9.3.11. Canción 1 – ampliación (sesión 11)

El siguiente enlace da acceso a un archivo .mp3 para escuchar la canción: [Canción 1](#).

Cuento medieval

Tiempo era tiempo había
en un pueblo medieval
un rey, cruel avaro y duro.
Gobernaba sin piedad.

Ese día, se jugaba
un torneo impopular
donde los mozos del pueblo
se tenían que enfrentar.

Con carrozas de oro y plata
paseaba sin pudor
por su pueblo que moría
desnutrido y con dolor.

Mientras los mozos morían
delante de la ciudad,
la gente pedía al rey
que tuviera piedad.

Los ciudadanos del pueblo,
le salían a implorar
con los dos ojos llorosos
que tuviera piedad.

Y el tirano, con desprecio
sonreía y exclamó:
“¡A jugar, hormigas mías,
yo disfruto del dolor!”

Y el tirano, con desprecio
les decía sin pensar:
“¡Abrid paso, pobres siervos,
quiero veros trabajar!”

Un juglar llamado Mailís
un buen día apareció.
Con su bella voz cantaba,
Y decía la canción:

Vilanova, se llamaba,
el pueblo desolador,
descansaban solo un día,
los domingos del clamor.

“¡Ay del pueblo que malvive
entre garras de un señor!
Si el rey no ofrece justicia
Se le exige su sudor”.

La pobre gente escuchaba
y le daba la razón.
Les nacía la esperanza
a vivir con ilusión.

La pobre gente enfada,
´le cantaba la canción:
“¡Ay del pueblo que malvive
entre garras de un señor!”

Y el tirano, con desprecio
sonreía y declaró:
“Os cortaré las orejas si escucháis
al trovador!”

Y él callaba, y de rabia,
Se le helaba el corazón:
mientras todos le cantaban
la canción del trovador.

Todos los siervos negaron
los tributos y la ley.
Y al castillo armados fueron y
dijeron a su rey:

“La familia [nombre de la familia]
ahora quiere gobernar.
No te queremos tirano,
Es la hora de abdicar”
X2

“La familia [nombre de la familia]
ahora quiere gobernar.
No te queremos tirano,
Es la hora de abdicar”

9.4. Instrucciones y detalles de las actividades

En este apartado se explicarán con más detalle algunas de las actividades más complejas de las sesiones del proyecto.

9.4.1. “Juego de la evolución medieval” (sesión 2)

Tal y como se cuenta en las instrucciones, cada estadio se representa con un movimiento concreto. A continuación, se presentan los movimientos de cada estadio.

→ Estadio 1. Campesino

- Imita el caminar de un campesino cargando una horca en sus espaldas.

→ Estadio 2. Burgués

- Hace el gesto de dinero con los dedos en punta mirando hacia arriba, fregando las yemas de los dedos de cada mano.

→ Estadio 3. Soldado

- Está en posición de defenso con un escudo y una lanza imaginarios.

→ Estadio 4. Bajo Clero

- Junta las manos en posición de rezar

→ Estadio 5. Alto noble

- Camina sacando pecho, con el mentón arriba, mirando con soberbia.

→ Estadio 6. Pretendiente a rey

- Hace el gesto de ponerse bien una corona imaginaria.

→ Estadio 7. Rey

- El rey no tiene ningún movimiento concreto, pero esperará a que le retan encima de una silla dispuesta por el profesor

9.4.2. “Parcelas y campesinos” (sesión 3)

El funcionamiento del juego ya está explicado en el cuerpo del trabajo. Aquí se pondrán 4 ejemplos de preguntas del juego, sus respectivas respuestas y la posible cantidad de recurso que se puede ganar. Cabe remarcar que todos los equipos tienen solo una oportunidad para contestar apuntando la respuesta en un papel.

Tabla 14. Ejemplos de retos para “Parcelas y campesinos”

Pregunta 1	Recurso	Cantidad	Tiempo para responder
¿Cuántos estamento tiene la pirámide feudal?	Calabazas	1 ficha	10 segundos

Pregunta 2	Recurso	Cantidad	Tiempo para responder
¿Cuál fue el motivo de la caída del Imperio Romano?	Zanahorias	2 fichas	30 segundos

Pregunta 3	Recurso	Cantidad	Tiempo para responder
¿Cuál es el área de un campo de patatas de 10 m de largo y 10 m de ancho?	Patatas	3 fichas	30 segundos

Pregunta 4 (reto)	Recurso	Cantidad	Tiempo para responder
Tenéis un minuto para representar una escena sin movimiento en un campo medieval. Ganaréis más o menos fichas según lo originales que seáis.	Cebollas	De 1 a 5 fichas	1 minuto

Fuente: elaboración propia

9.4.3. “Asalto al castillo” (sesión 5)

Para jugar al juego cada equipo debe disponer de dos copias de la siguiente plantilla en un papel DIN A4:

	A	B	C	D	E	
8						(soldados+torreón) 3 obstáculos
7						(edificios) 2 edificios
6						(soldados) 3 obstáculos
5						(lava ardiente) 5 obstáculos
4						(rocas y flechas) 4 obstáculos
3						(rocas y flechas) 4 obstáculos
2						(flechas) 3 obstáculos
1						(flechas) 2 obstáculos
0						

Uno de los dos tableros permanecerá intacto. Este será el tablero de ataque.

El otro tablero será el de defensa. En él se deberán disponer los siguientes obstáculos o edificios según el nivel (el número que se indica a mano izquierda de la plantilla). Cada obstáculo puede caber en un solo recuadro de la plantilla. Esta plantilla debe mantenerse en secreto y no enseñarse al rival. Esta es la lista de elementos a colocar:

- **Nivel 1:** 2 obstáculos (flechas) / se indican pintando el recuadro de amarillo.
- **Nivel 2:** 3 obstáculos (flechas) / se indican pintando el recuadro de amarillo.
- **Nivel 3:** 4 obstáculos (flechas y rocas) / se indican pintando el recuadro de amarillo.
- **Nivel 4:** 4 obstáculos (flechas y rocas) / se indican pintando el recuadro de amarillo.
- **Nivel 5:** 5 obstáculos (lava ardiendo) / se indican pintando el recuadro de amarillo.
- **Muralla (franja gris):** una puerta / se indica pintando el recuadro de marrón.
- **Nivel 6:** 3 obstáculos (soldados) / se indican pintando el recuadro de amarillo.
- **Nivel 7:** 2 obstáculos (casas) / se indican pintando el recuadro de verde.
- **Nivel 8:** 2 obstáculos (soldados) / se indican pintando el recuadro de amarillo y colocación del torreón / se indica pintando de color azul.

Antes de empezar, cada equipo anuncia la colocación de su puerta en la muralla para que el equipo rival tenga clara su posición, y la pinta de color marrón.

El juego se desarrolla de manera similar al juego "Hundir la flota". Cada equipo empieza desde cualquier recuadro del nivel 0 del tablero de ataque. Puede avanzar hacia delante o hacia un lado, nunca en diagonal. Para avanzar, anuncia el movimiento al equipo rival, por ejemplo "avanzamos en C1". Si en el tablero de defensa del equipo rival no hay ningún obstáculo en el recuadro C1, el equipo rival anuncia "¡libre!" y se pasa automáticamente de turno. Si en el tablero de defensa del equipo rival hay un obstáculo en el recuadro C1, el equipo rival debe hacer una pregunta (previamente preparada) al equipo que está intentando avanzar. Si se acierta la pregunta, se avanza hasta la posición indicada marcando una X. Si no se acierta, el ejército permanece en el recuadro donde estaba antes de anunciar el movimiento. Cada equipo tiene el tiempo de un minuto para responder, según marca un reloj de arena. El avance se marcará dibujando una "x" en la casilla en la que se acaba de avanzar. Se acierte o no se acierte, se pasa el turno al equipo rival, que será el que ahora avanzará. Gana el equipo que llegue antes al recuadro azul del torreón del equipo rival. Si se acabasen las preguntas o no

surgieran, el profesor tendría una batería de preguntas o retos preparada previamente para solventar la situación.

Hay algunas normas especiales. Para travesar la muralla han de usarse las “escalas” o usar el “ariete” en la puerta; las dos acciones implican tirar tres dados y tener que igualar o superar un número según la suma del resultado de los dados. Si no, no se puede avanzar de casilla. Para usar las “escalas” con éxito tiene que sacarse una suma de al menos 16. Para usar el “ariete” con éxito tiene que sacarse una suma de al menos 11.

Los edificios del nivel 7 son cuadrículas a las cuales no se puede acceder. Actúan como pared. Cada grupo puede usar, solo una vez en la partida, el comodín del “lanzapiedras”. Este comodín sirve para evitar una pregunta y avanzar igualmente a la siguiente casilla. Este comodín no puede usarse cuando se accede al torreón.

Cuando se llega al torreón, este cuenta como un obstáculo más. Debe responderse una última pregunta para ganar el juego.

En las siguientes páginas se adjuntan un ejemplo de un tablero de defensa y la de un tablero de ataque pasados 6 turnos.

EJEMPLO DE TABLERO DE DEFENSA

	A	B	C	D	E	
8						(soldados+torreón) 3 obstáculos
7						(edificios) 2 edificios
6						(soldados) 3 obstáculos
5						(lava ardiente) 5 obstáculos
4						(rocas y flechas) 4 obstáculos
3						(rocas y flechas) 4 obstáculos
2						(flechas) 3 obstáculos
1						(flechas) 2 obstáculos
0						

Figura 24. Plantilla 2 de la actividad "Asalto al castillo" (elaboración propia)

EJEMPLO DE TABLERO DE ATAQUE

	A	B	C	D	E	
8						(soldados+torreón) 3 obstáculos
7						(edificios) 2 edificios
6						(soldados) 3 obstáculos
5						(lava ardiente) 5 obstáculos
4						(rocas y flechas) 4 obstáculos
3						(rocas y flechas) 4 obstáculos
2				X		(flechas) 3 obstáculos
1				X	X	(flechas) 2 obstáculos
0					X	

Figura 25. Plantilla 3 de la actividad "Asalto al castillo" (elaboración propia)

9.4.4. Debate - guion (sesión 6)

En este subapartado se apuntan algunas frases para debatir con el gran grupo.

- ¿De qué manera representa la guerra la Canción 3? ¿Es una representación fidedigna?
- ¿Cuál era el papel de la mujer en la guerra?
- ¿Quién decidía que se empezaba una guerra?
- ¿Se podía escoger luchar en una batalla como soldado?
- ¿Creéis que la concepción de la guerra era igual en la Edad Media que en la época actual?
¿Por qué?

9.5. Escalas de calificación de cada actividad

En las tablas de las siguientes páginas se desglosan los criterios de evaluación de cada sesión. Para agilizar la calificación, los criterios deberán ser puntuados con un número según las correspondencias que se concretan en la siguiente tabla:

Tabla 15. Correspondencia numérica para las escalas de calificación

No logro	Logro satisfactorio	Logro notable	Logro excelente
1	2	3	4

Fuente: elaboración propia

El funcionamiento de este instrumento es sencillo: solo tiene que marcarse el número que corresponde a cada calificación en el recuadro de la tabla de cada criterio. Es preciso recordar que estas calificaciones no tienen una repercusión directa según un algoritmo que da la nota para la evaluación final (en los criterios de evaluación generales), sino que son orientativos.

La escala de la sesión 1 servirá como ejemplo del funcionamiento del instrumento.

Sesión 1. Introducción al juego / ¿Entramos en la pirámide?

- CE1-S1. Ubica la Edad Media en la línea temporal.
- CE2-S1. Participa activamente en la lluvia de ideas.
- CE3-S1. Muestra actitud cooperativa en el debate de elección del nombre.
- CE4-S1. Participa activamente en la creación del escudo y en la decoración de la clase.

Nombre / Criterio	CE1-S1	CE2-S1	CE3-S1	CE4-S1
Alumno A	1	2	1	2
Alumno B	4	4	4	4
Alumno C	2	2	3	3
...				

Sesión 2. Escalar en la pirámide

Criterios de evaluación

- CE1-S2. Detalla de manera concreta el funcionamiento y los estamentos de la pirámide feudal a través de la correcta realización de la Actividad 2 en la libreta.
- CE2-S2. Participa de manera activa en la Actividad 3.

Nombre / Criterio	CE1-S2	CE2-S2
Alumno A		
Alumno B		
Alumno C		
...		

Sesión 3. El campo	
Criterios de evaluación	
- CE1-S3. Contextualiza coherentemente los conceptos “feudo”, “siervo”, “campesino”, “campesino libre”, “diezmo”, “impuesto” y “carga feudal” en las rimas de la Actividad 3.	
Nombre / Criterio	CE1-S3
Alumno A	
Alumno B	
Alumno C	
...	

Sesión 4. El mercado

Criterios de evaluación

- CE1-S4. Participa activamente en el debate final de la actividad 1 sobre el papel de la moneda y el reparto de la riqueza.
- CE2-S4. Valora de forma coherente el trueque y el resultado de sus intercambios en la ficha de coevaluación.

Nombre / Criterio	CE1-S4	CE2-S4
Alumno A		
Alumno B		
Alumno C		
...		

Sesión 5. Introducción al juego / ¿Entramos en la pirámide?

Criterios de evaluación

- CE1-S5 Distingue los espacios y edificios básicos de una ciudad medieval.
- CE2-S5 Enumera 3 características básicas del arte gótico y 3 del arte románico.
- CE4-S5 Enumera 3 características básicas de la literatura, la música y la educación medievales.

Nombre / Criterio	CE1-S5	CE2-S5	CE3-S5
Alumno A			
Alumno B			
Alumno C			
...			

Sesión 6. ¡A las armas!

Criterios de evaluación

- CE1-S6. Participa activamente en el juego de mesa de conocimientos básicos del mundo medieval.
- CE1-S6. Participa activamente en el debate sobre la naturaleza bélica de la sociedad feudal y el correspondiente papel de mujeres y hombres en las guerras.

Nombre / Criterio	CE1-S6	CE2-S6
Alumno A		
Alumno B		
Alumno C		
...		

Sesión 7. El monasterio

Criterios de evaluación

- CE1-S7. Completa correctamente el trabajo sobre los monasterios, el papel de la religión en la sociedad feudal y la diferenciación entre música sacra y música profana.

Nombre / Criterio	CE1-S7
Alumno A	
Alumno B	
Alumno C	
...	

Sesión 8. ¡Privilegiados!**Criterios de evaluación**

- CE1-8. Participa activamente en el trabajo cooperativo de investigación.

Nombre / Criterio	CE1-S8
Alumno A	
Alumno B	
Alumno C	
...	

Sesión 9. Trovando las claves	
Criterios de evaluación	
- CE1-S9. Participar activamente en la composición de la canción sobre un gran tema de la Edad Media.	
Nombre / Criterio	CE1-S9
Alumno A	
Alumno B	
Alumno C	
...	

Sesión 10. Inicio del desafío

Criterios de evaluación

- CE1-S10. Participa activamente en la grabación y preparación del vídeo.
- CE2-S10. Completa correctamente el trabajo sobre juglares y trovadores.

Nombre / Criterio	CE1-S10	CE2-S10
Alumno A		
Alumno B		
Alumno C		
...		

Sesión 11. ¡Revuelta!	
Criterios de evaluación	
- CE1-S7. Demuestra respeto y aprecio por las canciones compuestas por el alumnado.	
Nombre / Criterio	CE1-S10
Alumno A	
Alumno B	
Alumno C	