

De aulas a castillos

NUESTRO INSTITUTO EN LA EDAD MEDIA

Guía de aplicación en clase

José Luis de la Torre Díaz

@utopolibre

José Luis de la Torre Lorente

DaMarkusWolf / @educahistoria

educ**ahistoria**



De aulas a castillos

NUESTRO INSTITUTO EN LA EDAD MEDIA

ÍNDICE DEL PROYECTO

1. Objetivo general

2. Metodología

3. Etapas del Proyecto

3.1 Investigación y Contextualización:

- Investigación sobre el feudalismo en Europa.
- Sesiones de brainstorming para identificar paralelismos entre el instituto y un feudo.

3.2 Diseño del Instituto Feudal:

- Creación del mapa del Instituto Feudal.
- Definición de roles y estamentos.

3.3 Simulación y Role-playing:

- Implementación de la simulación feudal en el instituto.

3.4 Reflexión y análisis:

- Sesiones de reflexión y análisis post-simulación.

3.5 Producto Final:

- Creación de un documental o video. - Organización de una exposición.

4. Materiales:

5. Evaluación:

5.1 Criterios de evaluación:

- Establecimiento de los criterios que se utilizarán para evaluar el aprendizaje y participación de los estudiantes.

5.2 Instrumentos de evaluación:

- Descripción de los instrumentos que se utilizarán para evaluar el proyecto (rúbricas, listas de cotejo, etc.).

5.3 Evaluación del proyecto:

- Estrategias para evaluar la efectividad del proyecto en términos de logro de objetivos y participación estudiantil.

6. Anexos

1

Introducción

Bienvenido/a a "**De aulas a castillos: Nuestro Instituto en la Edad Media**", un viaje educativo que busca no sólo iluminar los recovecos de la historia medieval, sino también traer a la luz las interconexiones entre el pasado y el presente, entre la historia y nuestra vida cotidiana. Este es un proyecto para los estudiantes de Geografía e Historia de 2º de ESO.

Objetivo General:

El objetivo de este proyecto va más allá de la simple transmisión de conocimientos históricos. Buscamos que los estudiantes puedan comprender y vivenciar la estructura y dinámicas del sistema feudal europeo, no como meros observadores, sino como participantes activos en una **recreación histórica**. La importancia de este objetivo radica en la creencia de que la historia no debe ser solo estudiada, sino también entendida desde una perspectiva humana y social. Al experimentar, aunque sea de manera simulada, las dinámicas del feudalismo, los estudiantes podrán apreciar las complejidades y desafíos de la vida durante este período, fomentando una comprensión más profunda y empática de las vidas de aquellos que habitaron en la Edad Media. Este enfoque práctico y vivencial permite que los conceptos históricos se vuelvan tangibles y relacionables, facilitando un aprendizaje más profundo y duradero.



La aventura comienza:

Adentrarse en una época donde los códigos sociales, económicos y políticos eran tan divergentes de los actuales, presenta una oportunidad única para que los estudiantes expandan su perspectiva histórica y social. La simulación de un entorno feudal en el propio instituto permite que los alumnos no solo aprendan sobre el feudalismo como un sistema abstracto y distante, sino que también lo experimenten de primera mano, enfrentando y comprendiendo los desafíos y dinámicas que definieron esta época.

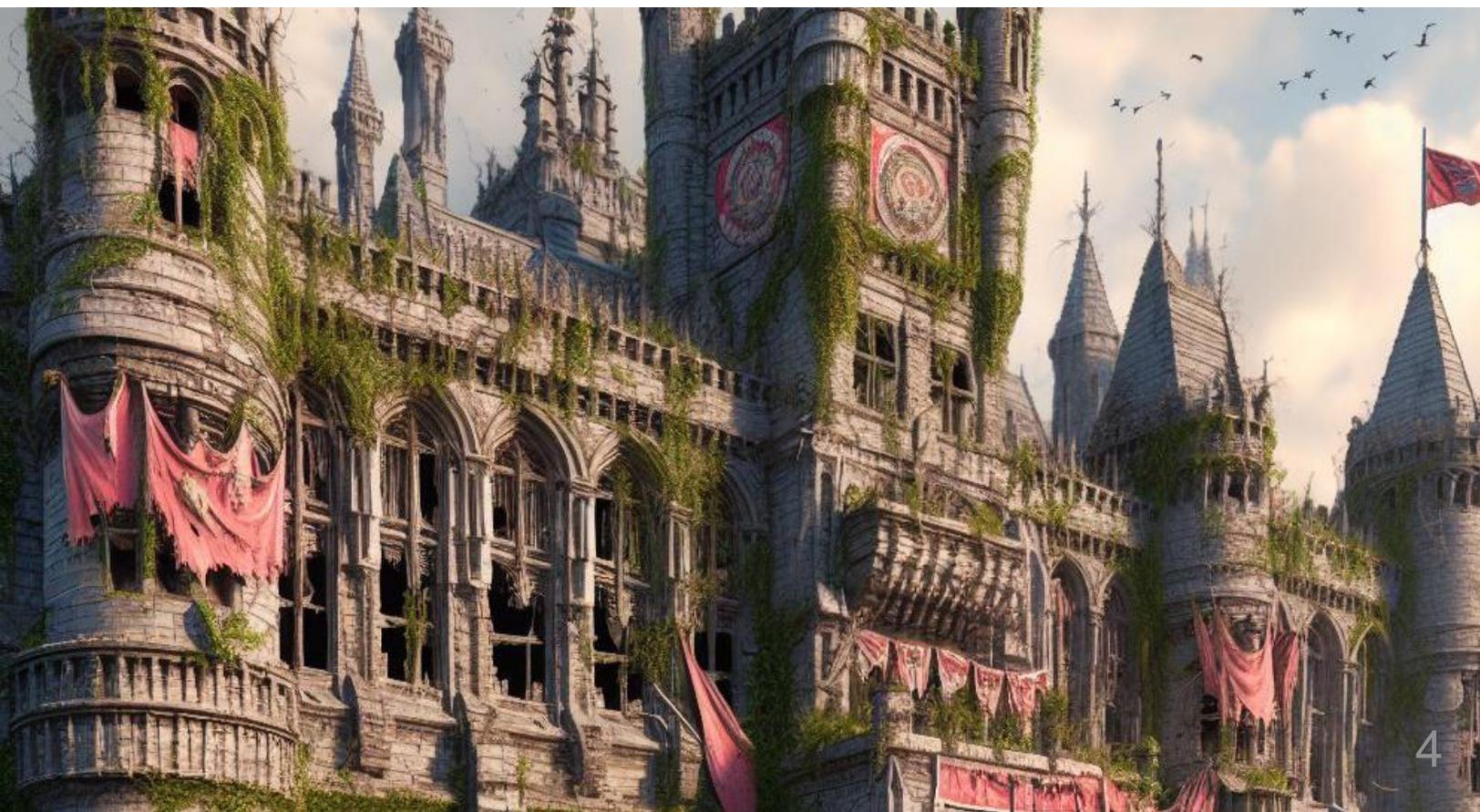
La ventaja de esta simulación radica en su capacidad para hacer que los conceptos históricos sean accesibles y comprensibles para los estudiantes, permitiéndoles explorar las realidades del feudalismo de una manera activa y participativa. A través de esta inmersión, los estudiantes podrán apreciar las diferencias y similitudes entre los sistemas sociales medievales y contemporáneos, reflexionando sobre temas como el poder, la jerarquía, la justicia y la comunidad. Además, al asumir roles específicos dentro de la simulación, los estudiantes podrán explorar las perspectivas y experiencias de diferentes estamentos sociales, fomentando tanto la empatía como la comprensión crítica de las estructuras sociales y su impacto en la vida de las personas.

Investigación y contextualización:

- *Exploración del feudalismo:* Antes de embarcarse en la simulación, es fundamental que los estudiantes adquieran una comprensión sólida del feudalismo. A través de sesiones de investigación, los alumnos explorarán los temas clave del feudalismo, como su origen, economía, estructura social, y más.
- *Paralelismos institucionales:* Facilite sesiones de *brainstorming* para ayudar a los estudiantes a trazar paralelismos entre el instituto y un feudo medieval. Este ejercicio permitirá a los estudiantes identificar y asignar roles y estructuras correspondientes durante la simulación.

Compromiso con la Historia:

Es fundamental que, mientras los estudiantes se embarcan en esta aventura, mantengan un respeto profundo por la historia y las personas que vivieron durante esta época. Aunque estamos realizando un ejercicio de imaginación y creación, nuestro objetivo es representar la época feudal con precisión y empatía, evitando anacronismos exagerados y representaciones inexactas.



2

Metodología

La metodología que proponemos para "**De aulas a castillos: Nuestro Instituto en la Edad Media**" está diseñada para ser tan envolvente y educativa como sea posible, asegurando que los estudiantes no solo adquieran conocimientos sobre el feudalismo, sino que también desarrollen habilidades críticas y reflexivas a través de la participación activa y la exploración.

2.1 Enfoque pedagógico: Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Este proyecto se fundamenta en el aprendizaje basado en proyectos (ABP), donde los estudiantes son protagonistas de su propio aprendizaje y trabajan activamente en la construcción de un producto final. El ABP permite que los alumnos apliquen sus conocimientos y habilidades a situaciones reales o simuladas, fomentando la colaboración, la comunicación y la creatividad.

2.2 Estrategias metodológicas

Investigación guiada:

Los estudiantes realizarán investigaciones sobre los diversos aspectos del feudalismo, utilizando recursos proporcionados y encontrando los propios. La investigación será guiada por preguntas específicas y objetivos claros para asegurar la relevancia y el enfoque.

Colaboración:

Los alumnos trabajarán en grupos, fomentando la colaboración y la comunicación efectiva. Cada miembro del grupo tendrá roles y responsabilidades específicas, asegurando la participación activa de todos los integrantes.

Simulación:

La simulación del instituto como un feudo proporcionará un contexto práctico y tangible para la aplicación de los conocimientos adquiridos. La simulación se realizará siguiendo un guión detallado que asegure la coherencia con las realidades históricas del feudalismo.

Reflexión: Momentos estructurados para la reflexión permitirán a los estudiantes considerar sus experiencias, lo que han aprendido y cómo esto se relaciona con el mundo actual.

2.3 Integración curricular

Interdisciplinariedad:

Aunque el proyecto tiene un fuerte enfoque en la historia y la geografía, se fomentará la integración de otras disciplinas, como las artes (para la creación de materiales y presentaciones) y las matemáticas (para la gestión de “recursos” durante la simulación).

Competencias clave:

El proyecto se alinearán con las competencias clave a desarrollar en la etapa de la ESO, asegurando que las actividades propuestas fomenten el desarrollo de competencias sociales, cívicas, y de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, entre otras.

2.4 Evaluación formativa

Retroalimentación continua:

A lo largo del proyecto, se proporcionará retroalimentación continua para guiar a los estudiantes en su aprendizaje y mejorar su desempeño.

Autoevaluación y coevaluación: Los estudiantes participarán en procesos de autoevaluación y coevaluación, reflexionando sobre su propio aprendizaje y el de sus compañeros.



3

Etapas del proyecto

3.1 Investigación y contextualización

El objetivo de este proyecto es desarrollar una base sólida de conocimiento sobre el feudalismo en Europa, que permita a los estudiantes establecer conexiones creativas y fundamentadas con su entorno actual en el instituto.

Investigación sobre el feudalismo en Europa

La investigación inicial se centrará en proporcionar a los estudiantes una comprensión clara y fundamental del feudalismo, explorando sus diversas dimensiones y características. Los conceptos básicos que los alumnos deben investigar incluyen:

- **Origen del feudalismo:** Cómo y por qué se desarrolló este sistema en Europa.
- **Estructura social:** La jerarquía feudal, que incluye a los señores feudales, vasallos, siervos, y su respectiva función y estatus en la sociedad.
- **Economía feudal:** Cómo funcionaba la economía dentro de un feudo, incluyendo el sistema de labranza, los impuestos y las obligaciones de los siervos.
- **Vida cotidiana:** Cómo era la vida diaria para las diferentes clases sociales dentro del sistema feudal.

Actividades sugeridas:

- **Grupos de investigación:** Divida a los estudiantes en grupos y asigne a cada uno un subtema específico para investigar y luego compartir con la clase.
- **Creación de infografías:** Los estudiantes pueden utilizar la información recopilada para crear infografías que resuman los puntos clave de su tema asignado.

Consejos para el docente:

- Proporcione recursos y materiales de lectura que sean adecuados para la edad y el nivel de comprensión de los estudiantes.
- Establezca plazos claros y proporcione una rúbrica de evaluación para guiar la investigación de los estudiantes.

Sesiones de brainstorming para identificar paralelismos entre el instituto y un feudo

Una vez que los estudiantes tengan una base sólida de conocimiento sobre el feudalismo, se embarcarán en sesiones de *brainstorming* para identificar paralelismos entre el sistema feudal y la estructura actual de su instituto.

Conceptos clave para el *brainstorming*:

- **Roles y responsabilidades:** ¿Quiénes en el instituto podrían representar a los señores feudales, vasallos, y siervos?
- **Estructura física:** ¿Cómo se podrían comparar las áreas físicas del instituto (aulas, patio, oficinas) con las de un feudo (mansos, reserva señorial, etc.)?
- **Normas y obligaciones:** ¿Existen paralelismos entre las reglas del instituto y las obligaciones feudales?

Actividades sugeridas:

- **Lluvia de Ideas:** Realice sesiones donde los estudiantes puedan expresar libremente sus ideas sobre las similitudes entre el instituto y un feudo.
- **Mapas mentales:** Los estudiantes pueden crear mapas mentales que visualicen las conexiones que han identificado.

Consejos para el docente:

- Facilite un espacio seguro donde todas las ideas sean valoradas y consideradas.
- Aliente a los estudiantes a pensar de manera crítica y creativa, incluso si las ideas parecen inicialmente descabelladas.

Reflexión:

Concluya esta etapa con una sesión de reflexión, permitiendo que los estudiantes compartan sus pensamientos y descubrimientos. Esta reflexión puede ser compartida oralmente o a través de una plataforma en línea, asegurando que cada voz sea escuchada y valorada.



3.2 Diseño del instituto feudal

El objetivo es desarrollar un diseño estructurado del instituto, adaptándolo al contexto del feudalismo europeo, que servirá como base para la simulación y las actividades prácticas del proyecto.

Creación del mapa del instituto feudal

La creación del mapa del instituto feudal es una actividad esencial que permitirá a los estudiantes visualizar y comprender mejor las dinámicas y estructuras del feudalismo. Este mapa no solo será un recurso visual, sino que también servirá como una herramienta práctica durante la fase de simulación del proyecto.

Actividades sugeridas:

- **Talleres de dibujo:** Organizar sesiones donde los estudiantes, guiados por sus investigaciones, esbocen y diseñen diferentes áreas del instituto feudal.
- **Uso de tecnología:** Si es posible, los estudiantes pueden utilizar software de diseño o aplicaciones para crear versiones digitales de sus mapas.

Consejos para el docente:

- Asegúrese de que los estudiantes incluyan todos los elementos clave del feudalismo en su mapa, como las reservas señoriales, los mansos, etc.
- Facilite retroalimentación y guía durante el proceso de diseño para asegurar que los mapas sean precisos y aplicables.

Definición de roles y estamentos

Definir roles y estamentos es crucial para que los estudiantes puedan vivenciar las dinámicas sociales del feudalismo. Cada participante en el proyecto, incluyendo estudiantes, docentes y personal del instituto, asumirá un rol específico dentro de la estructura feudal, permitiendo una inmersión más profunda y una comprensión más rica del contenido temático.

Conceptos clave para la definición de roles:

- **Señores feudales:** Quiénes ocuparán las posiciones de mayor poder y qué responsabilidades tendrán. Ejemplo: El director del instituto podría asumir el rol de señor feudal, siendo quien posee el "territorio" (instituto) y toma decisiones clave.
- **Vasallos:** Cómo se establecerán las relaciones de vasallaje y qué implicarán. Ejemplo: Los profesores podrían ser los vasallos, quienes juran lealtad al señor feudal (director) y tienen ciertas responsabilidades y privilegios en el territorio.
- **Siervos:** Qué actividades y obligaciones tendrán los siervos en la simulación. Ejemplo: Los estudiantes podrían ser los siervos, quienes trabajan la tierra (realizan tareas y actividades) y pagan tributos (participación y compromiso) a los señores.

Actividades sugeridas:

- **Creación de perfiles:** Los estudiantes pueden crear perfiles detallados para los diferentes roles, incluyendo sus responsabilidades, derechos y obligaciones. Por ejemplo, un perfil para el rol de “siervo” podría incluir: deberes diarios, tributos que deben pagar, y sus derechos y protecciones bajo el señor feudal.
- **Debate en clase:** Organizar debates sobre cómo los roles y estamentos influyen las dinámicas sociales y económicas dentro del sistema feudal. Puede incluir discusiones sobre las diferencias y similitudes con los roles en la sociedad actual.

Consejos para el docente:

- Asegúrese de que los roles y estamentos estén claramente definidos y comprendidos por todos los participantes para evitar confusiones durante la simulación.
- Facilite discusiones sobre las implicaciones éticas y sociales de los diferentes roles y estamentos dentro del feudalismo.

Concluya esta etapa permitiendo que los estudiantes compartan sus pensamientos sobre el proceso de diseño y definición de roles. Esta reflexión puede ayudar a identificar áreas de mejora o ajuste antes de avanzar a la etapa de simulación y role-playing.



3.3 Simulación y role-playing

Se trata de implementar una simulación práctica y envolvente del sistema feudal en el instituto, permitiendo a los estudiantes, docentes y personal experimentar y explorar las dinámicas y estructuras del feudalismo de manera vivencial.

Preparación para la simulación

Antes de sumergirse en la simulación, es fundamental establecer claramente las reglas, expectativas y dinámicas que regirán esta experiencia. La preparación también incluirá la asignación de roles, la explicación de las dinámicas y la creación de un ambiente que favorezca la inmersión en la experiencia feudal.

Actividades sugeridas:

- **Reunión informativa:** Organizar una sesión donde se expliquen las reglas de la simulación, se asignen los roles y se resuelvan las dudas de los participantes.
- **Creación de ambiente:** Decorar y adaptar los espacios del instituto para reflejar el entorno feudal, utilizando los mapas y roles previamente definidos.

Consejos para el docente:

- Asegúrese de que todos los participantes comprendan sus roles y las reglas de la simulación para garantizar una experiencia coherente y educativa.
- Facilite un espacio para que los estudiantes expresen sus expectativas y ansiedades respecto a la simulación, y ofrezca apoyo y orientación según sea necesario.

Implementación de la simulación

Durante la simulación, los participantes vivirán según las normas y estructuras del feudalismo, interactuando entre sí de acuerdo con sus roles y estamentos asignados. Esta experiencia práctica busca proporcionar una comprensión más profunda y empática del sistema feudal.

Actividades sugeridas:

- **Desarrollo de la simulación:** Llevar a cabo la simulación según lo planificado, permitiendo que los estudiantes interactúen y experimenten las dinámicas del feudalismo.
- **Registro de experiencias:** Animar a los estudiantes a mantener un diario de sus experiencias, observaciones y reflexiones durante la simulación.

Consejos para el docente:

- Mantenga un equilibrio entre permitir que los estudiantes exploren libremente y proporcionar dirección y estructura para asegurar un ambiente de aprendizaje seguro y respetuoso.
- Esté atento a las dinámicas que se desarrollan durante la simulación y esté preparado para intervenir si las interacciones se vuelven negativas o contraproducentes.

Conclusión de la simulación

Concluir la simulación de una manera que permita a los estudiantes descomprimir y comenzar el proceso de reflexión sobre sus experiencias. Este es un paso crucial para facilitar el aprendizaje significativo y asegurar que las lecciones aprendidas durante la simulación se internalicen.

Actividades sugeridas:

- **Sesión de *debriefing*:** Organizar una sesión de debriefing donde los estudiantes puedan compartir sus experiencias iniciales y reacciones a la simulación.
- **Agradecimiento y reconocimiento:** Agradecer a todos los participantes por su compromiso y participación en la simulación.

Consejos para el docente:

- Facilite un espacio seguro y de apoyo para que los estudiantes compartan sus experiencias y emociones tras la simulación.
- Reconozca y valide las diversas experiencias y perspectivas de los estudiantes, asegurando que todas las voces sean escuchadas y valoradas.

3.4 Reflexión y análisis

Aquí se abre un espacio para que los participantes reflexionen sobre sus experiencias durante la simulación, compartan sus percepciones, y analicen las lecciones aprendidas y su aplicabilidad en el contexto actual.

Sesiones de reflexión

Las sesiones de reflexión son momentos cruciales post-simulación donde los estudiantes, profesores y demás personal comparten sus experiencias, desafíos y aprendizajes obtenidos durante la implementación del proyecto.

Consejos para el docente:

- Fomente un ambiente de respeto y empatía, donde cada voz sea valorada y cada experiencia sea reconocida.
- Utilice preguntas guía para facilitar la discusión y ayudar a los estudiantes a explorar sus experiencias y reflexiones de manera más profunda.

Análisis de las experiencias

El análisis de las experiencias busca ir más allá de la simple compartición de historias, enfocándose en desglosar y entender las dinámicas, comportamientos y lecciones aprendidas durante la simulación.

Anime a los estudiantes a ir más allá de las anécdotas personales y a explorar las implicaciones más amplias y las lecciones aprendidas de la simulación.

Facilite la conexión entre las experiencias de la simulación y los conceptos teóricos previamente estudiados sobre el feudalismo.

Documentación y síntesis de aprendizajes

La documentación y síntesis de los aprendizajes busca consolidar las reflexiones y análisis realizados, creando un registro que pueda ser utilizado para futuras referencias y aprendizajes.

Actividades sugeridas:

- **Creación de un documento reflexivo:** Los estudiantes pueden colaborar para crear un documento que capture las reflexiones, análisis y aprendizajes clave de la experiencia.
- **Portafolio de aprendizaje:** Los estudiantes pueden desarrollar un portafolio que incluya sus reflexiones personales, aprendizajes, y cualquier otro material o producto creado durante el proyecto.

Consejos para el docente:

- Asegúrese de que el proceso de documentación no solo sea un registro de lo ocurrido, sino también una oportunidad para la reflexión continua y el aprendizaje profundo.
- Considere cómo este registro puede ser utilizado para mejorar futuras implementaciones del proyecto y para compartir aprendizajes con otros educadores y estudiantes.

3.5 Producto final

Creación de un documental o video

El documental o video será un testimonio visual y narrativo de la experiencia del proyecto, capturando momentos esenciales, interacciones, reflexiones y aprendizajes de los participantes.

- **Guion y planificación:** Los estudiantes, guiados por los docentes, planificarán y escribirán un guión que narre su experiencia a lo largo del proyecto.
- **Grabación y edición:** Utilizando cámaras o dispositivos móviles, los estudiantes capturarán momentos, entrevistas y reflexiones que luego editarán para crear un relato cohesivo.
- **Presentación:** El documental o video se presentará a la comunidad educativa y se compartirá en plataformas digitales, si es pertinente y con el consentimiento de los participantes y sus tutores legales.

Organización de una exposición

La exposición será un espacio donde se muestren los trabajos realizados durante el proyecto, como el mapa del instituto feudal, fotografías, y otros artefactos producidos.

- **Planificación:** Los estudiantes decidirán qué elementos del proyecto quieren destacar y cómo presentarlos de manera efectiva y atractiva.
- **Montaje:** Los estudiantes, con el apoyo de los docentes, montarán la exposición en un espacio accesible del instituto o en una plataforma virtual.
- **Inauguración:** Se organizará un evento para presentar la exposición a la comunidad educativa y, si es posible, a la comunidad local.

4

Materiales

Materiales para la investigación y contextualización

- Acceso a libros, artículos y recursos digitales sobre el feudalismo.
- Material de papelería como cuadernos, lápices, y marcadores para tomar notas.

Materiales para el diseño del instituto feudal

- Papel de gran formato, lápices de colores, marcadores y otros materiales de dibujo para la creación del mapa.
- Cartulinas, pegamento, tijeras y otros materiales de manualidades para la creación de maquetas o prototipos si se consideran necesarios.

Materiales para la simulación y role-playing

- Vestuario y accesorios que puedan ser utilizados para representar los diferentes estamentos y roles.
- Material de papelería para la creación de documentos, como "contratos de vasallaje" o "recibos de impuestos".

Materiales para la reflexión y análisis

- Diarios de reflexión o plataformas digitales donde los estudiantes puedan compartir sus pensamientos y experiencias.

Materiales para el producto final

- Cámaras o dispositivos móviles para la grabación del documental o video.
- Material de impresión y montaje para la exposición.

Materiales adicionales

- Materiales específicos que puedan surgir a lo largo del proyecto, dependiendo de las actividades y necesidades específicas de los estudiantes y docentes.

Nota: Es esencial que todos los materiales sean revisados y aprobados por los docentes para asegurar su pertinencia y seguridad en el contexto educativo.

5

Evaluación

5.1 Criterios de evaluación

La evaluación del proyecto "De Aulas a Castillos" se centrará en varios aspectos clave para asegurar que los estudiantes no solo adquieran conocimientos sobre el feudalismo, sino que también desarrollen habilidades prácticas y reflexivas a lo largo del proyecto. A continuación, se presentan los criterios de evaluación que se utilizarán para evaluar el aprendizaje y la participación de los estudiantes:

Comprensión del contenido

Conocimiento del feudalismo: Los estudiantes deben demostrar una comprensión sólida de las estructuras, roles y dinámicas del feudalismo en Europa.

Aplicación al contexto del instituto: Deben ser capaces de trazar paralelismos entre el sistema feudal y la estructura del instituto de manera coherente y fundamentada.

Participación activa y colaborativa

Participación en las actividades: Los estudiantes deben participar activamente en las sesiones de brainstorming, diseño, simulación y otras actividades del proyecto.

Colaboración: Deben trabajar de manera efectiva con sus compañeros, respetando las ideas ajenas y contribuyendo constructivamente al trabajo del grupo.

Creatividad y pensamiento crítico

Innovación en el diseño: Los estudiantes deben mostrar creatividad en el diseño del instituto feudal y en la creación de roles y estamentos.

Reflexión crítica: Deben ser capaces de reflexionar sobre la experiencia, identificando aprendizajes, desafíos y áreas de mejora.

Comunicación y presentación

Expresión clara: Los estudiantes deben ser capaces de comunicar sus ideas, reflexiones y aprendizajes de manera clara tanto de forma oral como escrita.

Presentación del producto final: La calidad, coherencia y creatividad del documental o video y la exposición final también serán evaluadas.

Responsabilidad y compromiso

Responsabilidad: Los estudiantes deben mostrar responsabilidad en el cumplimiento de tareas y respeto hacia los roles y normas establecidas durante la simulación.

Compromiso: Deben mostrar un compromiso genuino con el proyecto, participando de manera constante y positiva en todas las etapas.

Reflexión personal y grupal

Diario de aprendizaje: Los estudiantes deben mantener un diario de aprendizaje donde reflejen sus experiencias, aprendizajes y desafíos a lo largo del proyecto.

Participación en debates: Deben participar activamente en las sesiones de reflexión y análisis, compartiendo sus perspectivas y escuchando activamente a los demás.

Estos criterios de evaluación deben ser comunicados claramente a los estudiantes al inicio del proyecto para que estén al tanto de las expectativas y puedan orientar sus esfuerzos de manera efectiva. Además, es crucial que la evaluación sea vista como una herramienta de aprendizaje y mejora, y no simplemente como una medida de rendimiento.

5.2 Instrumentos de evaluación

La evaluación es un componente crucial en cualquier proyecto educativo, ya que permite tanto a los docentes como a los estudiantes medir el progreso y los logros obtenidos. En este sentido, los instrumentos de evaluación deben ser claros, justos y coherentes con los objetivos de aprendizaje establecidos. A continuación, se describen los instrumentos que se utilizarán para evaluar el proyecto "De Aulas a Castillos".

Rúbricas

Las rúbricas son herramientas de evaluación que especifican los criterios y expectativas para diferentes niveles de desempeño en una tarea o actividad. En este proyecto, se utilizarán rúbricas para evaluar:

- La participación y colaboración de los estudiantes durante las actividades y discusiones.
- La creatividad y coherencia en el diseño del Instituto Feudal y en la definición de roles y estamentos.
- La calidad y profundidad de las reflexiones y análisis post-simulación.
- La calidad del producto final, ya sea un documental, un video o una exposición.

Nota: ver rúbricas en el anexo de documentos.

Listas de cotejo

Las listas de cotejo permiten realizar un seguimiento de la presencia o ausencia de comportamientos, habilidades o elementos específicos. En este proyecto, se utilizarán para:

- Verificar la inclusión de elementos clave en el diseño del Instituto Feudal.
- Asegurar que todos los roles y estamentos estén representados adecuadamente durante la simulación.
- Confirmar que los estudiantes han cumplido con las tareas y responsabilidades asignadas.

Nota: ver rúbricas en el anexo de documentos.

Diarios de aprendizaje

Los diarios de aprendizaje serán utilizados para que los estudiantes registren sus experiencias, aprendizajes, desafíos y reflexiones a lo largo del proyecto. Estos diarios serán evaluados considerando:

- La profundidad y sinceridad de las reflexiones.
- La capacidad de los estudiantes para conectar la experiencia práctica con los conceptos teóricos del feudalismo.
- La identificación de aprendizajes y áreas de mejora.

Presentaciones orales y visuales

Las presentaciones que los estudiantes realicen, ya sea durante la exposición final o en otras etapas del proyecto, serán evaluadas en términos de:

- Claridad y coherencia en la comunicación de ideas.
- Uso efectivo de medios visuales y/o tecnológicos.
- Capacidad para responder preguntas y participar en discusiones.

Evaluación entre pares

La evaluación entre pares involucra a los estudiantes en el proceso evaluativo, permitiéndoles ofrecer y recibir retroalimentación sobre el desempeño de sus compañeros durante la simulación y otras actividades. Se proporcionará una guía clara sobre cómo ofrecer retroalimentación constructiva y respetuosa.

Encuestas de autoevaluación

Las encuestas de autoevaluación permitirán que los estudiantes reflexionen sobre su propio desempeño, aprendizaje y contribución al proyecto. Estas encuestas incluirán preguntas sobre:

- Su comprensión de los conceptos del feudalismo.
- Su participación y contribución al proyecto.
- Los aprendizajes y desafíos que experimentaron.

Cada uno de estos instrumentos será diseñado y compartido con los estudiantes al inicio del proyecto para asegurar la transparencia y claridad en el proceso de evaluación. Además, los docentes proporcionarán retroalimentación continua y soporte a los estudiantes para facilitar su aprendizaje y desarrollo a lo largo del proyecto.



5.3 Evaluación del proyecto

La evaluación del proyecto "De Aulas a Castillos" no solo se centra en los resultados finales, sino también en el proceso y desarrollo de cada etapa del proyecto. La evaluación del proyecto en su totalidad es crucial para entender su impacto, eficacia y las áreas que requieren mejora para futuras implementaciones. A continuación, se presentan estrategias para evaluar la efectividad del proyecto en términos de logro de objetivos y participación estudiantil.

Estrategias de Evaluación

1. Evaluación formativa

a. Observación continua:

- Monitorear el desarrollo del proyecto, observando la interacción y colaboración entre los estudiantes.
- Registrar las dificultades y desafíos encontrados durante la implementación del proyecto.

b. Diarios reflexivos:

- Invitar a los estudiantes y docentes a mantener diarios reflexivos durante el proyecto.
- Analizar estas reflexiones para obtener insights sobre el proceso de aprendizaje y las experiencias vividas.

2. Evaluación sumativa

a. Evaluación del producto final:

- Utilizar rúbricas para evaluar la calidad y relevancia del producto final (documental, video, exposición).
- Recoger feedback de los participantes y espectadores para evaluar el impacto del producto final.

b. Presentaciones finales:

- Evaluar las presentaciones finales de los estudiantes en términos de contenido, entrega y coherencia con los objetivos del proyecto.

3. Evaluación de participación

a. Participación activa:

- Evaluar la participación activa, la colaboración y la contribución de cada estudiante durante todo el proyecto.
- Utilizar listas de cotejo para monitorear la asistencia y participación en las actividades y discusiones.

b. Evaluación entre pares:

- Implementar la evaluación entre pares para que los estudiantes puedan evaluar y ser evaluados por sus compañeros en base a criterios establecidos.

4. Evaluación de impacto

a. Encuestas de satisfacción:

- Distribuir encuestas de satisfacción al final del proyecto para recoger opiniones de estudiantes, docentes y otros participantes.
- Analizar los datos recogidos para entender el nivel de satisfacción y áreas de mejora.

b. Reuniones de feedback:

- Organizar reuniones con docentes y estudiantes para discutir los aspectos positivos y negativos del proyecto.
- Utilizar esta retroalimentación para hacer ajustes en futuras implementaciones del proyecto.

Herramientas de evaluación

- **Rúbricas:** Desarrollar rúbricas detalladas que se centren en diferentes aspectos del proyecto, como la calidad del trabajo, la profundidad de la investigación y la efectividad de la presentación.
- **Encuestas:** Crear encuestas que exploren la experiencia de los estudiantes y docentes, así como el impacto percibido del proyecto en su aprendizaje y desarrollo de habilidades.
- **Registros de observación:** Mantener registros detallados de las observaciones realizadas durante las sesiones del proyecto, incluyendo notas sobre la participación de los estudiantes, la colaboración y cualquier desafío observado.

La evaluación integral del proyecto permitirá no solo medir el éxito y las áreas de mejora del proyecto actual, sino también proporcionar insights valiosos para la planificación y ejecución de futuros proyectos. Es fundamental que la evaluación sea vista como una herramienta de aprendizaje y desarrollo, tanto para los estudiantes como para los docentes involucrados, asegurando que las futuras iteraciones del proyecto sean aún más impactantes y efectivas.



8

Anexos



Plantilla narrativa para presentar el proyecto a los alumnos

¡Bienvenidos, jóvenes señores y damas del Instituto [Nombre del Instituto]!

Hoy nos embarcamos juntos en una aventura única, un viaje a través del tiempo que nos llevará a las tierras de castillos majestuosos, valientes caballeros y complejas jerarquías feudales. Nos adentraremos en un mundo donde cada uno de vosotros jugará un papel crucial en la construcción y funcionamiento de nuestro propio reino medieval. ¡Sí, habéis oído bien! Transformaremos nuestro instituto en un feudo vibrante y exploraremos juntos la vida y las dinámicas de la Edad Media.

¿Por qué la Edad Media, os preguntaráis?

La Edad Media, una época de grandes cambios, conflictos y desarrollo, ha sido un periodo que ha moldeado de muchas maneras el mundo en el que vivimos hoy. A través de este proyecto, "De Aulas a Castillos", no solo aprenderemos sobre la historia y la cultura de esta época fascinante, sino que también descubriremos cómo los sistemas y estructuras de aquel entonces se reflejan en nuestra sociedad y entorno actual.

¿Y cuál es vuestro papel en esta aventura?

Cada uno de vosotros se convertirá en un personaje vital de nuestro feudo institucional. Podréis ser señores y damas, caballeros, artesanos, campesinos o incluso, ¡miembros de la realeza! A través de vuestros roles, exploraremos juntos las relaciones y dependencias entre los diferentes estamentos de la sociedad feudal.

¿Cómo lo haremos?

A lo largo de este proyecto, pasaremos por diversas etapas, desde la investigación y diseño de nuestro instituto feudal, hasta la simulación de la vida en la Edad Media, y finalmente, la creación de un producto final que capture nuestras experiencias y aprendizajes. Participaremos en actividades prácticas, debates, role-playing y muchas otras estrategias educativas que nos permitirán vivenciar y comprender profundamente la materia.

¿Y qué sacaremos de todo esto?

Más allá de los conocimientos sobre la historia medieval, este proyecto nos permitirá desarrollar habilidades vitales como la colaboración, la comunicación, la resolución de problemas y la empatía. Aprenderemos a ver el mundo desde diferentes perspectivas y a entender las complejidades y desafíos de la sociedad feudal, reflexionando sobre cómo estos se relacionan con nuestro mundo actual.

¡Pero eso no es todo!

Al final de nuestro proyecto, celebraremos juntos nuestras experiencias y aprendizajes, compartiéndolos con nuestra comunidad a través de un documental o video y una exposición, creados por todos nosotros, los habitantes de nuestro feudo.

¡Juntos, crearemos, exploraremos y aprenderemos!

Este proyecto es una oportunidad para que todos y cada uno de nosotros dejemos nuestra marca, contribuyendo activamente a nuestra comunidad de aprendizaje. A través de "De Aulas a Castillos", no solo seremos estudiantes y profesores, sino co-creadores de una experiencia de aprendizaje inolvidable.

¡Así que, preparaos, aventureros, para embarcaros en esta emocionante travesía hacia el pasado, y descubramos juntos los secretos de la Edad Media, aplicándolos a nuestro presente y futuro!

Rúbrica 1: Participación y colaboración

Criterios	Excelente (9-10 puntos)	Bueno (7-8 puntos)	Regular (5-6 puntos)	Insuficiente (1-4 puntos)
Participación activa	Participa de manera proactiva y constante en todas las actividades y discusiones.	Participa regularmente en las actividades y discusiones.	Participa ocasionalmente en las actividades y discusiones.	Raramente o nunca participa en las actividades y discusiones.
Respeto y escucha activa	Siempre escucha a los demás y respeta las opiniones ajenas.	Generalmente escucha a los demás y muestra respeto.	A veces muestra falta de interés o interrumpe a los demás.	Frecuentemente interrumpe o muestra desinterés.
Contribución al grupo	Aporta ideas valiosas y ayuda a guiar al grupo hacia los objetivos.	Aporta ideas y trabaja hacia los objetivos del grupo.	Ocasionalmente aporta ideas o se desvía de los objetivos.	Raramente aporta ideas y no ayuda a alcanzar los objetivos.

Rúbrica 2: Diseño del instituto feudal. Definición y roles

Criterios	Excelente (9-10 puntos)	Bueno (7-8 puntos)	Regular (5-6 puntos)	Insuficiente (1-4 puntos)
Creatividad	Muestra una alta creatividad en el diseño y en la definición de roles.	Muestra creatividad en el diseño y en la definición de roles.	Muestra algo de creatividad en el diseño y roles.	Muestra poca o ninguna creatividad.
Coherencia	El diseño y los roles son altamente coherentes con la estructura feudal.	El diseño y los roles son coherentes con la estructura feudal.	Hay algunas inconsistencias en el diseño y los roles.	El diseño y los roles no son coherentes con la estructura feudal.
Detalle y profundidad	El diseño y los roles están detallados y profundamente desarrollados.	El diseño y los roles están bastante detallados y desarrollados.	El diseño y los roles carecen de detalle y profundidad.	El diseño y los roles están poco o nada desarrollados.

Rúbrica 3: Reflexiones y análisis post-simulación

Criterios	Excelente (9-10 puntos)	Bueno (7-8 puntos)	Regular (5-6 puntos)	Insuficiente (1-4 puntos)
Profundidad de reflexión	Reflexiona profundamente sobre la experiencia, conectando con conceptos teóricos.	Reflexiona sobre la experiencia y hace algunas conexiones teóricas.	La reflexión es superficial y las conexiones teóricas son limitadas.	No hay reflexión o conexión teórica.
Aplicación de aprendizajes	Aplica claramente los aprendizajes a contextos fuera del proyecto.	Aplica algunos aprendizajes a otros contextos.	La aplicación de aprendizajes a otros contextos es vaga o limitada.	No aplica aprendizajes a otros contextos.
Identificación de áreas de mejora	Identifica claramente áreas de mejora y propone estrategias concretas.	Identifica áreas de mejora y propone algunas estrategias.	Identifica pocas áreas de mejora y las estrategias son vagas.	No identifica áreas de mejora o no propone estrategias.

Rúbrica 4: Producto final (documental/vídeo/exposición)

Criterios	Excelente (9-10 puntos)	Bueno (7-8 puntos)	Regular (5-6 puntos)	Insuficiente (1-4 puntos)
Calidad del contenido	El contenido es de alta calidad, relevante y profundamente investigado.	El contenido es de buena calidad y relevante.	El contenido es de calidad aceptable y algo relevante.	El contenido es de baja calidad y/o no es relevante.
Presentación visual y oral	La presentación visual y oral es excepcional y altamente efectiva.	La presentación visual y oral es clara y efectiva.	La presentación visual y oral es aceptable pero podría mejorar.	La presentación visual y oral es ineficaz o inexistente.
Organización	La información está extremadamente bien organizada y fluye de manera lógica.	La información está bien organizada y generalmente fluye bien.	La información está algo desorganizada y la fluidez es irregular.	La información está desorganizada y no hay fluidez.

Lista de cotejo 1: Participación y colaboración

Ítem	SI	NO	COMENTARIOS
El estudiante participa activamente en las discusiones y actividades.			
El estudiante muestra respeto y escucha activamente cuando otros hablan.			
El estudiante contribuye con ideas y soluciones al grupo.			
El estudiante colabora y ayuda a sus compañeros cuando es necesario.			

Lista de cotejo 2: Definición y roles

Ítem	SI	NO	COMENTARIOS
El diseño del instituto feudal es creativo y original.			
Los roles y estamentos están claramente definidos y son coherentes con el feudalismo.			
El diseño y los roles están detallados y desarrollados.			
Se ha considerado la viabilidad y coherencia del diseño y roles en la simulación.			

Lista de cotejo 3: Reflexiones y análisis post-simulación

Ítem	SI	NO	COMENTARIOS
El estudiante reflexiona sobre su experiencia en la simulación.			
El estudiante hace conexiones entre la experiencia y los conceptos teóricos aprendidos.			
El estudiante aplica los aprendizajes a contextos fuera del proyecto.			
El estudiante identifica áreas de mejora y propone estrategias para futuras simulaciones.			

Lista de cotejo 4: Producto final (documental/vídeo/expo.)

Ítem	SI	NO	COMENTARIOS
El contenido del producto final es relevante y bien investigado.			
La presentación visual y oral es clara y efectiva.			
La información está bien organizada y fluye lógicamente.			
Se utilizan diversos recursos y materiales para enriquecer la presentación.			

Objetivo:

Fomentar un entorno de aprendizaje colaborativo y constructivo a través de la evaluación entre pares, permitiendo que los estudiantes ofrezcan y reciban retroalimentación sobre el desempeño y los productos finales en el proyecto "De Aulas a Castillos".

Instrucciones Generales:

1. Respeto y Constructividad: Asegúrate de que tus comentarios sean siempre respetuosos y constructivos.
2. Objetividad: Mantén tus opiniones personales al margen y enfócate en los criterios establecidos para la evaluación.
3. Confidencialidad: La evaluación entre pares debe ser confidencial para mantener un entorno seguro y de confianza.
4. Honestidad: Sé honesto y justo en tus evaluaciones, reconociendo los esfuerzos y logros de tus pares.

Parte 1: Evaluación del Producto Final (Documental/Video/Exposición)

Utiliza los criterios establecidos para evaluar el producto final de tus pares. Puedes utilizar la rúbrica proporcionada para este propósito.

Criterios:

- Contenido: ¿Es relevante, preciso y bien investigado?
- Presentación: ¿Es clara, coherente y visualmente atractiva?
- Organización: ¿La información fluye de manera lógica y cohesiva?
- Uso de Recursos: ¿Se utilizan materiales y recursos de manera efectiva?

Parte 2: Evaluación del Proceso y Participación

Reflexiona sobre la participación y colaboración de tus pares durante el proyecto.

Criterios:

- Colaboración: ¿El estudiante colaboró activa y positivamente?
- Comunicación: ¿El estudiante comunicó sus ideas de manera clara y respetuosa?
- Contribución: ¿El estudiante aportó ideas y soluciones valiosas?
- Responsabilidad: ¿El estudiante cumplió con sus responsabilidades y tareas asignadas?

Parte 3: Reflexión Personal

Después de evaluar a tus pares, toma un momento para reflexionar sobre tu propio desempeño y el feedback recibido.

Preguntas Guía:

- ¿Qué aprendiste de la retroalimentación de tus pares?
- ¿Cómo puedes aplicar este aprendizaje en futuros proyectos?
- ¿Hubo algo sorprendente o inesperado en la retroalimentación que recibiste?

Parte 4: Proporcionar Retroalimentación

Escribe tus comentarios y puntuaciones de manera clara y detallada, asegurándote de proporcionar ejemplos específicos o sugerencias para la mejora.

Preguntas Guía:

- ¿Qué aspectos destacarías como puntos fuertes del trabajo de tu par?
- ¿En qué áreas crees que tu par podría mejorar o desarrollarse más?
- ¿Hay algo que te gustaría haber visto o aprendido más a partir del trabajo de tu par?

Nota:

- Es fundamental que tanto los estudiantes como los docentes revisen y discutan esta guía antes de iniciar la evaluación entre pares para asegurar que el proceso sea claro, justo y beneficioso para todos los participantes