



Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

## CASTRO URDIALES VIRTUAL EN LA EDAD MEDIA

Un viaje en el tiempo para alumnos de sexto de primaria

Trabajo fin de estudio presentado por:	M. Esperanza Martín Flores
Tipo de trabajo:	Proyecto
Área:	Ciencias Sociales
Director/a:	Pablo Rosser
Fecha:	Junio de 2022

## Resumen

A lo largo de toda la primaria el alumnado aprende y ha aprendido principalmente dentro del aula, con el maestro y con los libros, sin tener presente o teniendo poco presente la formación integral de la persona o sus capacidades. Desde hace pocos años la enseñanza ha dado un giro importante, pasando del docente discursivo al docente facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el alumno adopta un papel protagonista dentro de su aprendizaje.

En este proyecto se busca aprender fuera del aula y descubrir las enseñanzas en la historia de su ciudad, que los alumnos experimenten, descubran y potencien sus capacidades de forma autónoma usando las herramientas que tienen en su entorno más cercano como el Archivo histórico, las bibliotecas o los conocimientos de los lugareños. Descubrirán que deben trabajar individual y colaborativamente para obtener mejores resultados.

Conocer y aprender del entorno más inmediato genera un sentimiento de admiración y respeto, y de orgullo por el trabajo realizado, que se ve reflejado en la presentación informatizada de la yincana ante familiares y personal docente.

Al final del proyecto se evalúa la consecución de los objetivos de manera individual para extraer conclusiones. Se propone analizar los puntos fuertes y los puntos débiles, para mejorar el enfoque del proyecto, la metodología de este o cualquier otro aspecto que deba ser reorientado.

**Palabras clave:** aprendizaje experimental, aprendizaje significativo, trabajo individual y trabajo en grupo, sentimiento de pertenencia, inteligencias múltiples.

### ABSTRACT

Throughout primary school, students learn mainly in the classroom, from the teacher and from their textbooks, with little attention paid to their all-round personal development or their abilities. In recent years, teaching has taken an important turn, moving from the discursive teacher to the facilitator of the learning process, where the students take a leading role in their own learning.

This project aims to encourage student learning outside the classroom by discovering and acquiring knowledge about the history of their city. The premise is that students will experience, discover and develop their abilities autonomously using the tools they have in their local environment, such as the local Historical Archive, libraries or knowledge held by local people. They will discover that they must work individually and collaboratively to obtain the best results.

Comprehending and learning from their immediate environment generates a feeling of admiration and respect towards it. The digital presentation of the gymkhana to family members and teaching staff reflects their pride in their work.

At the end of the project, the achievement of each objective is evaluated individually before drawing conclusions. The strengths and weaknesses of the project's approach, its methodology and any other aspects subject to improvement are analysed.

Keywords: experimental learning, meaningful learning, individual work and group work, sense of belonging, multiple intelligences.

## Agradecimientos

Siempre detrás del resultado de un gran esfuerzo hay palabras de aliento, conversaciones, lágrimas, risas y muchas horas de trabajo.

Gracias a esas personas que han estado a mi lado para poder seguir adelante, siempre hacia adelante.

A mi pareja por su apoyo incondicional, a mis hijas por leer y participar en más de un trabajo y dar esa visión desde sus ojos de niñas. A mi amigo Ángel, racional y directo, por sus correcciones lingüísticas y sus consejos para redactar mejor. A «la Sílvia», mi amiga desde el instituto, por empujarme y empujarme cuando pensaba en recular. A mis padres, que no creían que su hija, «a estas alturas», se pusiera a estudiar la carrera de magisterio, pero que me animaron y me apoyaron en todo momento.

En fin, a todas esas personas anónimas y no tan anónimas que con su «¡te admiro!» consiguieron que no dejara en mi empeño de continuar hacia adelante y pudiera hacer realidad el sueño de ser maestra.

## Índice de contenidos

1. Introducción .....	7
2. Objetivos del trabajo .....	9
3. Marco teórico .....	10
3.1. Competencias LOMCE .....	10
3.2. Inteligencias múltiples.....	11
3.3. Transversalidad de asignaturas .....	12
3.4. Trabajo individual, trabajo en grupo: trabajo colaborativo. ....	13
3.4.1. Trabajo de campo: aprendizaje por descubrimiento .....	14
3.5. Aprendizaje experiencial .....	15
3.6. Análisis del aprendizaje y evaluación de resultados .....	16
4. Contextualización .....	18
4.1. Características del entorno .....	18
4.2. Descripción del centro.....	19
4.3. Características del alumnado .....	21
5. Proyecto de intervención educativa.....	21
5.1. Introducción .....	21
5.2. Justificación .....	22
5.3. Referencias legislativas .....	22
5.4. Objetivos del proyecto .....	23
5.5. Contenidos que se abordan .....	24
5.6. Metodología .....	26
5.7. Actividades .....	27
5.8. Planificación temporal.....	35

5.9. Medidas de atención a la diversidad.....	36
5.10. Sistema de evaluación.....	37
5.10.1. Criterios de evaluación.....	40
5.10.2. Instrumentos de evaluación.....	40
6. Conclusiones.....	41
7. Consideraciones finales.....	42
8. Referencias bibliográficas.....	44
9. Anexos.....	48
9.1. Anexo 1. La Edad Media para niños. Cinco cosas que deberías saber. ....	48
9.2. Anexo 2. Tabla 15. Rúbrica de evaluación de objetivos del alumnado. ....	48
9.3. Anexo 3. Hoja de observación.....	50
9.4. Anexo 4. Documento que deberán rellenar los alumnos al finalizar el proyecto. ....	51

## 1. Introducción

El presente proyecto se engloba dentro de la asignatura de Ciencias sociales de sexto curso de educación primaria. Va dirigido a un grupo clase de entre 15 y 20 alumnos, que trabajarán cooperativamente entre los grupos que se formen.

Castro Urdiales virtual en la Edad Media busca que los alumnos puedan conocer y apreciar la ciudad en la que viven en la actualidad, compararla con el medio urbano que había en la Edad Media, con las costumbres, el medio de vida, el entorno pesquero y apreciar los restos arqueológicos que aún persisten en nuestros días.

El conocimiento del entorno ayuda, en un primer momento, a reconocer que están rodeados de historia, sin ser conscientes de ello, a valorar los detalles, aprender que conocer mejor la ciudad en la que se vive ayuda a respetar y apreciar mejor otras ciudades, otros países y sus historias.

Realizar un trabajo de investigación documental en el archivo histórico y en la biblioteca, conocer las calles y los edificios de la ciudad crea en los alumnos un sentimiento de orgullo y de pertenencia; satisfacción y curiosidad por historias pasadas e inquietud por descubrir lo que alberga la ciudad en la que viven.

Es muy importante conocer y ubicar dónde se vive, a escala local, autonómica, estatal, continental y mundial. Se trata de contextualizar la ciudad para comprender que su historia forma parte de un todo mayor interrelacionado del que ellos son también protagonistas.

Para la elaboración del presente proyecto es conveniente destacar el trabajo de investigación documental realizado en la Biblioteca de la ciudad y en el Archivo histórico. Arizaga y García (2001), con su investigación, han facilitado, de forma sencilla, tener una visión cronológica y clara sobre la importancia de la ciudad en ese momento histórico.

Paralelamente, la colaboración del personal de la oficina de turismo ha sido de gran ayuda para facilitar rutas, visitas guiadas e información actualizada de la ciudad. El museo Cantu Santa Ana, con la recopilación de material pesquero ballenero, maquetas, fotos antiguas y herramientas náuticas, permite hacer una cronología visual histórica de la ciudad desde la Edad Media hasta hoy.

Castro Urdiales fue una ciudad creada intencionadamente por su enclave en la costa Cántabra. Nació en el s. VII d. C., en la época de Tito Flavio Vespasiano sobre una colonia ya existente, de ahí su nombre, Flaviobriga, cuyo significado es «ciudad fortificada de Flavio». Desde sus

orígenes romanos hasta hoy, la ciudad tuvo diferentes momentos en la historia, de mayor auge o decadencia sin llegar nunca desaparecer.

La forma de organización y medio de vida de una sociedad refleja el tipo de sociedad de la época y sus aspiraciones sociales. La abundante información sobre Castro Urdiales, tanto en libros, planos realizados posteriormente que deducen cómo pudo ser la ciudad en la época, e información que se puede encontrar en internet, permiten conocer cómo se asentaron los habitantes de la ciudad, su medio de subsistencia, el tipo de pesca que realizaban y los cambios que sufrió la ciudad a lo largo de los siglos.

El estudio permite observar su entramado amurallado, la organización ordenada de la urbe, el peso de la Iglesia con sus construcciones religiosas y el puerto pesquero. A su vez, facilita reconstruir el momento histórico en la Edad Media y compararlo con la actualidad para ubicar qué hubo entonces y qué hay hoy en día. Y con ello, desarrollar un trabajo virtual, que visualmente permita «viajar» en el tiempo y conocer la ciudad desde una perspectiva histórica.

### JUSTIFICACIÓN

Las nuevas generaciones conocen el mundo en el que viven a través de las nuevas tecnologías, consiguen «viajar» sin moverse a kilómetros y kilómetros de distancia sin tocar la historia y la realidad que les rodea, actual y pasada. Esta carencia de conocimiento, apreciar su entorno, contextualizarlo en un momento histórico, comparar ambos momentos, encontrar las similitudes y comprender la evolución de un pueblo a escala social, cultural, económico y costumbrista motiva este proyecto que contempla las siete competencias curriculares de la LOMCE e interrelaciona tres asignaturas diferentes en esencia: Ciencias sociales, Lengua española y Plástica.

El proyecto se estructura en cuatro partes.

1. Un trabajo de investigación documental que consistirá en recopilar información en el Archivo histórico, la Biblioteca y a través de internet, sobre la ciudad en la Edad Media.
2. Un trabajo de campo para ubicar en un plano y fotografiar lugares emblemáticos de la ciudad: qué hubo en la Edad Media y qué hay actualmente; significado y utilidad actual y en el pasado.



3. Un trabajo documentado, cuaderno de bitácora físico e informatizado, donde se estructurará toda la información recopilada, fotos, mapas, impresiones y conclusiones.
4. Un trabajo virtual, en formato de guía turística, que permitirá recorrer la ciudad virtualmente y simular cómo era la ciudad en la Edad Media y cómo es actualmente, con breves explicaciones que informan de ello. Así, permitirá a los ciudadanos o a las personas curiosas adentrarse por las calles de la ciudad en un momento histórico virtualmente, o recorrer físicamente las calles para ver por ellos mismos la situación actual.

## 2. Objetivos del trabajo

Se marca un objetivo general para dar respuesta a la carencia de información que los jóvenes tienen del entorno en el que viven. Al finalizar el proyecto los alumnos serán capaces de identificar lugares destacados de la ciudad y explicar su momento histórico, en la Edad Media.

### OBJETIVO GENERAL

Dar a conocer la ciudad en la que se vive, ubicándola en dos momentos históricos concretos, con especial atención a las similitudes y/o diferencias en las costumbres, economía, formas de vida y organización de la ciudad.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos buscan concretar hasta dónde se desea abarcar en el desarrollo del presente proyecto en lo que hace referencia a conocimiento y experiencia:

1. Aprender a hacer trabajo colaborativo con el resto de los grupos y compañeros, y así elaborar su proyecto, crear una guía turística virtual de su ciudad en un momento histórico concreto.
2. Utilizar las herramientas de investigación que pondrán a su alcance el Archivo Histórico, la Biblioteca e internet para sintetizar la información en un proyecto visual.
3. Identificar y ubicar los lugares emblemáticos de la ciudad en un plano de la Edad Media y en uno actualizado.
4. Exponer y argumentar el medio de vida y de subsistencia de los pobladores castreños en la época medieval en comparación con el actual.
5. Utilizar las nuevas tecnologías para crear el cuaderno de bitácora y la guía virtual comparativa de los dos momentos en la historia de la ciudad.

### 3. Marco teórico

El detalle del marco teórico se ha desarrollado tras una labor de investigación, análisis y búsqueda de información a través de páginas webs académicas, lectura de artículos educativos o de investigación y lectura de libros publicados sobre educación.

Ello ha permitido sintetizar los conceptos clave en los que se basa y que permiten desarrollar este proyecto fin de grado.

#### 3.1. Competencias LOMCE

La enseñanza basada en competencias ha supuesto una nueva forma de entender y trabajar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera del aula. Una nueva forma de hacer, aprender y desarrollarse. Ha implicado e implica un esfuerzo para tenerlas presentes en el quehacer diario del docente y del alumnado.

La incorporación curricular de las competencias clave en el sistema educativo español no se produjo hasta el año 2006 con la Ley Orgánica de Educación (LOE 2/2006) siguiendo las recomendaciones del Parlamento Europeo. Como indica Ortiz-Revilla (2021) las competencias se han ido integrando dentro del currículo de forma obligatoria siguiendo las directrices de la Ley Orgánica para la mejora de la Calidad Educativa (LOMCE 8/2013). Estas siete competencias clave son comunicación lingüística, matemático-científica-tecnológica, digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, y conciencia y expresiones culturales.

Cabe destacar que las competencias no son ni un concepto ni un elemento curricular novedoso. La evaluación por competencias se utiliza desde el siglo pasado en la empresa para valorar los esfuerzos y la consecución de los objetivos por parte de sus empleados.

Ortiz-Revilla (2021) manifiesta que la aportación del informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (Delors, 1996) a la UNESCO suponía instaurar una educación para toda la vida basado en cuatro pilares básicos: aprender a conocer, aprender a hacer, a ser y a convivir. Las competencias garantizan una educación inclusiva y equitativa de calidad y promueven oportunidades de aprendizaje constante y continuado a lo largo de toda la vida y para todos los individuos.

La consecución de los objetivos se obtendrá mediante cambios organizativos y metodológicos docentes. Como nos enfatiza Gómez (2021), es necesaria una correcta planificación para maximizar el aprendizaje y las capacidades de los alumnos. También es preciso prestar una especial atención a la inclusión escolar para así conseguir una correcta equidad educativa, desarrollar las capacidades de aprendizaje individuales de los alumnos y lograr el desarrollo personal pleno, social y profesional.

Se entiende, por lo tanto, que para conseguir las competencias educativas, utilizarlas y hacerlas crecer a lo largo de la vida del individuo, es necesario aprender con la práctica constante. Esta práctica llevará implícita la teoría asociada. Lo que se persigue es conseguir, de este modo, el saber y el saber hacer desde el conocimiento y la experiencia.

### 3.2. Inteligencias múltiples

La Real Academia Española (RAE) define inteligencia como *la capacidad de entender o comprender. Capacidad de resolver problemas. Conocimiento, comprensión, acto de entender. Habilidad, destreza y experiencia*. Y define múltiple como *muchos, de muchas maneras*.

Por tanto, se podría definir inteligencias múltiples como la capacidad, habilidad o destreza de entender o resolver problemas de muchas maneras.

Según Howard Gardner (1961), las capacidades cognitivas de las personas están basadas en ocho inteligencias: la lingüística, la lógico-matemática, la kinestésica, la musical, la espacial, la social-interpersonal, la social-intrapersonal y la naturalista. Dependiendo del individuo, este tendrá unos niveles más altos de unas que de otras. Estos niveles podrán variar en función de la capacidad personal de desarrollar y combinar todas y cada una de esas inteligencias con los estímulos adecuados (de educación, de entorno social, de experiencias...) de forma única para cada una de las personas.

Hasta llegar a este nuevo concepto de inteligencia, han coexistido diferentes corrientes de pensamiento que se centraron en unos u otros aspectos del individuo o de su entorno.

Como nos indica Gamande (2014), por ejemplo, Piaget, Vigotsky y Bruner se centraban en lo cognitivo, medían la inteligencia lógico-matemática y lingüística.

Los conductistas enfatizaban la motivación externa con premios o castigos para reforzar o eliminar determinada conducta y restaban la importancia de los sentimientos y las motivaciones internas. Otros tenían en cuenta la comprensión global de la persona, como Robert Sternberg (1985), cuyo modelo de inteligencia y pensamiento en un contexto social incluía tres tipos de

inteligencia: la analítica, la creativa y la práctica. O bien Goleman (2010), que defendía que las emociones influían en el desarrollo de las habilidades cognitivas del individuo.

Gardner (2005) aporta una nueva visión de la actividad cognitiva de los individuos. Esta no es una única capacidad, sino un conjunto de capacidades cognitivas independientes que se interrelacionan entre sí y son propias de cada uno de los individuos. Sostiene que, aunque se disponga del componente genético, las potenciales de cada uno de ellos se van a desarrollar de una forma u otra en función de las experiencias, la educación o del entorno.

Como indica Vargas (2004), la aplicación de esta teoría desde los primeros años de estudio de los individuos permitirá a todos los estudiantes y, concretamente, a aquellos con una «inteligencia menos común», recibir una educación «especial» acorde a su «ser especial». Para ellos y para los demás se debe tener en cuenta su forma de aprender, de conocer y de comunicarse con el mundo que les rodea. Todos y cada uno de ellos, dentro de su diversidad personal y de aprendizaje, tendrán la oportunidad de conocer, reformar y manejar sus debilidades y sus fortalezas.

Esta nueva forma de enseñanza-aprendizaje ha de ser un trabajo en equipo: de docentes, alumnos, padres, administrativos y autoridades para la aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples. Todos ellos, como partes implicadas en el proceso educativo, han de tomar conciencia de que el desarrollo de estas inteligencias individuo marcará las diferencias entre los individuos, a escala colectiva, nacional y mundial.

### 3.3. Transversalidad de asignaturas

La transversalidad de asignaturas dentro del currículo supone organizar los contenidos de estas de una nueva forma. Las asignaturas no se consideran independientes y desconectadas de las otras asignaturas y de su contenido. Esa interconexión permite otra forma de aprender, otra forma de relacionar el aprendizaje académico y el aprendizaje contextual. Influirá en las tareas cognitivas y en la actitud de los alumnos hacia ese nuevo hacer de creación de conocimiento.

Como indica Batanero (2005), con frecuencia las situaciones en las que los alumnos se encuentran requieren que apliquen a la vez distintas destrezas, como, por ejemplo, las lingüísticas, las matemáticas o las interpersonales. Cabría esperar que los maestros colaboraran entre ellos para interrelacionar las distintas asignaturas en las situaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje en problemas, en experiencias o en temas teóricos. La finalidad es conseguir que

los alumnos aprendan a analizar, reconocer y resolver las diferentes casuísticas que se pudieran encontrar en su vida, aportándoles así una formación integral. Jauregui (2018) «Los contenidos interdisciplinarios crean esos canales de comunicación entre los conocimientos de las diferentes áreas del saber, combinándolos para fortalecer los procesos de aprendizaje». (p.77) La transversalidad es un reto (Sala, 2011) que requiere esfuerzo y un trabajo coordinado y colaborativo entre los maestros implicados. Debido a que supone nuevas formas de organizar y la planificación de los aprendizajes, requiere nuevas metodologías y formas de hacer dentro y fuera del aula.

### 3.4. Trabajo individual, trabajo en grupo: trabajo colaborativo.

El trabajo colaborativo es un método pedagógico que fomenta el compromiso, el diálogo, la unidad, el reconocimiento y el respeto por los demás. (Perea, 2019)

A partir de un desempeño individual, el trabajo de grupo se ve reforzado y motivado, permite crear un entorno de productividad y aprendizaje donde los alumnos planifican todos juntos, se distribuyen las responsabilidades e intercambian los roles para alcanzar el éxito del trabajo colaborativo.

Así, Slavin (2014) nos indica que los alumnos trabajan en grupos pequeños para aprender ayudándose unos a otros, refuerzan el conocimiento y las sinergias que se crean entre ellos permiten alcanzar un nivel de aprendizaje difícil de conseguir individualmente.

Dentro del equipo de trabajo que forman, cada uno de ellos es único, necesario y fundamental para contribuir a la consecución de los objetivos marcados. Ese hecho permite que los alumnos refuercen sus conocimientos y sus aptitudes con las aportaciones y ayudas de sus compañeros. Mejoran sus relaciones, adquieren responsabilidades, aprenden a escuchar y a tomar decisiones.

La idea anterior viene reforzada por autores como Ramírez y Rojas (2014), que consideran que el trabajo colaborativo permite desarrollar las competencias y las habilidades comunicativas y de interacción social. Y aportan algo nuevo: consideran que la construcción del conocimiento mejora cuando se dispone de unos entornos o de unos espacios favorables donde poder compartir fuentes de información, ideas y experiencias, un lugar donde poder interactuar entre ellos y donde comunicarse.

Cuando la estrategia de aprendizaje está basada en un trabajo colaborativo, Guerrero (2018) resalta que este necesita ser explicado a los alumnos para que sean conocedores de los

compromisos que se esperan de ellos, así como qué implicaciones, expectativas y beneficios supondrán.

El papel del docente es clave en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, enfatiza Pérez (2014). Para el docente implica un cambio en sus acciones y estrategias orientadas a dar soporte y ayudar a los alumnos. Debe orientarlos, en todas las fases del proceso, para que puedan gestionarse dentro de la dinámica del trabajo en equipo y fomentar entre ellos una reflexión crítica y constructiva. (Pérez et al., 2014).

Por tanto, el trabajo colaborativo no solo supone un incremento del rendimiento académico. También favorece el desarrollo de la imaginación para la resolución de problemas, la elaboración de ideas, potencia la curiosidad, supone una mayor implicación personal y permite conectar mejor con las experiencias previas. Damián (2021) afirma que aprenden a trabajar en equipo, a ser más sociables, a expresar sus intereses, sus puntos débiles y fortalezas y sus inquietudes. Todo ello se ve en el cambio de actitud y comportamiento que experimentan los alumnos.

#### 3.4.1. Trabajo de campo: aprendizaje por descubrimiento

El aprendizaje por descubrimiento es un método de enseñanza que gira en torno al alumno. A través del trabajo que desarrolle conseguirá un aprendizaje significativo. Deberá adquirir el conocimiento por sí mismo, buscar información, relacionar conceptos y asimilar la información que obtenga, incorporándola a sus conocimientos previos. Modificará, ampliará y hará crecer sus conocimientos construyendo unos nuevos. En este nuevo proceso de aprendizaje el maestro pasa de docente discursivo a docente que guía y orienta al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (UNIR REVISTA 2020)

Según Bruner (1966), los estudiantes construyen el conocimiento por sí mismos y alcanzan un aprendizaje significativo, en contraposición con la enseñanza tradicional con el maestro como puro transmisor y poseedor del conocimiento. Las estrategias que se usan permiten relacionar los contenidos teóricos y la práctica. (Eleizalde et al. 2010, p. 273)

El trabajo de campo, como estrategia de enseñanza-aprendizaje, permite al alumnado aprender activamente a través de la observación del entorno inmediato y del aprendizaje mediante la experiencia. De esta manera, él conceptualiza con sus propias palabras lo que aprende, formula conclusiones y organiza las ideas. Es importante subrayar que las destrezas

del maestro serán distintas a las de un profesor discursivo. Ha de tener la capacidad y la aptitud para organizar al grupo-clase fuera del aula y conseguir los objetivos de enseñanza-aprendizaje. (Schmidt 2018). Osorio (2020) concluye que los estudiantes se sienten más implicados, aprenden más y consolidan mejor los conocimientos en el aprendizaje por descubrimiento.

En el aprendizaje a través de la experiencia, evidencia Torres (2020) que los alumnos adquieren nuevas habilidades cognitivas, reflexionan por sí mismos, analizan el entorno y, en consecuencia, dejan de lado la memorización.

Les enseña a aprender a aprender, les hace madurar, crece su autoestima, su seguridad, su creatividad y sus competencias. Esta enseñanza que gira en torno al alumno permite desarrollar el potencial que tiene cada uno de ellos en función de las directrices del maestro y las actividades que se proponen. (UNIR REVISTA 2020)

### 3.5. Aprendizaje experiencial

Desde que la reforma educativa, motivada e influenciada por las directrices europeas, se incorporara a nuestro sistema educativo, se pasa de un sistema basado en la enseñanza, a un nuevo escenario de enseñanza-aprendizaje centrado en el alumno como individuo en torno al que gira el aprendizaje. (Bautista-Vallejo,2005)

En otras palabras, el docente ya no será el transmisor y poseedor del conocimiento, sino que, por el contrario, contribuirá al desarrollo y aplicación de las competencias que se espera de los alumnos.

Se convierte en el facilitador del aprendizaje, como nos indican Peralta-Jaén & Bautista-Vallejo (2020). Su nuevo rol pasa también por orientar, motivar, seleccionar recursos, ayudar en el andamiaje, organizar y crear situaciones de aprendizaje para que el alumnado aprenda experimentando.

Baena (2019) enfatiza que la sociedad actual exige nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje. En este nuevo escenario primero vendrá la formación integral del individuo antes que la adquisición de conocimientos. El alumno es el protagonista proactivo de su propio aprendizaje, el de asumir responsabilidades y el de desarrollar sus competencias. Deja de ser un simple receptor de conocimientos teóricos.

El aprendizaje experiencial lo define Hoover (1974), citado por Baena (2019), como «un proceso en el cual el participante es el principal protagonista de su propio aprendizaje, a través de un elevado grado de implicación a nivel cognitivo, actitudinal y afectivo» (p. 8).

En concreto, dependiendo de las características de cada uno de los individuos, el aprendizaje a través de la experiencia lo asimilarán bien a través de las propias experiencias, bien mediante la representación simbólica, bien a través de la observación, bien a través de las sensaciones, entre otras cosas.

En conclusión, el aprendizaje experiencial se adquiere de forma holística. Está en constante desarrollo dependiendo de factores tales como el entorno social, su personalidad, sus conocimientos previos o el desarrollo de sus competencias.

### 3.6. Análisis del aprendizaje y evaluación de resultados

Para López-Pastor (2006), citado por Atienza y Valencia (2019), el principal reto ante el que se encuentra el docente es conseguir hacer la transición entre los modelos de enseñanza-aprendizaje basados en el maestro como poseedor y transmisor del conocimiento, hacia un modelo basado en el aprendizaje del alumnado. Para ello, necesitará cambiar las formas evaluativas del alumnado. Este cambio, a su vez, modificará sus estrategias de aprendizaje.

Pero ¿qué es la evaluación educativa?

Es un proceso continuo y personalizado dentro del sistema de enseñanza-aprendizaje cuyo objetivo es conocer la evolución de cada estudiante para, si es necesario, adoptar medidas de refuerzo o de compensación para garantizar que se alcanzan los objetivos educativos definidos para su nivel. (UNIR REVISTA 2020)

La evaluación es una herramienta tanto para el docente como para el alumno, pero es ampliable al resto de agentes implicados en la educación, como las administraciones educativas o los mismos centros escolares. El análisis de los resultados de aprendizaje va a permitir tomar decisiones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A los alumnos les permitirá ver sus puntos fuertes y analizar cómo reforzar los puntos débiles. Servirá como motivación positiva para ampliar y consolidar su aprendizaje.



Al maestro le va a permitir analizar y valorar si el proceso docente y las metodologías aplicadas con los alumnos son eficientes, si estas permiten, alcanzar los objetivos marcados y conseguir lo que se espera de los alumnos. Objetivos que los alumnos también deberán conocer.

Requerirá, ajustar las evaluaciones constantemente para que éstas fomenten el aprendizaje, que ya no tiene nada que ver con el aprendizaje de acumulación de contenidos, si no con el aprender a ser y aprender a hacer. (Chaviano & Baldomir, 2016)

Los diferentes sistemas de evaluación existentes van a permitir recoger información sobre cómo evoluciona el alumno a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, y, actuar en consecuencia ante posibles problemas de aprendizaje, irregularidades o desviaciones positivas o negativas. Algunos sistemas de evaluación, relacionados en UNIR REVISTA. Educación (2020), son:

- la observación
- la realización de pruebas de respuesta abierta o cerradas. Los mapas conceptuales
- la revisión de tareas de cada uno de los estudiantes para valorar su evolución en el trabajo diario.
- las entrevistas con las familias de los alumnos para conocer su entorno familiar y social.

Como se comenta en la revista, es vital que para conseguir un aprendizaje efectivo los alumnos deben estar motivados y disfrutar con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 4. Contextualización

El proyecto que se presenta a continuación tiene como objetivo dar a conocer, en dos momentos históricos, la ciudad en la que viven los alumnos del aula de sexto curso de educación primaria. Para conseguirlo, tanto de forma individual como de forma colaborativa deberán: aplicar sus capacidades y cualidades, expresarse correctamente de forma oral y escrita y aplicar y descubrir nuevos conocimientos. Todo ello se trabajará en las diferentes sesiones de una forma colaborativa y significativa para el alumnado. A lo largo de las diferentes sesiones, los alumnos buscarán, clasificarán y estructurarán la información recabada, fotografiarán los lugares emblemáticos en su situación actual y realizarán un

montaje visual y documental de todo el proyecto. Finalmente, valorarán de forma individual el trabajo realizado y se evaluarán a sí mismos. El esfuerzo realizado lo podrán expresar y presentar ante el profesorado de tercer ciclo y los asistentes a la fiesta de fin de curso. Este hecho añade un componente motivador y emocional.

#### 4.1. Características del entorno

El centro escogido para este proyecto está situado en la ciudad de Castro Urdiales, en la provincia de Cantabria. Según el ICANE (2021), cuenta con una población de 32 975 habitantes, de los cuales 16 650 son mujeres y 16 325 son hombres. El grupo más numeroso es de los 18 a 65 años, supone el 67,4 % de la población. Los menores de 18 años suponen el 18,2 % y los mayores de 65 el 14,4 %. La población que vive en la ciudad va en aumento. La ciudad está pasando de ser una ciudad de veraneo, principalmente de los habitantes de Vizcaya, a ser zona de residencia de muchas parejas jóvenes con formación y trabajo semicualificados o cualificados que se instalan definitivamente. El perfil de la población es de renta media y media-alta debido al alto precio de la vivienda y la escasez de viviendas en alquiler, que provoca a su vez un precio más elevado.

El municipio se encuentra en el extremo oriental de la Comunidad Autónoma de Cantabria. Una tercera parte de su territorio linda con la provincia de Vizcaya, perteneciente a la Comunidad Autónoma del País Vasco. Al Norte linda con el mar Cantábrico y el resto del territorio con los municipios de Liendo y Guriezo. Además, el municipio de Castro Urdiales está compuesto por nueve juntas vecinales<sup>1</sup>: Oriñón, Islares, Cerdigo, Sámano, Santullán, Mioño, Lusa, Ontón y Otañes.

Está muy bien comunicado por autopista y por carretera con las poblaciones colindantes. A 35 kilómetros del centro de Bilbao y a 70 kilómetros del centro de Santander. El único transporte público del que se dispone es el autobús.

Hay que destacar que su historia pesquera ha ido perdiendo peso en la economía local, aunque se sigue manteniendo junto a la pequeña industria y el comercio. La ciudad se ha convertido en una ciudad de servicios, de turismo tanto de fin de semana como de temporada.

---

<sup>1</sup>Nombre que reciben en Cantabria las entidades de ámbito inferior al municipio que dependen directamente del Ayuntamiento.

En esta población, los ciudadanos del Gran Bilbao veranean o tienen su segunda residencia, incluso han hecho de Castro Urdiales su residencia habitual.

Castro Urdiales tiene actualmente 6 centros de educación infantil y primaria, cinco de ellos públicos y uno concertado, el cual también permite cursar la ESO. Dispone de 3 institutos donde se puede cursar la ESO, Bachiller y FP.

El municipio dispone de una extensión de la Escuela Oficial de Idiomas, una biblioteca, escuela de música y danza, centros deportivos, asociaciones culturales, asociaciones deportivas y clubes como el de remo, muy arraigado en el pueblo por la historia de las traineras y la relación con la caza de ballenas en el Cantábrico. El Ayuntamiento, a su vez, oferta cursos variados: de idiomas, de pintura o de cocina, que pueden ir cambiando según la época del año. (Ayuntamiento de Castro Urdiales, 2022)

#### 4.2. Descripción del centro

El centro educativo en el que se desarrolla el proyecto se encuentra situado en la zona oriental de la comunidad autónoma de Cantabria, a la orilla del río Sámamo.

El centro dispone de recursos y estrategias para respetar las diferencias y atender a la diversidad dentro del aula: actitud de los docentes, adecuación del PAD, educación en valores: tolerancia, respeto... Cuenta con una metodología variada y flexible.

Las instalaciones cuentan con aulas, biblioteca, sala de usos múltiples, aula de música e informática, dos aulas de inglés, pabellón polideportivo, cocina para realizar talleres con los alumnos, aulas para poder realizar los desdobles de ética y religión. También dispone de espacios para atender las necesidades de logopedia, pedagogía terapéutica, educación compensatoria y aula de orientación, así como aulas para realizar los apoyos para el alumnado con retraso curricular no significativo.

Entre otras instalaciones, cuenta con patios independientes para el alumnado de infantil, sala de profesores, ascensor que evita las barreras arquitectónicas y rampas de acceso desde el gran patio exterior al interior del edificio.

El colegio ofrece servicio de comedor y servicio de transporte, para atender las necesidades de acceso de los alumnos procedentes de las pedanías de Santullán, Otañes, Mioño, Ontón, Baltezana y Saltacaballo.

El AMPA, antes de la situación COVID, era una asociación muy activa que gestionaba todas las actividades extraescolares que ofrecía el centro tanto para los alumnos como para los padres.

### 4.3. Características del alumnado

El colegio es un centro de Educación infantil y primaria de 2 líneas con 450 alumnos. Fue inaugurado en el curso 2003-2004. Actualmente tiene 496 alumnos agrupados en 20 tutorías: 7 de infantil y 13 de primaria. Aproximadamente el 7 % del alumnado que se incorpora al centro es emigrante con desconocimiento del idioma castellano.

Cabe destacar que el centro también acoge a niños con TEA, Asperger, síndrome de Down y retraso madurativo. Dispone de un equipo de personal de apoyo especializado en estas particularidades. Los docentes mantienen una actitud receptiva, colaborativa e inclusiva con estos alumnos dentro del grupo-clase.

Los alumnos proceden, en su mayoría, de familias con una renta media, media-alta. Algunos alumnos proceden de padres inmigrantes o que llegaron siendo muy pequeños, por lo que las diferencias culturales y educativas son mínimas entre los alumnos. Como es un colegio que trabaja muy bien la diversidad, tiene un alto número de alumnos con NEE<sup>2</sup> en comparación con el resto de los centros públicos del municipio.

## 5. Proyecto de intervención educativa

### 5.1. Introducción

El proyecto de intervención educativa que se ha diseñado y desarrollado se titula «Castro Urdiales virtual en la Edad Media. Un viaje en el tiempo para alumnos de sexto de primaria». En él se plantea un viaje por la historia de la ciudad en la que viven, para conocer aquellos lugares emblemáticos que aún perviven en su entorno, con una historia pasada y relacionada con el día a día de sus vivencias actuales. Se trata de un proyecto que se desarrollará en diferentes escenarios conocidos, como la biblioteca, las calles o el puerto, y, no tan conocidos, como el Archivo histórico o el museo de la asociación Cantu Santa Ana. Un trabajo

---

<sup>2</sup> NEE, necesidades educativas especiales.

colaborativo que les permitirá ver, tocar, respirar y sentir la historia. Encontrarán un porqué a su estudio y aprendizaje. La variedad de sentidos que tendrán que aplicar, los conocimientos que deberán relacionar y el poder salir del aula serán elementos de motivación e implicación en cada una de las actividades del proyecto.

## 5.2. Justificación

Como individuos sociales que somos, es importante conocer la ciudad en la que vivimos y cuáles han sido algunas de las influencias históricas que han marcado que Castro Urdiales sea hoy la ciudad que es.

Trabajaremos el momento histórico de la Edad Media que se encuadra en el Bloque 4. Las huellas del tiempo de la asignatura de Ciencias sociales del Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero. Con las referencias e informaciones que obtengamos, podremos construir el mapa de la ciudad. Ubicaremos y fotografiaremos los restos que aún perduran. Haremos una breve reseña de las características y particularidades de los mismos. Finalmente crearemos una representación gráfica y visual de la ciudad en la Edad Media que permitirá:

- aprender y dar a conocer una parte de la historia de la ciudad.
- aprender a apreciar y respetar el patrimonio cultural.

Para ello trabajaremos la ciudad zonificada, por grupos, con salidas sobre el terreno para conocer de primera mano los edificios y poder fotografiarlos, su organización urbanística, su origen y su historia, con una presentación virtual de la ciudad en la Edad Media y en la actualidad. Así mismo, reflejaremos todo el trabajo desarrollado y las conclusiones a las que hemos llegado en el cuaderno de bitácora habilitado para ello.

## 5.3. Referencias legislativas

Las referencias legislativas que se han tenido en cuenta para el presente proyecto son dos:

- El Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, donde se definen los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada enseñanza y etapa educativa, así como las competencias esperadas.

<http://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>

- El Decreto 27/2014 de la Consejería de Educación de Cantabria por el que se establece el

Currículo de Educación Primaria para la Comunidad de Cantabria.

<https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=269550>

#### 5.4. Objetivos del proyecto

El objetivo general del proyecto didáctico es describir e ilustrar el momento histórico de la Edad Media en la ciudad de Castro Urdiales, donde viven los alumnos de sexto curso de primaria.

Los objetivos específicos permitirán conseguir el aprendizaje y el objetivo general. Los alumnos serán capaces de:

- Trabajar individual y colaborativamente con el resto de los compañeros de su grupo.
- Interpretar la información recopilada con las herramientas de investigación facilitadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Localizar los lugares representativos de la ciudad donde se ubicaron o se ubican en la actualidad tanto en un mapa como sobre el terreno.
- Utilizar las nuevas tecnologías para reflejar ese aprendizaje.
- Respetar y apreciar el patrimonio cultural que les rodea y, consecuentemente, el que conozcan en el futuro.
- Transmitir el aprendizaje y los valores aprendidos.

Conseguir los objetivos reflejará a su vez la consecución de seis de las siete competencias clave reflejadas en la LOMCE 8/2013.

**Tabla 1:** Resumen de objetivos competenciales y competencias clave.

Objetivos competenciales del proyecto	Competencias clave
Trabajar individual y colaborativamente en equipo, respetando las diferentes opiniones y mantener un diálogo de consenso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sociales y cívicas</li> <li>• Aprender a aprender</li> <li>• Iniciativa y espíritu emprendedor</li> </ul>
Interpretar la información y usar las herramientas de investigación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sociales y cívicas</li> <li>• Iniciativa y espíritu emprendedor</li> <li>• Digital</li> <li>• Comunicación lingüística</li> </ul>
Identificar los elementos de mi ciudad, analizando su historia y ubicación geográfica.  Respetar el patrimonio cultural.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sociales y cívicas</li> <li>• Iniciativa y espíritu emprendedor</li> <li>• Digital</li> <li>• Aprender a aprender</li> <li>• Conciencia y expresiones culturales.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

### 5.5. Contenidos que se abordan

Los contenidos que se abordan se encuadran dentro de los siguientes bloques:

- a. BLOQUE 1. COMUNES. Hace referencia a la recogida, clasificación e interpretación de la información, al uso de estrategias para potenciar el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual y a la utilización de las nuevas tecnologías para poder llevar a cabo el proyecto.
- b. BLOQUE 4. LAS HUELLAS DEL TIEMPO. Contextualizar la Edad Media en la ciudad de Castro Urdiales. Se desarrollarán las habilidades para poder entender los diferentes tipos de textos y

para localizar lugares geográficos. Por último, se analizarán la influencia y las consecuencias de la intervención del ser humano en el entorno.

**Tabla 2:** Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales del proyecto.

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El tiempo histórico.</li> <li>• Las fuentes históricas: primarias y secundarias.</li> <li>• El mapa de la ciudad en la Edad Media en un contexto real.</li> <li>• El Patrimonio histórico medieval en un entorno urbano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La relación de acontecimientos dentro del contexto histórico de la Edad Media.</li> <li>• La descripción de las principales características de cada enclave o monumento histórico.</li> <li>• La realización de una cronología histórica dentro de un espacio temporal.</li> <li>• La identificación de bienes de interés cultural medievales.</li> <li>• El trabajo individual y el colaborativo.</li> <li>• El uso de las TIC para reflejar el aprendizaje tanto del momento histórico como de la información histórica trabajada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La valoración de las manifestaciones culturales del patrimonio medieval mediante la elaboración de una yincana con la aplicación de las herramientas TIC.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

En este proyecto se trabajan seis de las siete competencias clave que se contemplan en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Se detalla, a continuación, cómo el alumnado ha desarrollado cada una de ellas.



**Tabla 3:** Competencias clave trabajadas en el proyecto.

Competencia en comunicación lingüística.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende las instrucciones del docente.</li> <li>• Se comunica con el resto de los compañeros.</li> <li>• Comprende los textos para poder resumirlos con sus palabras, sin faltas de ortografía.</li> <li>• Estructura la información.</li> </ul>
Competencia digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea las TICs para la búsqueda válida de información.</li> <li>• Emplea las TICs para elaborar y transmitir el conocimiento.</li> </ul>
Aprender a aprender.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona conceptos conocidos con los nuevos.</li> <li>• Revisa el trabajo que ha realizado para poder mejorarlo.</li> </ul>
Competencias sociales y cívicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con los compañeros respetuosamente.</li> <li>• Cumple las normas establecidas.</li> <li>• Participa en las actividades grupales</li> <li>• Trabaja colaborativamente con el resto de sus compañeros.</li> </ul>
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepta responsabilidades para desarrollar su parte dentro del proyecto.</li> <li>• Toma decisiones constructivas individuales o consensuadas.</li> <li>• Desarrolla autonomía personal.</li> </ul>
Conciencia y expresiones culturales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto el patrimonio cultural.</li> <li>• Reconoce las construcciones medievales de su entorno.</li> <li>• Valora que pueda «tocar y ver» la historia medieval de su ciudad.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

## 5.6. Metodología

El método de trabajo para el desarrollo del proyecto será operativo, que los alumnos aprendan por ellos mismos, de manera colaborativa y participativa, tanto dentro del grupo de trabajo como en las posibles exposiciones posteriores del proyecto por parte del grupo-clase ante el resto de los compañeros, profesores o padres. Es decir: es un aprendizaje significativo basado en el proyecto de Castro Urdiales virtual en la Edad Media a través de la gamificación.

El proyecto se propondrá a los alumnos como una yincana que tienen que preparar digitalmente y que permitirá al jugador encontrar y conocer la historia del lugar emblemático de la ciudad en la Edad Media.

Para desarrollar el proyecto, los alumnos deberán crear sus propios grupos teniendo en cuenta sus capacidades. De esta manera serán más competentes y estarán más motivados para aprender a aprender. Tener competencias similares facilitará la participación de cada uno, la integración de todos y la interacción entre ellos.

Una vez creados los grupos por competencias, relacionarán qué tareas son necesarias para llevar a cabo el proyecto y se las distribuirán. Así, unos grupos buscarán información documental o a través de las redes, otros diseñarán la estructura del proyecto, otros fotografiarán los lugares emblemáticos, una vez detectados y otros montarán la yincana virtual.

El maestro debe ser el facilitador, el director de orquesta que oriente en el aprendizaje significativo, el que sugiera herramientas para que recuerden lo que saben, o ser el detonante con sus comentarios constructivos para que los alumnos por sí mismos creen y desarrollen.

Además, las actividades propuestas permiten un trabajo colaborativo entre los grupos de trabajo con el fin de que los alumnos puedan desarrollar estrategias interpersonales, como la participación dentro y fuera del grupo, el compañerismo y el respeto entre ellos.

## 5.7. Actividades

A continuación, se detallan y explican las cinco sesiones que se desarrollan durante el proyecto y las asignaturas transversales implicadas.

En cada sesión se describen las actividades que se desarrollan, los objetivos, las competencias que se trabajan, el material necesario, el espacio donde se realizan, los criterios de evaluación y el tipo de trabajo: individual o grupal.

**Tabla 4:** Distribución de las sesiones y asignaturas implicadas.

Distribución de sesiones	Asignaturas implicadas
Sesión 1. Definir objetivos y estructura del trabajo. Asignación de equipos y tareas. Preparar materiales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias sociales</li> <li>• Lengua española</li> </ul>
Sesión 2. Búsqueda y selección de información sobre Castro Urdiales en la Edad Media.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias sociales</li> <li>• Lengua española</li> </ul>
Sesión 3. Búsqueda y fotografía de lugares significativos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias sociales</li> <li>• Plástica</li> </ul>
Sesión 4. Montaje y organización de información visual y escrita.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias sociales</li> <li>• Lengua española</li> <li>• Plástica</li> </ul>
Sesión 5. Montaje y organización de información visual y escrita.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias sociales</li> <li>• Lengua española</li> <li>• Plástica</li> </ul>
Sesión 6. Presentación del proyecto en la fiesta de fin de curso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias sociales</li> <li>• Lengua española</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 5. Sesión 1.**

<b>Sesión 1. Definir objetivos y estructura del trabajo. Asignación de equipos y tareas.</b>			
<b>Preparar materiales.</b>			
<b>Descripción de las actividades</b>			
<b>Actividad 1.</b> (25 minutos)			
<p>Durante la primera actividad se visualiza el vídeo <b>La Edad Media para niños</b> (ANEXO 1) para recordar lo aprendido. Posteriormente, mediante una tormenta de ideas haremos una relación de lo que queremos conseguir, qué materiales necesitaremos y cuántas pruebas tendrá la yincana.</p> <p>De todas las ideas se escogerá una de lo que se quiere conseguir y un máximo de cuatro pruebas que permitirán localizar los lugares o monumentos medievales que perduran hasta hoy.</p>			
<b>Actividad 2.</b> (25 minutos)			
<p>La segunda actividad consistirá en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- formar los grupos de trabajo de entre 4-5 alumnos. Les indicaremos que tienen que ser afines en capacidades. El docente debe facilitar que los grupos sean homogéneos en cualidades, lingüísticas, tecnológicas o creativas, y en capacidades para que todos los alumnos disfruten con el proyecto.</li> <li>- asignar responsabilidades y preparar el material necesario</li> </ul> <p>Un representante de cada grupo deberá recabar la información de las tareas realizadas, para incorporarla al cuaderno de Bitácora.</p>			
<b>Objetivos</b>		<b>Competencias clave</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Trabajar individual y colaborativamente.</li> <li>-Autonomía para tomar decisiones.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a aprender.</li> <li>- Competencias sociales y cívicas.</li> <li>- Iniciativa y espíritu emprendedor.</li> </ul>	
<b>Materiales</b>	<b>Espacio</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Temporalización</b>
Ordenador, pizarra digital. Folios y rotuladores.	Aula	Individual y grupal	1 sesión de 50 minutos
<b>Criterios de evaluación</b>		<b>Estándares de aprendizaje</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer el tiempo histórico.</li> <li>- Participar respetando la opinión de los demás.</li> <li>- Mostrar una actitud de colaboración y trabajo en equipo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende el objetivo del proyecto.</li> <li>- Participa en la tormenta de ideas.</li> <li>- Participa en la toma de decisiones.</li> <li>- Sabe argumentar sus opciones.</li> </ul>	

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 6. Sesión 2.**

<b>Sesión 2. Búsqueda y selección de información sobre Castro Urdiales en la Edad Media.</b>			
<b>Descripción de las actividades</b>			
<b>Actividad 3.</b> (100 minutos) Búsqueda y selección de información sobre Castro Urdiales en la Edad Media. Para ello los grupos se repartirán entre los tres espacios, acompañados por un maestro o personal educativo del centro. Se les explicará que debemos recurrir a las fuentes de información primarias y secundarias. Se les preguntará cuáles creen que son y se trabajará sobre ellas.			
<b>Actividad 4.</b> (100 minutos) Clasificación y reparto de la información por lugares de interés cultural. Los alumnos deberán decidir qué lugares incorporan, con un máximo de cinco, y por qué. También deberán ubicarlos en un mapa actual y en un mapa de la Edad Media que pueden encontrar tanto en el Archivo histórico como en los libros de consulta. Entre los lugares destacados que podrían formar parte de la yincana serían la ubicación de la muralla hoy desaparecida, el Castillo, la iglesia de San Pedro, la ermita de Santa Ana, el puente medieval y el puerto (que no es medieval pero siempre ha formado parte de la historia). Una o varias miembros del grupo deberán recabar la documentación, información y tareas realizadas para incorporarlas al cuaderno de Bitácora.			
<b>Objetivos</b>		<b>Competencias clave</b>	
-Buscar, interpretar, seleccionar y resumir la información relevante. -Ubicar los lugares sobre el mapa.		- Lingüística. - Competencia digital. - Iniciativa y espíritu emprendedor.	
<b>Materiales</b>	<b>Espacio</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Temporalización</b>
Ordenadores. Folios y rotuladores.	Aula, biblioteca y Archivo histórico.	Individual y grupal	4 sesiones de 50 minutos
<b>Criterios de evaluación</b>		<b>Estándares de aprendizaje</b>	
-Saber buscar y sintetizar la información. -Saber ubicar en un mapa los lugares. -Distinguir las fuentes primarias y secundarias. -Saber ubicar en el tiempo acontecimientos significativos de la ciudad.		-Sitúa en una línea de tiempo los acontecimientos históricos. - Describe los acontecimientos correctamente. - Participa en la toma de decisiones. - Aprecia el legado histórico al descubrirlo.	

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 7. Sesión 3.**

<b>Sesión 3. Búsqueda y fotografiado de lugares significativos.</b>			
<b>Descripción de las actividades</b>			
<p><b>Actividad 5.</b> (60 minutos)</p> <p>En esta actividad, primero los grupos deberán distribuirse los monumentos o lugares emblemáticos que van a ir a fotografiar. Cada grupo deberá salir del recinto del colegio e irá acompañado de un docente a los lugares de la ciudad que han de fotografiar. Deberán hacer varias tomas desde diferentes ángulos para reflejar los rasgos medievales que se conservan hasta hoy.</p> <p><b>Actividad 6.</b> (90 minutos)</p> <p>Esta actividad se desarrolla a continuación de la toma de fotografías por la ciudad. En ella, por grupos, descargarán y compartirán las fotografías en Google Classroom. Comenzarán a asociar textos con fotografías y el grupo que por sus capacidades sea más capaz para hacer la presentación informática comenzará el diseño. Les llamaremos el grupo de los diseñadores informáticos.</p> <p>Una o varias personas del grupo deberán recabar las tareas realizadas, el lugar donde se han hecho y las fotografías para incorporarlas al cuaderno de bitácora.</p>			
<b>Objetivos</b>		<b>Competencias clave</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Trabajar individual y colaborativamente.</li> <li>-Localizar los lugares emblemáticos para fotografiarlos.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia digital.</li> <li>- Aprender a aprender.</li> <li>- Competencias sociales y cívicas.</li> <li>- Iniciativa y espíritu emprendedor.</li> </ul>	
<b>Materiales</b>	<b>Espacio</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Temporalización</b>
Ordenadores, cámaras fotográficas o teléfonos móviles con cámara. Folios y rotuladores.	Aula y la ciudad.	Individual y grupal	3 sesiones de 50 minutos
<b>Criterios de evaluación</b>		<b>Estándares de aprendizaje</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer el valor histórico del monumento.</li> <li>- Consensuar qué imágenes reflejan mejor la historia y sus acontecimientos.</li> <li>- Mostrar una actitud de colaboración y trabajo en equipo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valora el trabajo colaborativo.</li> <li>- Acepta las opiniones de los demás.</li> <li>- Sabe tomar decisiones ante un reto.</li> <li>- Sabe usar las herramientas disponibles.</li> </ul>	

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 8. Sesión 4.**

<b>Sesión 4. Montaje y organización de información visual y escrita.</b>			
<b>Descripción de las actividades</b>			
<p><b>Las actividades 7 y 8 se realizarán simultáneamente (100 minutos)</b></p> <p>Organización de la información visual y escrita. Montaje de la proyección</p> <p>En la Sesión 2, actividad 4, los grupos se repartieron los monumentos y lugares emblemáticos. Ahora, con este reparto, cada grupo deberá escoger las fotos más representativas y elaborar el texto que explica la historia de su monumento o lugar. Elaborarán las preguntas (máximo de dos) y pistas suficientes para descubrir dónde está y a qué hace referencia.</p> <p>El grupo de los diseñadores informáticos convertirá las ideas y mensajes de sus compañeros en una presentación con PowerPoint, Google Slides o Canva, por ejemplo.</p> <p>Es importante que el docente esté siempre presente para supervisar las tareas.</p> <p>Cada uno de los componentes de los diseñadores informáticos trabajará con un grupo de compañeros y su monumento o lugar emblemático, para así repartir la tarea de la presentación.</p>			
<b>Objetivos</b>		<b>Competencias clave</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar individual y colaborativamente.</li> <li>- Autonomía para tomar decisiones y respetar las de los demás.</li> <li>- Transmitir las ideas con un lenguaje claro.</li> <li>- Expresar con palabras claras el valor histórico del monumento o del lugar.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lingüística.</li> <li>- Competencia digital.</li> <li>- Aprender a aprender.</li> <li>- Competencias sociales y cívicas.</li> <li>- Iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>- Conciencia y expresiones culturales.</li> </ul>	
<b>Materiales</b>	<b>Espacio</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Temporalización</b>
Ordenadores. Folios y rotuladores.	Aula	Individual y grupal	2 sesiones de 50 minutos
<b>Criterios de evaluación</b>		<b>Estándares de aprendizaje</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar respetando la opinión de los demás.</li> <li>- Mostrar una actitud de colaboración y trabajo en equipo.</li> <li>- Escuchar y expresar la información.</li> <li>- Describir los rasgos característicos de la época en las fotografías trabajadas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza y sintetiza la información.</li> <li>- Muestra iniciativa de trabajo.</li> <li>- Participa en la toma de decisiones para el diseño de la presentación de su monumento.</li> <li>- Es creativo a la hora de proponer ideas de diseño de la actividad.</li> </ul>	

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 9. Sesión 5.**

<b>Sesión 5. Montaje y organización de información visual y escrita.</b>			
<b>Descripción de las actividades</b>			
<p><b>Las actividades 9 y 10 se realizarán simultáneamente. (100 minutos)</b></p> <p>En estas actividades se continuará con el montaje y organización de la información para que el grupo de diseñadores informáticos pueda acabar la presentación de la yincana, ultimar los detalles y fusionar cada una de las partes que han desarrollado individualmente con el grupo de alumnos asignados.</p> <p>A medida que los grupos acaban la presentación con su diseñador proceden a organizar la documentación que han utilizado e incorporarla en el cuaderno de bitácora.</p>			
<b>Objetivos</b>		<b>Competencias clave</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Trabajar individual y colaborativamente.</li> <li>-Analizar si el resultado es el esperado.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lingüística.</li> <li>- Competencia digital.</li> <li>- Aprender a aprender.</li> <li>- Competencias sociales y cívicas.</li> <li>- Iniciativa y espíritu emprendedor.</li> </ul>	
<b>Materiales</b>	<b>Espacio</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Temporalización</b>
Ordenador, pizarra digital. Folios y rotuladores.	Aula	Individual y grupal	2 sesiones de 50 minutos
<b>Criterios de evaluación</b>		<b>Estándares de aprendizaje</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar una actitud de colaboración y trabajo en equipo.</li> <li>- Valorar la importancia de los monumentos históricos.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende la importancia del legado cultural.</li> <li>- Aprende a respetar el patrimonio local.</li> <li>- Sabe argumentar la importancia de respetar el legado histórico.</li> </ul>	

Fuente: Elaboración propia



**Tabla 10. Sesión 1.**

<b>Sesión 6. Presentación del proyecto en la Fiesta de fin de curso.</b>			
<b>Descripción de las actividades</b>			
<b>Actividad 1.</b> (60 minutos)			
En esta actividad el alumnado preparará la proyección del proyecto en un lugar específico asignado por la Dirección del colegio para el día de la fiesta de fin de curso.			
Montarán unas mesas para exponer y explicar el cuaderno de bitácora, qué contiene y qué pasos han seguido para realizarlo.			
Asignarán a cada grupo el horario en el que deberán permanecer como responsables de la presentación del proyecto.			
<b>Actividad 2.</b> (duración indeterminada, lo que dure la fiesta del colegio)			
Por grupos los alumnos se turnarán durante 1 hora máximo para explicar a los familiares y personal docente en qué consiste el proyecto. Incitarán a que realicen la yincana virtual. Explicarán cómo la han realizado, qué herramientas han usado y el porqué del proyecto. Así, explicarán cómo era la ciudad en la Edad Media, sus costumbres y qué legado ha llegado hasta nuestros días. Transmitirán la importancia de respetar el patrimonio cultural.			
<b>Objetivos</b>		<b>Competencias clave</b>	
- Trabajar individual y colaborativamente. - Explicar los conocimientos adquiridos sobre la Edad Media y cómo ha llegado hasta nuestros días su influencia.		- Lingüística. - Competencia digital. - Aprender a aprender. - Competencias sociales y cívicas. - Iniciativa y espíritu emprendedor.	
<b>Materiales</b>	<b>Espacio</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Temporalización</b>
Ordenador, mesas, proyector y pantalla.	Aula, patio, gimnasio o comedor	Individual y grupal	Día de fiesta fin de curso
<b>Criterios de evaluación</b>		<b>Estándares de aprendizaje</b>	
- Explicar el valor histórico y cultural que tenemos en la ciudad. - Explicar los pasos realizados para elaborar el proyecto y el cuaderno de bitácora. - Es responsable de la tarea encomendada.		- Comprende su responsabilidad dentro del grupo y en el horario asignado. - Participa en las explicaciones hacia las personas que se acercan a preguntar. - Sabe argumentar y explicar la historia de la ciudad.	

Fuente: Elaboración propia

## 5.8. Planificación temporal.

El presente proyecto está pensado para llevarse a cabo durante el último trimestre del curso, concretamente en el mes de junio, y para hacer la presentación de éste en la fiesta de fin de curso.

Es importante ser flexible en las sesiones y con las actividades. Cuando sea necesario continuar trabajando en la sesión siguiente para acabar la sesión anterior o bien cuando el trabajo esté avanzado, podemos continuar con las actividades previstas para la sesión siguiente siempre que dispongamos de los materiales y documentos necesarios.

La planificación semanal escolar tiene asignadas 2 clases de ciencias sociales, 5 clases de lengua castellana, 2 de educación física y 2 de plástica, todas ellas de 45 minutos de duración que podrían estar distribuidas como se detalla en la Tabla 12.

En este caso, el proyecto deberá iniciarse el viernes, porque la primera sesión únicamente necesita 45 minutos para desarrollar todas las actividades que la componen. En la Tabla 11 se detalla la distribución del horario escolar y las asignaturas que están implicadas en el proyecto, y en la Tabla 12 el cronograma semanal de la distribución de sesiones.

**Tabla 11:** Distribución del horario escolar y asignaturas implicadas.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
				Educación física
Lengua española		Lengua española		
Lengua española	Ciencias Sociales	Lengua española	Ciencias Sociales	
Ciencias Sociales	Plástica		Lengua española	
Ciencias Sociales	Plástica			

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 12:** Cronograma semanal de la distribución de sesiones.

	VIERNES	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	FIN DE CURSO
Sesión 1	Educación física Actividad 1 Actividad 2					
Sesión 2		Lengua española Ciencias Sociales				
Sesión 3		Actividad 1 Actividad 2	Ciencias Sociales Plástica			
Sesión 4			Actividad 3 Actividad 4	Lengua española		
Sesión 5				Actividad 5 Actividad 6	Ciencias Sociales Lengua española Actividad 7 Actividad 8	
Sesión 6						PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Fuente: Elaboración propia

## 5.9. Medidas de atención a la diversidad.

Para poder atender a todo el alumnado y tomar medidas para la atención a la diversidad se ha de tener presente lo siguiente:

- ✓ Para el alumnado con TEA, se han de evitar cambios de entorno muy a menudo, por lo que se han de conocer sus cualidades y dar tareas concretas para realizar de forma secuencial y siempre con el docente de apoyo para obtener un trabajo productivo.
- ✓ Para el alumnado con TDAH, se les han de facilitar tareas que les permitan canalizar su energía. En este proyecto podría formar parte del grupo que fotografía los lugares emblemáticos
- ✓ Para el alumnado con dislexia, se procurará que no sean responsables de buscar y resumir información, pero sí que comprendan el contenido que se está trabajando mediante el repaso de los conceptos más importantes y leyendo conjuntamente los resúmenes finales.
- ✓ Los grupos deberán ser homogéneos por cualidades, para que estas sean potenciadas y el grupo-clase se beneficie para obtener el resultado final. Así, al alumnado con dificultades de aprendizaje se le guiará para que escoja el grupo donde se sienta más identificado y se le dará instrucciones al resto de compañeros para ayudarse y respetarse entre ellos.
- ✓ Para los alumnos con altas capacidades o superdotados, se les encomendarán tareas de responsabilidad en colaboración con el docente. Tareas del tipo de escuchar y ayudar al resto de grupos, intercambiar sugerencias o impresiones de mejora o carencias detectadas y ser responsables de elaborar el cuaderno de bitácora.

Una actividad fuera de clase, en un entorno al aire libre, les relaja y facilita el aprendizaje. Las dificultades parecen menos dificultades. Las diferencias entre ellos también parecen menos diferencias. Para el alumnado es como un juego, experimentan, tocan, ven y así se «empapan» de forma natural del conocimiento.

## 5.10. Sistema de evaluación

Durante todo el proyecto se realiza una evaluación continua e integral de la adquisición de conocimientos y las tareas que desarrolla el alumno, una evaluación holística que permitirá valorar aspectos intelectuales, emocionales y sociales. Estará dividida en tres partes: al principio del proyecto, durante su desarrollo y a la finalización del mismo.

La evaluación inicial permitirá cuantificar los conocimientos que el alumnado tiene sobre la ciudad y las cualidades individuales de cada uno de ellos.

La evaluación evolutiva permitirá ver como el alumnado evoluciona como persona, individualmente y dentro del grupo. Se verá cómo trabaja y aprende nuevos conocimientos.

El análisis se hará desde una doble perspectiva:

- El maestro deberá analizar si los objetivos del proyecto se están cumpliendo o no, para tomar las medidas correctoras necesarias.
- El alumnado realizará su propio análisis sobre cómo van consiguiendo los objetivos que se propusieron y si deben o no reorientar la manera de trabajar.

Y, la última evaluación, sumativa, que resulta de la elaboración final de la presentación, del cuaderno de bitácora y de su exposición ante el público que asiste a la fiesta del colegio.

En la siguiente tabla se presentan los criterios de evaluación y los resultados de aprendizaje esperados:

**Tabla 13:** Criterios de evaluación y resultados de aprendizaje.

Criterios de evaluación	Resultados de aprendizaje
1. Explica el tiempo histórico teniendo en cuenta las fuentes primarias y secundarias.	1. Describe la cultura del hombre medieval. 2. Asocia el arte local con la vida y cultura medieval.
2. Ubica en el tiempo y en el espacio acontecimientos o monumentos significativos de la ciudad	3. Usa herramientas para localizar en el tiempo y en el espacio la ciudad medieval. 4. Especifica hechos históricos medievales.
3. Valora y reconoce la importancia del patrimonio histórico mediante fotografías de la ciudad y textos explicativos.	5. Identifica los rasgos característicos de la Edad Media.
4. Emplea las TICs para buscar y expresar información relevante sobre el patrimonio cultural en la Edad Media de su ciudad.	6. Elabora actividades mediante las TICs 7. Busca información mediante páginas web sobre la historia medieval de la ciudad. 8. Emplea programas de diseño de presentaciones y de animación.
5. Desarrolla capacidad de trabajo y constancia durante el proyecto.	9. Realiza la búsqueda, selección y síntesis de información individualmente y en grupo.
6. Muestra actitud colaborativa y de participación en los grupos de trabajo.	10. Participa colaborativamente. 11. Respeta a los compañeros.
7. Manifiesta una actitud de escucha y respeto hacia los demás compañeros.	12. Respeta la opinión de los compañeros. 13. Consensua las decisiones con los compañeros.
8. Desarrolla la creatividad con la información, obtenida, las ideas consensuadas y las conclusiones a las que llega.	14. Realiza fotografías para apreciar las manifestaciones medievales. 15. Muestra autonomía en la realización de las responsabilidades encomendadas.

Fuente: Elaboración propia

### 5.10.1. Criterios de evaluación

A continuación, se presentan los objetivos que alcanza el alumnado en cada una de las sesiones, a través de qué criterio de evaluación se evalúa su grado de consecución y los resultados de su aprendizaje.

**Tabla 14:** Criterios de evaluación que cumple cada objetivo y el resultado de aprendizaje

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Objetivo	Resultado de aprendizaje	Sesión
Criterio 1	1, 2, 6	1, 2	1, 2, 4, 6
Criterio 2	1, 2, 3	3, 4	2,
Criterio 3	1, 2, 3, 4, 5, 6	5	3, 4, 5
Criterio 4	1, 2, 3, 4	6, 7, 8	2, 6
Criterio 5	1	9	1, 2, 3, 4, 5, 6
Criterio 6	1	10, 11	1, 3, 4, 5, 6
Criterio 7	1	12, 13	1, 3, 4
Criterio 8	1, 4, 5, 6	14, 15	3, 6

Fuente: Elaboración propia

### 5.10.2. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación que sirven de herramienta para una correcta evaluación del aprendizaje del alumnado y para valorar si se cumplen los objetivos marcados serán cuatro. Por un lado, la observación directa constante por parte del maestro es para poder evaluar la participación de cada uno de los alumnos. Por otro lado, se tendrá en cuenta el Cuaderno de Bitácora elaborado entre todos. En tercer lugar, la presentación de la yincana virtual.

En el anexo 2 se muestra la rúbrica de evaluación de los objetivos esperados de los alumnos, en el anexo 3 la hoja de observación del docente y en el anexo 4 un documento que deberán rellenar los propios alumnos para que valoren y analicen su experiencia.

## 6. Conclusiones

El propósito de este proyecto es el diseño de una propuesta de intervención que facilite el conocimiento de la historia de la ciudad en la que ve vive el alumnado y, que permita conocer y apreciar el patrimonio histórico que perdura en la ciudad desde la Edad Media.

Sabiendo que los alumnos se mueven actualmente en un entorno tecnológico, por el que viajan, aprenden, conocen y experimentan, se les motiva para que al salir del aula encuentren y confirmen la información también en las calles, en los edificios o incluso en los lugareños.

Para conseguir ese conocimiento se establecieron inicialmente cinco objetivos específicos que se retoman a continuación para analizar la viabilidad del proyecto y valorar si se han cumplido o no.

El primer objetivo propuesto busca que los alumnos trabajen en equipo, colaboren entre ellos, se ayuden y utilicen sus cualidades personales para su beneficio común. Hacerles partícipes de las decisiones y responsables de las tareas hace que estén muy motivados para trabajar y aprender con la experiencia. El maestro ha de estar muy pendiente de que realmente colaboren entre ellos y evitar que un líder monopolice las decisiones o ningunee al resto de compañeros.

El segundo objetivo propone usar las herramientas de investigación que tienen a su alcance. Para la generación 3.0 el mundo de internet es el que tiene todas las respuestas y allí encuentran cualquier cosa que busquen. A lo largo de las sesiones aprenderán que la historia está en los libros, en las calles de la ciudad y que para conocerla y tocarla también existen las Bibliotecas, el Archivo histórico, los monumentos, los edificios y las personas. Una realidad que pueden ver, oír y tocar.

Con el tercer objetivo el aprendizaje se traslada a las calles de la ciudad, se sale de la zona de confort del aula. Se aprende al descubrir y ver con otros ojos las características de los edificios, de la costa y del entorno natural. Esta experiencia les marcará para siempre porque a partir de ese momento ya no verán un edificio sin más, buscarán más información en su fachada e incluso en su historia. Internamente les quedará la inquietud por saber más, no sólo de lo que les rodea si no de lo que descubran cuando viajen a otros lugares.



El cuarto objetivo se consigue cuando buscan la información y son conscientes de qué diferente es el medio de vida que llevan ellos con el que llevaban en la época medieval. Es un objetivo que no se refleja explícitamente como el resto de los objetivos, sino que queda difuminado, pero presente en el trabajo de búsqueda de información y en la presentación de la guía turística.

Por último, el quinto objetivo es conseguir que descubran otras formas de uso de la tecnología en favor de un aprendizaje constructivo y enriquecedor en conocimiento y experiencia. Así, al utilizar sus conocimientos sienten que les sirven para algo más, para desarrollar un proyecto creativo donde el alumnado aplica lo que sabe de tecnología y experimenta para hacer brillar su trabajo ante los ojos de los demás.

Por tanto, una vez analizado el cumplimiento de los objetivos propuestos, se puede afirmar que este proyecto se centra en transmitir que hay que valorar la importancia del patrimonio histórico y, más concretamente, el patrimonio histórico medieval de Castro Urdiales que ha perdurado a lo largo de la historia hasta hoy.

Factores o elementos que pudieran impedir realizar el proyecto y que se han de tener en cuenta podrían ser alumnos disruptivos que puedan dificultar la normal realización de las tareas. El maestro deberá buscar herramientas de motivación para este tipo de alumnos, tareas o responsabilidades que, al asumirlas, les hagan sentir que se les tiene en cuenta y forman parte del grupo.

En el punto 5.9 se dan pautas y medidas para la atención a la diversidad. Estas consiguen la inclusión de todos los alumnos respetando sus diferencias, sin enfatizarlas ni ningunearlas. Con ello se consigue aceptar al individuo como un todo personal, único y capaz.

El maestro debe tener siempre presente que es un facilitador del aprendizaje de los alumnos, y que les ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que encuentren las herramientas que se lo faciliten.

## 7. Consideraciones finales

Una vez finalizado el proyecto y expuesto lo que espero de él, estoy convencida de su viabilidad. Durante las prácticas que he desarrollado a lo largo de la carrera, y mi experiencia

vital, he constatado que los alumnos son receptivos a salir de la zona de confort del aula y a nuevas formas de aprender, y que les gusta expresar sus ideas y trabajar en equipo. Cuando se les propone salir del aula para hacer alguna actividad, la cara se les ilumina y se predisponen a una nueva experiencia. Darles autonomía y la posibilidad de decidir les hace crecer en conocimiento y como personas.

El proyecto surge por mi experiencia como alumna en la clase de geografía de bachiller, al descubrir mi ciudad en un trabajo de campo sobre su historia y sus características urbanísticas. Tengo presente que hay que pasárselo bien aprendiendo, que el aprendizaje es divertido, que a veces cuesta, igual que cuesta correr y saltar, pero que siendo constante se consigue y se disfruta. Más si cabe, cuando se puede ver, tocar y sentir aquello que se aprende.

Es importante destacar que la actitud y el papel de nosotros como maestros es fundamental para el buen desarrollo del proyecto, somos el elemento cohesionador con los contenidos básicos establecidos en el currículum que se tienen que aprender y aplicar. Debemos salir, también, de nuestra área de confort del aula o del papel de docente discursivo. Ello requiere un trabajo que debemos estar dispuestos a realizar, un trabajo que supone una preparación previa del proyecto, una supervisión durante todo el desarrollo de éste y un análisis crítico posterior que permita reforzar lo positivo, aprender de lo negativo y trabajar para mejorar.

Nuestra actitud es muy importante, ya que los maestros marcamos los primeros años de vida escolar de un niño y su actitud hacia ella.

## 8. Referencias bibliográficas

- Atienza Gago, R., & Valencia Peris, A. (2019). Autoevaluación y evaluación compartida a través del uso de rúbricas. Una experiencia en educación primaria. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 5(2), 40–47. <https://doi.org/10.22370/ieya.2019.5.2.1499>
- aulaPlaneta. Las siete competencias clave de la LOMCE explicada en siete infografías. Recuperado el 11 de abril de 2022. .  
<http://www.aulaplaneta.com/2015/06/04/recursos-tic/las-siete-competencias-clave-de-lalomce-explicadas-en-siete-infografias/>
- ANIJOVICH, Rebeca & CAPPELLETI, Graciela (2017). La evaluación como oportunidad. Paidós. Recuperado de <http://fediap.com.ar/wp-content/uploads/2020/07/La-evaluacion-como-oportunidad-Anijovich-y-Cappelletti.pdf>
- Ayuntamiento de Castro Urdiales. Turismo de Castro-Urdiales. Recuperado el 9 de mayo de 2022 de <https://turismo.castro-urdiales.net/turcastro/acerca-castro-urdiales/ciudad-castro-urdiales>
- BAENA GRACIÁ, Verónica (2019) El aprendizaje experiencial como metodología docente. Buenas prácticas. NARCEA, S.A. DE EDICIONES.  
<http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/0297.%20El%20aprendizaje%20experiencial%20como%20metodolog%C3%ADa%20docente.%20Buenas%20pr%C3%A1cticas.pdf>
- Bautista-Vallejo, J. M. y López Jara, N. R. (2019). Análisis crítico del modelo basado en competencias en la Universidad. *Academio*, 6(1), 71-80. <https://doi.org/10.30545/academio.2019.ene-jun.8>
- BOE. Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el Currículo Básico de la Educación Primaria. Recuperado el 11 de abril de 2022. <http://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>
- Chaviano Herrera, O., Baldomir Mesa, T., Coca Meneses, O. y Gutiérrez Maydata, A. (2016). La evaluación del aprendizaje: Nuevas tendencias y retos para el profesor. *EduMecentro*, 8(4), 191-205. Recuperado de <http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v8n4/edu14416.pdf>

Consejería de educación y formación profesional del Gobierno de Cantabria. Recuperado el 9 de mayo de 2022 de <https://www.educantabria.es/centros/buscador-de-centros>

Cortés Alegre, Alfonso (2014) El nuevo currículo LOMCE y el trabajo por competencias. Forum Aragón: revista digital de FEAE-Aragón sobre organización y gestión educativa. Nº12, 30-33 Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4754426>

Damián Ponte, Isaías Francisco. Benites Seguí, Lucio Alfredo y Camizán García, Henry (2021). El Aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica en América Latina. TecnoHumanismo, Vol.1, Nº 8. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8179007>

educaweb. Descripción y objetivos de la Educación Primaria. Recuperado el 11 de abril de 2022 de <https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/sistema-educativo/educacion-primaria/>

Fernández Batanero, Jose M<sup>a</sup>. MODULO III La transversalidad en la educación primaria. Recuperado de [https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/41010435/helvia/aula/archivos/\\_13/html/50/acciontutorial/PDF/05batanero.pdf](https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/41010435/helvia/aula/archivos/_13/html/50/acciontutorial/PDF/05batanero.pdf)

Gamande Villanueva, Núria (2014) Las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico. (Trabajo fin de grado) UNIR - Universidad Internacional de la Rioja. Recuperado de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/2595>

Gardner, Howard (2005) Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica. Barcelona: Paidós Ibérica

Gardner, H. ((2005). Inteligencias múltiples. Revista de Psicología y Educación, volumen 1, 17-26. Recuperado el 5 abril de 2022 de <http://www.revistadepsicologiayeducacion.es/contenido?num=1001&y=2005>

Goleman, Daniel. Inteligencia emocional. Editorial Kairós (2010)

Gómez-Jiménez, Óscar. La atención a la diversidad en España: de la Ley General de Educación a la LOMLOE. Revista Inclusiones Vol: 8 num Especial (2021): 463-480. Recuperado de <http://revistainclusiones.com/carga/wp-content/uploads/2021/03/24-Gomez-Espana-Congreso-VOL-8-NUM-AbrilJunoo2021INCL.pdf>

Guerrero Cuentas, Hilda Rosa. Polo, Shirly. Martinez Róvert, Judith Cristina. Ariza Colpas, Paola Patricia. (2018) Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico. Revista de Ciencias Humanas y Sociales, ISSN 1012-1587, Nº. 86, 959-986. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7338198>

ICANE, Instituto Cántabro de estadística. Fichas municipales de Cantabria. Recuperado el 9 de mayo de 2022 de <https://www.icane.es/munreport/dashboard/20>

Jauregui Mora, Sandra Zulay. La transversalidad curricular, algunas consideraciones teóricas para su implementación MoraBoletín Redipe, ISSN-e 2256-1536, Vol. 7, Nº. 11, 2018. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6729074>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Publicado en: «BOE» núm. 340, de 30/12/2020. Entrada en vigor: 19/01/2021 Referencia: BOE-A-2020-17264 Permalink ELI: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/con>

LOMLOE - BOE.es - BOE-A-2020-17264 Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Ortiz-Revilla, J., Greca, I. M., y Adúriz-Bravo, A. (2021). Conceptualización de las competencias: revisión sistemática de su investigación en Educación Primaria. Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 25(1), 223-250. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v25i1.8304> .

Peralta-Jaén, A. H., Bautista-Vallejo, J. M., Hernández-Carrera, R. M., & Vieira-Fernández, I. (2020). Aprendizaje y evaluación por competencias. Una experiencia de innovación

en la formación del profesorado de Educación Primaria. *Cuaderno De Pedagogía Universitaria*, 17(34), 83 - 98. <https://doi.org/10.29197/cpu.v17i34.399>

Pérez, M. M., Carbonell, M. R., & Fontanillas, T. R. (2014). La construcción colaborativa de proyectos como metodología para adquirir competencias digitales. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (42), 15-24.

Perea Sala, José Leonardo (2017). Trabajo colaborativo, una estrategia para estimular ambientes escolares pacíficos en primaria. *Educación y territorio*. N13 107-130. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7993898>

Ramírez Ramírez E. del R., & Rojas Burbano R. F. (2014). El trabajo colaborativo como estrategia para construir conocimientos. *Revista de Antropología y Sociología: Virajes*, 16(1), 89-101. Recuperado de <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/virajes/article/view/1001>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA- inteligencia | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE . Recuperado de <https://dle.rae.es/inteligencia>

Sánchez-Sánchez, G.I. & Jara-Amigo, Ximena Elizabeth (2022) Habitus en torno a la evaluación. (Des)encuentro entre medición y comprensión. *Revista Electrónica Educare*, 26 (1)

Slavin, R. E. (2014). Cooperative Learning and Academic Achievement: Why Does Groupwork Work? [Aprendizaje cooperativo y rendimiento académico: ¿por qué funciona el trabajo en grupo?]. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 30(3), 785–791. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.201201>

Smile and learn. La Edad Media para niños – 5 cosas que deberías saber – Historia para niños. (25/05/2022) Recuperado de <https://youtu.be/OCfKXpyQTXo>

Torres, Teresa. Sala, Mercè (septiembre, 2011). La transversalidad como instrumento para mejorar el aprendizaje. *Revista electrónica sobre la enseñanza de la economía*

pública. (número 9), 55-68. recuperado de <http://e-publica.unizar.es/wp-content/uploads/2015/09/94TORRES.pdf>

UNIR REVISTA. EDUCACION 17/07/2020. Evaluación educativa: en qué consiste, importancia y sistemas habituales empleados para evaluar. Recuperado de <https://www.unir.net/educacion/revista/evaluacion-educativa/>

Vargas Hernández, Ana Sofía (2014). Antes y después de las inteligencias múltiples. Diciembre 2004. Revista Electrónica Educare. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/279486129\\_Antes\\_y\\_despues\\_de\\_las\\_inteligencias\\_multiples](https://www.researchgate.net/publication/279486129_Antes_y_despues_de_las_inteligencias_multiples)

## 9. Anexos

### 9.1. Anexo 1. La Edad Media para niños. Cinco cosas que deberías saber.



### 9.2. Anexo 2. Rúbrica de evaluación de objetivos del alumnado.

Tabla 15. Rúbrica de evaluación de objetivos del alumnado.



	DEFICIENTE (0)	SUFICIENTE (0,5)	EXCELENTE (1)
Obtiene información relevante sobre los hechos.	El alumno obtiene información escasa y falta de valor.	El alumno obtiene información suficiente y de valor.	El alumno da más de lo que se le pide y con valor.
Entiende e interpreta la información obtenida.	El alumno entiende la información, pero no la interpreta.	El alumno entiende e interpreta algunas informaciones.	El alumno entiende, comprende y relaciona la información.
Selecciona y organiza la información.	El alumno selecciona y trabaja la información sin contenido y desordenada	El alumno seleccionado y trabaja la información bien, pero con cierto desorden.	El alumno selecciona y organiza correctamente la información.
Redacta correctamente un resumen de la historia.	El alumno utiliza un lenguaje sencillo, parco en palabras, poco elaborado y con faltas de ortografía graves.	El alumno utiliza un lenguaje sencillo, pero bien estructurado y con pocas faltas de ortografía significativas.	El alumno utiliza un lenguaje rico, con expresiones bien elaboradas y sin faltas de ortografía o poco significativas.
Saca conclusiones o ideas propias.	El alumno no saca conclusiones ni desarrolla ideas propias.	El alumno saca conclusiones y desarrolla ideas propias sencillas.	El alumno saca conclusiones y desarrolla ideas propias aportando valor añadido.
Trabaja individual y en equipo	El alumno no trabaja o trabaja muy poco independientemente de la forma grupal.	El alumno trabaja a veces con actitud positiva, o según la forma grupal.	El alumno trabaja con actitud positiva en todas las formas de agrupamiento.
Respeto las ideas de los demás y consensua decisiones.	El alumno no respeta las opiniones del resto de compañeros.	El alumno respeta las opiniones del resto de compañeros, pero le cuesta consensuarlas.	El alumno respeta las opiniones de los demás, consensua y aporta valor añadido
Es responsable de sus tareas.	El alumno no asume responsabilidades.	El alumno se dispersa y a veces trabaja y otras no.	El alumno es responsable con las tareas encomendadas hasta finalizarlas.
Valora y respeta la historia documental y el patrimonio histórico medieval.	No da valor al patrimonio cultural local e ignora el de otros entornos.	Da algo de valor al patrimonio cultural local y entiende que existen en otros lugares.	Valora el patrimonio cultural descubierto en la ciudad y reconoce el valor en otros entornos.
Empleo de las TICs	El alumno no emplea las TICs para buscar y organizar información.	El alumno no emplea las TICs para buscar y organizar información.	El alumno no emplea las TICs para buscar y organizar información.

Fuente: Elaboración propia

### 9.3. Anexo 3. Hoja de observación.

**Tabla 16:** Hoja de observación del maestro.

ALUMNO:				
	EXCELENTE	BASTANTE BIEN	BIEN	REGULAR/MAL
Trabaja en equipo y en grupo.				
Comparte información.				
Trasmite ideas, escucha y respeta a los demás.				
Disfruta con la experiencia de aprender fuera del aula.				
Muestra interés por el patrimonio cultural.				
Propone ideas para hacer y mejorar el trabajo.				
Es responsable.				
Ayuda a los demás.				

Fuente: Elaboración propia

## 9.4. Anexo 4. Documento que deberán rellenar los alumnos al finalizar el proyecto.

**Tabla 17:** Documento que deberán rellenar los alumnos al finalizar el proyecto.

NOMBRE					
Escribe una frase o una palabra que defina tu experiencia.					
¿Quieres que se hagan proyectos similares con otras asignaturas? ¿Cuáles?					
¿Qué actividad te ha gustado más?					
¿Con qué actividad has aprendido más?					
¿Te has sentido motivado durante todo el proyecto?					
¿Qué cambiarías?					
Puntúa del 1 al 5 cuánto has disfrutado realizando las actividades.	1	2	3	4	5

Fuente: Elaboración propia