

## 1. TÍTULO : EL LEGADO COMUNERO

### 2. CONTEXTUALIZACIÓN:

El presente proyecto está diseñado para desarrollarlo en el CEIP Miguel de Cervantes de la localidad de Alaejos en Valladolid.

Está ideado y pensado para llevarlo a cabo con alumnos de 1º y 2º de primaria.

El motivo de abordar este tema se debe a la conmemoración a lo largo del año 2021 del V CENTENARIO DE LA REVUELTA COMUNERA, que concluyó con la Batalla de Villalar de los Comuneros. Considero que el tema tiene la trascendencia y relevancia para ser abordado .

Con este trabajo, vamos a buscar que los alumnos se trasladen hasta esta época, y conozcan a personajes, trabajos y curiosidades de hace 500 años.

Considero que una de las dificultades de este proyecto va a estar en la edad temprana de los alumnos, aunque se plantea el ajustarse a sus posibilidades y características, así como en el hecho de condicionar los aprendizajes y actividades a la consecución de premios y puntos, lo que puede hacer que se pierda la seña de identidad de la educación.

De esta forma, el proyecto se plantea como una actividad interdisciplinar y transversal que va a trabajarse desde las áreas de Lengua, Matemáticas, Inglés, Ciencias Sociales y Educación Física.

En cuanto a los recursos con lo que vamos a contar para este proyecto vamos a diferenciar dos tipos:

-La creación de una página web para el desarrollo del proyecto que se llama **EL LEGADO COMUNERO** (<https://quiqueeldegimnasia.wixsite.com/el-legado-comunero>)

En esta web se recoge todos los aspectos que debe atender el proyecto.

- En papel, los alumnos, contarán con un pasaporte en el que plasmarán las insignias, medallas y sellos que vayan logrando a lo largo de las 7 etapas con las que cuenta el proyecto.

### 3. RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:

Como ya hemos mencionado en el apartado anterior, la característica fundamental de este proyecto va a ser la TRANSVERSALIDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD, puesto que es un proyecto ideado para

## PROYECTO DE GAMIFICACIÓN : APRENDIZAJE BASADO EN MECÁNICAS DE JUEGO.

trabajar desde diferentes áreas: Lengua, Matemáticas, Inglés, Ciencias Sociales y Educación Física.

Entre los objetivos que nos planteamos para el desarrollo de este proyecto podemos citar los siguientes:

- Despertar el interés de los alumnos hacia una época trascendental de la historia de nuestra comunidad.
- Reconocer vocabulario, trabajos, acontecimientos, habilidades y actividades que se desarrollaban en aquella época.
- Iniciar en el alumnado el sentimiento de responsabilidad hacia el trabajo, las actividades, el respeto, la colaboración, la responsabilidad de cada uno, gestionando el día a día de clase a través de recompensas, premios y penalizaciones.
- Iniciar a los alumnos en el dominio de los conceptos de autonomía y gestión de los recursos con los que cuenta cada uno. ( gestión de los puntos)

Posteriormente, de forma concreta, cada una de las áreas especificará y establecerá aspectos concretos a abordar.

En resumen, con este proyecto vamos a presentar a los alumnos el reto final de: “Convertirse en verdaderos personajes medievales, superando los niveles que se plantean hasta llegar a conocer el legado comunero.

### CONTENIDOS:

En lo que respecta a este apartado, vamos a centrar el trabajo en aspectos como los siguientes:

- .- Dominio de vocabulario y expresiones de la época, tanto en castellano como en lengua inglesa adecuados a la etapa en la que nos encontramos.
- .- Conocimiento de los acontecimientos más relevantes de la época.
- .- Trabajo en aspectos motrices relacionados con aspectos guerreros de la época: manejo de la espada, la lanza, el arco y las flechas, las justas medievales, etc...
- .- Autogestión de los propios recursos.
- .- Responsabilidad de las decisiones y actuaciones que se desarrollan.
- .- Manejo de herramientas matemáticas simples a la hora de la gestión de los puntos ( sumas de puntos logrados, resta en caso de canjear puntos por premios o de penalizaciones...)

#### **4. TEMPORALIZACIÓN:**

El desarrollo del presente proyecto se va a llevar a cabo durante los meses de noviembre de 2020 hasta junio de 2021.

#### **5. NARRATIVA:**

Un grupo de alumnos de 1º y 2º de primaria del Ceip Miguel de Cervantes de la localidad de Alaejos visita en una de sus excursiones uno de los castillos de la provincia, en concreto el Castillo de TORRELOBATÓN, localidad en la que se encuentra la el Centro de Interpretación del Movimiento Comunero. Allí tras recorrer varias salas, los alumnos notan que se han transformado sus ropas y que nada es igual a cuando llegaron.

Se han trasladado a una época anterior, hacia 1521, lo que nos indica que nos encontramos muy próximos a cumplir los 500 años de un episodio trascendental de la historia de Castilla y de nuestra comunidad.

Es una época muy diferente a la actual; de Reinas y Reyes, de princesas y caballeros, de doncellas y guerreros.

En el reino de Castilla, un rey (Carlos I) dirige su gobierno de forma poco adecuada. Frente a él, los ciudadanos se agrupan, dando origen al llamado movimiento de los COMUNEROS.

Son gentes de todo tipo: nobles, artesanos, ganaderos, campesinos...

Su objetivo es defender una justicia y unas leyes iguales para todos , que puedan mejorar las condiciones de vida de todos los ciudadanos de Castilla.

El recorrido por este tiempo nos llevará a convertirnos en verdaderos COMUNEROS de esta época.

Y sobre todo a conocer sus secretos.

A lo largo de este curso, los niños y niñas de 1º y 2º de Primaria del Ceip Miguel de Cervantes, vamos a adquirir conocimientos, habilidades y herramientas que nos vana permitir conocer la vida y costumbres que nos lleven a convertirnos en verdaderos COMUNEROS.

Para ello, deberos ir superando las situaciones, retos, misiones y propuestas que desde diferentes áreas se nos van a plantear : Lengua, matemáticas, Sociales, Educación Física e Inglés.

## **PROYECTO DE GAMIFICACIÓN : APRENDIZAJE BASADO EN MECÁNICAS DE JUEGO.**

Un recorrido por 7 castillos de la zona, nos permitirá ir superando situaciones que nos permitirán ir adquiriendo nuevas condiciones sociales, puntos, insignias, medallas y herramientas con los que mejorar nuestra situación inicial, llegando a conocer el verdadero SECRETO DE LOS COMUNEROS.

### **6. LOS JUGADORES:**

Los jugadores van a ser los alumnos de 1º y 2º de primaria del CEIP Miguel de Cervantes.

### **7. LOS NIVELES.**

El juego consta de 7 etapas o niveles que los alumnos han de ir superando.

Para iniciarse en el juego, cada uno de ellos se ha creado un avatar Medieval que será su icono tanto del juego como del pasaporte, y a partir del cual irá logrando añadir herramientas, accesorios y detalles, a medida que vaya progresando de nivel.

Al inicio, todos los participantes parten del nivel inicial de CAMPESINOS, y a medida que van avanzando de nivel van consiguiendo mayor rango en la escala social, así como mejores herramientas y accesorios, aspectos que todos ellos irán recogiendo en su pasaporte.

Una vez superada el nivel numero 7, se establece una prueba final para poder completar el pasaporte comunero, derrotando al hijo de la REINA JUANA Y LIBERARLA DE SU ENCIERRO.

De forma paralela, se establece un sistema de puntuación con los alumnos en función de las actividades, tareas y propuestas que se desarrollan de manera habitual en clase, a partir del cuál, los alumnos podrán ir gestionando sus puntos e ir consiguiendo premios, herramientas y pequeños detalles en el día a día del curso.

### **8. COMPONENTES:**

#### **8:1 SOPORTE DEL JUEGO:**

Para llevar a cabo el desarrollo del juego he optado por utilizar tanto el papel como la creación de una Web.

WEB: el proyecto está incluido en la web [EL LEGADO COMUNERO](#) en el que se desarrolla todo el proyecto y en el que se establece el recorrido por los 7 niveles, las normas básicas, las cartas, los puntos, etc

## **PROYECTO DE GAMIFICACIÓN : APRENDIZAJE BASADO EN MECÁNICAS DE JUEGO.**

de forma que los alumnos ( con la ayuda de las familias) puedan tener un mayor conocimiento de la situación del juego y de sus opciones.

**PAPEL:** Los alumnos tienen un pasaporte en el que van a ir colocando las insignias que consiguen en cada uno de los niveles. Además, tienen una copia de las cartas y premios que pueden canjear, así como de los puntos que pueden conseguir o perder durante el desarrollo de las actividades diarias.

### **8:2 EVALUACIÓN:**

La evaluación del proyecto vamos a diferenciarla en varios niveles:

#### **EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS.**

El sistema de puntos empleado queda recogido en la web del proyecto, y muestra como los alumnos pueden ir progresando y avanzando día a día para superar el proyecto.

#### **EVALUACIÓN DEL PROYECTO.**

**EVALUACIÓN INICIAL,** que nos ha demostrado una gran motivación e interés de los alumnos hacia la propuesta, ya que todos se han sentido muy participativos e interesados por la actividad. Además, en todo momento, los alumnos conocen como funciona el sistema de puntos.

**EVALUACIÓN PROCESUAL:** El desarrollo y la duración de este proyecto nos va a permitir la posibilidad de modificar o incluir aspectos que en un principio no hemos considerado tener presentes, pero que a medida que se avanza consideramos que serán beneficiosas para el mismo.

**EVALUACIÓN FINAL:** Al final del proceso será necesario llevar a cabo una evaluación de los errores y aciertos que ha tenido este proyecto, así como de las posibilidades de mejora del mismo, tanto desde el punto de vista del profesorado como teniendo en cuenta las aportaciones, ideas e intereses que pueden mostrar los alumnos.

### 8:3 TAREAS:

En cuanto a las propuestas concretas de actividades que vamos a llevar a cabo podríamos incluir algunas como las que vamos a citar a continuación.

- .- Creación y elaboración de nuestro propio AVATAR MEDIEVAL.
- .- Actividades para conocer las partes de un castillo. (lengua, sociales, e Inglés)
- .- Convertirse en trovadores a través de recitar poesías. ( lengua )
- .- Habilidad en el manejo de herramientas: espada, escudo, lanza, ( educación física)
- .- Simulación de torneos y justas medievales. (educación física)
- .- Pintar y colorear castillos y vidrieras, escudos, dragones... (sociales y plástica)
- .- Cuestionarios sobre los castillos en la provincia de Valladolid.
- .- Creación de herramientas propias: espadas, escudos, lanzas, catapultas... ( plástica y Educación física)
- .- Manejo de mapas y planos en donde se desarrolla el proyecto.
- .- Juegos infantiles y actividades típicas de la época (educación física)
- .- Actividades de escritura medieval ( lengua)
- .- Actividades de medidas y unidades de medición de la época (palmos, pies, pasos, zancadas, leguas... (matemáticas, Educación Física)